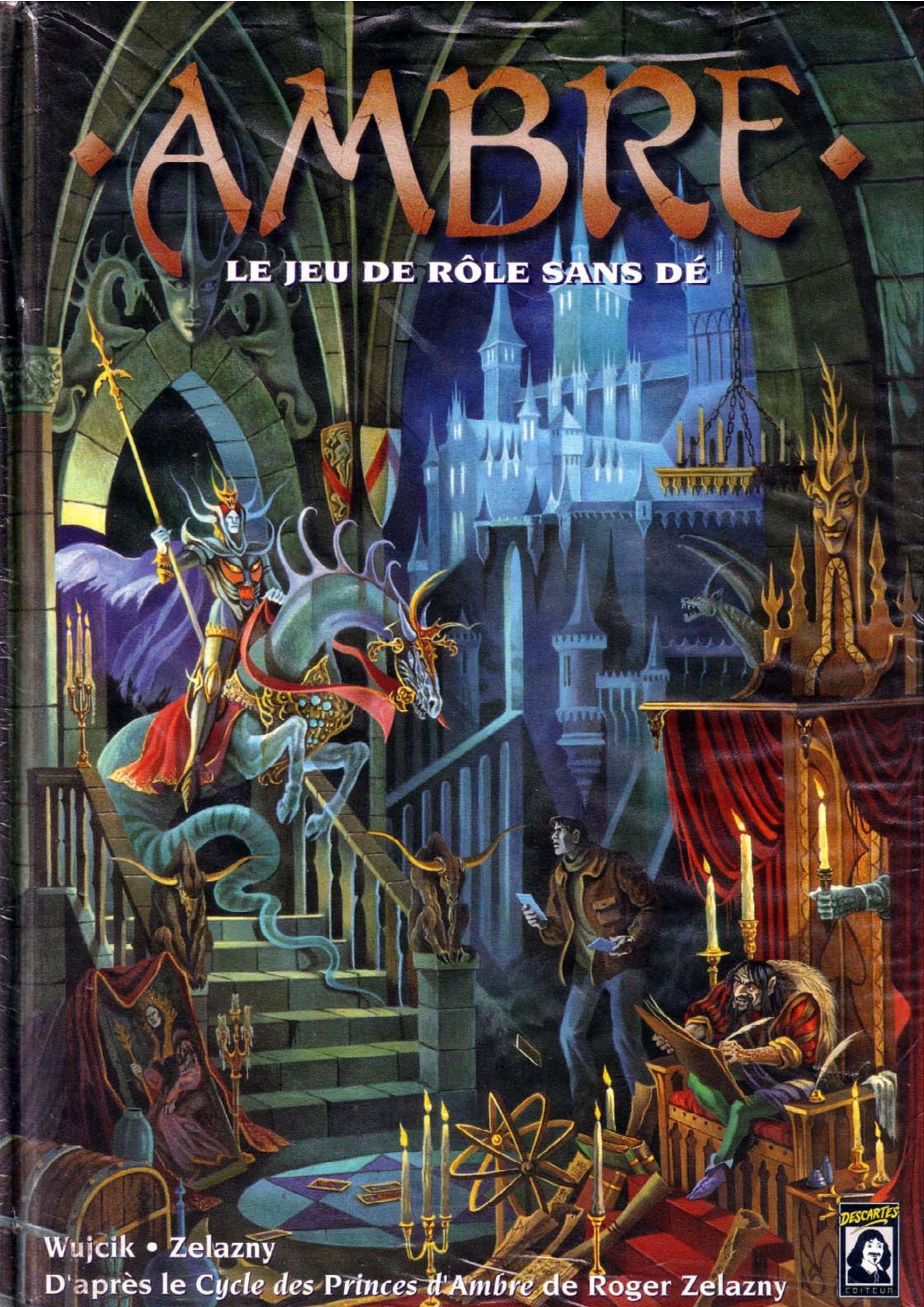


AMBRE

LE JEU DE RÔLE SANS DÉ



Wujcik • Zelazny

D'après le Cycle des Princes d'Ambre de Roger Zelazny



AMBRE.

LE JEU DE RÔLE SANS DÉ

**Erick Wujcik
Roger Zelazny**

Conception du système et rédaction :
Erick Wujcik

d'après *le Cycle des Princes d'Ambre* de
Roger Zelazny

VERSION FRANÇAISE

**ÉDITEUR : JEUX DESCARTES
1, rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15**

Traduction : **Patrice Mermoud**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Relecture et correction : **Michèle Charrier, Dominique Balczesak**
Peinture de couverture et dessins des Atouts : **Florence Magnin**
Illustrations intérieures : **Dominique Ségalen**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer et la S.A.R.L In Edit**

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Édition et Dépôt légal Avril 1994. ISBN 2-7408-0077-0
Copyright © 1991, Erick Wujcik. Il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement sur quelque support que ce soit, le présent ouvrage ou d'en faire un usage autre que privé. Tout contrevenant s'expose à des sanctions pénales (Loi du 11 mars 1957 et article 425 du Code Pénal).

■ La série d'Ambre de Roger Zelazny

Le cycle de Corwin

Les neufs princes d'Ambre
Les fusils d'Avalon
Le signe de la Licorne
La main d'Oberon
Les Cours du Chaos

Le cycle de Merlin

Les Atouts de la vengeance
Le sang d'Ambre
Le signe du Chaos
Chevalier des ombres
Prince du Chaos

■ Autres productions en jeux de rôle d'Erick Wujcik

Weapons & Assassins™

Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness®
After the Bomb™
Teenage Mutant Ninja Turtles Adventures®
Road Hogs™
Teenage Mutant Ninja Turtles Guide to the Universe®
Mutants Down Under™
Transdimensional Teenage Mutant Ninja Turtles®
Mutants of the Yucatan™
Mutants in Avallon™
Mutants in Orbit™

Revised RECON®
Advanced RECON®

Ninjas & Superspies™

Palladium Books est une marque déposée de Kevin Siembieda et sans rapport avec Phage Press.
Teenage Mutant Ninja Turtles® est une marque déposée de Mirage Studios

■ Remerciements :

Lorsqu'un jeu met plusieurs années à voir le jour, beaucoup de gens ont forcément participé à sa naissance. Je suis reconnaissant à tous ceux dont les noms suivent. Kevin Siembieda, le meilleur des amis, à qui je dois le plus. Merci aux premiers joueurs d'Ambre. Le jour d'automne 1985 où se tint la première séance d'encheres pour la création de personnages d'Ambre, ils étaient là :

Don Anderson (AURELIA), Dan Clemens (DAMIEN), Paul Deckert (ADRIAN), Chuck Knakal (HERDAN), Michael Kucharski (MORGAN), Kevin Lowry (AARON), Alan Moen (SAUREN), Julius Rosenstein (GWYNTBRAWD), Peter Schermerhorn (SOLEM), Eric Snider (HARLAN), John Speck (GODFREY), Tim Treloar (DEREK), Don Woodward (CAROLAN) et Jim Webster (JEREMI).

Sans oublier Joshua Darlington, Bruce Roberts, Michael Robinson, Joe Samuels et Gary Sibley. Ils ont donné vie à ce jeu. Merci aux premiers Maîtres de Jeu d'Ambre, Randy McCall et Don Woodward.

Merci à la cabale du New Jersey : Carol Dodd, Felicia Baker, Jim Kenny et Ron Miller.

Et aussi à tous les artistes des Atouts : Todd Bake, Michael Kucharski, Jim Webster et Don Woodward.

Aux chroniqueurs des exploits ambriens : Don Anderson, Dan Clemens, Carol Dodd, Brian Garwood et Cathy Klessig. Au docteur Daniel F. Iyama-Kurtycz, pour tous les détails saignants.

Un coup de chapeau à Kirby McCauley, Bill Fawcett, Ken Rolston, Martin Wixted, Eric Goldberg, Greg Costikyan et Darwin Bromley. A Mike Pondsmith, Lisa Pondsmith, Michael MacDonald et Derek Quintanar.

Et d'abord, et enfin, et surtout, merci à Roger Zelazny. Il a créé Ambre. Puis il a trouvé quelque chose à quoi se fier dans mon synopsis. Sa confiance a permis à ce jeu d'arriver entre vos mains.

Le Cycle des Princes d'Ambre de Roger Zelazny est disponible dans la collection Présence du Futur (Éditions Denoël).

Dédicacé à Kate, mon seul amour.



TABLE DES MATIÈRES

Présentation	6
Introduction	6
Introduction au jeu de rôle	7
Termes utilisés dans le système de jeu d'Ambre	8
SECTION DU JOUEUR.....	9
Introduction	10
Jouer une princesse ou un prince d'Ambre	10
Jouer un seigneur du Chaos, un artiste d'Atouts, un métamorphe ou un sorcier.....	11
Création des personnages	12
Les pas de la création des personnages.....	12
Classement des attributs	12
Les enchères	13
Les règles des enchères	13
Comment mener des enchères	14
Conseils	14
La Psyché	14
La Force	17
L'Endurance	19
Le Combat	20
Feuille de notation des enchères	23
Pouvoirs	24
Accessoires	25
Objets partagés	25
Ombres personnelles.....	25
Ombres partagées	25
Alliés	25
Allié en Ambre	25
Ami dans la famille	25
Protecteur dans les Cours du Chaos	25
Protecteur à la cour d'Ambre	25
Bon Karma, Mauvais Karma et Karma Neutre	26
Quantité de Karma	26
Bon Karma	26
Mauvais Karma	26
Le Karma neutre	27
Comment utiliser le Karma	27
Comment le Karma affecte les réactions d'autrui	27
Comment le Karma affecte la vision du monde d'un personnage	28
Contributions des joueurs.....	29
Exemples de personnages	29
Garder une trace écrite des chiffres	34
Cadeaux	34
Apparence physique	34
Âge réel	34
Compétences	34
Équipement	35
Ce que vous ne choisirez pas, en tant que joueur	35
Deux personnages extraordinaires	36
Glossaire de termes et concepts d'Ambre	37
Abysse	37
Ambre	37
Atout	37
Château d'Ambre	37
Cours du Chaos	37
Descente aux enfers/déplacement en ombre	38
Divination par les Atouts	38
Dworkin	38
Guerre de la Marelle	38

Joyau du Jugement	39
Licome	39
Logrus	39
Magie	39
Marelle	39
Métamorphose	40
Ombre	40
Rebma et Tir-Na Nog'th	40
Tempêtes d'Ombre	40
Thari	40
Transport par Atout	40
Unités de mesure	40
Univers d'Ambre	40
Pouvoirs	41
Empreinte de la Marelle	41
Capacités liées à l'empreinte de la Marelle	41
Marelle Avancée	44
Capacités liées à la Marelle avancée	45
Maîtrise du Logrus	46
Capacités des maîtres du Logrus	47
Logrus Avancé	49
Capacités liées au Logrus avancé	49
Art des Atouts	49
Capacités d'un artiste d'Atouts	50
Grand Art des Atouts	50
Capacités d'un grand artiste des Atouts	50
Métamorphose	50
Capacités d'un métamorphe	51
Du danger des métamorphoses	53
Métamorphose Avancée	54
Capacités liées à la Métamorphose avancée	54
Pouvoirs magiques	56
Mots de Pouvoir	56
Vingt Mots de Pouvoir	57
Sorcellerie	59
Clés et lancement des sorts	59
Sortilèges de base	60
Création de sorts personnalisés	62
Conjuration	63
Combinaison de la Conjuration avec la Métamorphose	64
Combinaison de la Conjuration avec les mots de Pouvoir	64
Combinaison de la Conjuration avec la Sorcellerie	64
Création d'objets dotés de pouvoirs magiques	65
Artefacts et créatures	65
Créer un objet en cinq étapes	65
Obtenir un artefact ou une créature sans dépenser de points	65
Objets de Pouvoir	66
Qualités	66
Vitalité	66
Mouvement	66
Souffle	67
Aggression	67
Résistance aux dégâts	68
Dégâts	68
Intelligence et communication	68
Capacité psychique	68
Défense psychique	69
Pouvoirs	69
Mouvement en Ombre	69
Contrôle d'Ombre	69
Guérison	69
Polymorphie	70
Pouvoirs d'Atout	70
Mots de Pouvoir	70

Stockage de sorts	70
Transfert	71
Multiplicateur de quantité.....	71
Les Ombres	72
Type d'Ombres.....	72
Barrières autour d'une Ombre	72
Degré de contrôle du personnage sur l'Ombre	73
Oui, je sais que ça fait des trous partout chez moi, mais ça va marcher ici ?	73
Des ombres pour les infirmes	74
Comment jouer un personnage d'Ambre	75
Aimez votre personnage	75
Incarner son personnage	75
Faites vivre votre personnage	75
Garder ses secrets	76
Trouver la voix de son personnage	76
Tactiques de jeu de rôle	77
La spécialité d'un personnage	77
L'art de poser des questions	77
L'utilisation des Ambriens de la première génération	77
La construction d'Ambre	78
SECTION DU MAÎTRE DE JEU.....	79
Le combat.....	80
Utilisation des Attributs en combat.....	81
Du combat comme un récit	81
Iresa contre la bête : aucun détail	83
Iresa contre la bête : version simple	83
Iresa contre la bête : version standard	84
Iresa contre la bête : version détaillée	84
L'arbitrage du combat	86
Les trois fronts du combat	88
Tricher lors d'un combat	88
Le Combat à l'épée	89
Choix et manœuvres en combat à l'épée	89
Modificateur de combat : bluff	90
Modificateur de combat : combiner la Force et le Combat	90
Les épreuves de Force.....	91
Choix et manœuvres du Combat sur la Force	91
Utiliser le Combat dans une épreuve de Force	92
Passer du Combat à la Force et vice versa	92
Combat Psychique.....	93
Opérer un contact mental	93
Mouvements mentaux	94
Le temps en combat.....	94
Problèmes liés à la vitesse et au temps	94
Décompte du temps en combat	94
Autres facteurs intervenant dans un combat 96	
Choisissez le terrain	96
Bon Karma, mauvais Karma et Karma neutre	96
Alliés, ennemis et autres parties prenantes	97
Les armes	97
Les blessures	97
Renforcer le sentiment de douleur	99
Les armures	99
La mort	100
L'art de visualiser un combat	100
Combat et mortalité	101
Pour en terminer avec le combat	101
Les mécanismes d'Ambre	102
Réussite ou échec	102
Décisions ou hasard	104
Le Maître du Jeu et les Pouvoirs	106
La Marelle	106
L'Art des Atouts	106
Divination par les Atouts	109
Métamorphose	112
Les dangers de la métamorphose	112
La sorcellerie.....	113
Création de nouveaux Pouvoirs	114
Invention de nouveaux pouvoirs	114
Calcul du coût du nouveau Pouvoir	115
Amélioration des Pouvoirs existants	117
Étendre les possibilités des artefacts et des créatures	117
Création d'une Campagne	118
Guide du Maître de Jeu.....	118
Composition d'une histoire	119
Idées de campagnes tirées des romans de Zelazny	121
Idée tirée des romans de Zelazny	122
Campagnes au-delà des romans de Zelazny	132
Analyser les personnages des joueurs	133
Le choix des idées pour une campagne	134
Progression des personnages	136
Progression en campagne	136
Utilisation des points de progression	137
Un exemple de progression : Carolan	138
Préparation de parties courtes pour Ambre 139	
Ambre en tournoi	139
Sessions "croisées" ou cross-over	140
Récapitulatif des Ambriens	
à l'usage du MJ	142
Les Ambriens	143
Oberon	143
Les exploits d'Oberon	143
Oberon, père d'Ambre	143
Oberon, fils rebelle du Chaos	144
Oberon, porteur du Joyau du Jugement	144
Comment jouer Oberon	144
Avoir Oberon comme père	145
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	145
Ganelon : une ombre ou un déguisement d'Oberon	145
Benedict.....	146
Benedict, guerrier parfait	146
Benedict, défenseur d'Ambre	146
Benedict, fils du Chaos	146
Comment jouer Benedict	147
Avoir Benedict comme père	148
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	148
Les agents de Benedict	149
Bull	150
Lorak	150
Hank	150
Bleys.....	150
Bleys, version de Corwin	151
Bleys, maître manipulateur	151
Bleys, étudiant de Dworkin	152
Comment jouer Bleys	153
Avoir Bleys comme père	153
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	153
Brand	153
Brand, visionnaire dément d'Ambre	154
Brand, atout vivant	154
Brand, époux du Chaos	155
Comment jouer Brand	155
Avoir Brand comme père	155
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	156
Caine.....	156
Caine, protecteur d'Ambre	156
Caine, maître manipulateur	157
Caine, Ambrien aux mille visages	157
Comment jouer Caine	158
Avoir Caine comme père	158
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	158
Corwin	159
Corwin, champion d'Ambre	159
Corwin, maître de la Marelle	160
Corwin, sorcier d'Avalon	160
Comment jouer Corwin	161
Avoir Corwin comme père	162
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	162
Deirdre.....	162
Deirdre, l'idéal de Corwin	162
Deirdre, walkyrie ambrière	163
Deirdre, future reine d'Ambre	163
Comment jouer Deirdre	164
Avoir Deirdre comme mère	164
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	164
Eric	165
Eric, légitime roi d'Ambre	165
Eric, exploiteur et opportuniste	166
Eric, mage d'Ambre	166
Comment jouer Eric	167
Avoir Eric comme père	167

Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	167
Réincarner Eric	167
Fiona.....	168
Fiona, sorcière ambrienne	168
Flona, maîtresse de la Marelle	169
Fiona, maîtresse des Atouts	169
Comment jouer Fiona	170
Avoir Fiona comme mère	170
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	170
Florimel.....	170
Flora, fidèle servante de la couronne	171
Flora, propriétaire de l'Ombre Terre	171
Flora, puissance cachée	172
Comment jouer Flora	172
Avoir Flora comme mère	173
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	173
Gérard.....	173
Gérard, homme fort d'Ambre	174
Gérard, maître de la flotte d'Ambre	174
Gérard, défenseur d'Ambre	174
Comment jouer Gérard	175
Avoir Gérard comme père	175
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	175
Julian.....	176
Julian, version de Corwin	176
Julian, champion d'Arden	177
Julian, maître conjurateur	178
Comment jouer Julian	178
Avoir Julian comme mère	179
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	179
Llewella.....	179
Llewella, princesse réticente	179
Llewella, joueuse cachée du jeu d'Ambre	180
Llewella, Ambrienne discrètement efficace	180
Comment jouer Llewella	181
Avoir Llewella comme mère	181
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	181
Random.....	181
Random, jeune frère de Corwin	182
Random, délinquant juvénile ambrien	182
Random, pouvoir latent	183
Comment jouer Random	183
Avoir Random comme père	183
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	183
La reine Vialle	183
Dworkin.....	184
Dworkin, faiseur d'Atouts	184
Dworkin, rejeton du Chaos	185
Dworkin, vieux métamorphe	185
Dworkin, incarnation de la Marelle	186
Comment jouer Dworkin	186
Avoir Dworkin comme père	187
Sa place dans le jeu des intrigues à la cour	187
Les frères ainés de Benedict	187
Osric.....	188
Osric, le sorcier caché d'Ambre	188
Comment jouer Osric, en sorcier caché	188
Osric, voyageur maussade	188
Comment jouer Osric, en voyageur maussade	189
Osric, duc du Chaos	189
Comment jouer Osric, en duc du Chaos	189
Osric, personnage-joueur amnésique	189
Finndo.....	189
Finndo, ancien maître d'armes	190
Comment jouer Finndo, en ancien maître d'armes	190
Finndo, ennemi d'Ambre	190
Comment jouer Finndo, en ennemi d'Ambre	190
Finndo, Seigneur du Chaos	191
Comment jouer Finndo, en Seigneur du Chaos	192
Dara.....	192
Dara, descendante de Benedict	192
Comment jouer Dara, en descendante de Benedict	192
Dara, princesse du Chaos	192
Comment jouer Dara, en princesse du Chaos	193
Dara, reine des métamorphes	193
Comment jouer Dara, en reine des métamorphes	193
Dara par elle-même	193
Martin.....	194
Martin, héritier d'Ambre	194
Comment jouer Martin, en héritier du trône	194
Martin, voyageur d'Ombre et vagabond	194
Comment jouer Martin, en voyageur et vagabond	195
Martin, étudiant du Chaos	195
Comment jouer Martin, en étudiant du Chaos	196
Avoir Martin comme père	196
Un dernier mot concernant Martin	196
Merlin.....	196
Merlin, fils de Corwin	196
Comment jouer Merlin, en fils de Corwin	197
Merlin, neutre absolu	197
Comment jouer Merlin, en neutre absolu	197
Merlin aspirant Seigneur du Chaos	197
Comment jouer Merlin, en aspirant Seigneur du Chaos	197
Un dernier mot sur Merlin	198
Les Ambriens de la première génération	198
Une bande de meurtriers	198
Une tradition de complots machiavéliques	199
Des excuses ?	199
Méfiance envers l'innocence	199
Ils sont plus intelligents que vous	200
Les Ambriens et les habitants d'Ombre	201
Les Ambriens et la jeune génération	201
Techniques de jeu de rôle	202
Guide des enchères pour le MJ	202
Questionnaire pour le personnage	203
Le passé du personnage	205
Une rencontre dans les rues d'Ambre	205
Les règles du jeu	206
Les règles du jeu pour le MJ	206
Les bons Maîtres de Jeu font les bons joueurs	207
Les tueurs de monstres	208
Les joueurs légalistes	208
Le joueur indifférent	208
Techniques de Maître de Jeu	209
Vraisemblance	209
Il ne faut pas expliquer, il faut montrer	209
Trucs de conteur d'histoires	210
Laisser entrevoir ce qui va arriver	210
Adapter l'histoire à posteriori	210
Prévoir des souffrances pour les personnages	211
Pour conclure :	
Le stade ultime du jeu de rôle	212
SCÉNARIOS ET CAMPAGNES.....	213
La Guerre du Trône	214
De quoi aurez-vous besoin pour jouer ?	214
Les enchères pour une Guerre du Trône	214
Discussions avec les joueurs	216
Début de la Guerre du Trône	216
Jeu	216
Entretiens privés en cours de jeu	217
Conclusion de la Guerre du Trône	217
De l'intérêt de garder l'esprit ouvert	217
Ombre Terre, champ de bataille	218
Le début	218
La raison de tout ceci	219
Ce qui arrive ensuite	219
Les Ambriens et les Cours du Chaos	219
Les issues possibles	219
Les dessins du Corwin	219
Un artefact de Brand	220
L'ouverture de l'Abysse	221
Le début	221
La raison de tout ceci	222
Ce qui arrive ensuite	223
Récapitulatif des Ambriens	224
Place des personnages	225
Les issues possibles	225
Le pouvoir de l'Abysse	225
La combinaison Abysse-Métamorphose	225
Le pouvoir de l'Abysse avancé	226
Contrer le pouvoir de l'Abysse	226
Vous en voulez encore ?	226
Index	227
Feuille de personnage	231
Feuille d'artefacts/créatures	232

PRÉSENTATION

■ INTRODUCTION

"Et comment aurait réagi la génération suivante ?"

"Comment veux-tu que je réponde à une question pareille ? Je n'en ai pas la moindre idée."

- *La Main d'Oberon*

C'est là que vous, joueurs et Maîtres de Jeu d'Ambre, entrez en scène. S'il y a quelque chose que nous ayons tous en commun, nous qui lisons ce livre, c'est d'essayer de répondre à cette question, "Comment aurait réagi la génération suivante ?".

Pour les joueurs, cela veut dire appartenir à cette nouvelle génération, incarner un personnage dont les parents sont aussi puissants que des dieux et qui hérite de l'ensemble de ces pouvoirs. Pour les Maîtres de Jeu, c'est un défi : évoquer le plus grandiose de tous les décors.

La nouvelle génération d'Ambre...

Au début, il n'y avait rien.

Puis vint le Chaos.

Le Chaos Primordial, tourbillon complexe de métamorphoses sans fin, destruction et fureur à l'état pur, l'essence même du changement.

Aux limites du Chaos, là où il rencontra le grand *Abyss*, souvenir du néant originel, se trouvent de petites régions habitables. Éclats de mondes, débris instables qui vont et viennent, changeant constamment.

De ces premiers fragments de réalité naquit la vie, puis la vie intelligente.

Seuls les métamorphes pouvaient survivre en ces lieux, capables qu'ils étaient de continuellement s'adapter à cet environnement en perpétuelle évolution.

Les métamorphes fondèrent les *Cours du Chaos* et apprirent à maîtriser le *Logrus*, image du Chaos Primordial, et à l'utiliser comme un outil. Ils découvrirent divers arts et pouvoirs, la *Magie*, qui permet de lancer les sortilèges, et les *Atouts*, en créant des images permettant de communiquer d'un monde à un autre.

Ils sont les *Seigneurs du Chaos* et ils furent les maîtres de l'univers.

Ils le démeurèrent jusqu'à ce que, pour une raison inconnue, l'un des leurs se rebelle contre ses pairs. Il s'appela Dworkin.

Dworkin, peu importe comment, découvrit, crée ou vola un objet très spécial, aux pouvoirs inconnus, appelé le *Jouy du Jugement*.

Avec la bénédiction de la mythique *Licorne*, et malgré la violente colère de ses aînés, Dworkin recréa le monde. Il y ajouta une force opposée au Chaos.

De son propre sang, Dworkin grava, dessina ou conjura la *Marelle Originelle*.

Celle-ci imposa une puissance nouvelle dans l'univers. Alors que tout est mouvant et fluide aux alentours du Chaos Primordial, l'ordre et la stabilité règnent dans les royaumes de la Marelle.

Entre ces deux grands symboles du chaos et de l'ordre, le *Logrus* et la *Marelle*, apparut une infinité d'*Ombres*, chacune étant un univers possible, une image miroir différente. Toute Ombre est le reflet de la *Marelle Originelle*, mais chacune est unique, déformée d'une manière particulière par les lointains mouvements du Chaos.

Une région de grand pouvoir entoure la *Marelle Originelle* et, après ces jours d'Apocalypse, un royaume s'y créa, nommé *Ambre*.

Son monarque, le roi Oberon, fils de Dworkin, s'initia aux secrets de la *Marelle*, guerroya, fonda une dynastie, se donna des héritiers, et construisit un château et une cité, qui furent également appelés *Ambre*.

Oberon eut des fils et des filles, tous détenteurs d'une partie de ses pouvoirs et capables de parcourir la *Marelle*.

Chacun de ces *princes et princesses* portait dans ses veines le sang d'Ambre. Grâce à la *Marelle*, ils pouvaient marcher parmi les univers d'*Ombres* et façonnier les *Ombres* elles-mêmes, pour satisfaire leurs propres désirs. Ils régnaien sur la vie et la mort, la création et la destruction.

Et les enfants d'Oberon se querellèrent et se battirent entre eux.

Était-ce parce qu'ils étaient les descendants d'un rebelle, ou bien étaient-ils manipulés, dressés les uns contre les autres, par leur père ? Nul ne le saura probablement jamais.

Ils complotèrent contre leurs frères et leur père, et l'un d'entre eux eut l'idée de recréer l'univers.

Cet être malfaisant, ou fou, conclut que la *Marelle Originelle* pouvait être effacée. Il augura que le sang de n'importe quel enfant ou descendant d'Oberon pouvait être utilisé pour l'obscurcir, l'endommager et finalement la détruire.

Une fois la *Marelle Originelle* éliminée, il lui serait possible d'en dessiner une nouvelle, plus à son goût, qui lui donnerait un pouvoir absolu.

Pour connaître toute l'histoire, vous devrez lire le *Cycle des princes d'Ambre* de Roger Zelazny. Disons simplement que le frère rebelle ne réussit pas, que la *Marelle* fut restaurée et la menace des forces du Chaos repoussée.



J'ai adoré la saga de Zelazny, et je ne voulais pas qu'elle se termine. Pas alors, ni maintenant, ni jamais ! Pour moi, créateur de ce jeu, Ambre est toujours vif et plein de possibilités.

Pourquoi ne pas y retourner, encore et encore, pour y vivre nos propres histoires ? Oui, pourquoi pas ? Il reste une infinité d'Ombres à explorer. Chacun de ces princes et princesses éternels a bien dû avoir des fils et des filles : pourquoi ne pas jouer le rôle de ces nouveaux immortels ?

Depuis 1985, Ambre est devenu un point de rencontre pour des joueurs pleins d'enthousiasme, où leurs personnages sont apparus, ont vécu et aimé, faisant revivre Ambre quelques heures chaque mois. Puis d'autres Maîtres de Jeu ont repris le flambeau, et ce jeu de rôle s'est répandu à travers le monde.

Et maintenant, joueurs et Maîtres de Jeu, Ambre n'est plus une propriété privée. Ce qui naquit dans le cerveau de Roger Zelazny, se savoura derrière des portes closes, toutes les histoires palpitantes qu'ont pu vivre quelques privilégiés, tout cela est à vous. Que s'ouvrent les portes d'Ambre !

Que commence le jeu de rôle...

INTRODUCTION AU JEU DE RÔLE

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle, nous espérons que vous débuterez avec celui-ci. Pour vous aider, voilà comment cela se passe, en quatre points.

1. Préparation au jeu de rôle

Avant de jouer, il faut se livrer à quelques préparatifs. Ceux-ci sont de deux sortes : les joueurs, l'essentiel des participants, doivent créer un personnage fictif. Dans le jeu *Ambre*, cela commencera par des enchères permettant de fixer les Attributs du personnage.

Qu'est ce qu'un Attribut ? C'est un moyen artificiel de mesurer ce que le personnage est capable de faire. Ainsi l'Attribut *Force* déterminera sa force physique, ce qui permettra de savoir quels objets il est capable de soulever, ou le mal qu'il fait en frappant quelqu'un. Les autres Attributs

sont le *Combat*, son aptitude au combat, la *Psyché*, sa puissance mentale, et l'*Endurance*. Plus haut est le classement, meilleur est l'Attribut (premier étant ce qu'il y a de mieux).

Une fois les enchères terminées, il faut dépenser le budget restant. Le personnage peut alors acquérir des Pouvoirs, comme la capacité de parcourir la Marelle ou de dessiner des Atouts. Placer ces points et peaufiner votre création peut être assez long.

Pour rendre les choses plus claires, disons que vous inventez un personnage du nom de Farley. Supposons qu'il soit bien équilibré, avec des Attributs corrects et le pouvoir de parcourir la Marelle.

Celui qui va diriger le jeu est appelé *Maître de Jeu* ou MJ. Si les joueurs ne s'occupent, chacun, que d'un seul personnage, il est, lui, chargé de tout le reste. Comme l'auteur d'un roman, le MJ doit créer les décors, les vilains, le reste de la famille d'Ambre, les monstres, Tempêtes d'Ombres, etc. et les présenter aux joueurs. Il doit également imaginer une histoire intéressante. Bien qu'il soit possible d'en utiliser une toute faite, de nombreux MJ préfèrent inventer leur version d'Ambre, avec les problèmes et les habitants de leur choix.

2. Préparation d'une campagne

Les personnages sont prêts, le MJ a écrit une histoire, le jeu peut commencer. Le MJ vous demande, ainsi qu'à tous les autres joueurs : "Si Farley veut passer un ou deux ans dans une Ombre précise, où va-t-il et que fait-il ?"

Vous avez créé ce personnage et il vous faut maintenant commencer à penser pour lui. Que fait Farley ?

Il peut être n'importe où et faire n'importe quoi. C'est à vous, joueur, de prendre la décision.

Pour ne pas perdre de temps, disons que vous venez de décider que Farley est ici, sur ce que les Ambriens appellent l'*Ombre Terre*. Il visite Los Angeles et suit des cours pour être réalisateur. Lorsque le MJ vous demande d'être plus précis sur son emploi du temps un mercredi après-midi, vous décrétez que Farley travaille à mi-temps dans un studio, sur le tournage d'une sitcom connue.

Le MJ pose la même question à tous les joueurs, dont les personnages sont disséminés un peu partout : l'un est en Ambre, un deuxième dans les Cours du Chaos et les autres dans diverses Ombres, étudiant, guerroyant ou tout simplement prenant du bon temps.

3. Démarrage d'une partie

"Okay," commence le MJ, "tu es là à regarder les éclairagistes qui tripotent une ampoule grillée. "Où te tiens-tu ?" Cette fois encore, c'est à vous de visualiser l'endroit où vous êtes, votre position, et de décider d'autres détails. Enfin, le MJ, satisfait de vos explications, vous dit : "Soudain, l'une des portes de derrière s'ouvre en grand et tu vois une Ombre sur le soleil de Californie, une silhouette ailée ! Elle vole à travers le studio. Ce n'est pas un oiseau, même si ses ailes immenses sont couvertes de plumes, car son corps est humain, et même féminin. Que fais-tu ?"

Maintenant, les choses sont entre vos mains. Renseignez-vous, cherchez une arme, un Atout, courrez, peu importe. A partir de cet instant, vous allez dire au MJ ce que vous voulez faire, il vous indiquera le résultat de vos actions, et ainsi de suite...

4. Jeu en groupe

Jusqu'ici, tout s'est passé entre vous et le MJ. Mais les choses vont changer, avec l'intervention des autres joueurs : chacun d'eux dirige un personnage avec lequel Farley devra interagir.

Continuons alors que le MJ vous explique : "Tu te retrouves la tête en bas, avec la walkyrie ailée qui essaie de t'emporter par la jambe droite. Tu tentes de lui donner un coup de ton pied gauche, mais sans grand résultat, et la prise de ta main droite sur l'échafaudage commence à céder. De ton autre main, tu réussis à sortir un Atout de ta poche et tu regardes l'image de Dorell. Essaies-tu d'établir le contact ?"

"Bien sûr !" vous écriez-vous, un peu ennuyé par la façon qu'a le MJ de vous poser continuellement des questions — contrairement aux micro-ordinateurs que vous avez l'habitude d'utiliser...

"Bien" poursuit le Maître de Jeu, "Je te laisse un moment."

Attendre son tour fait aussi partie du jeu. Même si la joueuse qui contrôle Dorell est assise à table juste en face de vous, cela ne veut pas dire que Dorell sait ce qui se passe. En fait, elle peut très bien être à plusieurs minutes, jours ou même années en arrière, s'occupant de problèmes survenus bien longtemps avant que Farley ne se retrouve dans la situation qui est la sienne actuellement.

Finalement, le Maître de Jeu se retourne vers vous en disant : "Farley obtient le contact avec Dorell."

Maintenant, même si vous en mourez d'envie, vous ne pouvez dire au MJ que vous voulez que Dorell sorte Farley de ce mauvais pas. Il vous faut le demander directement à Cindy, parlant pour Farley et elle pour Dorell.

"Dorell, tire-moi de là !", pouvez-vous vous exclamer.

"Hum. En fait, Farley, je suis occupée pour l'instant. Je te rappelle."

Vu ? Encore une fois, c'est à vous de jouer votre personnage. Mais pas face au MJ. Il vous faudra peut-être supplier, menacer, hurler ou faire Dieu sait quoi d'autre pour convaincre Cindy (alias Dorell) de vous aider.

Le jeu de rôle peut donc se décomposer en quatre étapes : d'abord, la création des personnages et de leur environnement ; ensuite, l'insertion de ces personnages dans l'univers d'Ambre ; puis viennent les discussions avec le Maître de Jeu qui vous permettent d'avoir des renseignements sur cet univers et d'y diriger votre créature ; enfin, il vous faut interagir avec les autres joueurs et leurs personnages respectifs.

TERMES UTILISÉS DANS LE SYSTÈME DE JEU D'AMBRE

Attributs

Ils symbolisent les qualités et les défauts de votre personnage. Il y en a quatre dans le jeu Ambre : la *Psyché*, la *Force*, l'*Endurance* et le *Combat*. Ils sont mesurés de deux façons : la plus importante est leur classement, chaque personnage étant comparé à tous les autres (le premier est le meilleur). Mais un Attribut se voit aussi allouer une valeur numérique qui peut être négative (-25 représentant le standard humain) et augmente en même temps que les aptitudes considérées.

Campagne

Une histoire dirigée par un MJ pour un même groupe de joueurs sera appelée campagne. Elle peut être courte, couvrant deux sessions de jeu, ou s'avérer une saga épique qui durera des années.

Cross-over

Un cross-over est un type spécial de partie d'Ambre, dans laquelle des personnages venus de campagnes différentes se trouvent réunis. Il repose sur l'idée qu'il peut y avoir plusieurs versions d'Ambre et que des personnages peuvent parfois passer de l'une à l'autre.

Maître de Jeu (MJ)

C'est le participant qui contrôle l'univers du jeu et qui dirige le jeu. Tous les personnages-non-joueurs (PNJ), gardes, passants, vilains... sont joués par le MJ. Son autorité s'étend également à des domaines comme le temps, la politique des diverses Ombres et les catastrophes naturelles. Dans Ambre, le MJ a plus de pouvoir, et plus de responsabilités, que dans d'autres jeux.

Mort

Tout comme dans la vie réelle, les personnages peuvent mourir. Dans Ambre, un tel destin est peu probable mais reste une menace omniprésente. L'objectif principal de tout joueur est de garder sa création en vie. Tant qu'il y parvient, il peut être considéré comme "vainqueur".

Personnage

Chaque joueur (sauf le MJ) a un personnage, appelé aussi *personnage-joueur*, ou PJ.

Sans dé

Jouer sans dé ou autre type de générateur numérique aléatoire ; sans pièces de monnaie (dé à 2 faces), jeu de cartes (dé à 52 faces), roulette (dé plat), calculatrice (dé infini), baguettes d'achillée ou allumettes (dé multidimensionnel)... Rien d'autre que les interactions entre les joueurs et le MJ.

Scénario

C'est une histoire précise vécue par les joueurs dans un jeu de rôle. Un scénario comprendra, en général, un début (Julian a disparu de la forêt d'Arden), un milieu (utiliser l'Atout taché d'une femme inconnue, découvert dans la chambre de Julian) et une fin (secourir Julian). Une campagne se développe généralement en une suite de scénarios.

Tournoi

C'est l'inverse d'une campagne, et le jeu ne dure qu'une ou deux sessions.



SECTION DU JOUEUR



INTRODUCTION

JOUER UNE PRINCESSE OU UN PRINCE D'AMBRE

AMBRE du point de vue d'un joueur

Dans l'exemple qui va suivre, Cindy joue le rôle de Dorell, princesse d'Ambre. Pour ce qui est de ses Attributs, Dorell est classée seconde en Combat (45 points) et quatrième en Force (9 points), les deux autres, Psyché et Endurance, étant au standard Ambrien (0 points), ce qui veut dire qu'elle n'a pas de faiblesse. Dorell n'a qu'un Pouvoir, l'Empreinte de la Marelle.

Comme tous les personnages qui l'ont acheté, elle est donc une descendante d'Oberon et porteuse du sang d'Ambre. Le Maître de Jeu a décidé que son père serait Julian.

Cindy, en tant que joueuse, décrit le décor. L'infinité des Ombres est son terrain de jeu, et tous les mondes qu'elle a jamais imaginés, découverts dans un livre ou dans ses rêves, existent quelque part en Ombre. Le MJ la laisse donc, pour commencer, lui dire dans quelle situation se trouve Dorell.

MJ : Bon, vous savez tous où vous êtes ? Souvenez-vous que quand j'en arriverai à vous, je veux que chacun me parle de son personnage, et de l'endroit où il est.

Cindy : Il peut être où je veux ?

MJ : Presque. Si cela me pose un problème, parce qu'il y a une chose à laquelle je n'aurai pas pensé auparavant, je te le dirai. D'ailleurs, commençons par toi, Cindy.

Cindy : Mon personnage s'appelle Dorell. C'est une femme de 1,77 mètre, 60 kilos, aux yeux bleu-vert pâle et aux cheveux roux. Elle est en général habillée de noir ou de marron foncé, avec un corsage bleu clair. Elle est arrogante et opiniâtre. Consciente d'être l'une des meilleures lames qui soient, elle est prête à croiser son épée, "Dent de Dragon", avec celle de n'importe qui.

MJ : Très bien. Et où est-elle au début de la campagne ?

Cindy : Dans l'Ombre que j'appelle Mithe, avec un "i" et pas un "y". C'est un monde assez moderne, si ce n'est qu'il ne connaît ni l'électricité ni la poudre. On y a la plomberie, les engins à vapeur et un code de chevalerie. C'est une Ombre où l'escrime est considérée comme un art, une sorte d'Angleterre victorienne où traîneraient des relents de code du Bushido. C'est l'aube et je fais les cent pas dans l'herbe humide en attendant mon adversaire pour le duel qui se prépare.

• Cindy a pu acheter tout un univers avec les points qu'elle avait pour créer Dorell. En règle générale, les PJ peuvent marcher à travers les Ombres et trouver le monde de leur choix, qu'ils y soient considérés comme des dieux, qu'il s'agisse d'un univers plein de vaisseaux spatiaux et d'empires galactiques, ou d'un paradis rempli uniquement de plages ensoleillées et d'indigènes amicaux. Cindy aurait pu choisir le cadre d'un livre ou d'un film, ou une

variante de l'Ombre Terre. Mithe est un univers qu'elle a inventé, parce qu'elle pensait qu'il irait bien avec son personnage.

MJ : C'est peut-être indiscret, mais... quelle est la raison de ce duel ?

Cindy : Mon amant a été accusé de trahison par son ex-femme, et je veux obtenir réparation.

MJ : Ho ho... Et qui sont tes témoins ?

Cindy : Je n'y ai pas pensé... Disons que ce sont des amis de Dorell. Si cela devient nécessaire, je t'en dirai plus sur eux.

MJ : Pas de problème. Tu attends, dans la lueur des premiers rayons du soleil, lorsque tu sens quelque chose changer. Un peu comme si tu marchais en Ombre, sauf que tu ne le fais pas.

Cindy : Je regarde autour de moi. Quelque chose a changé ?

MJ : Oui. Pour une raison ou pour une autre, l'un de tes témoins tient maintenant une mallette contenant une paire de pistolets de duel.

Cindy : Des pistolets ? Je m'attendais à un duel à l'épée... De toute façon, la poudre n'est pas censée marcher ici.

MJ : En tout cas, les pistolets sont bien là. Que vas-tu faire ?

Cindy : Je marche à travers le pré, tout en manipulant les Ombres.

MJ : D'accord. Que fais-tu exactement ?

Cindy : J'enlève les pistolets et je remets tout en ordre, comme c'était avant.

MJ : Quelques instants après, tout est redevenu normal. Le carrosse de ton adversaire arrive.

Cindy : Bien. Je liquide ce duel.

MJ : Oui, la femme ne t'arrive pas à la cheville.

• Dans la mesure où cette Ombre est définie par Cindy, le MJ a supposé que la nouvelle venue était d'un niveau inférieur à elle. Cindy aurait pu élever une objection, du genre : "Un instant. Cette Ombre est censée me fournir des adversaires à ma mesure. Cette femme devrait être presque aussi bonne que Dorell".

MJ : Quelle blessure veux-tu lui infliger ?

Cindy : Je vais l'épuiser un peu et lui faire une coupure sur le nez.

MJ : Tu veux la défigurer ?

Cindy : Non, juste lui faire une petite cicatrice. Pour lui donner une leçon.

MJ : Vingt minutes après, le duel est terminé, un médecin soigne le nez de ton adversaire, et tes témoins te félicitent pour ta victoire. Que fais-tu ?

Cindy : J'aimerais savoir ce qui a provoqué ce glissement. Qui a pu ajouter ces pistolets dans mon Ombre.

MJ : Comment comptes-tu t'y prendre ?

Cindy : Je vais chercher la cause de ce problème dans Ombre.

• Les Ambriens peuvent trouver ce qu'ils désirent en Ombre, y compris d'autres Ambriens ou quelque chose d'aussi vaguement défini que "la cause de mon problème".

MJ : Quels détails changes-tu ?

Cindy : Hum... Pour commencer, juste de toutes petites choses. Je vais faire les nuages un peu plus bleus.

MJ : Aucun problème, les nuages virent au bleu clair, et tu sens que tu te rapproches de ce qui a causé ce glissement d'Ombre.

Cindy : Tout en marchant, je pense à me trouver une monture. Une belle bête blanche, avec une bride en cuir et une selle assortie, paissant dans un pré.

MJ : Un moment après, alors que tu sors d'un bois, tu découvres un champ avec un cheval correspondant à ta description.

Cindy : Excellent. Je prends quelques minutes pour faire ami-amié avec lui, puis je monte en selle et poursuis mon chemin.

• Cindy aurait pu "trouver" de la même façon une voiture de sport, une bicyclette, un vaisseau spatial ou un tapis volant. Mais Dorell préfère les chevaux, lesquels ont, de plus, l'avantage d'être utilisables dans des Ombres où la technologie et la magie seraient inopérantes.

MJ : Bien. Que changes-tu maintenant que tu es à cheval ?

Cindy : Je continuerai avec les fleurs. Je veux des quantités de lilas embaumant sur ma route.

MJ : Le chemin se modifie, les bords s'en couvrent de lilas, et tu notes que le ciel prend une teinte familière. Il semble que tu te diriges vers Ambre.

Cindy : Je ne suis pas sûre d'aimer ça, mais je continue. Tu me préviendras lorsque je serai dans la forêt d'Arden.

MJ : Un moment plus tard, tu aperçois quelqu'un assis sur une souche, blotti sous une couverture brune. Il lève la main et tu vois qu'il porte une sorte de gantelet. Que fais-tu ?

Cindy : J'arrête ma monture et je le regarde.

MJ : Il se débarrasse de la couverture et tu reconnais ton père, Julian. Ses longs cheveux noirs sont sales et emmêlés, son armure blanche tachée de sang et de terre, il a l'œil droit au beurre noir et semble épuisé.

• De la même manière que les PJ peuvent trouver ce qu'ils veulent en Ombre, d'autres Ambriens peuvent s'arranger pour y être trouvés. Bien sûr, il est également possible que le père de Dorell, Julian, soit à l'origine de son problème.

Cindy : Père, qu'est-il arrivé ?

MJ : "Ma fille, j'ai une mission à te confier." Il prend une petite bourse à sa ceinture, l'en détache et te la tend. Descends-tu de cheval ?

Cindy : Non, je reste en selle, et je tends la main pour attraper la bourse.

MJ : Tu la prends. Il continue : "A présent, Dorell, tu vas partir pour une chevauchée d'enfer qui t'emmènera loin d'ici et d'Ambre, jusqu'à ce que les étoiles tombent."

Cindy : Jusqu'à ce que les étoiles tombent ? Que voulez-vous dire, père ?

MJ : "Tu le sauras, tu le sauras... Alors, et alors seulement, utilise les cartes que je t'ai données et rassemble les jeunes enfants d'Ambre."

Cindy : Et après ?

MJ : "Je ne sais pas, et je n'ai plus beaucoup de temps." Il s'interrompt puis, après un instant : "Pars, maintenant !" Que fais-tu ?

Cindy : Père, pourquoi devrais-je m'éloigner d'Ambre ? Si le royaume est en danger, ne devrions nous pas nous y rendre ?

MJ : Il se détourne de toi et tire son épée. Tu vois quelque chose bouger dans la forêt. Fais-tu autre chose ?

Cindy : J'attends sa réponse.

MJ : Il ne dit rien. Alors ?

Cindy : Qu'est ce que c'est ?

MJ : Tu ne peux pas le dire, mais ça semble horriblement gros. Julian te jette un coup d'œil, furieux comme tu ne l'as

jamais vu. Sa bouche est serrée jusqu'à ne plus former qu'une ligne. Que fais-tu ?

Cindy : Père, je veux vous aider !

MJ : Il se retourne et marmonne quelque chose qui ressemble à une incantation ou une malédiction. En même temps, il frappe le flanc de ton cheval du plat de son épée. Ta monture se cabre. Que fais-tu ?

Cindy : J'essaie de rester en selle.

MJ : Ta bête part au galop, comme prise de folie ! Alors ?

Cindy : J'essaie de le calmer et de le faire ralentir.

MJ : En tirant sur la bride ?

Cindy : Je dois être assez forte pour ça, non ?

MJ : Tu es probablement assez forte pour arracher la tête du cheval. Que fais-tu ?

Cindy : Je pose les mains sur son cou, et j'essaie d'atteindre son esprit, de le calmer.

• Les Attributs des Ambriens, même la Psyché de Dorell, sont très puissants. Certes Cindy a donné un Combat et une Force élevés à Dorell, mais elle est assez sage pour ne pas oublier qu'elle a d'autres ressources.

MJ : L'esprit animal de ta monture se plie aisément à ta volonté, et elle ralentit jusqu'à aller au pas. C'est à ce moment que ton épée hurle : "A terre !"

Cindy : Je me baisse.

MJ : Une fraction de seconde plus tard, une flèche siffle au-dessus de toi. Tu entends des cris, à environ soixante mètres, et un bruit de galop. Que fais-tu ?

• Cindy a utilisé deux points pour acheter un "Sens du Danger" à l'épée de Dorell. Manifestement, cela lui a été utile.

Cindy : Qu'est-ce que je vois ?

MJ : Derrière toi, légèrement sur ta droite, arrivent au moins deux douzaines d'hommes en armure, à cheval, vêtus de rose. Ils foncent vers toi. Que fais-tu ?

Cindy : Est-ce que j'ai une chance de les vaincre ?

MJ : Un à la fois, peut-être, mais tu es à découvert, sans rien pour empêcher que certains te prennent à revers. Alors ?

Cindy : Est-ce que j'ai encore le contact mental avec ma monture ?

MJ : Oui

Cindy : Je lui dis de partir au galop et je commence aussitôt à manipuler les Ombres.

MJ : Dorell commence à manipuler les Ombres, tout en galopant. Je reviens m'occuper de toi tout à l'heure...

• Le MJ va s'occuper des autres joueurs. La suite de l'histoire dépendra des réactions de ces derniers et de Cindy.

JOUER UN SEIGNEUR DU CHAOS, UN ARTISTE D'ATOUTS, UN MÉTAMORPHÉ OU UN SORCIER

Dorell est une princesse d'Ambre, avec l'Empreinte de la Marelle, mais d'autres choix s'offrent aux joueurs. Un personnage peut être construit autour d'un tout autre Pouvoir. On peut ainsi créer un maître du Logrus, le signe du Chaos, héritier des Cours du Chaos plutôt que de la famille d'Ambre. Au lieu de parcourir les Ombres, il recherchera ce qu'il voudra grâce aux extensions du Logrus.

Un personnage basé sur l'Art des Atouts est également possible. Il dessinera des gens, des endroits ou des choses, et utilisera ces images comme moyen de transport à travers les Ombres.

La Métamorphose, la Sorcellerie, la Conjuration... peuvent également être choisies

LA CRÉATION DES PERSONNAGES

LES PAS DE LA CRÉATION DES PERSONNAGES

La première chose à faire pour jouer à *Ambre* consistera à créer un personnage pour chacun des joueurs, ce qui peut se décomposer en six étapes.

■ 1. RÉFLÉCHIR A SON PERSONNAGE

Visualisez le personnage le plus intéressant que vous puissiez imaginer. A quoi voulez-vous que ressemble cet être merveilleux ? Dans vos rêves les plus fous, qui êtes-vous ? Utilisez votre imagination, jetez un coup d'œil sur votre feuille de personnage et commencez à réfléchir à la manière d'amener votre héros à la vie. Pensez à ce qui vous intéresse le plus : le combat ? Les Arts Mystiques ? La recherche du pouvoir ? L'exploration ? Un mélange de ces éléments ?

Souvenez-vous qu'il s'agit d'un immortel, quelqu'un que vous allez jouer pendant des années.

■ 2. ENCHÉRIR POUR SES ATTRIBUTS

Chaque personnage est défini par quatre Attributs, qui sont la Force, l'Endurance, la Psyché et le Combat. Vous allez acheter ces Attributs lors des Enchères d'Attributs, en utilisant les 100 points que vous recevrez pour cela. Faites attention aux enchères des autres joueurs et notez qui seront vos rivaux. Gardez assez de points pour la suite de la création du personnage.

■ 3. ACCHETER SES POUVOIRS

Vous allez utiliser les points qui vous restent après les Enchères pour acheter ses Pouvoirs. Vous pouvez choisir une version basique ou avancée de la Marelle, du Logrus, des Atouts ou de la Métamorphose, ainsi que trois formes de Magie.

■ 4. COMPLÉTER SON PERSONNAGE

Vous pouvez acheter ensuite des accessoires, artefacts ou créatures magiques, un monde personnel (en Ombre) que vous allez créer ou des amis.

■ 5. ÉQUILIBRER LES POINTS

Voyez combien il vous reste de points de votre capital d'origine. Si vous êtes un peu juste, vous pouvez obtenir du MJ quelques points supplémentaires en diminuant un Attribut, ou en choisissant de contribuer au jeu de façon personnelle. S'il le faut, revenez sur vos décisions et changez les

pouvoirs et les accessoires de votre créature. Chaque point qui vous reste est converti en "Bon Karma" qui la rendra chanceuse. Si vous en manquez, le MJ vous donnera du "Mauvais Karma", et vous serez malchanceux !

■ 6. CHOISIR TOUT LE RESTE

L'apparence de votre personnage, son histoire, ses compétences et sa personnalité.

Voilà, c'est fini pour la création du personnage.

CLASSEMENT DES ATTRIBUTS

Tous les personnages démarrent avec leurs quatre Attributs au rang Ambrien. Les joueurs dépenseront des points pour augmenter leur niveau durant les Enchères, ou après, afin d'égaliser un d'entre eux. Ceux qui n'enchérissent pas pour un Attribut peuvent récupérer des points en descendant celui-ci au niveau Chaosien ou Humain.

■ Rang Ambrien

Vous n'enchérissez pas, ni ne descendez votre Attribut, ce qui signifie que vous avez le rang Ambrien. C'est très bien, car cela veut dire que vous êtes, et de loin, meilleur que tous ces minables habitants d'Ombre et que vous n'avez pas de point faible. Une force Ambrienne vous rend plus fort que le plus impressionnant hercule du monde. Un Combat Ambrien vous permet de surclasser les meilleurs bret-

teurs et les plus grands stratèges humains. Il en est de même pour la Psyché et l'Endurance.

■ Rang classé

Si cela ne vous suffit pas d'être meilleur que les habitants d'Ombre, vous pouvez dépenser des points pour un de vos Attributs et vous classer parmi les meilleurs Ambriens. Un unique point vous fait dépasser tous ces petits joueurs de niveau Ambrien.

■ Rang dominant

Celui qui remporte la première place dans les enchères obtient un classement particulier. Même s'il n'a dépensé qu'un seul point de plus que les autres, ou si quelqu'un, après réflexion, a décidé d'en sacrifier exactement autant pour arriver presque au même niveau, il est quand même le meilleur dès qu'il y a conflit avec l'un des autres personnages. Il n'est pas seulement meilleur, il est LE meilleur.

Rang secret

Si le rang Ambrien ou celui correspondant à votre dernière enchère ne vous satisfont pas, vous pouvez dépenser un peu plus de points sur un Attribut. Cette augmentation restera secrète, connue seulement de vous et du MJ. Toutefois, souvenez-vous qu'en améliorant votre classement de cette façon, pour passer au même niveau qu'un autre personnage a atteint lors des enchères officielles — par exemple le 3ème rang — vous serez toujours légèrement inférieur à lui (ce que nous appellerons "3,5" : meilleur que le quatrième rang, mais moins bon que le troisième).

Rang Chaosien

C'est le niveau normal d'un habitant des Cours du Chaos, également appelé "Sous Ambrien". Il correspond à la limite supérieure de l'éventail des possibilités humaines : le meilleur athlète ou le meilleur escrimeur. Tout à fait respectable par rapport aux habitants d'Ombre, le personnage ne sera pas de taille face à un Ambrien. Descendre un Attribut au rang Chaosien vous rapportera 10 points supplémentaires.

Rang Humain

Mirable ! Vous êtes l'équivalent Ambrien d'une larve téléphage, soit en gros un humain normal (la moyenne inférieure des habitants d'Ombre).



LES ENCHÈRES

Aussi connues sous le nom de "guerre des enchères". Tous les joueurs se réunissent pour participer à quatre ventes aux enchères consécutives, qui détermineront le classement des créations Attribut par Attribut : tout comme Gérard est le plus fort des princes d'Ambre et Benedict le meilleur guerrier de la Création, les personnages des joueurs se positionnent dans leur génération de jeunes Ambriens.

Une fois le groupe réuni, des enchères séparées auront lieu pour chacun des quatre Attributs. Les premières pour la Psyché, les suivantes pour la Force, pour l'Endurance et, finalement, pour le Combat.

LES RÈGLES DES ENCHÈRES

Voilà les règles absolues qui régissent les enchères. Assurez-vous que chaque joueur les a bien comprises avant de commencer.

1. Tous les joueurs commencent avec 100 points

Vous ne pouvez en obtenir davantage que de trois façons : (a) en "baissant" des Attributs, (b) en prenant de la "poisse", (c) en "aidant" le MJ.

(a) Baisser des Attributs

- Obtenir le rang Ambrien en Psyché, Force, Endurance et Combat est gratuit.
- Descendre un Attribut au rang Chaosien, juste en dessous du rang Ambrien, rapporte 10 points.
- Descendre un Attribut au rang Humain, en dessous du rang Chaosien, rapporte 25 points.

Et n'oubliez pas que si, par exemple, vous avez prévu d'obtenir 10 points supplémentaires en baissant votre Psyché au rang Chaosien, vous ne pouvez participer aux enchères de cet Attribut. **On ne peut baisser un Attribut et investir sur lui pendant les enchères !**

(b) Prendre du Mauvais Karma

Vous pouvez prendre autant de points de Mauvais Karma que votre Maître de Jeu vous le permet, chacun vous rapportant 1 point à dépenser pour votre personnage. D'un autre côté, chaque point de Mauvais Karma est utilisé par le MJ pour que des choses désagréables vous arrivent...

Des personnages ayant des points de Mauvais Karma seront naturellement malchanceux et auront dès le départ des ennemis, des problèmes et des mésaventures.

(c) Aider le MJ

Cela veut dire accomplir de petites tâches régulières pour lui. Vous pouvez, par exemple, tenir le journal de bord de votre héros, prendre des notes pour le groupe tout entier ou bien faire un dessin à chaque partie.

2. Les mises sont permanentes

Les enchères terminées, chaque joueur paie les points de son offre la plus haute, et en aucun cas celle-ci ne peut être réduite ou remboursée.

3. Aucun Attribut ne peut être baissé après être passé aux enchères

Si un joueur ne mise pas sur un Attribut, il peut éventuellement tenter de le monter ou de le baisser. En revanche, s'il participe aux enchères, l'Attribut en question ne peut plus qu'être amélioré (jamais abaissé).

4. Les joueurs ne peuvent miser que pour eux-mêmes

Le contraire serait tout simplement injuste. Si des joueurs absents veulent participer aux enchères, c'est au MJ de lancer les offres pour eux.

5. Le gagnant des enchères est imbattable

Quelle que soit la personne qui remporte les enchères, elle est la meilleure de sa génération... Après tout, la première place est la seule qui soit vraiment sûre ! Si vous êtes premier aux enchères, vous savez que vous êtes le meilleur dans cet Attribut. N'importe qui, par la suite, peut essayer de s'améliorer en dépensant des points ; mais même s'il en sacrifie autant que le gagnant, il lui sera impossible de l'égaler ou de le battre.

6. Le classement est basé sur le résultat des enchères

Chaque groupe de joueurs définit ses normes et les niveaux selon lesquels ses PJ avanceront. Avec vos mises vous

créez l'échelle de valeurs qui régira votre campagne et qui déterminera la manière dont progresseront les personnages.

Comment ça marche ? Supposez que les enchères finales pour le Combat soient de 10 points pour la cinquième place, 18 pour la quatrième, 35 pour la troisième, 50 pour la seconde et 51 pour la première. Il faudra donc, pour améliorer plus tard votre classement dans cet Attribut, vous aligner sur ces scores comme s'ils étaient les barreaux d'une échelle : vous ne pourrez dépenser 20 points pour égaler un autre personnage, mais seulement 18 ou 35, 50, etc.

■ 7. Les risques du Mauvais Karma

Avoir trop de Mauvais Karma, ce qui peut arriver si vous dépensez trop de points, risque de vous faire perdre un peu du contrôle que vous exercez sur la création de votre personnage. Si vous lui en donnez beaucoup, le MJ peut en effet décider de changer ses Pouvoirs ou objets, ses Ombres ou même son passé.

■ COMMENT MENER DES ENCHÈRES

Juste au cas où vous n'en auriez jamais vues de votre vie, voilà qui vous aidera à mener les enchères des Attributs.

■ Premièrement

Décrivez ce qui est à vendre ! Vous devez donner envie aux joueurs d'acheter votre "produit", alors faites en sorte qu'ils comprennent à quel point il est important.

■ Deuxièmement

Tout le monde note son offre — qui ne peut être annulée. Ainsi, chacun a la possibilité d'en faire une, avant que les choses ne deviennent vraiment dingues ! Après tout, il est toujours possible que quelqu'un crie "Cinquante !" dès l'ouverture des enchères, bloquant ainsi les autres joueurs... Cette méthode donne donc à tous des chances égales de faire au moins une offre modeste.

■ Troisièmement

Quand tout le monde a fait sa première offre, le MJ en annonce les résultats.

■ Quatrièmement

Les offres d'appel lues, annoncez : "Les enchères sont ouvertes !"

Chaque offre doit maintenant être plus haute que la précédente : la première enchère devra être plus élevée que la plus forte offre d'appel, et ainsi de suite. Si les choses deviennent confuses, le MJ calmera le jeu un instant afin de passer en revue les dernières propositions en disant : "Attendez une minute ! Bon, Jill est en première place avec 21 points, Tim deuxième avec 20 points, la dernière enchère de Tony était de 14 points et Vince est toujours à 12 points. Hugh et Diane ont tous les deux fait des offres d'appel de 5 points, sans les avoir améliorées depuis. C'est clair pour tout le monde ? Okay, on repart. Nous sommes à 21 points. Est-ce que j'ai entendu 25 ?"

■ Cinquièmement

Clôre les enchères se fait toujours en utilisant la formule suivante : "Elaine, avec 40 points, a fait la plus haute proposition pour l'Endurance. Pour l'Endurance, une fois... Deux fois... Trois fois... Adjugée ! Vendue à Elaine pour 40 points !"

A la fin des enchères, les résultats sont analysés par le MJ, et le classement annoncé. Le gagnant, celui qui a fait l'offre la plus haute, sera le meilleur dans cet Attribut (en tout cas, dans son groupe de joueurs) et sera classé Premier. Le deuxième enchérisseur se classera Second, et ainsi de suite. Les joueurs n'ayant rien misé seront désignés par : "Pas d'enchères".

■ CONSEILS

Personne n'est jamais satisfait des résultats des enchères ! Si vous ne misez rien, vous regretterez de ne pas être bien classé. Alors que si vous misez, vous regretterez les points ainsi dépensés. Mais à quoi est-ce que vous vous attendiez ? Vous êtes en compétition avec les autres joueurs... Et puis n'oubliez pas que, satisfait ou non du résultat des enchères, chacune de vos offres a bousculé un peu plus les plans secrets de quelqu'un d'autre.

■ Les points misés sont des points dépensés.

Il n'y a pas que le "gagnant", celui qui obtient la première place, qui paie. A chaque fois que vous misez, vous dépensez des points. Et à la fin des enchères, votre plus haute mise vous "paie" votre classement.

■ Attention !

Pas de reprise, de "Je ne voulais pas dire ça"... Une fois déclarée, la mise est dépensée, sans crédits, remboursements ou échanges. On ne peut reprendre aucun point après l'avoir misé dans une enchère !

■ Misez en fonction de vos plans.

Commencez fort si vous voulez réellement obtenir la première place, mais allez-y plus doucement si vous ne désirez qu'un classement. Ce peut être une bonne idée d'essayer de prévoir la quantité de points maximale que l'on veut dépenser dans les enchères, par exemple 50, puis de répartir ces points entre les quatre Attributs.

■ Ne misez que pour ce dont vous avez besoin

Si vous voulez que votre personnage soit un crack des pouvoirs mentaux, investissez plutôt vos points dans la Psyché, mais ne négligez pas pour autant l'Endurance. Les talents de combat, eux, sont déterminés par le Combat, adjugé lors des dernières enchères, mais un bon guerrier doit aussi penser à se classer en Force et en Endurance...

■ Restez ouvert

Parfois, des opportunités se présentent de façon inattendue. Ne passez pas à côté d'une chance d'être bien classé si les enchères sont plutôt lentes, même si vous n'aviez pas prévu d'investir autant de points dans l'Attribut concerné.

■ LA PSYCHÉ

Cet Attribut mesure la force d'esprit de votre personnage, sa volonté, mais aussi la facilité avec laquelle il maîtrise la Marelle, le Logrus, la Magie ou les Atouts. De plus, un être doté d'une Psyché élevée "sentira" un danger imminent et autres choses du même genre.

Mais ce qui est le plus important, c'est que le classement de votre personnage en Psyché déterminera le résultat de tous les conflits mentaux auxquels il aura à faire face. Ces batailles psychiques, souvent livrées par l'intermédiaire d'un contact par Atout, ou au contact, ou encore au travers d'un lien mystique, seront toujours arbitrées suivant sa Psyché. Le perdant de cette bataille, surclassé, sera peut-être tué par le pouvoir de l'esprit de son adversaire.

Des enfants d'Oberon, il est probable que le Numéro Un en Psyché est Fiona. Elle a utilisé ses capacités pour immobiliser son frère, Brand, alors même qu'il était au sommet de sa puissance, et toutes les rumeurs semblent indiquer qu'elle pratique la Sorcellerie et étudie la Marelle et les Atouts.

Pourquoi miser sur la Psyché ? L'énergie mentale, peu importe à travers quels Pouvoirs, est la batterie qui alimente tout. Que ce soit en se servant de la Marelle, du Logrus, des Atouts ou de la Magie, c'est le personnage doté du meilleur classement en Psyché qui sera le plus craint.

■ Exemple de mise aux enchères : la Psyché

Voici une session d'enchères avec un groupe de joueurs ordinaires qui, après répétition pour en comprendre le déroulement, vont se disputer la Psyché. Le MJ a rassemblé Alex, Beth, Cindy, Kevin, Mick, Ted, Peggy et Willy, et il est prêt à commencer.

MJ : Bon, préparez-vous, on y va. On démarre avec la Psyché. Le gagnant aura les meilleurs pouvoirs psychiques et volonté. Tout le monde est prêt ?

Beth : Presque. Je peux poser une question ?

MJ : Oui, vas-y ! Vous autres, n'oubliez pas que cette fois-ci, c'est pour de vrai, toutes les mises seront permanentes. Vous ne pourrez pas récupérer vos points, alors posez-moi toutes vos questions avant qu'on commence. Beth ?

Beth : A quel point la Psyché est-elle importante, comparée aux autres Attributs ?

MJ : C'est l'Attribut le plus important.

Ted : Est-ce que tu peux nous donner une idée de son utilité ?

MJ : Bien sûr. Une personne dotée d'une forte Psyché peut dominer quelqu'un par l'intermédiaire d'un contact par Atout, ou d'une autre façon, en engageant un conflit de volonté. Une Psyché élevée peut aussi vous aider à joindre quelqu'un de difficile à atteindre, ou encore à pressentir le danger, par exemple s'il y a de légères turbulences dans les Ombres. Elle vous sert surtout à maîtriser les pouvoirs de la Marelle et est aussi essentielle dans n'importe quelle forme de Magie.

Beth : Quand tu parles d'un conflit de volonté, c'est comme quand la flotte de Corwin affronte celle de Caine et qu'Eric essaie de distraire Corwin ?

MJ : Exactement !

Willy : Cinq points !

MJ : Désolé Willy, mais il faut que tu écrives ton offre d'appel.

Mick : Merci pour le renseignement, Willy !

MJ : Allez, tout le monde, notez vos offres d'appel. Si vous ne voulez rien miser, écrivez "Zéro" ou "Pas d'enchère"... Tout le monde est prêt ? Bien.

Ted : Attends une seconde. Qui avait la plus forte Psyché dans les livres d'origine ?

Beth : Fiona !

Peggy : Certainement pas ! C'était Brand.

MJ : Je pense qu'on pourrait en débattre, mais c'est certainement l'un des deux. Fiona n'a pas osé s'attaquer à Brand, mais elle a réussi à l'immobiliser une ou deux fois. Bon, on va commencer avec vos offres d'appel maintenant.

Montrez votre papier et annoncez votre chiffre.

Alex : Pas d'enchère pour moi.

Mick : Cinq.

Willy : Zéro aussi.

Cindy : Pas d'enchère.

Peggy : Je mise un point. Et je répète que c'était Brand.

Kevin : De toute façon, c'est hors de propos. Je mise dix.

Beth : Cinq.

Ted : Que dalle.

MJ : Donc, pour commencer, nous avons Peggy avec un. Mick et Beth ont tous les deux misé cinq et seront donc à égalité jusqu'à ce que l'un d'entre eux renchérisse. La prochaine offre devra dépasser les dix points de Kevin. Est-ce que j'ai entendu vingt ?

Alex : Onze.

Kevin : Douze.

Peggy : Vingt !

MJ : Alex propose onze, et Peggy vingt. Bien ! Ai-je entendu trente ?

Beth : Vingt-et-un.

Kevin : Vingt-deux.

Beth : Vingt-trois.

Kevin : Vingt-quatre.

Willy : Vingt-cinq.



Kevin : Vingt-six.

Willy : Trente !

MJ : Ouahou ! Enfin, ça bouge. Est-ce que quelqu'un dit quarante ?

Alex : Dans tes rêves...

Kevin : Laisse tomber !

MJ : Voilà un minable trente qui menace de prendre la première place en Psyché, et ce sera tout ?

Beth : Comment ça, minable ? Trente, ça fait beaucoup de points !

MJ : Pas si tu considères que Willy pourrait te griller la cervelle... Peggy ?

Peggy : Récapitulons. Nous n'avons que cent points à notre disposition, d'accord ?

MJ : Oui.

Peggy : Nous n'avons pas cent points pour les Attributs et cent autres pour le reste ?

MJ : Non, c'est bien cent points au total. Donc, nous disons trente-et-un points pour la Psyché ?

Peggy : Trop cher pour moi.

MJ : Quelqu'un ?

Kevin : Récapitulons. J'ai déjà misé vingt-six points, donc cela veut dire que j'ai déjà dépensé vingt-six points, d'accord ?

MJ : Tu mises, tu dépenses, c'est comme ça que ça marche.

Kevin : Alors j'offre trente-et-un.

Willy : Trente-cinq.

Kevin : Ahhh, finissons-en. Quarante !

MJ : Willy ?

Willy : Cinquante. Voilà !

Kevin : C'est dingue !

MJ : J'ai cinquante, est ce qu'il y a preneur à soixante ?

Kevin : C'est idiot ! Dingue ! Insensé !

MJ : Tu as déjà dépensé quarante points, Kevin, et tout ce que tu as c'est une lointaine deuxième place.

Kevin : J'en suis satisfait.

MJ : Quelqu'un d'autre est intéressé ? J'ai la Psyché à cinquante points. Cinquante, une fois...

Willy : Oui !

MJ : Deux fois...
Kevin : Attends une minute.
MJ : Quoi ?
Kevin : Bon, cinquante-et-un.
MJ : Willy ?
Willy : Oh, cinquante-deux.
MJ : Kevin ?
Kevin : Willy, tu vas continuer comme ça longtemps ?
Willy : Tu paries ?
MJ : Kevin, il est probablement en train de bluffer. Deux points de plus et tu le bats.
Kevin : NON !
MJ : Hé, juste deux petits points de plus...
Kevin : NON !
MJ : Quelqu'un d'autre ?
Tout le monde : NON !
MJ : (Soupir) Bon, une fois. Personne ?
Willy : Allez...
MJ : Deux fois...
Willy : Ouais !
MJ : Hé Willy, tu ne veux pas aller jusqu'à cinquante-cinq ?
Willy : Quoi ? ! ? J'ai déjà fait la plus forte offre !
MJ : Je me disais que tu préférerais un chiffre rond. Une fois, deux fois, trois fois. Adjugé... Vendu ! La meilleure offre pour la Psyché est celle de Willy, avec cinquante-deux points.
Willy : Oui !
MJ : Donc, voilà le résultat final de la mise aux enchères de la Psyché. La meilleure offre est celle de Willy, avec cinquante-deux points, suivie de près par celle de Kevin, avec cinquante-et-un...
Mick : Dingues, tous les deux, dingues !
MJ : On verra à quel point ils sont dingues, la première fois que tu auras un contact par Atout. La troisième est Beth, avec vingt-trois points, et ses vingt points placent Peggy en quatrième position. Alex est cinquième avec onze, et enfin, en sixième place, se trouvent Mick et ses cinq points miteux.
Cindy : Et pour Ted et moi ?
MJ : Actuellement, vous êtes considérés comme moyens. C'est largement mieux qu'un humain normal, mais c'est loin d'être à la hauteur de ceux qui ont participé aux enchères.
Ted : On est coincés à cette position ?
MJ : Non. Jusqu'à ce que nous commençons de jouer, tu peux encore modifier ta Psyché.
Cindy : Tu veux dire qu'on peut acheter un meilleur classement ?
MJ : Exactement. Cela se fait en secret.
Ted : Est-ce que ça veut dire que l'un d'entre nous peut battre Willy ?
MJ : Non, c'est la seule chose que vous ne puissiez faire. Personne ne pourra dépenser plus de cinquante-deux points pour la Psyché.
Cindy : Et que se passera-t-il si nous dépensons ces cinquante-deux points ?
MJ : Eh bien vous serez juste derrière Willy et devant tous les autres.
Peggy : J'ai déjà misé vingt points. Puis-je décider d'en rajouter ?

MJ : Oui, mais tu devras égaler le score d'un autre enchérisseur. C'est-à-dire que tu devras sacrifier, soit trente-deux autres points, pour égaler l'offre de Willy, soit trente-et-un, pour celle de Kevin, soit simplement trois pour celle de Beth. Et de toute façon, tu seras juste en dessous.
Beth : Est-ce que cela signifie que je peux récupérer trois points et rétrograder à la position de Peggy ?
MJ : Non !

Kevin : Comme je ne suis que second, est-ce que n'importe qui peut acheter une place au dessus de moi ?

MJ : Oui, mais si cela te préoccupe, tu peux aussi acheter une meilleure place. Et tous ceux qui s'achètent une place au même niveau sont à égalité.
Ted : C'est une importante décision à prendre.

MJ : Il y a même une autre possibilité. Ted, comme Cindy et toi n'avez pas participé aux enchères, vous pouvez baisser votre Psyché. Cela vous rendra plus faibles, mais vous pourriez trouver que c'est valable.

Peggy : Est-ce que je peux n'acheter que quatre points pour battre Beth ?
MJ : Non. Tu dois dépenser soit trente-deux points, soit trente et un, soit trois. Ou si tu avais commencé plus bas, tu devrais en sacrifier assez pour atteindre le même nombre de points qu'un des autres enchérisseurs.

Voilà donc les résultats de la première mise aux enchères :

PSYCHÉ

Willy	1ère place (52 points)
Kevin	2ème place (51 points)
Beth	3ème place (23 points)
Peggy	4ème place (20 points)
Alex	5ème place (11 points)
Mick	6ème place (5 points)
Cindy	Pas d'enchères.
Ted	Pas d'enchères.

■ Le potentiel de la Psyché

Fiona, probablement l'Ambrienne de la première génération possédant la plus grande Psyché, a plus d'un tour dans son sac. Voilà quels sont ses pouvoirs, que les joueurs pourront s'efforcer d'atteindre, au moins en partie...

- Quand elle se déplace à travers les Ombres en utilisant la Marelle, Fiona peut sentir la perturbation causée par une Descente aux Enfers et suivre la piste de celui qui l'a créée.

- Elle sent naturellement les chemins d'Ombre et sait donc si un de ces chemins a été changé ou artificiellement bloqué.
- Elle perçoit l'accumulation d'énergie magique qui accompagne l'utilisation des sortilèges d'un sorcier, ce qui la prévient de leur usage imminent. Même si leur lanceur est hors de vue, elle en détecte l'aura magique et obtient ainsi quelque indication quant à leur cible.
- Fiona est consciente de n'importe quelle présence psychique dans les alentours immédiats, y compris celle d'êtres cachés ou invisibles.
- La "puanteur du Chaos", comme l'appellent les Ambriens, lui est évidente quand quelqu'un de proche invoque le Logrus. De la même façon, un usage intensif du Logrus

Ici Erick Wujcik, l'auteur de ce jeu, qui vous parle à vous, joueur débutant d'Ambre. Je voudrais vous donner quelques conseils, avant que vous ne commeniez à créer votre propre personnage. J'ai écrit ce jeu et fait jouer quelques centaines de personnages, mais j'en ai aussi incarné quelques-uns. Alors mon avis en ce qui concerne leur création tient en deux axiomes :

Prenez toujours la Marelle
Faites ce que vous voulez mais dépensez ces 50 points. Aucun personnage n'est complet sans la Marelle.

Ne descendez jamais vos Attributs

Peu importe ce que vous désirez, ne diminuez jamais vos Attributs. Si vous devez absolument le faire, limitez-vous au rang Chaosien. Si vous avez vraiment besoin de ces points, descendre trois Attributs au rang Chaosien vaut mieux qu'un seul au rang Humain.

pour traverser des Ombres ou manipuler des objets avec ses vrilles, lui sera perceptible. Notez que des maîtres du Logrus dotés d'une forte Psyché bénéficieront de la même capacité à détecter les utilisateurs de la Marelle.

- Fiona peut connaître la condition physique de toute personne se trouvant à portée de son esprit et déceler n'importe quelle faiblesse, douleur ou blessure, même cachée.
- Elle sent la présence des choses de pouvoir, (objets ou créatures) qu'elles soient à un autre Ambrien, tirent leur pouvoir de la Marelle, du Logrus, des Atouts ou d'autres formes d'énergie puissantes.
- En percevant un être quelconque, Fiona peut dire s'il a atteint ou non les limites de son Endurance, et s'il est fatigué, affamé, assoiffé ou de quelque façon dans le besoin.
- Quand elle ouvre son esprit à ce qui l'entoure, elle est capable de pressentir intuitivement n'importe quel risque ou danger. Si une créature complète contre elle ou se prépare à l'attaquer, la source de la pensée lui sera évidente. Les pièges ou les situations fondamentalement périlleuses seront simplement perçus par elle comme des sensations gênantes, sans plus de détail ; elle aura juste l'impression que certains endroits ou gestes sont plus dangereux que d'autres.
- Fiona sait toujours immédiatement que quelqu'un touche son Atout.
- Lorsqu'elle se trouve en compagnie d'autres personnes, il lui est possible de sentir quels sont leur humeur et leur état émotionnel. Cela marche également à travers les contacts par Atouts ou l'utilisation de ses Pouvoirs à distance.
- Lors d'une communication psychique, ou même lors d'une tentative pour en établir une, Fiona peut percevoir un certain nombre de choses à propos de son correspondant. Elle peut capter son nom — mais s'il est sensible (Psyché d'un niveau Ambrien ou supérieur), il sera averti du transfert de connaissances. S'il ne prend pas de mesures pour bloquer son accès aux données (Combat psychique), Fiona lui soutiendra de plus en plus d'informations, au fur et à mesure que le contact se prolongera.
- Fiona peut sentir la composition et la résonance d'une Ombre, ce qui lui permet de savoir beaucoup de choses sur elle. Cela se traduit principalement par une description des traits caractéristiques de l'Ombre en question, incluant par exemple la différence de flux temporel et les degrés auxquels y sont présents la Marelle et le Logrus.
- Elle peut aussi se faire une idée de n'importe quel être qui a un fort impact sur la structure ou la forme de l'Ombre.
- Rencontrer matériellement ou psychiquement une créature quelconque permettra à Fiona de détecter si la Marelle est présente dans son sang, et à quel point elle est active. Elle repérera donc quelqu'un du sang d'Ambre, même s'il n'a pas encore subi l'épreuve de la Marelle, ou saura si son interlocuteur l'a parcourue récemment. Les potentiels de Logrus, de création d'Atouts, de polymorphisme, ou de Magie lui seront également visibles.
- Dans une conversation, Fiona peut sentir si l'on dit vrai. Cela signifie qu'un mensonge direct lui sera évident, mais



aussi qu'elle saura si quelqu'un étudie une question ou tourne autour du pot.

- Bien qu'un métamorphe puisse dissimuler son apparence réelle à la plupart des gens, Fiona pourra, si elle est en contact mental avec lui et dispose de suffisamment de temps, découvrir son identité exacte.

■ LA FORCE

La Force mesure la puissance musculaire du personnage, c'est-à-dire qu'elle détermine les dégâts qu'il inflige dans un combat au corps à corps, aussi bien que sa propre résistance aux dommages. La Force normale d'un Ambrien est suffisante pour qu'il soulève et lance de petites automobiles.

Dès lors que les personnages en viennent aux mains, le combat, de quelque nature qu'il ait pu être auparavant, devient un conflit de Force pure. A la différence de ce qui se passe dans d'autres formes de bataille, qui permettent en général aux participants de s'enfuir, il est pratiquement impossible de se dégager d'une lutte au corps à corps avec un adversaire de Force supérieure.

Dans l'univers d'Ambre, Gérard est classé Premier en Force. Quand il met la main sur quelqu'un de moins fort que lui, celui-ci est perdu. N'oubliez jamais ce qu'il dit à Corwin : "Je peux te tuer, Corwin. Ne sois même pas trop sûr que ton épée puisse te protéger, si jamais je mets les mains sur toi."

Pourquoi miser sur la Force ?

S'il y a une chose sur laquelle vous pouvez compter dans Ambre, c'est votre Force, à condition d'avoir un bon classement. La plupart des combats peuvent pencher dans un sens ou l'autre, influencés comme ils le sont par de nombreux facteurs, mais une fois que vous aurez posé les mains sur la gorge de votre adversaire, tout ce qui comptera, ce sera la Force.

■ Exemple de mise aux enchères : la Force

Continuant les enchères, nos joueurs Alex, Beth, Cindy, Kevin, Mick, Ted, Peggy et Willy, vont maintenant se disputer la Force.

MJ : Notre prochaine mise aux enchères sera pour la Force. Celle-ci détermine le vainqueur d'un combat au corps à corps, c'est-à-dire qu'elle est essentielle à peu près chaque fois que vous arrivez à poser les mains sur quelqu'un. Un personnage doté d'une Force supérieure peut littéralement casser en deux quelqu'un de plus faible.

Beth : Que représente la Force par rapport aux autres Attributs ?

MJ : C'est simple, la Force est l'Attribut le plus important.

Beth : Tu n'as pas déjà dit ça pour la Psyché ?

MJ : Tu dois te tromper. La Force est bien plus importante que la Psyché.

Cindy : Il ment !

Beth : Oui, tu as dit que la Psyché était ce qu'il y avait de plus important.

MJ : Ne soyez pas ridicules, le Maître de Jeu ne ment jamais. La Force est l'Attribut le plus important. Gérard est le plus fort en Ambre, et tout le monde le craint.

Willy : Je crois que je vois où tout cela va nous mener...

Beth : Oui, et je n'aime pas ce que ça laisse présager.

MJ : Si vous avez fini de râler, nous allons commencer avec vos offres d'appel pour la Force. Vous avez une minute pour noter vos propositions. Prêts ?

Alex : Je ne mise pas.

Mick : J'offre cinq.
 Willy : Rien.
 Cindy : Pas d'enchère.
 Peggy : Deux points.
 Kevin : Zéro.
 Beth : Cinq.
 Ted : Que dalle !
 MJ : Seulement trois offres d'appel ? Deux points pour Peggy, et une égalité à cinq points pour Beth et Mick. La meilleure offre est de cinq, est-ce que quelqu'un dit vingt ? (Silence) Allons, un petit effort !
 Willy : Hé, la Force n'a pas l'air si importante que ça.
 MJ : Souviens-toi simplement que la Force est imbattable. On ne peut pas échapper à une prise faite par quelqu'un doté d'une Force supérieure.
 Cindy : Je ne sais pas... Je crois que je vais vous rejoindre à six points.
 Beth : Sept.
 Mick : Huit.
 Cindy : Neuf !
 Mick : Douze.
 Peggy : Treize.
 Beth : Vingt.
 MJ : Oui, bon début ! A qui le tour ?
 Mick : Pas moi.
 Cindy : Hmm. Des clous.
 Beth : Ouais, je savais qu'ils se dégonfleraient.
 Peggy : N'en sois pas si sûre.
 MJ : Peggy, tu proposes quelque chose ?
 Peggy : Je réfléchis.
 MJ : Bon, mais n'attends pas trop. La Force, une fois...
 Peggy : Attends une minute, rappelle-moi à quoi sert exactement la Force.
 Beth : Elle essaie de gagner du temps !
 MJ : Je le crois aussi. La Force, deux fois. Ted, tu veux rentrer dans le circuit ?
 Ted : Des clous.
 Peggy : Allez, Ted, ça serait drôle.
 MJ : Bon, ça y est. La Force, adjugée...
 Peggy : Non ! Vingt-quatre !
 Beth : Quoi ?
 MJ : Et ça repart. Beth, tu veux surenchérir ?
 Beth : Elle est folle.
 Peggy : Hé, moi, je n'ai pas sauté de sept à treize, puis directement à vingt comme tu l'as fait. Pourquoi n'as-tu pas simplement misé quatorze ?
 MJ : Calmez-vous. J'ai une offre de vingt-quatre pour la Force. Est-ce que j'ai entendu trente ?
 Beth : Non, et je ne renchérirai plus.
 MJ : Quelqu'un est intéressé ? La Force, une fois... Deux fois... Trois fois, adjugée... Vendue ! A Peggy, pour vingt-quatre points. Une bonne affaire, si vous voulez mon avis.
 Mick : Tu dis toujours ça !
 MJ : Okay, voilà les résultats finaux. Peggy est première avec vingt quatre points, Beth deuxième avec vingt, Mick troisième avec douze, et ses neuf points donnent à Cindy la quatrième place.
 Ted : Pffouh ! Quel tas de Mesdames Muscles !
 Peggy : Ouais, eh bien, attends un peu que ton personnage vienne nous dire ça...

Après la mise aux enchères de la Force, les résultats sont les suivants :

	PSY	FOR	Total
Willy	1er (52)	PE	52
Kevin	2ème (51)	PE	51
Beth	3ème (23)	2ème (20)	43
Peggy	4ème (20)	1ère (24)	44
Alex	5ème (11)	PE	11
Mick	6ème (5)	3ème (12)	17
Cindy	PE	4ème (9)	9
Ted	PE	PE	0

■ Le potentiel de la Force

Gérard, l'être le plus puissant que l'on connaisse, est véritablement l'étonnant des possibilités de la Force.

Il exerce ses talents de trois façons différentes : par le combat au corps à corps, la Force pure, et la Résistance.

1. Le combat au corps à corps

Au-delà de la simple bagarre, Gérard possède une vaste gamme de talents de combat au corps à corps.

- Il est toujours possible qu'un coup spécial, d'une forme de combat spécialisée comme l'Aïkido ou l'Atemi, surprenne Gérard. Mais cet avantage ne durera qu'un temps, car Gérard, ayant découvert cette botte la contrera dans toutes les rencontres suivantes.

2. La Force pure

C'est le côté purement musculaire de la Force.

- Gérard peut tordre des barres de fer, briser des planches de bois dur, écraser des briques ou des blocs de ciment et casser des petites chaînes ou des cordes.
- Il peut aussi ouvrir de force des portières de voiture, des serrures normales ou arracher l'armure de plaques de quelqu'un (en faisant sauter les attaches).
- S'il pousse un mur en s'appuyant sur un objet solide, il peut le faire tomber, ou même renverser un édifice bien construit.
- Gérard est capable de donner un coup de poing à travers des briques, des blocs de ciment ou du bois. Les coups qu'il porte contre des objets souples, comme un adversaire vivant, qui peut plier ou tomber, sont suffisamment puissants pour briser des os ou faire éclater des organes internes.
- Gérard peut briser des menottes d'acier, tordre d'épais morceaux de métal et, avec l'aide de quelque chose de solide (comme un marteau ou un caillou), fendre du roc en quelques coups.
- Il peut déraciner n'importe quel arbre suffisamment petit pour que ses bras en fassent le tour.



3. La résistance

Recouvert d'une couche de muscles, comme un boxeur professionnel entraîné à recevoir des coups, Gérard peut supporter une quantité incroyable de dommages.

- Il encaisse les coups physiques de n'importe quel assaillant possédant une Force de rang Ambrien ou inférieure.
- Une chute de trente pieds (10 mètres) maximum, ou l'impact d'un solide allant jusqu'à vingt miles (30 km) à l'heure le laissent indemne.
- Bien préparé, Gérard supporte le choc d'un chevalier en armure, lancé au galop, sans bouger de plus de quelques centimètres.
- Il peut frapper, bloquer ou parer des coups avec assez de puissance pour briser des épées d'acier ou d'autres armes ou armures métalliques.

L'ENDURANCE

Là où de simples mortels se fatiguerait après quelques minutes, des Ambriens peuvent continuer (à se battre, à pratiquer l'escrime ou à faire la fête) des journées entières. De plus, l'Endurance Ambrienne inclut la possibilité de guérir de toutes les blessures rapidement, au point même de pouvoir régénérer entièrement des organes ou des membres sectionnés.

Dans un combat, qu'il repose sur la Psyché, la Force ou le Combat, celui qui est le plus endurant a toujours une chance de tenir plus longtemps que son adversaire, et de gagner par abandon. En outre, personne ayant un rang inférieur en Endurance au niveau Ambrien, ne peut parcourir la Marelle sans assistance.

L'Endurance est le seul Attribut qui puisse entrer en compte dans toutes les situations, qu'il s'agisse d'une lutte physique ou d'un appel aux pouvoirs mystiques.

Corwin, le personnage principal du *Cycle des Princes d'Ambre*, est le champion d'Ambre en Endurance. Pourquoi ? Principalement parce qu'il continue toujours à se battre, en dépit des fatigues et des dangers de ses voyages. De plus, Corwin régénère entièrement ses yeux lorsqu'ils sont brûlés, et ceci bien plus vite qu'aucun autre Ambrien n'aurait pu l'imaginer.

Pourquoi miser sur l'Endurance ?

Pour être franc, vous en aurez toujours besoin, et même si vous avez le dessous dans un autre domaine, un avantage en Endurance doublé d'un peu de patience garantit pratiquement la victoire. L'Endurance est l'arbitre final de tous les duels en Ambre.

Exemple de mise aux enchères : l'Endurance

MJ : Voici la troisième phase des enchères. Elle concerne l'Endurance, la source d'énergie qui alimente tous les autres Attributs et pouvoirs. Là où les divers Attributs sont utiles directement, la Psyché pour ce qui est mental, la Force pour la lutte et le Combat pour tous les conflits, l'Endurance indique combien de temps vous pouvez tenir le coup face à n'importe qui.

Cindy : Lequel des princes avait la meilleure Endurance ?

Peggy : Ça ne serait pas Corwin ?

MJ : Oui, Corwin ! Il a surpris tous les membres de sa famille en régénérant ses yeux alors qu'ils avaient été brûlés, et ceci en un temps record. Ce qui m'amène à vous parler d'un des intérêts principaux de l'Endurance, le fait qu'elle détermine aussi la vitesse à laquelle vous guérissez d'une blessure et le temps qu'il vous faut pour régénérer complètement une partie du corps que vous perdez.

Ted : Et si tu as juste une Endurance normale ?

MJ : Si tu ne participes pas aux enchères et si tu ne baisses pas ton Attribut, tu auras une Endurance de rang Ambrien. Tu seras capable de te battre, de courir ou, d'une façon ou d'une autre, de te dépenser au maximum pendant toute une journée sans tomber à genoux. Tu guériras aussi beaucoup plus vite qu'un humain et tu pourras, en fait, te remettre d'à peu près tout.

Alex : Et si tu baisses ton Endurance ?

MJ : Il y a beaucoup d'inconvénients. La récupération est plus lente et, ce qui est pire, si tu n'as pas au moins un niveau Ambrien en Endurance, tu ne peux parcourir la Marelle sans assistance.

Ted : Comment ça, "sans assistance" ? Je croyais qu'on ne pouvait parcourir la Marelle que tout seul.

MJ : Il est possible d'obtenir de l'aide, par exemple d'un ainé ambrien. Un personnage de faible Endurance peut ainsi passer la Marelle, mais il sera incapable de recommencer sans appui extérieur et il saura toujours que la Marelle pourrait le tuer...

Beth : Je suppose que tu vas nous dire comment on doit considérer l'Endurance par rapport aux autres Attributs.

MJ : Bien sûr ! L'Endurance est naturellement l'Attribut le plus important.

Willy : Je vous l'avais dit ; il va nous la refaire à chaque fois !

Alex : Pas de mise pour moi.

Mick : Zéro.

Willy : Rien.

Cindy : Pas un point.

Peggy : Trois points.

Kevin : Est-ce que ça indiquerait quelque chose, Peggy ? Rien pour moi.

Beth : Pas de mise.

Ted : Que dalle.

MJ : Seulement une offre ? Beuh ! Peggy, te voilà loin devant avec tes trois points en Endurance. Ted, si tu es en train d'économiser pour le Combat, cet Attribut en est le parfait complément. Et il est en train de partir à un prix extrêmement bas...

Ted : Je ne mise pas.

MJ : Pas même pour le Combat ?

Ted : Hé, je ne suis pas obligé de le dire !

MJ : C'est vrai, mais de toute façon une bonne Endurance te rendrait bien service. Que ce soit comme complément pour le Combat, ou bien, si tu économises tous tes points pour acheter des Pouvoirs, afin de les alimenter.

Ted : Je passe.

MJ : Kevin ? Tu ne veux pas tenter ta chance ?

Kevin : J'ai déjà dépensé cinquante-et-un points pour la Psyché, pourquoi est-ce que je voudrais gaspiller les quarante-neuf qui restent pour l'Endurance ?

MJ : C'est simple. Tu es second en Psyché, mais très peu derrière Willy. Si tu étais mieux classé que lui en Endurance, ça pourrait faire la différence.

Kevin : Hmm. Je n'avais pas pensé à ça.

Peggy : J'y ai pensé. C'est pour ça que j'ai misé.

Willy : Hé, je croyais que tu avais dit que je ne pouvais pas être battu à la première place ?

MJ : Tu ne peux pas l'être. Mais si quelqu'un a réellement une bonne Endurance et n'est pas très loin derrière toi, peut-être qu'il pourra t'épuiser...

Kevin : C'est une idée intéressante, mais non.

MJ : Tu es sûr ?

Kevin : Je ne peux simplement pas me permettre de dépenser ces points.

MJ : Bon, l'Endurance est à trois points. Une fois...

Mick : Hé, c'est trop facile. J'offre quatre points.

Peggy : Huit !

Mick : Neuf.

MJ : C'est mieux ! Vous suivez ? Dix ?

Alex : Oh, dix.

Peggy : Enfer !

MJ : Très bien ! Ça finit par monter. Est-ce que j'ai entendu vingt ?

Peggy : Non, mais j'irai jusqu'à onze.
 Alex : Douze.
 Peggy : Treize.
 Alex : Quatorze.
 Peggy : Quinze.
 Alex : Seize.
 MJ : D'accord, Peggy ?
 Peggy : Non. Je ne peux pas aller plus loin.
 MJ : Mick ? Tu as déjà dépensé neuf points.
 Mick : Je suis en train d'y penser...
 MJ : L'Endurance est à seize points.
 Est-ce que quelqu'un dit vingt ?
 Non ? Qu'est ce que vous diriez de dix-sept ? Peggy ? Mick ?
 Peggy : Désolée.
 Mick : Nan.
 MJ : C'est pathétique. L'Endurance pour seize miteux petits points, une fois... Deux fois... Beth, ça ne t'intéresse pas ?
 Beth : Pourquoi est-ce que je m'intéresserais à l'Endurance ?
 MJ : Tu es déjà bien classée en Psyché et en Force, pourquoi n'iras-tu pas jusqu'au bout ?
 Beth : Peut-être parce que j'ai déjà dépensé quarante-trois points. Pas de mise.
 MJ : Bon, c'est votre dernière chance. L'endurance une fois... Deux fois... Trois fois... Adjugée, vendue pour seize points !
 Alex : Ouf ! Je l'ai eue !
 MJ : Mouais, et pour pas cher. Voilà nos totaux pour l'Endurance. La première place va à Alex pour seize points, la deuxième à Peggy pour quinze points et la troisième à Mick pour neuf points.

	PSY	FOR	END	Total
Willy	1er (52)	PE	PE	52
Kevin	2ème (51)	PE	PE	51
Beth	3ème (23)	2ème (20)	PE	43
Peggy	4ème (20)	1ère (24)	2ème (15)	59
Alex	5ème (11)	PE	1er (16)	27
Mick	6ème (5)	3ème (12)	3ème (9)	26
Cindy	PE	4ème (9)	PE	9
Ted	PE	PE	PE	0

■ Le potentiel de l'Endurance

De tous les Ambriens, Corwin est probablement celui qui a le rang le plus élevé en Endurance. En dépit de l'épuisement et de la fatigue, il semble pouvoir toujours aller de l'avant. Il guérit aussi rapidement.

- Corwin peut se remettre complètement de n'importe quelle blessure grave en moins de vingt-quatre heures. Quelqu'un de rang Ambrien aurait besoin de cinq jours, un personnage de rang Chaosien peut-être de deux semaines, et un humain normal devrait garder le lit un mois ou plus.
- Les coupures superficielles et éraflures semblent disparaître en moins d'une heure, soit cinq fois plus rapidement que chez un Ambrien normal. Les personnages de rang

Chaosien ont besoin de deux jours pour soigner ce genre de dommages et les personnages de rang Humain n'en guérissent pas avant une semaine ou plus.

N'écoutez pas le MJ durant les enchères ; décidez de ce que vous voulez dépenser et ne dépassez pas vos prévisions. Continuez avec les Pouvoirs et les amis (alliés), et ne prenez pas de Mauvais Karma

- Kevin Lowry

- Quand il se donne à fond, Corwin peut tenir des jours entiers sans se reposer. Toute personne de rang Ambrien peut se battre vingt-quatre heures d'affilée, de rang Chaosien deux ou trois heures, et un humain s'épuise en dix ou quinze minutes.
- Corwin peut régénérer n'importe quelle partie de son corps, y compris ses yeux, en moins de quatre ans. Un simple Ambrien doit attendre une vingtaine d'années pour régénérer quelque chose d'aussi délicat que des yeux, un Chaosien un siècle ou deux, et un humain ne régénère jamais les parties du corps qu'il perd.

■ LE COMBAT

Tous les Ambriens connaissent l'art du Combat. L'utilisation de quelque arme que ce soit, de la dague à la mitrailleuse, nécessite la connaissance de cet art. Tous les duels d'escrime, façon la plus répandue de régler une dispute, sont résolus en fonction du Combat respectif des adversaires. Le Combat déterminera aussi le don qu'aura un personnage pour la tactique ou la stratégie, de la disposition et du commandement des troupes sur un champ de bataille jusqu'à une tranquille partie d'échecs.

Être faible en Combat est bien plus dangereux que l'être dans n'importe quel autre Attribut, parce que le classement comparé dans celui-là décidera de la durée de la lutte. Si l'écart est trop grand, par exemple contre un niveau Chaosien ou Humain, le défavorisé peut être blessé ou tué, avant même d'avoir eu une chance de fuir.

Benedict est le meilleur de sa famille en ce qui concerne le Combat. Que ce soit avec une épée à la main, en duel dans une arène ou avec des troupes massées sur le champ de bataille, il est inégalé. Ne sous-estimez jamais ses talents. Ne manquez jamais de le craindre.

Pourquoi miser sur le Combat ?

Reconnaissez-le, beaucoup de conflits finissent par nécessiter le recours à l'art du combat. Il n'y a rien de plus rapide, de plus décisif. Les autres moyens sont trop lents, comparés à l'éclair d'une épée. De façon générale, le personnage le plus craint est la lame la plus vive, celui qui est le mieux classé en Combat.

■ Exemple de mise aux enchères : le Combat

MJ : Nous arrivons maintenant à la fin des enchères et à la dernière mise à prix, pour le Combat. N'importe quelle bataille, qu'elle implique l'escrime avec des épées ou le tir avec des fusils, se base sur le Combat. Meilleur est votre Combat, meilleur sera votre personnage comme soldat, sergent, capitaine, général ou amiral. Contrairement aux autres



Attributs, où votre niveau est plutôt une mesure de puissance brute, le Combat représente une certaine compétence.

Beth : Je ne sais pas pourquoi je prends la peine de te le demander, mais je suppose que le Combat est l'Attribut le plus important ?

MJ : Allez, tous ensemble...

Tous : Le Combat est l'Attribut le plus important...

MJ : Je suis content que vous soyiez d'accord. D'autres questions ?

Willy : Je suppose qu'il est évident que Benedict est le meilleur de sa génération en Combat ?

MJ : Exactement. Benedict est si bien classé en Combat que tous ses frères présument qu'il est imbattable.

Beth : Laisse-moi te poser une question. Tu dis que le Combat déterminera qui l'emportera dans un duel d'escrime ou une bataille quelconque, mais tu as aussi dit que la Force permettait de gagner. Alors ?

MJ : Tout dépend de la situation. Dans la plupart des cas, si les personnages utilisent des armes ou commandent des troupes, c'est le Combat qui compte. D'un autre côté, quand la bataille tourne à la mêlée, alors la Force entre en jeu.

Beth : Je ne comprends toujours pas.

MJ : Okay, voilà un exemple. Disons que ton personnage se bat contre celui d'Alex.

Alex : J'ai une meilleure Endurance !

Beth : Mais ma Force et ma Psyché sont au-dessus de celles d'Alex.

MJ : Tout juste ! Bon, maintenant supposons qu'Alex se retrouve avec un meilleur Combat que toi. Vous commencez à vous battre à l'épée. Donc, aussi longtemps que vous continuez comme ça, en vous fiant à vos talents d'escrimers, Alex, avec son meilleur Combat, l'emporte probablement.

Alex : Que veux-tu dire par probablement ?

MJ : D'autres choses peuvent entrer en ligne de compte. La plus importante est que Beth pourrait t'attraper, ce qui lui permettrait de remporter le combat, grâce à sa Force supérieure.

Beth : Et si c'était l'inverse ? Je suis déjà meilleure qu'Alex en Force et en Psyché. Que se passerait-il si j'obtenais aussi un meilleur rang en Combat ?

MJ : Cela mettrait Alex dans une position réellement très difficile. Tu pourrais non seulement le passer au fil de l'épée, mais aussi le rosser à mains nues, en utilisant ta Force. Sa seule chance serait que tu ne sois qu'à peine meilleure que lui en Combat. Il pourrait alors, en luttant de façon défensive, essayer de faire durer le duel pour t'épuiser, puisque tu as une Endurance inférieure à la sienne.

Beth : Bref, ce que tu nous dis vraiment, c'est que ça dépend si oui ou non nous jouons bien notre personnage, hmm ?

MJ : Oui !

Willy : Hé, on peut commencer ?

MJ : Okay. Pour la dernière fois, je vous demande vos offres d'appel. N'oubliez pas de les noter d'abord. Prêts ? Okay, on démarre avec Alex...

Alex : Dix !

Mick : Cinq.

Willy : Rien.

Cindy : Onze.

Peggy : J'aurais bien voulu, mais... Zéro.

Kevin : Zéro.

Beth : Pas de mise.

Ted : Nib.

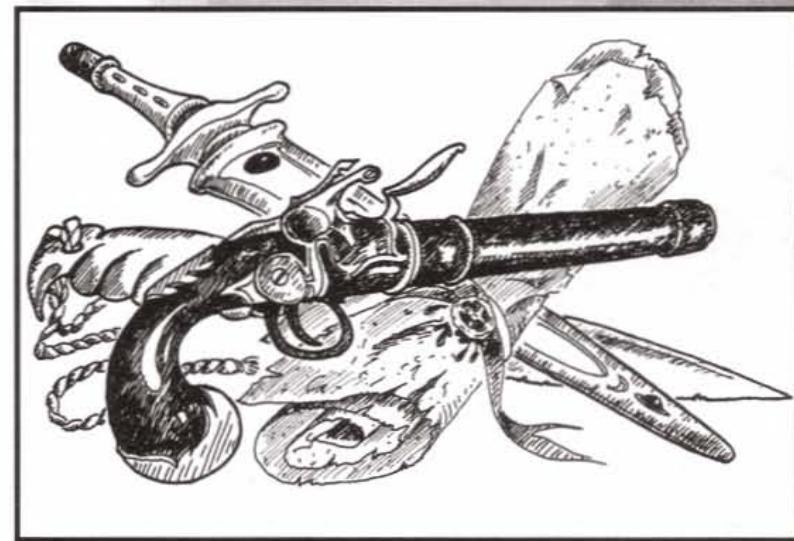
MJ : Ça m'a l'air animé ! Mick propose cinq points, Alex dix, et Cindy est loin devant avec onze points. Est-ce que j'ai entendu vingt ?

Mick : Douze.

Alex : J'irai jusqu'à quinze.

MJ (après un silence) : Hé bien ? On ne va pas rester coincés à quinze minables points pour le Combat ? Vous plaisantez ?

Alex : C'est très bien. Arrêtons-nous là.



Mick : Ça me va, je suis content.

MJ : Hé, Willy ! Qu'est-ce que tu en penses ?

Willy : Quoi ? J'ai déjà grillé cinquante-deux points pour la Psyché. Pourquoi est-ce que je voudrais faire l'imbécile avec le Combat ?

MJ : Pense un peu à la combinaison que ça pourrait faire ! La première place en Psyché et en Combat ! Tu serais imbattable.

Willy : Laisse tomber.

MJ : Willy, réfléchis un peu, c'est vraiment une affaire !

Beth : Hé, c'est pas cher. Dix-sept !

Cindy : Ça, c'est petit. Vingt.

Alex : Vingt-et-un.

Cindy : Vingt-cinq.

Alex : Vingt-six.

Cindy : Trente.

Alex : Pas question. Trente-et-un.

Cindy : Je peux continuer comme ça bien plus longtemps que toi ! Trente-cinq.

Alex : Qu'est-ce qui te fait penser ça ? Trente-six.

Cindy : Le fait que tu as déjà dépensé onze points en Psyché et seize en Endurance. Donc je monte à quarante.

Alex : Argh !

MJ : Alors, Alex ? Ce grognement était-il une offre ?

Alex : Donne-moi une minute.

MJ : Ted ? C'est le bon moment pour te joindre à nous. Tu as tous les points qu'il te faut pour les écraser !

Ted : Pas question. Je préfère rester en dehors de cette folie ! MJ : Bon, eh bien j'ai une offre de quarante pour le Combat. Quarante, une fois...

Cindy : Oui !

MJ : Quarante, deux fois...

Alex : Quarante-et-un. Cindy, je me fiche de ce que tu proposes, je peux toujours mettre un point de plus que toi.

Cindy : Vraiment ? Quarante-deux.

Alex : Je croyais que tu misais de cinq en cinq ? Quarante-trois.

Cindy : Oh, désolée. Quarante-cinq.

Alex : Urrg...

MJ : Eh bien ? Alex ?

Alex : Je déteste ça. Je la déteste !

MJ : Nous disions donc quarante-cinq, une fois...

Alex : Tu sais Cindy, tu peux vraiment être énervante...

MJ : Quarante-cinq, deux fois...

Cindy : Surtout que je vais être numéro un en Combat.

MJ : Quarante-cinq, trois...

Alex : Non ! Quarante-six !

MJ : Très bien. J'ai maintenant une offre à quarante-six. Quelqu'un dit cinquante ?

Cindy : Je réfléchis...

MJ : Ne sois pas trop longue...

Cindy : Non. Je passe.

MJ : Tu es sûre ? Tu n'es qu'à deux points d'une première place ferme et sûre... Non ? Quelqu'un d'autre est intéressé ? Le Combat pour quarante-six points, une fois... Deux fois... Ted ? C'est une chance unique de faire une très bonne affaire, avec tous les points que tu as accumulés !

Ted : Laisse-moi en dehors de tout ça !

MJ : Bon, on dirait qu'Alex va réussir... Le Combat à quarante-six points, adjugé... Vendu à Alex pour quarante-six points !

Willy : Ça y est, on a terminé ?

MJ : En fait, nous ne faisons que commencer, mais nous en avons fini avec la mise aux enchères des Attributs. Je vais faire le compte des points que vous avez dépensés au total...

Beth : Je ne comprends pas comment nous allons tous pouvoir nous offrir la Marelle. J'arrive déjà à peine à tout payer avec mes points...

Willy : Ne crois pas que nous voulions tous la Marelle. Certains ont peut-être d'autres plans.

Cindy : Vraiment ? Et quels sont tes plans, Willy ?

Willy : Ce ne sont pas tes oignons...

MJ : Voilà les totaux, du plus haut au plus bas. Alex a dépensé plus que n'importe qui, soixante-treize points, et il est classé premier à la fois en Combat et en Endurance. Il est troisième en Psyché et n'a pas misé en Force.

Mick : Je crois que je vois où est sa faiblesse...

Willy : Oui, quelque chose du genre ne pas pouvoir acheter de Pouvoirs !

Alex : N'en soyez pas trop sûrs...

MJ : La suivante est Beth, avec soixante points dépensés, et elle a fait des offres partout sauf en Endurance. Peggy est juste derrière elle avec cinquante-neuf points, ayant misé partout sauf en Combat.

Willy : Eh bien, s'ils tiennent leur journal, ou quelque chose de ce genre, ils seront au moins capables d'acheter la Marelle.

MJ : Cindy a dépensé cinquante-quatre points, uniquement pour le Combat et la Force. Ensuite viennent Willy et Kevin à cinquante-deux et cinquante-et-un points, et les deux se sont intéressés à la Psyché exclusivement.

Mick : On dirait que Willy et Kevin vont se tirer dans les pattes !

MJ : Ce qui nous amène à toi, Mick, qui as sacrifié trente-huit points, et qui es le seul à avoir misé dans toutes les enchères.

Kevin : Ouahou ! Regardez tous les points que Mick a gaspillés ! Il n'est même pas premier quelque part.

MJ : Ce n'est pas obligatoirement du gaspillage. Après tout, il a misé partout, mais il a dépensé moins de points que vous. Cela veut dire qu'il est classé dans chaque Attribut, qu'il n'a donc pas vraiment de point faible, et qu'il n'aura pas à prendre de points de Mauvais Karma pour acquérir la Marelle.

Peggy : Ouais Kevin, c'est plutôt toi qui t'es planté ! Cinquante-et-un points pour la Psyché, et tu n'as même pas obtenu la première place.

Kevin : Hé, je ne me suis pas planté ! Je me suis arrêté avant que ces enchères ne deviennent vraiment dingues. Et puis, j'ai misé moins de points au total que toi !

Willy : Plutôt malin, Mick ! Tu as sacrifié moins de points que nous tous, et tu es assez fort en général.

MJ : Moins de points que vous tous, à l'exception de Ted, qui n'en a pas dépensé un seul.

Peggy : Booooh ! Kssst !

Willy : Ouais, Ted, comment veux-tu que nous te fassions confiance si tu gardes tous ces points de côté ?

Ted : Je fais simplement preuve d'un peu de mesure !

MJ : N'oubliez pas que si Ted s'est réservé beaucoup de possibilités, les Attributs qu'il achètera seront plus chers pour lui.

Beth : Que veux-tu dire par là ?

MJ : Eh bien, par exemple, tu as dépensé vingt-trois points pour obtenir ta troisième place en Psyché. Si Ted y

consacre le même nombre de points, vingt-trois, il sera un demi-rang derrière toi. Et cela marchera de la même façon pour tous les Attributs.

Willy : Donc Ted devra payer plus que nous tous, en fin de compte ?

MJ : Exactement, mais passons à l'étape suivante. Commencez à travailler vos personnages avec les points qui vous restent. Je vous verrai un par un dès que vous serez prêts...

	PSY	FOR	END	COM	Total
Willy	1er (52)	PE	PE	PE	52
Kevin	2ème (51)	PE	PE	PE	51
Beth	3ème (23)	2ème (20)	PE	3ème (17)	60
Peggy	4ème (20)	1er (24)	2ème (15)	PE	59
Alex	5ème (11)	PE	1er (16)	1er (46)	73
Mick	6ème (5)	3ème (12)	3ème (9)	4ème (12)	38
Cindy	PE	4ème (9)	PE	2ème (45)	54
Ted	PE	PE	PE	PE	0

■ Le potentiel du Combat

Au tout début, dans une des sessions de test du jeu, un des personnages enveloppé d'une cape d'invisibilité essaya de se glisser derrière un autre, maître en Combat.

"Je vais plonger mon épée dans son dos," dit-il.

"Il se retourne" répliqua le MJ, "et pare ton coup. Alors que vos lames se croisent, il t'apparaît évident qu'il sait que tu es là. Que fais-tu ?"

"Quoi ? Mais je suis *invisible* !" protesta le joueur. "Comment peut-il parer mon coup s'il ne me voit pas ?"

"Eh bien, il est terriblement bon", rétorqua le MJ. "Suffisamment, en tout cas, pour supposer qu'il y a des adversaires invisibles dans la pièce où il se trouve et pour se placer de manière à pouvoir les contrer".

"Quoi ? Même s'il pense qu'il peut y avoir quelqu'un d'invisible près de lui, comment peut-il parer une lame invisible ? Comment peut-il savoir où je me tiens ?"

"Tactique. Quand il imagine des ennemis invisibles, il fait appel à son sens tactique pour en déduire où ils peuvent se trouver, comment ils pourraient frapper et quelle serait la parade la plus efficace contre leurs armes".

Ridicule ?

Pas si vous pensez au meilleur guerrier d'Ambre.

Nous savons que Benedict serait sans doute assez bon pour parer des lames invisibles et qu'il le ferait certainement. Tous les joueurs qui investissent dans le Combat se rapprochent de lui, absorbant graduellement les compétences qu'il a maîtrisées.

N'importe quel personnage, pourvu qu'il ait suffisamment de Combat et d'expérience, peut choisir une des compétences spéciales de Benedict.

Tous ne le voudront pas nécessairement.

Après tout, vivre chaque minute de chaque jour comme si l'on était au cœur d'une bataille peut être fatigant, au bout d'un certain temps. Et quel est l'intérêt d'être ambien, si l'on ne peut pas prendre un peu de recul, se relaxer et avoir du bon temps ?

Il y aura donc toujours des personnages dotés d'un bon Combat qui sauront mener brillamment un combat individuel mais ne développeront jamais d'"autres" capacités.

Le Combat de Benedict peut être divisé en cinq domaines : sens tactique, commandement, maniement des armes, temps de réaction et stratégie. Voilà quelques-unes des compétences possibles qu'un personnage pourra choisir dans chaque catégorie.

1. Le sens tactique

Benedict regarde le monde qui l'entoure d'un point de vue tactique. Il choisit automatiquement le meilleur endroit pour la défense, l'attaque, l'embuscade ou la fuite et se déplace systématiquement pour éviter d'être vulnérable.

- Cela fonctionne comme une résistance à l'effet de surprise. Petit à petit, le personnage commence à envisager toutes les situations comme des situations de combat potentielles, passant constamment en revue sa position d'un point de vue tactique. Il se dit par exemple : "Le bol de guacamole est ici, l'orchestre de mariachis est par là, ces six fenêtres et ces trois portes signifient qu'il pourrait y avoir une porte cachée par ici, et si un guerrier habile en surgissait, je ferais mieux de me tenir là."
- Benedict réagit, sans être surpris ou marquer de pause, à n'importe quelle menace, même très bien cachée. C'est parce qu'il mène sa vie en regardant autour de lui, en se méfiant des embuscades, des francs-tireurs et autres choses désagréables. Il est toujours prêt à faire face à des dangers surgissant de n'importe où, comme de sous la terre ou même de l'air.
- Il peut même deviner des adversaires invisibles et intangibles. En d'autres mots, il s'adapte naturellement à des ennemis virtuels qu'il ne peut voir, bloquant et parant quand cela lui semble "approprié", même s'il n'y a personne.
- Il n'a besoin de voir que la position ou la silhouette de quelqu'un pour reconnaître une personne familière ou le style de combat d'un adversaire.
- Dans un combat individuel, Benedict peut immédiatement jauger un étranger, en devinant ses mouvements et réactions et même ses armes cachées ou talents spéciaux. Cela ne veut pas dire qu'il saura que l'autre porte un .45 automatique, mais il pressentira que cet adversaire possède une arme de distance, qu'il l'emploie probablement de la main droite, et que sa portée effective doit être de l'ordre de 3 à 15 mètres.
- En se basant sur des rapports d'éclaireurs, sur le déploiement des troupes adverses ou sur leur disposition

logistique, Benedict reconnaît un ennemi familier, voit les forces et les faiblesses d'une armée et "devine" de façon très précise ce qu'elle va faire et comment elle va réagir.

- Compte tenu des tactiques employées par l'adversaire sur le champ de bataille, il en déduit quelles armes secrètes peuvent être tenues en réserve, leur effet probable, où elles sont gardées, où elles risquent d'être utilisées et comment la stratégie de l'ennemi pourrait en être modifiée.

2. Le commandement

Benedict sait mener des soldats. "Le moral est supérieur au physique dans un rapport de 3 contre 1" a dit Napoléon, chose qu'il aurait très bien pu apprendre de Benedict.

- Benedict peut au moins tripler l'efficacité de n'importe quelle troupe en utilisant la dynamique de groupe et en jouant sur la loyauté. Il peut faire des discours enthousiasmants, convaincre ses hommes de la supériorité de leur cause, et même relancer à l'assaut des armées ayant subi de sévères défaites.
- Tout comme il manipule ses propres troupes, sa maîtrise de l'esprit militaire est telle qu'il peut influencer une force ennemie. Il sait comment briser son moral et lui faire quitter le champ de bataille en utilisant des astuces psychologiques, jouant sur ses peurs et minutant ses propres avances et attaques.
- Lever et entraîner des armées est chez lui une seconde nature. Il peut recruter des hommes instantanément, diffuser sa propagande à travers une population et, s'il y a suffisamment de candidats, mettre sur pied une armée de n'importe quelle taille. Il est aussi expert dans le choix et l'entraînement d'instructeurs, si bien que toutes ses troupes sont préparées pour la bataille en seulement quelques jours.

FEUILLE DE NOTATION DES ENCHÈRES

Joueur/Personnage	Psyché	Force	Endurance	Combat	Total des Points
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					



3. Le maniement des armes

Quand il utilise une arme de longue portée à tir rapide, comme un fusil automatique, Benedict peut abattre ses cibles aussi rapidement qu'il les ajuste et presse sur la détente.

- Il connaît tout simplement chaque arme existante, ayant existé ou qui existera.
- Il peut transformer n'importe quel objet en une arme mortelle. Un crayon, un couteau à beurre, une brindille affûtée peuvent lui servir à frapper. Du bloc de rocher aiguisé à l'arête d'une feuille de papier, tout lui est arme tranchante. Ses projectiles peuvent aller de simples cailloux à des choses énormes, du moment que sa Force lui permet de les soulever. Un morceau de tissu, un bout de corde ou virtuellement n'importe quoi d'autre peuvent lui permettre de blesser ou tuer un adversaire.
- Benedict peut imaginer toutes les nouvelles armes possibles. Il n'est donc jamais surpris par, ou jamais en peine pour appliquer, une nouvelle technologie.

4. Le temps de réaction

Le temps de réaction d'un personnage est aussi déterminé par son Combat.

- Benedict est trop rapide pour être affecté par un sort dont le lancement demande plus d'un instant. En d'autres termes, si le sort nécessite ne serait-ce qu'une clé, Benedict, s'il est à portée de mains ou de lancer de couteau, peut interrompre son jet.
- Hormis s'il est immobilisé, piégé ou en butte à un tir de barrage, il est capable d'esquiver n'importe quel tir de longue portée.

5. La stratégie

Le Combat ne concerne pas seulement l'escrime et le tir : il recouvre aussi la stratégie et la tactique, de la simple partie d'échecs à la guerre continentale.

- Benedict maîtrise n'importe quel jeu de stratégie. Il est possible qu'un vieux maître, quelqu'un qui aurait consacré à ce jeu chaque minute de sa vie, puisse le battre aux échecs ou au go. Ce n'est simplement pas probable.
- Benedict peut déjouer les plans de tout ennemi, recueillant de meilleures informations que lui, encerclant ses troupes, les surprenant et, de façon générale, conservant l'avantage moral. Cela signifie qu'il peut défaire des armées bien plus grandes que la sienne.

Une fois les enchères des Attributs terminées vient le moment pour les joueurs de mettre en forme leur personnage. Entre autres choses, ils peuvent "remonter" leurs Attributs et obtenir des biens personnels comme des artefacts, des créatures ou des Ombres. Dans tous les cas, le plus difficile pour eux sera de décider quels pouvoirs donner au personnage.

■ POUVOIRS

Les achats les plus coûteux en points sont les Pouvoirs. Chacun donne à son bénéficiaire la capacité de manipuler les Ombres et les forces qui régissent l'univers d'Ambre.

Il y a deux *Pouvoirs primordiaux*.

Le grand symbole de l'Ordre est la **Marelle**. Posséder le pouvoir de l'utiliser signifie être né avec le sang d'Ambre, être un descendant d'Oberon et un membre de la famille régnante d'Ambre. Il donne aussi l'immortalité et quelques autres peccadilles. L'Empreinte de la Marelle coûte 50 points, et la version avancée 75.

A l'opposé d'Ambre, on trouve les Cours du Chaos et leur symbole, le signe tortueux du **Logrus**. Savoir s'en servir, c'est aussi être membre de la famille immense qui règne sur le sombre royaume. La maîtrise du Logrus coûte 45 points, plus la nécessité de prendre le pouvoir de Métamorphose (35 points), et la version avancée 70 points.

S'il existe un troisième pouvoir majeur, c'est celui des **Atouts**, l'art des images magiques. Il vaut 40 points. La version avancée, le Grand Art des Atouts, qui n'est que le premier pas vers une immense puissance, est à 60 points.

La **Métamorphose** n'est pas vraiment un pouvoir, car si elle donne à son détenteur le contrôle de son corps, elle ne lui en confère aucun sur l'univers qui l'entoure. La

Métamorphose est requise pour utiliser le Logrus. La forme de base de ce pouvoir, telle qu'elle est pratiquée dans les Cours du Chaos, coûte 35 points, et la forme avancée 60 points.

Les pouvoirs mineurs sont nombreux, le plus commun étant la Magie. Un personnage a le choix entre trois formes de magie. Les **Mots de Pouvoir**, utiles surtout pour se défendre contre d'autres magiciens, valent 10 points. Le lancement de sortilèges, la **Sorcellerie**,

s'achète à 15 points. Créer des créatures ou des objets magiques requiert d'utiliser la **Conjuration**, qui vaut 20 points.

Avertissement au sujet des pouvoirs avancés

Ambre est un jeu où l'on apprend sans cesse. Il faut des heures et des heures de jeu pour maîtriser ne serait-ce que les formes de base des pouvoirs. Il y a donc un danger à prendre directement les formes avancées des pouvoirs, en ce que le joueur peut devenir surpuissant sans jamais comprendre vraiment toutes les subtilités de ses capacités. Il a été prouvé, encore et encore, qu'un joueur expérimenté pourvu d'un pouvoir en version de base surclasse toujours le détenteur d'un pouvoir avancé manié sans talent.

Avertissement au sujet du Logrus

Choisir le pouvoir du Logrus dans une campagne d'Ambre peut présenter des risques. Ambre et ses Ombres sont hostiles envers les forces du Chaos. Devenir un Seigneur du Chaos en Ambre, c'est accepter d'être toujours un étranger sur une terre inamicale. Une simple piqûre de la Marelle au mauvais moment, peut vous faire prendre feu et mourir dans des flammes bleutées. Vous avez le droit de choisir le Logrus, mais sachez que le MJ n'a alors aucune obligation de vous rendre la vie facile.

■ ACCESSOIRES

Une épée de pouvoir, un cheval calme, un faucon enchanté, une coupe magique, tout ce que vous voulez peut être "construit" pour votre personnage. La seule limite est le nombre de points que vous êtes prêt à dépenser. Pour plus de détails, consultez la rubrique "Artefacts et créatures".

N'importe quel objet que vous puissiez imaginer peut se trouver quelque part en Ombre. Pour l'avoir, il suffit de prendre le temps d'effectuer une Descente aux Enfers, ou de l'atteindre si vous maîtrisez le Logrus.

Alors pourquoi sacrifier des points ?

D'abord, quand vous consacrez ces points à un objet, il devient un élément de votre personnage, tout comme Grayswandir, l'épée de Corwin, est une partie de lui. Vous pouvez donc toujours le retrouver, même s'il est perdu, volé ou détruit.

Ensuite, n'oubliez pas la nature insidieuse de l'univers d'Ambre. Tout ce qui vaut la peine d'être possédé a très probablement un lien avec quelqu'un ou quelque chose. En faisant cette dépense, vous vous assurez que c'est à vous que l'objet est relié.

■ OBJETS PARTAGÉS

Tout comme pour les Ombres, plusieurs joueurs peuvent mettre en commun leurs ressources afin de créer des objets. Le modificateur "Recensé" permettant d'en obtenir plusieurs identiques en doublant simplement le coût en points de base, il peut être rentable de partager quelque chose avec les autres.

■ OMBRES PERSONNELLES

Dans un univers constitué d'une infinité d'Ombres, un Ambrien peut faire plus que simplement trouver un monde parfait : un univers est au moins autant créé et défini qu'il est découvert. Bien qu'on puisse tomber sur une Ombre durant la partie, gratuitement, une Ombre personnelle préparée est toujours intéressante. Souvenez-vous aussi qu'un personnage qui ne maîtrise pas la Marelle n'aura probablement aucun moyen d'aboutir à une Ombre conforme à ses désirs, sinon en dépensant des points pour cela. Chaque Ombre est construite en suivant les instructions de la rubrique "les Ombres". Il n'y a pas de limites à la quantité qu'en peut acheter un joueur.

■ OMBRES PARTAGÉES

Il est possible à deux joueurs ou plus (ce que l'on appelle une "cabale") de rassembler leurs points et de construire une Ombre commune. Il faut alors que chacun d'eux remette une fiche de description de l'Ombre au MJ. Les points sont dépensés au gré des joueurs. Par exemple, pour une Ombre à six points, un joueur peut donner un point, un autre deux points et un dernier trois points. Bien sûr, le degré de contrôle sur une telle Ombre est proportionnel à l'investissement qu'on a effectué.

■ ALLIÉS

Votre personnage entre dans l'univers d'Ambre avec un passé et une famille. Pour quelques points, vous pouvez

améliorer une partie de son histoire en lui donnant des alliés sûrs, des amis ou même un parent qui prend soin de lui.

■ ALLIÉ EN AMBRE

Même s'il ne fait pas partie de la famille royale, cet allié sera un familier d'Ambre. Cela inclut, par exemple, les domestiques de la cour, les monarques des pays voisins, les serviteurs, les capitaines de navires ou les membres des forces armées. Dans tous les cas, un allié a toujours une certaine influence dans le monde. Il est loyal au personnage, quelle que soit la situation politique du moment, et prêt à partager des informations avec lui ou à l'aider à accomplir un plan raisonnable.

1 point.

■ AMI DANS LA FAMILLE

C'est un membre de la famille d'Ambre ou des Cours du Chaos, du vieux Dworkin au jeune Merlin, qui considère le PJ comme un ami. Il est très susceptible d'accepter quelque désagrément pour aider votre personnage, se préoccupera toujours de son bien-être et lui dira tout ce qu'il doit savoir.

2 points.

■ PROTECTEUR DANS LES COURS DU CHAOS

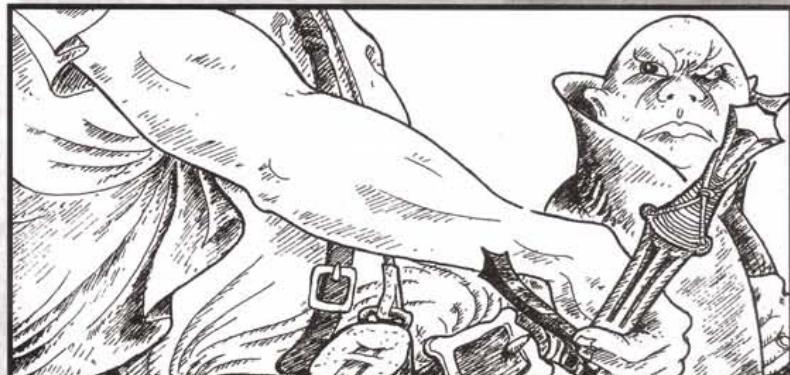
Bien qu'un tel Protecteur soit tout aussi dévoué qu'un autre en Ambre, il est moins probable qu'il puisse aider le personnage, de par sa moindre influence dans les lieux dominés par la Marelle. D'un autre côté, ce sera une extraordinaire garantie si, un jour, le PJ visite les Cours du Chaos. Tout comme son équivalent Ambrien, il lui donnera, en outre, son pouvoir en héritage : le personnage pourra, s'il réunit les points nécessaires et si l'opportunité s'en présente, devenir un maître du Logrus.

4 points.

■ PROTECTEUR À LA COUR D'AMBRE

Il s'agit d'un membre de la famille de la même catégorie que l'"ami dans la famille", si ce n'est qu'il ne vous aime pas, il vous adore. Ce qui veut dire qu'il pourra se mettre dans pas mal d'ennuis pour vous venir en aide. Ainsi, il est probable qu'il vous observera secrètement, pour apparaître quand votre vie sera en danger. Il pourra courir des risques, trahir d'autres personnes ou même changer de camp dans un conflit s'il le faut pour vous secourir. Avoir un protecteur à la cour d'Ambre signifie également qu'on est un descendant de quelqu'un qui a le sang d'Ambre. Cela peut être important car il permet de "réserver sa place" à un personnage qui n'a pas la Marelle : il pourra la prendre un jour, une fois qu'il aura réuni les points nécessaires pour le faire.

6 points.



Nommer les amis et les protecteurs à la cour

Qui est-ce ? Désolé, ce n'est pas à vous de choisir. La décision appartient au MJ. Pire, celui-ci ne vous dira pas qui est votre allié. Les Ambriens ont toujours peur que leurs amis et ceux qu'ils aiment soit utilisés contre eux, aussi hésitent-ils à ne serait-ce que révéler leurs véritables sentiments.

Si, par chance, le MJ mentionne le nom de votre ami, souvenez-vous que, parfois, le MJ peut mentir.

BON KARMA, MAUVAIS KARMA ET KARMA NEUTRE

Dans le jeu *Ambre*, les personnages se font leur propre chance.

Ou, pour être plus exact, ils achètent leur propre chance.

En tant que joueur, on utilise le "Karma" pour déterminer la chance et le destin d'un personnage. Le Karma sert de trois façons.

D'abord, il peut être employé par les joueurs pour équilibrer leurs points. Les points non utilisés peuvent être convertis en Bon Karma, tandis qu'une pénurie en points peut être surmontée si on accepte du Mauvais Karma.

Ensuite, il détermine la chance d'un personnage. Le Bon Karma rend son bénéficiaire chanceux, le Mauvais Karma en fait un malchanceux, et quelqu'un doté d'un Karma Neutre n'est ni avantagé ni désavantagé.

Enfin, il influence le "destin" ou l'"alignement" du personnage. Celui qui a du Bon Karma est en harmonie avec l'univers et a tendance à être amical et loyal envers sa famille. Celui qui en a du Mauvais est égocentrique, tendant souvent à utiliser ceux qui se soucient de lui. Le Karma Neutre amène à parcourir une voie médiane, celle de la neutralité.

■ QUANTITÉ DE KARMA

A partir de combien de points a-t-on beaucoup de Karma, bon ou mauvais ? Eh bien, il n'y a pas de règle absolue. Tout dépend du nombre de points que chaque joueur aura consacré au Karma, bon ou mauvais. Si la moyenne des scores de Karma des personnages est à six points de Bon Karma, avoir cinq points de Mauvais Karma sera effarant, alors que huit points de Bon Karma n'étonneront personne.

■ BON KARMA

Les personnages pourvus de Bon Karma ont, en général, de la chance. En combat, s'ils prennent des risques, leur Bon Karma augmente leur probabilité de réussite, cette chance étant proportionnelle au Karma. Chaque fois qu'un événement aura un élément "aléatoire", le Bon Karma fera pencher la balance en faveur du personnage.

■ Comportement lié au Bon Karma

La première impression compte beaucoup, et avoir du Bon Karma amène les gens à vous apprécier. Prendre du Bon Karma revient à faire savoir que vous êtes un "bon gars".

■ Rencontres liées au Bon Karma

Durant le jeu, le MJ prépare sans cesse de nouvelles "rencontres" pour chaque personnage. Avoir du Bon Karma signifie que les événements, les contacts et les gens rencontrés vous seront plutôt utiles et bénéfiques.

Pourquoi certains joueurs aiment avoir un Bon Karma !

Plus de mauvais jets de dés ! Rien ne risque d'aller mal à cause d'un solide régulier qui roule capricieusement sur une surface plane. Avoir du Bon Karma signifie être naturellement veinard, instantanément apprécié et toujours avoir le bénéfice du doute.

■ MAUVAIS KARMA

Son seul avantage est qu'il vous rapporte des points si vous en prenez.

■ Mauvais... Mauvais ?

Oui, très mauvais. A chaque fois que quelque chose dépendra du hasard, le MJ jettera un coup d'œil à votre Karma. Si celui-ci est mauvais, le MJ en déduira que le "hasard" vient de jouer en votre défaveur.

■ Comportement lié au Mauvais Karma

Tous ceux qui ont du Mauvais Karma vont devoir lutter contre la première impression qu'ils donneront : il y a quelque chose de sinistre en eux, quelque chose de vaguement repoussant — et plus leur Karma est mauvais, plus cette impression est forte. Bien sûr, ça n'est pas permanent et vous pourrez toujours convaincre les gens de mieux vous recevoir. C'est juste un peu difficile, quand votre Mauvais Karma a apporté une touche aigre à votre première rencontre.

■ Rencontres liées au Mauvais Karma

Quand le MJ a besoin d'une victime, de quelqu'un pour découvrir quelque chose de déplaisant ou pour encaisser la première attaque d'un ennemi caché, devinez qui il choisit ? Eh oui, celui qui a du Mauvais Karma. Mais ce n'est pas aussi négatif que ça en a l'air : comme des tas de choses arriveront aux gens qui ont du Mauvais Karma, cela peut être drôle. Après tout, plus vous avez de Mauvais Karma, plus la vie de votre personnage sera excitante.

NOTES SUR LE MAUVAIS KARMA !

D'abord, on n'est jamais en panne de Mauvais Karma. Aussi longtemps que votre personnage "devra" des points, le Karma continuera d'agir, même si à peine dix minutes auparavant, vous avez subi trois coups du sort abominables. Le Mauvais Karma ne s'use pas, et le MJ peut l'appliquer à tout instant.

Ensuite, n'oubliez pas que le Mauvais Karma est aussi un indicateur de la gravité des blessures. Assez de Mauvais Karma au mauvais moment dans un combat, et votre personnage pourrait bien se retrouver mort.



■ Effets du Mauvais Karma en combat

Ooh. Le pire côté du Mauvais Karma est le combat. Vous ne pourrez même pas vous rendre compte de la poisse que vous aurez. Les erreurs que l'autre type aurait pu faire mais qu'il n'a pas faites. Une décision hâtive qui se retourne contre vous par simple malchance. Oui, vous avez intérêt à être drôlement habile pour compenser une forte dose de Mauvais Karma.

Pourquoi certains joueurs

aiment avoir un Mauvais Karma !

C'est sûr, ils se cassent la figure de temps en temps et ils finissent toujours par prendre quelques coups, mais le Mauvais Karma a trois avantages. Premièrement, le jeu est plus amusant, parce que le MJ réserve plus de surprises, de pièges et d'embûches aux gens qui ont un Mauvais Karma. Deuxièmement, parce que ceux-ci ont une apparence sinistre et maléfique... Exactement ce qui plaît à certains joueurs ! Troisièmement, les points supplémentaires ainsi gagnés rendent le personnage plus puissant.

■ LE KARMA NEUTRE

La neutralité est quelque chose d'étrange, vous ne trouvez pas ? Mais, si vous avez évité de prendre un Bon ou un Mauvais Karma, votre personnage est Neutre. Les gens au Karma Neutre sont souvent bien équilibrés et très axés sur leurs pouvoirs. Tout cela est très bien, mais n'oubliez pas qu'ils ont aussi une certaine attitude "en retrait", qu'ils attendent de voir.

Pourquoi certains joueurs

aiment avoir un Karma Neutre.

On a un côté mystérieux quand on a un Karma Neutre. Et puis un tel personnage est bien construit, sans un point qui manque ou qui reste. De plus, ses rencontres commencent sans que ses interlocuteurs aient d'idées préconçues, et il a une marge de manœuvre plus importante.

■ COMMENT UTILISER LE KARMA

Pour appliquer les effets du Karma, qu'il soit bon, mauvais ou neutre, le MJ doit se représenter la situation et déterminer dans quelle mesure la chance des protagonistes peut jouer un rôle. Dans la scène qui suit, tous les personnages vont accomplir la même action difficile, mais les résultats différeront en fonction du Karma de chacun.

MJ : Les chiens aboient derrière toi, et les chasseurs avec leurs lances se rapprochent. Jetant un œil vers le bas de la falaise, tu remarques à proximité une petite corniche, visiblement couverte de glace, comme toute cette face de la montagne. Que fais-tu ?

Joueur : Je tente le coup, je saute.

Ce qui va se passer maintenant dépend de plusieurs facteurs. Par exemple, qui est le personnage qui saute et quelle sorte de Karma il a. Voilà quelques options, allant d'un très Bon à un très Mauvais Karma.

Yvonne, personnage ayant un très Bon Karma

MJ : Glissant en avant, tu titubes pour te rétablir et réussis ainsi miraculeusement à éviter le coup de lance d'un ennemi. Ce faux pas providentiel t'as d'ailleurs mise à bonne portée pour le frapper. Tu peux lui porter un coup d'épée, te servir de tes poings ou bien le faire basculer dans le vide. Que fais-tu ?

Farley, personnage ayant un assez bon Karma

MJ : Tu te reçois sur la corniche et un de tes pieds glisse dans le vide, mais tu parviens à agripper un bloc de rocher bien stable. Que fais-tu ?

Dorell, personnage ayant un Karma neutre

MJ : Tes pieds glissent sur la corniche verglacée et tu te retrouves avec une botte dans le vide. Mais ta main effleure le sommet d'un rocher et tu arrives à t'y cramponner du bout des doigts, malgré la glace. Tu ne tiendras pas une seconde de plus ! Que fais-tu ?

Garvin, personnage ayant un assez mauvais Karma

MJ : Tu te reçois sur la corniche, mais tes pieds glissent du rebord et tu tombes à plat ventre. Tu continues à glisser, alors que tes jambes s'agitent vainement dans le vide et que tu vois le sol défiler sous toi. Tes doigts griffent frénétiquement la glace, cherchant une prise, mais rien n'y fait. Tu es en route vers le néant. Que fais-tu ?

Harick, personnage ayant un très Mauvais Karma

MJ : Oups ! Tu te reçois durement sur le côté gauche et un éclair de douleur irradie de ton coude, alors même que tu glisses de la corniche. Tu as beau t'esrimer sur les aspérités du roc en t'y déchirant les mains, tu entames une longue chute vers l'eau tumultueuse. Que fais-tu avant de l'atteindre ?

■ COMMENT LE KARMA AFFECTE LES RÉACTIONS D'AUTRUI

Voici un autre exemple de la façon dont l'univers peut réagir par rapport au Karma d'un personnage. Le décor en est une première rencontre avec un parent inconnu, plus âgé.

MJ : Traversant grâce à l'Atout mystérieux, tu sens qu'il y avait une sorte de barrière dans cet endroit, une barrière qui pourrait bien avoir été abattue par la carte. Tu regardes autour de toi et tu vois un homme en armure assis sur une chaise de fer.

Joueur : Je m'approche avec précaution.

MJ : Sans ouvrir les yeux, il passe le dos d'une main sur son visage, balayant des toiles d'araignées. Sa main est forte et ses doigts carrés ont visiblement grand besoin d'être manucurés. Le centre de sa paume est marqué d'une tache sombre, brunâtre et un peu arachnéenne. Que fais-tu ?

Joueur : Je lui demande "Qui êtes-vous ?"

MJ : Il ouvre des yeux vifs et durs, mais aussi jeunes et verts, te regarde des pieds à la tête, et sa voix est profonde et rauque quand il te répète ta question. "Qui êtes-vous ?"

Joueur : Je lui donne mon nom. "Je suis un rejeton d'Ambre," dis-je, "et j'aimerais connaître votre nom".



Et maintenant les réponses à la question du personnage vont varier. En voici quelques exemples, de la meilleure à la pire.

Yvonne (très Bon Karma)

MJ : Il lâche un petit rire, et ses yeux verts pétillent. "Il y a longtemps que je n'ai vu jeune fille aussi effrontée. Yvonne, je suis Finndo, ton parent. Si tu veux avoir ma faveur, parle-moi d'Ambre."

Farley (assez Bon Karma)

MJ : Ses traits se détendent un peu, ses yeux verts perdent de leur dureté. Il dit : "Il y a bien longtemps, j'étais connu sous le nom de Finndo. Tu peux m'appeler ainsi, si cela te convient."

Dorell (Karma Neutre)

MJ : Il répond lentement, avec précaution, ses yeux verts restant neutres. "Je suis un vieil homme, un Ambrien. Pourquoi cette question ?"

Garvin (assez Mauvais Karma)

MJ : Ses yeux verts se durcissent. "Jamais entendu parler de toi," dit-il, sans rien ajouter d'autre.

Harick (très Mauvais Karma)

MJ : Il te regarde de travers. Son épée siffle en sortant du fourreau, le frottement du métal produisant des étincelles vertes. "Tu vas trop loin. Tu me rappelles les jours anciens et la trahison d'un parent."

COMMENT LE KARMA AFFECTE LA VISION DU MONDE D'UN PERSONNAGE

Nous voyons tous le monde différemment, filtrant chaque chose à travers un ensemble de positions et de croyances. Un vieux proverbe dit que pour les optimistes, un verre est à moitié plein, alors que pour les pessimistes, il est à moitié vide. Meilleur sera le Karma d'un personnage, plus son verre lui semblera plein. Et, à l'opposé, moins bon sera son Karma, moins plein lui apparaîtra son verre. Voilà un exemple de ce que nos cinq personnages pourraient voir dans la même situation, et où cette fois, leur interlocuteur ne réagit qu'à leurs actions.

MJ : Les odeurs, les images et les bruits de cette partie d'Ambre te disent que la mer est proche et que c'est le genre d'endroit où les marins aiment se détendre sans façons. En d'autres termes, il y a plus de tavernes et de maisons de passe qu'on n'en peut dénombrer.

Joueur : Ça m'a l'air d'être le lieu idéal où me renseigner sur le Bâton d'Or. Je rentre dans le bar le plus proche.

MJ : Okay. Une fois à l'intérieur, lorsque que tes yeux se sont accoutumés à l'obscurité et à la fumée du tabac, tu distingues trois marins installés à une table. Tu vois aussi un vieil homme vêtu d'une robe de marchand, seul dans un coin, et une femme assise derrière le bar. Son visage est caché par le livre qu'elle est en train de lire. D'une arrière-salle, te parvient un léger clapotis. Que fais-tu ?

Joueur : Je m'avance vers le bar, et je jette une pièce sur le comptoir en demandant une bière.

A partir de maintenant, ce que vont voir les personnages différera en fonction de leur Karma. Dans ce cas précis, la femme assise derrière le bar est une cliente — et quelqu'un d'important — qui remplace la serveuse occupée à faire la plonge à côté. Les marins ne sont pas hostiles, c'est juste une joyeuse troupe qui prend du bon temps. Ils se battront si on les provoque mais seront amicaux envers quelqu'un d'aimable. Le marchand dans le coin est en réalité un mage,

hostile à Ambre, et qui représente un danger pour n'importe quel joueur. Plus le Karma de l'arrivante sera élevé, plus l'idée qu'il se fera de la situation sera exacte.

Yvonne (très Bon Karma)

MJ : La femme pose son livre et te regarde attentivement en prenant un verre propre. Elle sourit légèrement, et tu te rends compte qu'elle est aussi à sa place ici qu'un pur-sang devant une charrue. Les marins ont l'air amical et de bonne humeur, mais tu as l'impression que l'homme robe, dans le coin, est en train de t'examiner.

"Bièvre blonde ou brune ?" demande la femme d'une voix dénotant une certaine éducation. Elle ressemble de façon évidente à plusieurs personnes de la famille royale d'Ambre. Que fais-tu ?

Farley (assez Bon Karma)

MJ : La femme pose son livre et te regarde pensivement en prenant un verre propre. Elle te semble avoir un peu trop de classe pour cet endroit.

Derrière toi, les marins rient d'une plaisanterie, et dans son coin, l'homme en robe lève les yeux vers toi.

"Bièvre brune ou blonde ?" te demande la femme d'une voix aimable. Que fais-tu ?

Dorell (Karma Neutre)

MJ : La femme pose son livre, te regarde et prend un verre propre.

Les marins font un peu de bruit, mais dans son coin, l'homme en robe est silencieux.

"Bièvre brune ou blonde ?" interroge la femme. Que fais-tu ?

Garvin (assez Mauvais Karma)

MJ : La femme pose son livre et te regarde froidement en prenant un verre propre.

Deux marins te montrent du doigt, et le petit groupe éclate d'un rire bruyant.

"Bièvre brune ou blonde ?" demande la serveuse d'un ton insolent. Tu remarques qu'elle n'a pas pris la peine de t'appeler Monsieur. Que fais-tu ?

Harick (très Mauvais Karma)

MJ : La femme, sans lâcher son livre, te jette un regard peu amène et prend lentement un verre propre. Visiblement, le service laisse à désirer.

"Bièvre brune ou blonde ?" questionne-t-elle d'un ton hautain, comme si tu étais un rien du tout. Alors qu'elle finit sa phrase, les marins éclatent de rire, probablement à tes dépens. Que fais-tu ?



CONTRIBUTIONS DES JOUEURS

Si votre personnage doit jouer toute une campagne, et pas simplement une histoire qui prendra une ou deux sessions de jeu, alors il y a une autre façon de gagner des points. Vous pouvez faire quelque chose pour le jeu.

Le MJ d'une partie d'Ambre doit fournir beaucoup de travail, beaucoup de préparation, et il s'engage dans un labeur qui mettra à l'épreuve tous ses talents de meneur de jeu. Il est donc simplement juste que les joueurs aient la possibilité de faire leur part de l'ouvrage.

Voici quelques-unes des formes les plus courantes de contributions des joueurs, les "règles" qui les régissent et le nombre de points qu'elles rapportent.

Journal

C'est le compte-rendu des parties, écrit par le joueur du point de vue du personnage. Cela procure non seulement une excellente documentation, mais aussi une aide facilitant la "fixation" de son personnage dans son esprit, lui permettant de mieux maîtriser sa personnalité. Ça n'a pas besoin d'être très compliqué : vous n'avez guère à griffonner qu'une page ou deux de notes par session de jeu... Mais d'un autre côté, beaucoup de joueurs font de leurs notes des choses merveilleuses. 10 points.

Carnet de bord

Le principe en est de prendre des notes pour tout le monde, et d'en donner ensuite des copies à tous les joueurs. C'est en général un compte-rendu public des événements. 10 points.

Atouts

Pour un joueur doué pour le dessin. Il devra dessiner des "Atouts" des autres membres du groupe. Les joueurs comme le MJ aiment bien avoir de vrais Atouts de leurs différents personnages, joueurs ou non joueurs. Évidemment, plus il y en a, mieux c'est, et chaque joueur un peu dessinateur sera encouragé à fournir sa propre version d'un Atout. En général, celui qui opte pour cette contribution doit faire un dessin par session de jeu. 10 points.

Nouvelles

Si un joueur aime écrire, en particulier de la fiction, voilà l'occasion pour lui d'inventer des histoires situées dans l'univers d'Ambre. Il prendra pour héros son personnage ou d'autres protagonistes du jeu. Il lui faudra écrire une nouvelle ou un chapitre par session de jeu. 10 points.

Poésie

Des poèmes, basés sur les événements du jeu ou les manies des personnages. Il faudra écrire environ une page ou une vingtaine de lignes par session de jeu. 10 points.

En dehors des contributions énumérées ci-dessus, le MJ pourra aussi choisir de donner des points (disons 5) pour des services comme taper à la machine, photocopier ou archiver.

Quelle que soit l'aide apportée, le MJ doit la recevoir de façon régulière, à chaque session de jeu. Si un joueur est en retard, le MJ a parfaitement le droit de commencer à échanger les points gagnés ainsi contre du Mauvais Karma.

Note :

Un joueur ne peut obtenir plus de 20 points pour ses contributions, quelles qu'elles soient. Pour ceux qui n'auraient pas compris, le maximum absolu est de vingt points !

EXEMPLES DE PERSONNAGES

■ Exemple de personnage mal conçu, Roderick, celui de Kevin

Commençons par regarder ce qui se passe quand un joueur soumet au MJ un personnage qui pose des problèmes. Voici ce que Kevin a présenté tout d'abord :

Kevin - Roderick - première version

Psyché : 2ème (51 points)
Force : rang Humain (+25 points)
Endurance : rang Ambrien.
Combat : rang Humain (+25 points)

1 point dépensé au total pour les Attributs
Logrus Avancé (70 points)
Métamorphose (35 points)

STEVE, le skate board démoniaque (4 points)
Rapide (2 points)
Chemin d'Ombre (2 points)

Contribution : Atouts (+10 points)

Kevin : Alors, qu'est-ce que tu en penses ?

MJ : Ce n'est vraiment pas terrible.

Kevin : Qu'est-ce qui cloche ?

MJ : Eh bien, pour commencer, tu as descendu au rang Humain ta Force et ton Combat. Pour moi, ça équivaut à un suicide.

Kevin : Pourquoi ?

MJ : D'abord, tu es incapable de te défendre. Si tu livres un combat, que ce soit au corps à corps ou avec n'importe quelle sorte d'arme, contre quelqu'un de vraiment bon, tu mourras. Instantanément.

Kevin : Et ma Psyché ? J'ai dépensé 51 points et je suis deuxième. Ça ne me protégera pas ?

MJ : Si quelqu'un te met la main dessus ? Non. Et ça ne te protégera pas non plus si on lève une épée ou un fusil sur toi.

Kevin : Dans ce cas, j'éviterai les combats.

MJ : C'est bien là le problème. Je ne vois pas comment. Tu as pris le Logrus !

Kevin : Quel est le problème avec le Logrus ?

MJ : Eh bien, la plus grande partie de ma campagne va se dérouler en Ambre même, ou dans ses environs proches. Bref, là où peu de gens apprécieront les Maîtres du Logrus. Tu ne vas pas arrêter de déclencher des signaux d'alarme et de provoquer des bagarres.

Kevin : Donc, tu penses que je devrais intervertir mon Endurance et mon Combat de façon à pouvoir mieux me battre ?

MJ : Attends une minute. Parlons un peu de ton personnage. Quel genre de type c'est ?

Kevin : Je le vois plutôt cool. Tout ce qu'il veut, c'est s'éclater sur son skate.

MJ : Alors, il n'est pas vraiment intéressé par la bagarre ?

Kevin : Non non, c'est pas son truc.

MJ : Dans ce cas, je ne vois pas pourquoi tu devrais intervertir ton Endurance et ton Combat. Le Combat te laisse indifférent. De la même façon, je me pose des questions sur ton choix du Logrus Avancé.

Kevin : Pourquoi, c'est quelque chose de très puissant, non ?

MJ : Oui, mais c'est aussi quelque chose de très difficile à apprendre. Maîtriser le Logrus Avancé serait logique pour un personnage studieux, travaillant dur. Toi, tu me décris un type qui veut juste s'amuser.

Kevin : Bon. Alors, qu'est-ce que tu me proposes ? Qu'est-ce que tu veux que je fasse ?

MJ : Kevin, c'est ton personnage, je ne peux pas te dire ce que tu dois faire. Je veux simplement te montrer les choix qui s'offrent à toi. Écoute un peu. Si tu laisses ta Psyché à 51 et que tu baisses tous tes autres Attributs au niveau Chaosien...

Kevin : Ça semble logique, puisque je viens du Chaos...

MJ : Ça signifie que tu récupères trente points, et que tu en as donc dépensé au total vingt-et-un pour tes Attributs. Ensuite, tu prends la Métamorphose pour vingt-cinq points et le Logrus normal pour quarante-cinq, ce qui te fait un total de quatre-vingts pour les pouvoirs. Quatre-vingts plus vingt-et-un égalent cent un points. Avec la contribution aux Atouts que tu a choisi de faire, cela te laisse encore neuf points à répartir.

Kevin : Je vois ce que tu veux dire. C'est logique.

MJ : Et la Marelle. Comment se fait-il que tu n'aises pas choisi la Marelle ?

Kevin : Ma foi, je l'aurais bien fait, mais le Logrus coûtait déjà beaucoup.

MJ : Cela signifie que tu pourrais être intéressé par la Marelle, un jour ?

Kevin : Bien sûr. Le cas échéant.

MJ : Alors tu devrais penser à prendre un protecteur en Ambre. Ça ne coûte que six points, ce qui t'en laisse encore trois et, de cette façon, tu pourras avoir la Marelle plus tard.

Kevin : Mais Stevie, mon skateboard ? Il coûte plus de trois points, et je n'ai pas envie d'avoir du Mauvais Karma.

MJ : Hmm. Dis-moi ce que tu attends vraiment de ton skateboard, et pas en termes de points ou de pouvoirs. Que veux-tu qu'il soit capable de faire ?

Kevin : En fait, je veux surtout pouvoir aller faire du skate dans des endroits vraiment chouettes.

MJ : Mais ça ne te dirait pas de t'exercer avec des trucs bien comme des tremplins, des courbes ou des choses de ce genre ?

Kevin : Ouais ! C'est ça que je veux.

MJ : Okay, j'ai une idée. Pourquoi ne donnerais-tu pas à ta planche le pouvoir *Modeler la substance d'Ombre* ? Ça ne coûte qu'un point, et ça te permettrait de modifier le sol sur lequel tu te déplaces.

Kevin : Oh, cool ! Ça le lisserait un peu, et il y aurait des demi-rampes et des chouettes virages ! Je n'aurais même pas besoin d'une meilleure vitesse, parce qu'il y aurait toujours des descentes pour me permettre d'accélérer. Et puis ça roulerait partout. Ça me plaît.

MJ : Bon, eh bien, il me semble qu'on a fait le tour. Vas-y, réfléchis dans ton coin à ce qu'on a dit et retravaille ton personnage. Je te reverrai tout à l'heure.

Après avoir réfléchi, Kevin revient avec sa nouvelle version du personnage :

Kevin - Roderick - version finale.

Psyché : 2ème (51 points)

Force : rang Chaosien (+10 points)

Endurance : rang Chaosien (+10 points)

Combat : rang Chaosien (+10 points)

21 points dépensés au total pour les Attributs

Maitrise du Logrus (45 points)

Métamorphose (35 points)

STEVE, le skateboard démoniaque (2 points)

Sensibilité Psychique (1 point)

Modeler la Substance d'Ombre (1 point)

Protecteur à la cour d'Ambre (6 points)

Bon Karma (1 point)

Contribution : Atouts (+10 points)

MJ : Hé, c'est dix fois mieux !

Kevin : Je crois que je couvre tout ce que je voulais faire. J'ai quand même le Logrus, qui m'a toujours intrigué. Je suis paré si j'obtiens assez de points pour acheter la Marelle, puisque j'ai un proche parent à la cour d'Ambre. Et en ce qui concerne la Force et le Combat, j'essayerai de rester à distance de mes ennemis. C'est d'ailleurs pour ça que j'ai investi un point en Bon Karma : ça m'aidera si je dois échapper à un duel inopportun.

MJ : Bien joué !

Exemple de personnage ayant de nombreuses options, Garvin, celui de Willy

A l'heure actuelle, Willy doit prendre quelques décisions importantes avant d'aller plus loin dans la création de son personnage. Le MJ lui indique certaines possibilités des règles concernant les créatures.

MJ : Bon, où est ta feuille de personnage ?

Willy : Je ne suis pas encore tout à fait prêt. Je veux d'abord te poser quelques questions.

MJ : Vas-y.

Willy : Je voudrais des animaux...

MJ : En nombre Limité ?

Willy : Ouais, environ une demi-douzaine...

MJ : Oui, c'est ça, en nombre Limité.

Willy : Mais est-ce qu'ils pourraient être différents ?

MJ : Dans quel sens, différents ? Chacun d'une couleur différente ? Ça ne pose pas de problème particulier. Il n'y a rien qui dise que toutes les choses doivent être exactement pareilles...

Willy : Non ! Est-ce que je peux leur donner, disons des qualités et des pouvoirs différents ?

MJ : Tu veux dire dépenser les points différemment sur chacun d'entre eux ?

Willy : Oui. Aussi longtemps qu'ils ont tous la même "valeur", disons huit points, est-ce que je peux juste payer le double, seize points, pour les avoir en nombre Recensé ?

MJ : Laisse-moi simplifier. Tu veux rassembler un tas d'animaux, tous différents, et dire qu'ils sont Recensés ?

Willy : Oui, comme si j'avais six chats, qu'ils valent tous huit points, et que...

MJ : NON !

Willy : Pourquoi ?

MJ : Pour qu'on dispose de créatures en nombre Recensé, ou avec n'importe quel multiplicateur, elles doivent valoir le même nombre de points répartis exactement de la même façon.

Willy : Je ne peux donc pas avoir de chats Recensés qui fassent des choses différentes.

MJ : Je n'ai pas dit ça.

Willy : Si, tu l'as dit. Je viens de t'entendre...

MJ : J'ai dit que tu ne pouvais pas utiliser l'option Recensé sur des objets tous différents. Ça ne signifie pas que des choses Recensées ne puissent pas être modifiées ultérieurement. Tu peux avoir des chats Recensés ayant des points répartis différemment, du moment que tu les crées dans un certain ordre.

Willy : Alors comment est-ce que je fais ?

MJ : D'abord, tu penses à toutes les capacités, qualités ou pouvoirs, que tu veux que tes objets aient en commun. Par exemple, eh bien, y a-t-il quelque chose que tu veux pour tous tes chats ?

Willy : Ouais, je voudrais qu'ils soient tous capables de communiquer mentalement.

MJ : Tu veux qu'ils aient Communication Mentale ?

Willy : Oui, mais que ça marche par la présence, pas simplement le toucher.

MJ : Ça te fera deux points. Rien d'autre ?

Willy : Hmm, ça serait bien s'ils avaient tous, hmm, la Résistance aux armes à feu. Ça fait deux points de plus.

MJ : Okay. Bon, maintenant, on a ton chat de base, qui coûte quatre points. Multiplie ça par deux, ça fait huit points, et tu as le nombre de chats que tu veux. Combien en veux-tu ?

Willy : Oh, une demi-douzaine, ça ira.

MJ : Voilà donc six chats, c'est bien un nombre limité, Recensé, tous semblables.

Willy : Et ils ont Communication Mentale et Résistance aux armes à feu. Mais ils sont tous pareils. Ce n'est pas ce que je voulais.

MJ : Attends une minute. Maintenant, tu peux les personnaliser en dépensant des points sur chacun, individuellement. Donne-moi un exemple. Qu'est ce que l'un d'entre eux pourrait savoir faire ?

Willy : Je voudrais que l'un d'eux puisse Suivre quelqu'un en Ombre.

MJ : Bon, tu dépenses les points pour ce seul chat. Ça n'aide rien les autres, mais lui pourra Suivre quelqu'un en Ombre.

Willy : Ce qui veut dire que j'ai dépensé huit points pour les chats, plus deux, soit au total dix points.

MJ : Voilà ! Et comme tu parlais de toute façon d'en consacrer seize à ça, il te reste six autres points à répartir individuellement.

Willy : Est-ce que je dois diviser également ces points entre les cinq autres chats ?

MJ : Non, c'est à toi de voir. Tu peux les dépenser sur ce seul premier chat, si ça t'amuse. Et puis zut, prends autant de points que tu le veux !

Willy : Autant que je veux ? Chic !

MJ : Ouais, tout ce que tu dois faire, c'est compenser avec du Mauvais Karma...

Willy : Non merci !

Willy va retravailler son personnage et finit par revenir avec la version suivante :

Willy - Garvin

Psyché : 1er (52 points)

Force : rang Chaosien (+10 points)

Endurance : rang Ambrien.

Combat : rang Ambrien.

42 points dépensés au total pour les Attributs

Marelle avancée (75 points)

Ombre personnelle (1 point)

GREYMER, lynx, créature (2 points)

Sens du Danger (2 points)

Mauvais Karma (+1 point)

Carnet de bord (+10 points)

Journal (+10 points)

MJ : Tu es sûr que tu veux t'engager pour vingt points de contributions ? Le Carnet de bord va probablement représenter beaucoup de boulot.

Willy : Je veux un max de puissance. Je ne vois pas l'intérêt de dépenser 52 points pour la première place en Psyché si je n'ai rien à alimenter avec. De mon point de vue, la Marelle est le pouvoir le plus puissant, et je veux sa forme la plus avancée. La Force ne m'intéresse pas vraiment.

MJ : Et le point de Mauvais Karma ?

Willy : C'est un peu ma façon de dire à l'univers "Dégagez, Garvin arrive !" Je sais que ça me causera quelques ennuis, mais j'aime assez l'idée que tout le monde me traitera avec respect et un peu de peur.

MJ : Qu'est-ce qui est arrivé à tes chats ?

Willy : J'ai changé d'avis. Quand j'ai décidé de prendre la Marelle Avancée, j'ai réalisé que je n'avais plus assez de points.

MJ : Donc tu as un lynx ?

Willy : Je l'appelle Greymer. J'ai envie d'un animal méchant, pas trop gros et capable de me prévenir en cas de danger. Je suppose qu'un lynx a déjà des sens très développés, donc avec son Sens du Danger en plus, il devrait être très difficile à surprendre.



MJ : Ça m'a l'air raisonnable. Et ton Ombre personnelle ?

Willy : Je ne m'en suis pas encore fait une idée précise, je sais juste que j'en veux une. Je dois tout t'expliquer maintenant ?

MJ : Non, prends ton temps. Essaie quand même de noter tous les détails rapidement et de me les donner avant qu'on commence à jouer.

Willy : Tu en veux beaucoup ?

MJ : C'est toi qui vois. Mieux tu décriras ton Ombre, plus elle ressemblera à ce que tu veux. Après tout, les choses que tu laisseras en suspens seront autant d'opportunités que je pourrai utiliser à mes propres fins.

■ Exemple de joueur obstiné, Alex avec le personnage de Harick

En dépit des conseils les mieux intentionnés du MJ, certains joueurs continueront à s'en tenir à la conception d'origine de leur personnage. Il n'y a rien de mal à cela, aussi longtemps qu'ils connaissent les limitations et les faiblesses de leur création.

Alex - Harick

Psyché : 5ème (11 points)

Force : rang Ambrien.

Endurance : 1er (16 points)

Combat : 1er (46 points)

73 points dépensés au total pour les Attributs

Métamorphose (35 points)

Mots de pouvoir (10 points)

Mauvais Karma (+8 points)

Journal (+10 points)

MJ : Okay, voilà comment je vois les choses. Tu pourrais descendre ta Force au niveau Chaosien, de façon à réduire à soixante-trois points tes dépenses pour les Attributs, et ton journal les ferait encore baisser à cinquante-trois. Ensuite, tu consacrerais cinquante points à la Marelle, et ça te ferait un total de cent-trois points. Là, ou bien tu prendrais du

Mauvais Karma, ou bien on chercherait ensemble quelle autre contribution tu pourrais faire.

Alex : Non. Je veux la Métamorphose, et ça ne se négocie pas.

MJ : Bien... Disons... la même chose, sauf que tu prendrais le Logrus. Ce qui te ferait quarante-cinq points, à la place de cinquante de la Marelle. Plus les trente-cinq de la Métamorphose. Ce qui te donnerait un total de, hmm, iirk ! Cent trente-trois points ! Ça sera difficile, mais tu pourrais baisser ta Force au niveau Humain et prendre du Mauvais Karma.

Alex : Noon. C'est pas mal, mais ça n'est pas ce que je veux.
MJ : Pourquoi ?

Alex : Je ne veux pas baisser ma Force. Je suis par essence un guerrier et je ne peux pas avoir ce genre de faiblesses.

MJ : Alex, je pense quand même que tu devrais choisir la Marelle ou le Logrus. Regarde, prends les soixante-treize points que tu as dépensés pour tes Attributs, enlève-en dix pour ton journal, et ça en laisse soixante-trois. Ajoute la Marelle, cinquante, et ça te mène à cent treize. Tu as déjà pris huit points de Mauvais Karma, ce qui ne nous met qu'à, hmm, cinq points de ma version. Et tu aurais plus de chances de survivre.

Alex : Hé, je suis premier en Combat et en Endurance et je n'ai pas de faiblesses. Et puis la Métamorphose et les Mots de Pouvoir me semblent être une bonne combinaison.

MJ : Oui, je dois admettre que Harick me semble redoutable. Mais ton Mauvais Karma ? Huit points, c'est beaucoup !

Alex : D'abord, je ne veux pas que Harick soit un gentil. C'est un sacré client. Et puis, qu'ils y viennent ! Je pense qu'il est assez costaud pour se défendre.

MJ : Et comment vas-tu faire pour te déplacer dans les Ombres ? Est-ce que Harick ne risque pas d'être un peu limité ?

Alex : Eh bien, j'y ai réfléchi. Pour l'instant, je pense que je vais devoir dépendre des autres. Mais dès que je le pourrai, j'ai prévu de prendre la Métamorphose Avancée, qui me permettra de me transformer en une créature capable de voyager à travers les Ombres.

MJ : Est-ce que tu as pensé à avoir un protecteur à la cour d'Ambre ou du Chaos ? De cette façon, tu serais sûr de pouvoir acquérir la Marelle ou le Logrus plus tard.

Alex : J'y ai songé. Mais je m'en fiche. Je veux choisir une autre voie pour Harick.

Exemple d'un personnage bien conçu, Dorell, celui de Cindy

Cindy a une idée de personnage qui tient le coup. Le MJ discute juste quelques détails.

Cindy - Dorell

Psyché : rang Ambrien

Force : 4ème (9 points)

Endurance : rang Ambrien

Combat : 2ème (45 points)

54 points dépensés au total pour les Attributs
Marelle (50 points)

DENT DE DRAGON, épée (6 points)
Double Dommage (2 points)
Sens du Danger (2 points)
Vocalises (2 points)

Karma Neutre (0 point)
Journal (+10 points)

MJ : Ça m'a l'air d'aller. Parle-moi un peu de la personnalité de Dorell.

Cindy : Je vois Dorell comme une Ambrienne tout à fait classique. Elle est trop tout ! C'est une guerrière, mais aussi une romantique.

MJ : Tu es sûre de vouloir dépenser six points pour une épée ? Deux ou trois points de Bon Karma te faciliteraient considérablement la vie...

Cindy : Je pense que Dorell est à la base quelqu'un de gentil. Mais comme elle est aussi arrogante et égoïste, cela fait plutôt d'elle un personnage au Karma Neutre. Et puis je veux créer ma chance moi-même.

Exemple d'un personnage bien conçu, Iresa, celui de Peggy

Peggy arrive avec un personnage parfaitement construit. Bien que le MJ puisse lui demander de justifier certaines décisions, il n'y a pas de réelle raison d'y changer quoi que ce soit.

Peggy - Iresa

Psyché : 4ème (20 points)

Force : 1ère (24 points)

Endurance : 1,5ème (16 points)

Combat : rang Chaosien (+ 10 points)

50 points dépensés au total pour les Attributs

Marelle (50 points)

Karma Neutre (0 point)

MJ : Je vois que tu as monté ton Endurance.

Peggy : Ça ne me coûtait qu'un seul point et je voulais être capable de surprendre Alex.

MJ : Bien que vous ayez dépensé tous les deux le même nombre de points, seize, il sera quand même devant toi en Endurance. Après tout, c'est lui qui a remporté les enchères.

Peggy : Eh bien, au moins, personne ne pourra se glisser devant moi. Au mieux, ils seront à mon niveau.

MJ : Pourquoi as tu baissé ton Combat ? Avec ta Force et tes autres scores, tu ne penses pas que tu aurais dû garder un niveau de Combat élevé ?

Peggy : Si, je sais, mais j'avais besoin de points.

MJ : Et pourquoi n'as tu pas simplement proposé de contribuer par ton journal ou autre chose ? Ça t'aurait fait...

Peggy : Désolée, je ne veux pas de travail supplémentaire. Je veux juste un personnage solide. Et puis j'aime bien Iresa ! Simple mais fonctionnelle, un peu comme une version féminine de Gérard.

MJ : Eh bien, je suppose que tous les personnages n'ont pas besoin d'être compliqués.

Exemple d'aide à un joueur n'ayant pas une idée cohérente de son personnage : Mick, avec Farley

Mick arrive avec un personnage solide, pas de faiblesses ni de problèmes. Simplement, les propos qu'il tient à son sujet ne collent pas avec la façon dont il a réparti ses points.

Mick - Farley - première version

Psyché : 6ème (5 points)

Force : 3ème (12 points)

Endurance : 3ème (9 points)

Combat : 4ème (12 points)

38 points dépensés au total pour les Attributs
Marelle Avancée (75 points)

Mauvais Karma (+3 points)
Journal (+10 points)

MJ : Bon, eh bien, à part le Mauvais Karma, je ne vois aucun problème.

Mick : Oui, construire Farley a été plutôt facile.

MJ : Parle-moi de lui.



Mick : Je vois Farley comme quelqu'un de plutôt jeune et inexpérimenté. Une sorte de gamin dans le royaume d'Ambre. Il a encore beaucoup à apprendre, mais il n'a pas de réelle faiblesse.

MJ : Jeune ? Tu veux dire que Farley est quelqu'un d'insouciant, de désinvolte ?

Mick : Oui, le genre de type capable de rechercher l'Ombre où il y a une plage parfaite.

MJ : Je ne comprends pas. Tu as pris la Marelle Avancée. Cela veut dire que ton personnage sera plutôt du genre studieux, sérieux et avide de gagner du pouvoir.

Mick : Et alors ? Est-ce que ça ne donne pas aussi beaucoup de pouvoir ?

MJ : Mick, tu me dis que tu veux jouer un marrant. Comment la Marelle Avancée peut-elle aller avec un rigolo comme Farley ?

Mick : Hmm. Je crois que je vois ce que tu veux dire.

MJ : En plus, je crois que tu veux que Farley soit gentil et innocent. Tes trois points de Mauvais Karma vont dire à l'univers entier que c'est un salaud et un pourri. Tu pourrais te contenter de la Marelle normale, échanger ton Mauvais Karma contre du Bon Karma et faire encore deux ou trois choses avec les points qui resteraient.

Mick : Je ne sais pas...

MJ : Tout ce que je te demande, c'est d'y penser. Si tu préfères Farley tel qu'il est, d'accord. Pour l'instant, prends ta feuille de personnage et repasse plus tard.

Mick revient plus tard avec la version suivante :

Mick - Farley - version finale

Psyché : 5,5ème (11 points)

Force : 3ème (12 points)

Endurance : 3ème (9 points)

Combat : 4ème (12 points)

38 points dépensés au total pour les Attributs
Marelle (50 points)

Protecteur dans les Cours du Chaos (4 points)

Bon Karma (2 points)

MJ : Ah ! Tu as changé d'avis !

Mick : Je suis content que nous ayons modifié Farley. Il a l'air beaucoup plus jeune, maintenant. Un peu veinard, mais pas trop. Et chic type. Je suppose qu'il pourra développer des pouvoirs plus importants plus tard, quand on aura vu ce qu'il donne en jeu.

MJ : Et pourquoi as-tu dépensé quatre points pour un protecteur des Cours du Chaos ?

Mick : C'est simple. J'ai lu les livres, je sais à quel point avoir un allié au bon endroit peut être important ! Et puis je veux me garder un maximum de possibilités pour le cas où j'aurais la chance de pouvoir explorer de nouveaux pouvoirs.

MJ : Ça paraît juste. Ton personnage m'a l'air de tenir debout. Pourquoi as-tu laissé tomber le journal ? Tu ne veux pas de points supplémentaires ?

Mick : Non. J'aime bien Farley tel qu'il est. Mais je tiendrai probablement son journal quand même, juste comme ça.

MJ : Mick, tu es trop bon pour être vrai.

Mick : Non, pas tout à fait. Si ça me plaît d'écrire le journal de Farley, alors la prochaine fois que nos personnages progresseront, je te réclamerai les points.

Exemple de négociation sur les contributions d'une joueuse : Beth, avec le personnage d'Yvonne.

Beth vient voir le MJ avec un personnage solide. Elle veut juste quelques points supplémentaires pour l'améliorer.

Beth - Yvonne

Psyché : 3ème (23 points)

Force : 2ème (20 points)

Endurance : rang Ambrien.

Combat : 3ème (17 points)

60 points dépensés au total pour les Attributs
Marelle (50 points)

Ombre Coza (3 points)

Type d'Ombre : Personnelle (1 point)

Barrière d'Ombre : Réservée (2 points)

Bon Karma (7 points)

Journal (+10 points)

Poésie (+10 points)

MJ : Yvonne m'a l'air d'être un bon personnage. Mais pourquoi veux-tu faire autant de boulot pour seulement sept points de Bon Karma ?

Beth : Je veux des tonnes de chance. Dans les jeux avec des dés, je fais toujours des jets minables. Dans Ambre, je veux que tout aille bien, tout le temps !

MJ : Tu veux écrire de la poésie ? Qu'est ce que ça va donner exactement ?

Beth : Je pense écrire un poème à chaque session de jeu, qui pourrait concerner un événement particulier ou bien l'univers d'Ambre en général.

MJ : Okay, mais il faudra que tu en donnes des copies à tous les joueurs.

Beth : Je peux m'arranger pour ça.

MJ : Et cette Ombre personnelle ?

Beth : Je vois Coza un peu comme la maison de campagne d'Yvonne. Hmm, ça me rappelle que... Est-ce que je peux faire de Coza une planète à gravité élevée ?

MJ : Bien sûr, c'est ton Ombre, tu en fais ce que tu veux.

Beth : Bien ! De cette façon, tout ceux qui ont une Force inférieure à la mienne auront des problèmes, là-bas.

Exemple d'un personnage très secret, Ariel, celui de Ted

Comme Ted n'a participé à aucune des mises aux enchères, il va pouvoir déterminer le niveau de ses Attributs comme il le voudra.

Psyché : 6,5ème (5 points)
 Force : 4,5ème (9 points)
 Endurance : 3,5ème (9 points)
 Combat : rang Ambrien

23 points dépensés au total pour les Attributs
 Marelle (50 points)
 Art des Atouts (40 points)

Bon Karma (2 points)
 Journal (+10 points)
 Aide au MJ - enregistrement des parties (+5 points)

MJ : Tu n'as participé à aucunes enchères, mais tu as acheté des classements en Psyché, Force et Endurance.

Ted : Oui, ça me plaît bien. Je suis classé dans trois des quatre Attributs.

MJ : Si tu avais enhéri, tu serais mieux classé. Par exemple, si tu avais misé neuf points en Endurance, tu serais troisième, au lieu d'être juste derrière.

Ted : Ouais, mais je voulais me garder un maximum de possibilités.

MJ : Okay. Bon, à propos de tes pouvoirs ?

Ted : J'ai à la fois la Marelle et la création d'Atouts, et c'est ce que je voulais vraiment. Je n'ai pas de faiblesses, et il me reste deux points en plus pour du Bon Karma.

MJ : Oui, si je donne mon accord à ton bonus de cinq points pour enregistrer les parties. Sinon, ça te fera trois points de Mauvais Karma.

Ted : Oh, allez. Tu sais bien que Willy va avoir besoin d'un enregistrement s'il veut tenir un carnet de bord convenable.

MJ : D'accord, mais il faudra que tu me passes les cassettes quand Willy en aura fini avec elles. Si tu veux avoir tes points, elles devront faire partie des archives permanentes de notre campagne.

GARDER UNE TRACE ÉCRITE DES CHIFFRES

En plus de diriger l'univers entier, le MJ doit aussi connaître les caractéristiques des Personnages.

Pour être sûr que rien ne se perde ou ne se mélange et pour que les choses soient plus claires quand les PJ progressent, il vaut mieux que le MJ et le joueur gardent tous les deux une copie de la feuille de personnage.

Un autre outil pratique pour le MJ est une table des Attributs ; ainsi, une fois que les joueurs de notre exemple auront fini de modifier leurs créations, la table de leurs Attributs se présentera comme suit :

B/M	Joueur	PJ	PSY	FOR	END	COM
0/1	Willy	GARVIN	1 (52)	C	A	A
1/0	Kevin	RODERICK	2 (51)	C	C	C
7/0	Beth	YVONNE	3 (23)	2 (20)	A	3 (17)
0/0	Peggy	IRESA	4 (20)	1 (24)	1,5 (16)	C
0/8	Alex	HARICK	5 (11)	A	1 (16)	1 (46)
2/0	Mick	FARLEY	5,5 (11)	3 (12)	3 (9)	4 (12)
0/0	Cindy	DORELL	A	4 (9)	A	2 (45)
2/0	Ted	ARIEL	6,5 (5)	4,5 (9)	3,5 (9)	A

La première colonne, B/M, indique le Bon ou le Mauvais Karma du personnage. "0/0" représente un Karma Neutre, "2/0" 2 points de Bon Karma, "0/1" un point de Mauvais Karma, etc.

Chaque MJ doit garder ces chiffres absolument secrets ! Et la meilleure façon d'y parvenir est de ne pas en parler. A qui que ce soit. Jamais ! Quand les joueurs "oublieront" la valeur de leurs Attributs, faites-leur savoir qu'ils peuvent compter sur vous pour vous en rappeler...

CADEAUX

Il y a des choses qui ne coûtent aucun point. Vous avez le droit d'inventer la plupart des détails concernant votre personnage, en vous aidant des règles suivantes :

APPARENCE PHYSIQUE

Choisissez vos caractéristiques physiques. Cela inclut la taille, le poids, la carrure, la couleur des cheveux et des yeux, l'apparence, le style des vêtements et leurs couleurs ainsi qu'un emblème.

Allez-y carrément.

Après tout, vous allez utiliser ce corps pendant des centaines, voire des milliers d'années. Vous satisferez tous vos désirs, réaliserez tous vos rêves et surmonterez tous les défis.

Habillez-vous pour l'occasion.

ÂGE RÉEL

Plus qu'un simple chiffre, l'âge réel de votre personnage est une indication sur sa personnalité. Choisir la jeunesse, moins de trente ans, est préférable si vous voulez qu'il soit insouciant et impudent. L'âge mûr, entre trente et soixante-dix ans, est une période d'apprentissage et de maturation pour les Ambriens.

Plus vieux sera votre création, plus elle sera cynique, prudente, et mieux elle connaîtra le monde... Les personnages âgés pourront moins compter sur l'indulgence des ainés d'Ambre (ce qui peut être préoccupant, étant donné le légendaire mauvais caractère et les pouvoirs de ceux-ci). Quelqu'un de jeune, avec un côté "jeune chiot", sera probablement mieux traité, et peut-être même protégé, par les anciens.

Par "réel", on entend le temps que le personnage a réellement vécu : avec les Ombres, où le temps s'écoule plus ou moins vite, on peut être bien plus jeune, ou plus vieux, que sa date de naissance ambrienne ne le laisse supposer.

COMPÉTENCES

C'est simple. Dans Ambre, si vous voulez des compétences, vous pouvez les avoir.

Pourquoi ? Corwin a un jour fait remarquer que chacun de ses frères et sœurs était l'équivalent d'un chirurgien expérimenté. Ils sont, en effet, tous intéressés par les compétences nécessaires à leur survie. Et ils ont tous eu le temps d'apprendre.

Le temps est donc un facteur important.

Et on peut toujours trouver le temps. Tout personnage ayant le pouvoir de passer à travers les Ombres peut faire un petit voyage dans une Ombre "rapide". Par exemple, quelqu'un pourrait y passer huit ans, à étudier la médecine et la chirurgie à l'université, pendant qu'un seul week-end passerait au château d'Ambre.

D'un autre côté, si vous voulez que votre héros soit jeune, naïf, et inexpérimenté, il vaut mieux limiter les compétences qu'il aura acquises.

Et puis vous pouvez ne pas vouloir beaucoup de compétences. Après tout, un millionnaire peut avoir des tonnes d'argent, des yachts, des voitures rapides, des chevaux de polo et tous les jouets imaginables. Mais ça ne veut pas dire qu'il veuille apprendre à tenir des comptes, hisser des voiles, réparer des moteurs ou élever des chevaux. Pourquoi les Ambriens voudraient-ils perdre leur temps avec des choses ennuyeuses, alors qu'ils peuvent faire toutes les choses amusantes possibles ?

Plutôt que d'essayer de dresser la liste des compétences que vous avez pu acquérir, notez les expériences que vous avez vécues. Voici quelques exemples :

Deux années à voyager en Ombres

Un peu de temps passé à se balader dans les Ombres donne à un personnage l'habitude de découvrir de nouveaux langages et cultures, et une vue d'ensemble sur la façon dont les choses se passent dans des endroits différents. Par exemple, après deux ou trois ans d'errance, il "sentira" comment on paie dans les différentes sociétés, depuis les rituels de partage des tribus vivant de chasse et de cueillette, le marchandage des nomades, la pesée de l'or et des métaux précieux dans les cités-états, les échanges monétaires des royaumes et empires jusqu'aux chèques et aux cartes de crédit des sociétés industrialisées, ou aux transactions abstraites de "crédit de travail" des mondes futuristes. En même temps, il apprendra comment voyager à cheval, en chariot, charrette, comment prendre un billet pour un trajet en train ou en bateau à vapeur et conduire n'importe quel véhicule, des voitures et des hélicoptères aux vaisseaux spatiaux et aux plates-formes de téléportation.

Cinq années d'aventures fantastiques

Supposons que votre personnage découvre une Ombre médiévale fantastique, où arrivent toutes sortes d'aventures merveilleuses, peuplée de méchants magiciens, de valeureux chevaliers, de sombres donjons et de belles demoiselles en détresse ? Il est sûr qu'il développerait toutes sortes de compétences en armement, équitation et peut-être même un peu de la magie de cette Ombre. Besoin de forcer une serrure ? Quelqu'un avec un passé de ce genre aura probablement les compétences requises. D'autres aventuriers de ce genre pourront passer cinq ans comme pirate, cow-boy, samouraï errant ou n'importe quoi d'autre.

Dix années comme ingénieur civil

En plus d'une longue période d'études, suivie d'un apprentissage chez un maître ingénieur, le personnage a mené à bien plusieurs grands travaux publics. Toute culture, quel que soit son niveau de technologie, donnera certaines connaissances communes ; apprendre à bâtir des pyramides égyptiennes, des aqueducs romains, des châteaux bavarois, un chemin de fer transcontinental, un gratte-ciel ou une station orbitale, impliqueront la même compréhension des problèmes posés. Les moyens et les machines peuvent changer, mais les bases de la conception et de la construction restent semblables. Une fois un tel travail accompli, le personnage maîtrisera des douzaines de talents spécialisés. Et tout comme un ingénieur ayant œuvré sur la Grande Muraille de Chine aurait aisément vu comment utiliser un bulldozer ou une grue, lui maîtrisera rapidement tout ce qui est lié à cette question. Des variantes possibles sont la médecine, la loi, la philosophie, la méditation.

Vingt-cinq années de marine

Ce peut être sur un navire à voile, un cuirassé moderne ou un vaisseau spatial, en commençant par un petit engagement comme enseigne et en gravissant les échelons vers le grade d'officier subalterne, pour finir capitaine. En plus de tout ce qui touche à la technique, et qui varie d'un type de navire à l'autre, le personnage apprend les ficelles du commandement et comment diriger un équipage bien organisé et bien entraîné. Il en viendra aussi à connaître parfaitement l'Ombre où il se trouve, et parlera couramment tous ses langages ou presque. En 25 ans, vous pouvez aussi devenir un seigneur médiéval, un artiste de la Renaissance (peintre, sculpteur,...), un général napoléonien ou le P.D.G. d'une compagnie moderne.

En général, il faut compter deux ans pour apprendre une spécialité technique ou mécanique (mécanique d'aviation, conception et réparation d'armes automatiques, serrurerie ou chimie pharmaceutique). Des études plus formelles, comme les mathématiques, la sculpture ou la maîtrise d'un instrument de musique, peuvent prendre quatre ans pour ce qui concerne les bases et dix ou vingt de perfectionnement. Posséder une compétence vraiment complexe comme la chi-



rurgie ou la physique quantique nécessite dix ans ou plus de labeur intensif.

■ ÉQUIPEMENT

Les possessions matérielles viennent si facilement aux Ambriens que c'en est ridicule. En démarquant nu comme un ver, et au bout de deux heures de marche en Ombre, un personnage peut avoir accumulé suffisamment de matériel pour scandaliser un milliardaire. Laissez-vous rendre votre vie en Ombre aussi opulente que vous le désirez. Les objets ne sont que des objets, alors débrouillez-vous.

■ CE QUE VOUS NE CHOISIREZ PAS, EN TANT QUE JOUEUR

Il y a certaines choses que le joueur ne peut choisir : les éléments de son passé sur lesquels le MJ devra se prononcer pour préparer le jeu.

Vos parents

Il y a un vieux proverbe qui dit "On choisit ses amis, mais pas sa famille". Ce n'est que trop vrai. Le MJ décidera de votre parenté en Ambre (ou dans les Cours du Chaos), et à moins que vous ne soyez vraiment chanceux, il est parfaitement possible que vous ignoriez totalement de qui il s'agit. Rappelez-vous aussi que le MJ a établi sa propre version de la génération précédente, ce qui veut dire que votre Ambrien préféré peut se révéler une véritable plaie.

Vos amis et protecteurs en Ambre

Ça aussi, c'est au choix du MJ. Vu la manière dont tout marche en Ambre, la personne la plus aimable n'est très probablement pas celle qui se dévouera le plus pour votre personnage.

Votre histoire et votre passé

C'est particulier. Parfois, tout ce que proposera le joueur sera accepté, et le MJ le laissera inventer tous les détails.

D'un autre côté, le MJ a le droit de changer tout ou partie du passé du personnage pour qu'il colle avec son histoire.

Les effets de votre Karma

Non seulement vous ne pouvez pas les choisir, mais le MJ peut les modifier d'une session de jeu à une autre. Le Karma, bon ou mauvais, est un outil à sa disposition qui l'aide à gérer ses aventures, les rencontres et autres choses intéressantes.

Le MJ peut décider d'un effet précis (par exemple un ennemi juré), fruit d'un point de Mauvais Karma, qui suit le personnage pendant des années, mais l'effet du même point peut aussi changer de partie en partie, selon les circonstances.

Votre âge en Ambre

Le joueur choisit l'âge de son personnage, vingt ans ou deux mille, au choix. Toutefois, un Ambrien de vingt ans peut être né il y a deux mille ans et avoir été élevé dans une Ombre "lente", ou au contraire un autre âgé de deux mille ans peut très bien être né vingt ans plus tôt en Ambre et avoir passé ce temps dans une Ombre "rapide" proche des Cours du Chaos.

Les objets dotés d'un pouvoir "réel"

Toute créature, peu importe son origine, qui vient à posséder un pouvoir "réel", comme la Marelle ou le Logrus, devient automatiquement un PNJ sous le contrôle du Maître de Jeu. Si des points avaient été dépensés pour elle, ils sont rendus au personnage, mais les enfants, clones ou autres créations des PJ gagnent leur indépendance et peuvent même devenir hostiles envers leur "parent". De même, les objets contenant la Marelle ne sont pas accessibles aux personnages débutants (bien qu'on puisse en "acheter" plus tard).

■ DEUX PERSONNAGES EXTRAORDINAIRES

En tant que MJ, j'ai deux personnages préférés.

En 1985, lors de la première session d'enchères pour les Attributs, j'étais le premier MJ (débutant) d'Ambre, et on a créé nombre de personnages intéressants. Certains joueurs en sont sortis avec des créations surpuissantes, en fait les personnages d'Ambre les plus puissants que j'aie vus et que je pense jamais voir. J'adore ces monstres !

Mais ce ne sont pas mes préférés.

Ces derniers sont ceux qui avaient des défauts, mais aucun de rédhibitoire. Deux personnages tout à fait ambriens, et pourtant inadaptés, qui étaient et sont devenus totalement indépendants de leurs joueurs.

Don Woodward a donné naissance à Carolan, noble et pur, honnête et innocent au milieu du cynisme ambrien.

Mike Kucharski a créé Morgan, vil et sournois, rat parmi les hommes.

Ces deux personnages, l'un plein de Bon Karma, l'autre noir de Mauvais Karma, étaient merveilleux.

Parce qu'ils étaient tragiques.

Ils ont fait des erreurs.

Pas de petites erreurs de rien du tout.

Non, Morgan et Carolan ont commis des erreurs terribles, apocalyptiques, à couper le souffle.

Ils étaient comme les deux facettes d'un personnage d'Ambre.

Carolan était un héros avec du Bon Karma. Confiant, honnête et loyal envers Ambre. En tant que MJ, je l'ai piétiné, j'ai abusé de sa confiance et je l'ai fait manipuler sans scrupules par les pires des Ambriens.

Morgan avait investi dans le Mauvais Karma et s'en délectait. Ce n'était pas un "bon petit gars". Il aimait les coups en traître, le meurtre et le carnage. Vu son Mauvais Karma, il n'avait jamais de chance, et derrière chaque porte, le MJ plaçait des ennemis qui voulaient sa peau. Morgan, dans sa fougue à éliminer ses adversaires, tuait aussi son compte d'innocents.

Six ans après, je sais pourquoi ils étaient, et pourquoi ils sont toujours, mes préférés.

Parce qu'ils ont honnêtement progressé.

Carolan, rempli d'amertume par son destin et sa propre crédulité, a fini par mutiler un oncle qu'il redoutait et tuer une tante qu'il adorait. Il a vu trahir toutes ses émotions pures et s'est réfugié dans le reniement, refusant la responsabilité de ses actions.

Don, son joueur, se plaignait amèrement d'un jeu dans lequel rien n'était "amusant" et où il ne trouvait partout que souffrance. Pire, il semblait infliger cette souffrance à tous ceux qu'il aimait.

Finalement, il l'a surmontée. Ayant tout tenté, Carolan a affronté sa propre culpabilité et a gagné.

Morgan a laissé derrière lui une piste de cadavres et vu qu'il n'y gagnait rien. Ceux qu'il tuait n'étaient pas de taille face à lui et, s'il y réfléchissait, n'avaient rien à se reprocher. Il a fini par trouver l'accomplissement là où il l'attendait le moins.

Morgan a cherché une équipe de tueurs. Il l'a trouvée et en elle sa propre faiblesse. Et il est devenu meilleur père qu'il ne l'aurait cru possible.

Puis Mike, jouant Morgan, a eu largement de quoi se plaindre, quand j'ai transformé ses adorables enfants en une nouvelle équipe de personnages joueurs enclins à se quereller.

A nouveau tenté par la violence, Morgan a trouvé une raison de tendre l'autre joue.

Chacun des deux, Carolan et Morgan, a remis en question ses motivations et sa personnalité.

Chaque tour du destin les a fait grandir.

A présent, six ans après le début de la campagne, ils sont pourchassés, bannis d'Ambre pour leurs crimes, leurs vies condamnées par ordre du roi.

Pourquoi sont-ils mes préférés ?

Parce que, contrairement à tous les autres personnages que j'ai vus, ils ont reçu un vrai baptême du feu. Ils ont été martelés, tordus, martelés encore, comme des épées dans une forge, jusqu'à en sortir dans toute leur grandeur.

Aujourd'hui, lorsque Morgan et Carolan s'expriment, il n'y a aucun doute possible. Les personnages sont devenus réels, profonds, sans la moindre trace de stéréotype...

Alors pourquoi continuer à en parler ?

Peut-être pour vous apprendre quelque chose sur la manière de créer un personnage d'Ambre.

Aucun des deux joueurs n'a été chiche durant les enchères. Tous deux ont fait de grosses offres. Mike a misé sur trois Attributs, et Don, avec Carolan, a été l'un des seuls participants à le faire pour tous.

Le plus important est qu'ils ont compris que tout commençait pour leur personnage. Ils n'ont pas essayé de tout faire ou d'être tout-puissants. Au lieu de ça, ils ont su, peut-être inconsciemment, qu'ils étaient dans le jeu pour longtemps.

Ils ont pris le temps de grandir.

GLOSSAIRE DE TERMES ET CONCEPTS D'AMBRE

■ ABYSSÉ

Il est un endroit, quelque part aux frontières des Cours du Chaos, où l'univers connu cesse tout simplement d'exister. Ce vide, dont on suppose qu'il est contenu par les forces conjuguées de la Marelle et du Logrus, apparaît comme un immense ravin sans fond, au bord duquel s'arrête la terre et commence le vide. Le contenu de l'Abysse, ce qui y tombe, semble perdu à jamais. Ceci n'est toutefois pas une vérité absolue puisqu'il est prouvé que la Licorne peut ramener des objets de l'Abysse.

■ AMBRE

Le centre de tout, la seule réalité... Voici ce qu'il est dit dans les Neuf Princes d'Ambre (pages 132-133) :

Or, il est écrit que seul un prince d'Ambre a le pouvoir d'évoluer parmi les Ombres qu'il commande à sa volonté. Nous conduisions nos troupes et nous les voyions mourir, mais pour l'Ombre je dis ceci : il y a l'Ombre et la substance. C'est le fondement de toutes choses. De substance, il n'y a qu'Ambre, la cité réelle, édifiée sur la Terre réelle et qui contient tout. D'Ombre, il y a une infinité de choses. Toutes les possibilités sont contenues en une Ombre du réel. Ambre, par son existence même, a fait naître ses reflets dans toutes les directions. Et au-delà ? L'Ombre s'étend entre Ambre et le chaos, et toute chose peut arriver à l'intérieur de ces limites. Il n'y a que trois moyens de traverser cette zone, et chacun de ces moyens est difficile.

Si l'on est prince ou princesse du sang, on peut franchir les Ombres en changeant à son gré son environnement au fur et à mesure qu'on avance, jusqu'à ce que l'on atteigne exactement la forme désirée. On s'arrête alors. Le monde d'Ombre vous appartient. Vous pouvez faire ce que bon vous semble, mis à part les intrusions familiales. J'avais vécu dans de tels lieux pendant des siècles.

Le second moyen, ce sont les cartes, créées à notre image par Dworkin, maître généalogiste, pour faciliter les communications entre les membres de la famille royale. C'était un artiste d'autrefois pour qui l'espace et la perspective étaient lettre morte. Il avait dessiné les Atouts familiaux permettant aux membres de la famille d'entrer en contact les uns avec les autres où qu'ils soient. A mon sens, ces Atouts n'avaient pas été utilisés selon les intentions de leur auteur.

Le troisième moyen était la Marelle qui permettait le transport instantané, à partir de la substance et à travers l'Ombre. C'était le premier moyen, le plus dur.

■ ATOUT

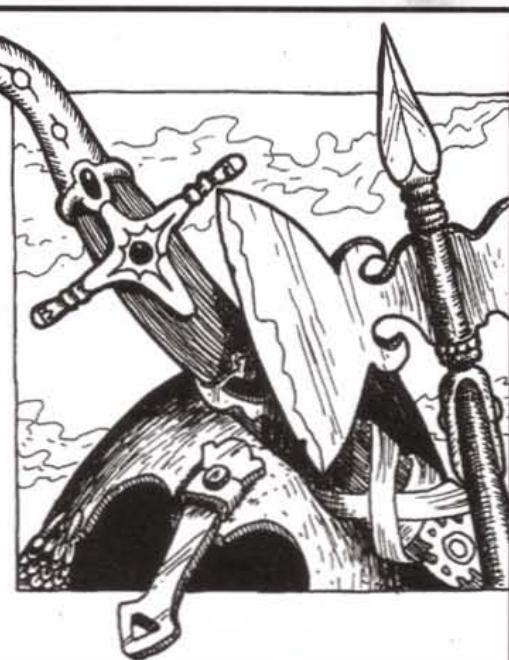
Un autre pouvoir, utilisé dans les deux cours, est celui des Atouts. En apparence, ce ne sont que des cartes ordinaires, du type employé par les diseurs de bonne aventure, mais avec des images extraordinairement détaillées. Les Atouts représentant quelqu'un ont le pouvoir d'atteindre l'esprit de leurs modèles, au travers des Ombres infinies. Il existe aussi des Atouts pour des lieux ou des objets. Ceux qui se vouent à l'étude de ces cartes et apprennent à créer ces froides images exploitent une des sources de pouvoir de l'univers d'Ambre.

■ CHÂTEAU D'AMBRE

La salle où se trouve la Marelle est située dans un château qui se dresse au sommet du mont Kolvir, face à la mer. Ce château est celui d'Ambre, et il abrite les membres de la famille qui détiennent le pouvoir de la Marelle. Il est vieux, puissant, plein de recoins, rempli de passages secrets, de salles mystérieuses, et bâti au-dessus d'un dédale de cavernes et de tunnels.

■ COURS DU CHAOS

Au-delà des Ombres d'Ambre, là où les choses "rationnelles" comme les lois physiques n'ont plus aucune signification, se trouvent les Cours du Chaos. Elles sont habitées par les Seigneurs du Chaos, maîtres du Logrus. Si ceux-ci sont hostiles à Ambre, ils s'occupent surtout de leurs propres affaires. Les Cours seraient plus anciennes qu'Ambre, et il semble que Dworkin, le créateur de la Marelle, y soit né. Il n'y a hélas pas assez de place dans ce livre pour qu'on y donne des Cours la description qu'elles méritent, ce pourquoi une étude complète leur sera consacrée dans un supplément futur.





■ DESCENTE AUX ENFERS/DÉPLACEMENT EN OMBRE

Il y a une infinité de mondes différents, et le problème est d'aller de l'un à l'autre. Le fait de passer de l'Ombre A à l'Ombre B est appelé Déplacement en Ombre. Il s'agit au départ d'un processus mental : on visualise les possibilités offertes et on ajoute ou on soustrait des détails progressivement. La Descente aux Enfers est la même chose en plus rapide et se pratique, en général, à cheval ou avec une autre monture, voire un véhicule.

■ DIVINATION PAR LES ATOUTS

Les Ambriens ont leurs superstitions. Ils croient qu'ils peuvent prendre un jeu d'Atouts, brasser les cartes et les étailler en un arrangement qui leur révélera leur avenir, ou quelque autre chose d'importance. Coutume innocente et qui aide, parfois, à découvrir le sens caché d'une situation.

■ DWORKIN

On ne pourrait le définir mieux que Corwin dans *les Neuf Princes d'Ambre* (page 139) :

Je tapotai mes cartes. Je les soupesai. Grâce à elles, je pouvais tenter une épreuve de volonté contre Eric ou Caine. C'est un pouvoir que j'avais dans la main. Peut-être d'autres également que j'ignorais. Les cartes avaient été dessinées, sous les ordres d'Oberon, par Dworkin Barimen, l'artiste fou, le bossu à l'œil égaré, ancien sorcier, ou psychiatre — sur ce point les rumeurs étaient contradictoires — qui venait d'une Ombre lointaine où Père l'avait sauvé d'un destin horrible. On ignorait les détails, mais depuis, il avait battu la campagne. Cela ne l'empêchait pas d'être un grand artiste et de posséder un étrange pouvoir. Il avait créé les cartes, tracé la Marelle en Ambre, puis il avait disparu depuis des siècles. Nous nous étions souvent perdus en conjectures à son propos, mais personne ne semblait savoir où il se trouvait. Peut-être Père l'avait-il enfermé avec ses secrets.

■ GUERRE DE LA MARELLE

C'est ainsi qu'on a appelé le conflit entre Ambre et les Cours du Chaos, apparemment organisé et encouragé par certains membres de la famille d'Ambre. Le Chaos y a été précipité par un certain nombre de signes. La malédiction que Corwin avait lancée contre son frère Eric et les dommages occasionnés à la Marelle Originelle ont ouvert la Route Noire, le chemin qu'ont suivi les envahisseurs Chaoisiens vers Ambre. Les forces du Chaos étaient encouragées par les factions rebelles des Ambriens et, en particulier, par la cabale que menaient les enfants de Clarissa, Bleys, Brand et Fiona, lesquels laissaient entendre qu'ils pourraient s'allier à elles contre Ambre. Finalement, cette guerre s'est révélée être un désastre pour le Chaos mais a été presque aussi néfaste à Ambre. La paix a été obtenue par la victoire militaire d'Ambre et grâce à une troisième force, pacifique, dirigée par Dara et Merlin, descendant tous deux à la fois d'Ambre et du Chaos, et par Martin, le fils de Random.

Le Cycle des Princes d'Ambre raconte ces événements, du point de vue de Corwin. Publié sur l'Ombre Terre, il comprend cinq livres : *Les Neuf Princes d'Ambre*, *Les Fusils d'Avalon*, *Le Signe de la Licorne*, *La Main d'Oberon*, *Les Cours du Chaos*. Lisez-les, vous ne vous en porterez que mieux.

Une seconde série, de cinq tomes également, raconte les aventures de Merlin, le fils de Corwin. Bien qu'il y ait peu de choses relatives à cette histoire dans ces livres, leur lecture



■ MÉTAMORPHOSE

Capacité de changer son corps. Cela va de la simple modification d'apparence jusqu'à la transformation complète pour assumer la forme d'une créature totalement différente. A son stade le plus avancé, ce pouvoir permet jusqu'à des changements de personnalité ou même l'imitation de pouvoirs ou de capacités divers.

■ OMBRE

L'Ombre est ce qu'Ambre crée, ce qui semble réel, existe en infinie profusion mais n'a aucune réalité. L'Ombre est tout ce qui se trouve entre Ambre et le Chaos. Des univers fantastiques, couverts de forêts féeriques et de châteaux orcs. Des mondes de science-fiction, grouillants de technologie, de vaisseaux spatiaux et, peut-être, de bio-implants. Des planètes semblables à la Terre, mais à l'histoire autre, ou peuplées de formes de vie différentes, ou encore arrivées à une autre époque. Les Ambriens sont capables de marcher jusqu'à n'importe quelle Ombre qu'ils peuvent imaginer et avoir ainsi exactement le monde de leurs rêves. Il y a deux passages importants qui décrivent Ombre.

...Nous étions quinze frères — six étaient morts — et huit sœurs, dont deux étaient mortes, peut-être quatre. Nous avions passé la plupart de notre temps à errer dans Ombre, ou dans nos propres univers. La question, purement formelle, mais philosophiquement étayée, est de savoir si quelqu'un qui possède un pouvoir

sur Ombre peut créer son propre univers. Quelle que soit la réponse finale, nous en sommes pratiquement capables.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Au bout d'un moment, je m'arrêtai devant un arbre creux qui devait se trouver là. J'y plongeai la main et en retirai mon épée argentée, que j'attachai à ma ceinture. Peu importait qu'elle se fut trouvée quelque part dans Ambre. Elle était ici à présent, car le bois que je traversais se trouvait dans Ombre.

- Les Fusils d'Avalon

■ REBMA ET TIR-NA NOG'TH

La Marelle elle-même ne se reflète nettement qu'en deux endroits : le premier s'étend sous la surface de la mer qui fait face à Ambre. Il y a là une Marelle, au centre d'un château et d'une cité qui sont les doubles de ceux d'Ambre, à la structure semblable, mais situés dans un monde sous-marin connu sous le nom de Rebma. L'autre grand reflet de la Marelle n'apparaît qu'à la lumière de la Lune, dans les nuages au-dessus du mont Kolvir. Lorsque la Lune brille et que le ciel est clair, on peut monter un long escalier luisant pour aller jusqu'à Tir-na Nog'th. En ce lieu étrange, on voit de bizarres séquences d'événements réels ou provenant d'autres réalités, un mélange de visions et de prophéties.

■ TEMPÊTES D'OMBRE

Bien qu'une tempête d'Ombre ressemble par bien des aspects à une tempête normale, avec des nuages, du vent et des éclairs, elle en diffère en ce qu'elle traverse Ombre en emportant des choses, vivantes ou non, d'un monde à un autre. Redoutable même pour un seigneur d'Ambre, une tempête d'Ombre est capable de détruire des univers, de disperser une armée, une flotte ou tout ce qui voyage entre les Ombres.

■ THARI

La langue d'Ambre aussi bien que des Cours du Chaos. Il est dit que tous les autres langages ne sont que des déformations du thari, le seul réel.

■ TRANSPORT PAR ATOUT

En utilisant un contact d'Atout, il est possible de voyager d'un point à un autre instantanément, malgré la distance qui les sépare. En plus des Atouts de personnes, qui portent le portrait de quelqu'un, on peut employer des Atouts de lieux, qui représentent un endroit particulier, afin de s'y rendre.

■ UNITÉS DE MESURE

Par bonheur, le "pied" de l'Ombre Terre est à peu près égal au pied impérial d'Ambre (établi d'après la mesure du pied d'Oberon lorsqu'il déambulait dans les rues de la ville. On trouve encore maintenant dans la cité les moulages des empreintes d'Oberon...). De même, notre livre équivaut à la livre impériale d'Ambre, connue tout au long des routes commerciales des royaumes du Cercle d'Or, et dont on dit qu'elle vaut un vingt-cinquième du dixième du poids d'Oberon.

■ UNIVERS D'AMBRE

Notre Terre n'est qu'une Ombre du seul monde réel, Ambre. Les Ombres s'étendent autour de lui comme des reflets dans une pièce aux murs formés de miroirs, modifiées par l'influence du lointain Logrus. Notre monde, image déformée et distante, est appelé Ombre Terre. Tous ceux qui nous entourent, tout ce que nous avons jamais pu voir, ne sont que fragments d'Ombre, et dans les Ombres se trouvent tous les mondes imaginables.

POUVOIRS

Les Attributs d'un personnage déterminent ses capacités physiques, mais le contrôle sur l'univers qui l'entoure lui vient de ses Pouvoirs. Les principaux sont la maîtrise de la Marelle, du Logrus et peut-être des Atouts. La Métamorphose doit leur céder le pas et la Magie est le plus faible de tous.

■ EMPREINTE DE LA MARELLE

50 points

Dans les profondeurs du château d'Ambre, derrière des portes soigneusement verrouillées, s'étend la grande Marelle d'Ambre. En réalité, elle n'est qu'un reflet de la vraie Marelle, la Marelle Originelle située dans un royaume mystique qui est sous sa domination. Il en existe deux autres reflets : l'un à Rebma, le pendant sous-marin d'Ambre, et l'autre à Tir-na Nog'th, le reflet d'Ambre dans la lumière de la Lune.

Parcourir la Marelle a été l'épreuve la plus difficile de votre vie, mais aussi votre plus grande victoire. Seuls ceux qui portent le sang d'Ambre peuvent survivre à ce parcours.

L'empreinte de la Marelle est le plus puissant et le plus utile de tous les pouvoirs que peuvent acquérir les personnages. Pour seulement cinquante points, c'est l'affaire la plus intéressante du jeu d'Ambre. Mais plus que pour tout autre pouvoir, il faut du temps et de l'expérience pour maîtriser la Marelle. Un expert peut l'utiliser de manière subtile et précise, car il sait qu'elle est un outil extraordinaire capable d'exécuter un travail tout en finesse.

Les Attributs et l'Empreinte de la Marelle

Bien que la Psyché soit importante pour la manipulation de la Marelle et des Ombres, souvenez-vous que votre Endurance doit être d'un niveau au moins Ambrien pour que vous puissiez la parcourir. Les personnages ayant une Endurance inférieure, d'un rang Chaosien ou Humain, devront être aidés dans cette épreuve, ou ils mourront des suites de leur tentative. Plus élevée sera votre Endurance, moins les blessures ou la fatigue vous empêcheront de traverser la Marelle.

■ CAPACITÉS LIÉES À L'EMPREINTE DE LA MARELLE

■ Voyager à travers Ombre

On utilise ce don, parfois appelé Descente aux Enfers, en changeant de petits détails sur sa route. Vous pouvez décider qu'après la prochaine côte, vous trouverez un bosquet de

fleurs bleues, un roc déchiqueté derrière le virage suivant et une fête villageoise dans la bourgade la plus proche. En bas de la rue, il doit y avoir une boutique qui vend des armes étranges. Par des petites modifications comme celles-ci, vous vous rapprochez de ce que vous cherchez en Ombre.

Certains endroits sont faciles à manipuler, les environs du Chaos en particulier, mais cela devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que l'on se rapproche d'Ambre, où c'est totalement impossible et où on ne peut changer quoi que ce soit. Il est des lieux difficiles à atteindre, le chemin étant barré par des monstres, des dangers naturels ou non... Enfin, suivre quelqu'un qui se déplace à travers Ombre est toujours plus facile que de prendre votre propre chemin.

Les Ombres étant innombrables, tout ce que vous pouvez souhaiter s'y trouve, quelque part. Savoir si elles existaient avant que vous n'y parviez, si elles sont nées à votre arrivée ou si elles ont été créées par votre désir, est une question à laquelle aucune réponse n'a encore été apportée.

■ Déplacement en Ombre

Si vous êtes immobile en Ombre, vous vous trouvez au centre d'un vaste univers. Toutefois, chacun de vos pas vous donne l'occasion d'aller visiter un autre univers "voisin", une des innombrables variantes possibles de ce monde. En Ombre, aussi longtemps qu'un Ambrien peut marcher, chevaucher, naviguer, nager ou voler, conduire ou ramper, il lui est possible de se déplacer à travers les Ombres.

La Marche en Ombre

La méthode la plus facile pour le faire, consiste à changer de petits détails autour de vous. Par exemple, en chevauchant à travers une forêt de l'Ombre Terre, vous souhaitez trouver au détour de la piste un geai vert au lieu d'un bleu. Ce genre de broutille est facile à modifier. Ce mode de déplacement est donc commode mais lent.

La Voie Royale

C'est un autre moyen de vous déplacer en Ombre, en passant uniquement par des Ombres à votre convenance ; par exemple, vous pouvez voyager à travers des mondes où vous ne verrez que visages accueillants et pétales de roses sur votre chemin, ou bien, si vous vous trouvez dans un wagon luxueux, des univers où il y aura toujours des rails. Suivre la Voie Royale est assez lent, les changements étant progressifs, mais très agréable.

La Descente aux Enfers

C'est le moyen le plus difficile de se déplacer en Ombre. Contrairement à la Marche en Ombre, où vous changez un détail après l'autre, en mettant un oiseau vert à la place d'un bleu par exemple, lors d'une Descente aux Enfers, vous vous concentrez sur un détail, et vous transformez tout le monde qui l'entoure. Concentrez-vous sur un geai bleu, et vous vous retrouverez dans une Ombre totalement différente de la Terre mais où volent des geais bleus. La Descente aux Enfers est ardue, mais rapide.



■ Les objectifs des personnages

N'importe quoi, n'importe qui peut être atteint en Ombre, et ce que vous trouverez dépendra de ce que vous aurez demandé. Voici quelques exemples :

- **Une Ombre correspondant à la description d'un joueur**

"Je vais dans une version d'Avalon où Morgane est reine et où on utilise des engins à vapeur au lieu de chevaux."

- **Quelqu'un que le joueur recherche**

"Je pars à la recherche de l'oncle Bleys."

- **Un objet**

"Je voudrais récupérer deux scaphandres autonomes et quelques équipements de plongée."

- **Une situation définie par le joueur**

"Je veux trouver un bar où je pourrai me joindre à une bonne bagarre, mais où je ne risquerai pas de faire trop de mal à quelqu'un ou d'être blessé."

La plupart du temps, le MJ se contentera de donner le résultat de ses recherches au joueur et amènera son personnage jusqu'à la variante désirée d'Avalon, l'endroit où se trouve Bleys, une boutique d'équipement de plongée ou tout droit dans un bar, avec cette réponse : "Après un peu de marche à travers Ombre, tu arrives à l'endroit que tu cherches."

■ Infinité

Il y a une infinité de versions de chaque Ombre, comme la Terre. Ça peut poser des problèmes : si deux personnages décident de se retrouver "à l'hôtel Savoy, sur l'Ombre Terre", comment peuvent-ils être sûrs de ne pas aboutir dans deux Ombres différentes ?

■ Renforcer une Ombre

Bien qu'il y ait un nombre infini de versions de chaque Ombre, toutes s'effacent devant les quelques-unes qui ont été "renforcées" par le contact d'une chose ou d'un être réels. Lorsqu'un Ambrien visite une Ombre, il la rend plus forte que celles qui l'entourent ; un arrêt pour dormir en fait "l'endroit où j'ai passé la nuit".

Qu'il y reste des années et l'Ombre deviendra plus réelle et vivante en proportion. L'Ombre Terre a été rendue particulièrement vivace par Corwin, qui y a passé plusieurs siècles, auxquels il faut ajouter les visites occasionnelles d'autres Ambriens. Plus tard, lorsque Corwin a laissé le Joyau du Jugement sur Terre, celle-ci a acquis encore un peu plus de réalité.

■ Mener autrui à travers Ombre

La citation suivante montre Bleys perdant une partie des troupes qu'il mène à travers les Ombres. S'il avait voyagé seul, il serait passé dans les Ombres des centaures, de la jungle et des machines tueuses, mais si vite qu'aucun n'aurait eu le temps de l'attaquer. De par le fait qu'il dirigeait une troupe nombreuse, ses déplacements à travers Ombre étaient nécessairement lents.

Pendant ce temps, Bleys traversait les plaines d'Ombre. Je savais qu'il viendrait à bout des embûches qu'Eric allait dresser sur son chemin. J'étais en contact avec lui grâce aux cartes. Je connaissais donc toutes ses difficultés. Je savais par exemple qu'il avait perdu dix mille hommes au cours d'une bataille contre des centaures, cinq mille hommes dans un tremblement de terre gigantesque, mille cinq cents à cause d'un vent de peste qui balaya les camps, dix-neuf mille en traversant une jungle que je ne reconnus pas : brûlés vifs par du napalm que vomissaient d'étranges choses volantes et bourdonnantes. Je sus que six mille hommes désertèrent en découvrant un pays qui ressemblait au paradis qu'on leur avait promis, que cinq cents disparurent dans un banc de sable uniforme d'où surgit un champignon de

flammes vertigineuses, que huit mille six cents furent tués pendant la traversée d'une vallée où apparurent des machines de guerre mues par des chenilles et crachant le feu, que huit cents tombèrent malades et furent abandonnés, deux cents moururent dans des inondations subites, cinquante-quatre en se battant entre eux, trois cents en mangeant des fruits vénéneux, mille cinq cents furent écrasés en fuyant devant des créatures qui ressemblaient à des buffles, soixante-treize furent incendiés dans leur tente, deux mille soufflés par un ouragan venu des collines bleues."

- Les Neuf Princes d'Ambre

■ Le temps en Ombre

Un des aspects les plus intéressants des Ombres est la manière dont elles peuvent être utilisées comme machines à voyager dans le temps. Il est impossible de revenir en arrière dans le temps ; restent le glissement en avant et le ralentissement.

"— Il sera sans doute éprouvé. Ça devrait le ralentir un peu.

— Non. Mets-toi à sa place : si tu étais Brand, tu serais allé dans une Ombre où le cours du temps est différent, non ? Au lieu d'un après-midi, il peut très bien avoir pris plusieurs jours pour se reposer avant l'épreuve de ce soir. Il vaut mieux présumer qu'il sera en bonne condition physique, c'est plus sûr."

- La Main d'Oberon

Glisser en avant dans le temps

Le personnage se rend dans une Ombre où le temps passe plus lentement. Tandis que quelques minutes s'écoulent dans cette Ombre "lente", les heures tournent en Ambre : le personnage s'en va, reste un moment en Ombre et revient des jours ou des semaines plus tard. On peut également trouver des Ombres où le temps est si lent que cela revient presque à une stase temporelle, et que l'on peut y attendre que des années passent en Ambre.

Ralentir le temps

On peut également aller dans une Ombre "rapide", où des heures s'écoulent pour chaque minute en Ambre. Un personnage peut ainsi se rendre sur l'Ombre Terre, y prendre dix heures de repos et revenir en Ambre après quatre heures seulement. Il est possible de rester des années dans une telle Ombre, à se préparer, tandis que quelques jours passent en Ambre.

Pendant que je naviguais en Ombre, j'ai appelé un oiseau blanc. Il est venu se poser sur mon épaule droite. J'ai écrit un mot, l'ai accroché à sa patte et je l'ai lâché dans le ciel. Le mot disait : "Je viens", avec ma signature.

J'ai appelé un oiseau noir. Il est venu se poser sur mon épaule gauche. J'ai écrit un mot, l'ai accroché à sa patte et l'ai renvoyé vers l'ouest.

Il disait : "Je reviendrai Eric", signé : "Corwin, Seigneur d'Ambre"

- Les Neuf Princes d'Ambre

■ Les ressources des Ombres

Dans la citation précédente, que fait Corwin ?

Tout en se déplaçant en Ombre, il recherche certaines choses : en premier lieu, un oiseau blanc, qui se pose sur son épaule et qui, une fois un mot accroché à la patte, traversera les Ombres jusqu'à un endroit précis. Puis un autre oiseau, noir, qui se rendra à travers Ombre jusqu'en Ambre, auprès de quelqu'un connaissant Eric.

Plus tard dans l'histoire, l'oiseau blanc se repose sur l'épaule de Corwin, ce qui signifie qu'il a trouvé l'endroit qu'il cherchait. De même, Eric reçoit le message porté par l'oiseau noir.

Corwin aurait tout aussi bien pu choisir deux poissons destinés à être pêchés et ouverts à ces deux destinations, ou deux bateaux, chacun devant accoster en l'un des lieux choisis.

■ Utiliser la Marelle près d'Ambre

La Marelle est pratiquement inutile en Ambre, ou n'importe où près du centre de toutes choses. Ambre est trop fixe, trop réelle pour être manipulée. On peut se servir de la Marelle pour s'en éloigner, en s'enfonçant progressivement en Ombre, mais il faut plusieurs heures avant même que les plus petits changements ne prennent effet.

■ Pouvoir sur les Ombres

Dans les Ombres, la limite entre une Ombre et une autre est floue, ce qui veut dire que des modifications minimes ne nécessitent pas de voyage. Vous êtes à court d'argent ? Imaginez un faux plancher sous lequel est dissimulé un trésor, vérifiez et il y sera. Ceux qui portent en eux l'Empreinte de la Marelle d'Ambre auront toujours de la chance. Ce qui est possible peut, avec du temps et des efforts, être rendu probable, et ce qui est probable peut être rendu certain. Bien que ce pouvoir soit absolu, il implique toujours un minimum de mouvement, un glissement vers une Ombre précise. Et puis toutes les manipulations d'Ombre sont un peu hasardeuses, à cause du déplacement involontaire en Ombre.

Si vous avez assez de temps, il vous est possible de changer n'importe quoi en Ombre, avec deux limites importantes toutefois.

D'abord, pour glisser en Ombre, il faut se mouvoir. Une modification légère nécessitera un petit déplacement, mais plus vous souhaiterez une transformation importante, plus il vous faudra vous remuer pour l'obtenir. Le seul problème est qu'il est très facile de quitter l'Ombre de départ pour une autre, voisine. Prenez garde, en vous déplaçant, à ne pas vous éloigner ainsi de votre but.

Ensuite, le mouvement en Ombre est assez lent, beaucoup plus qu'un combat. Si vous voulez profiter d'une progression en Ombre, il vaut mieux vous y préparer avant un combat. Un changement mineur, concernant la couleur d'une pièce de monnaie, peut prendre trente secondes, et une modification utile, comme affaiblir un mur ou fragiliser une arme, une ou plusieurs minutes.

■ Influencer les probabilités avec la Marelle

En Ombre, quelqu'un qui possède l'Empreinte de la Marelle peut faire se produire tout ce qui est susceptible d'arriver, les limitations étant toujours le temps, puisque la Marelle n'agit qu'après un moment de concentration, et l'impossibilité de provoquer un événement peu probable sans se déplacer vers une Ombre adjacente.

Exemple :

Farley, le personnage de Mick, fuit quelques ennemis, mais en essayant de rester dans la même Ombre. Les choses se passent comme suit :

MJ : Tu arrives dans une fête foraine. Il y a un aboyeur et deux filles peu vêtues. Tu vas probablement devoir acheter un billet à la caisse pour entrer.

Mick : Est-ce que j'ai la monnaie ?

MJ : Je ne sais pas. Est-ce que Farley souhaite avoir l'appoint sur lui ?

Mick : Oui, j'aimerais... Oh, je vois. Je peux utiliser la Marelle pour arranger les choses. D'accord, je sors la monnaie de ma poche.

MJ : Nom d'une pipe, on dirait bien que tu as juste ce qu'il te faut.

Mick : J'achète mon billet et je rentre.

MJ : Tu t'imprènes des odeurs et du spectacle, quand tu remarques trois types en costume rose.

Mick : Encore ? Quand est-ce que j'en serai débarrassé ? Je me dirige vers la sortie.

MJ : Tu y arrives sans problème. Avant de te glisser dehors, tu vois qu'un car s'est arrêté devant la fête et que la place fourmille de douzaines d'hommes en rose.

Mick : Argh ! Il faut absolument que je les sème. Je vais utiliser la Marelle pour faire qu'ils ne soient pas là.

MJ : Ça ne semble pas marcher. Que fais-tu ?

Mick : Je sais, je sais, il faut que je me déplace pour que la Marelle affecte les Ombres. Je marche à travers la fête foraine et, progressivement, j'enlève tout ce qui porte un costume rose.

MJ : Très bien ! Au bout de quelques minutes, la foule t'entoure toujours, et tu te sens dans une Ombre différente, mais les types en rose ont tous disparu. Et maintenant ?

Mick : Bon, puisque je suis ici, autant en profiter. Qu'est-ce qu'il y a dans cette fête ?

MJ : Voyons, tu as le choix entre un défilé de monstres de foire, un café-restaurant, un manège de choses qui ressemblent à des chevaux de bois et une série de baraques présentant chacune un jeu différent.

Mick : Quel genre de jeu ?

MJ : Il y a une sorte de loterie, un pèse-personne à messages, un lancer d'anneaux sur des bouteilles et un stand de tir, mais avec des arbalestes.

Mick : Ça a l'air sympa. Je vais au stand de tir.

MJ : Tu as de la monnaie ?

Mick : Je la sors de ma poche.

MJ : Un instant, tu as déjà vidé ta poche. Il me semble très improbable qu'il y reste des pièces.

Mick : Hé bien, les gens laissent toujours tomber des petites pièces. Il doit bien y en avoir une... là où je suis.

MJ : Tu as raison. Tu vas au stand de tir ?

Mick : Pas tout de suite, je vais d'abord faire fructifier cette pièce. Tu disais qu'il y avait une roulette ?

MJ : Une loterie, un peu du même style.

Mick : Je mets ma pièce sur le numéro gagnant.

MJ : Avec la Marelle, tu peux influencer le résultat, et tu te retrouves avec un joli tas de pièces, mais juste à ce moment, tu remarques un type en costume rose à côté de toi.

Mick : Oh non !

Ombres de Désir

Un personnage peut trouver l'Ombre qu'il veut. Le Maître de Jeu en demande alors une description au joueur, lequel la détaille à volonté... en sachant que le temps nécessaire pour y arriver sera proportionnel à la quantité de détails qu'il veut y voir incorporés. Une telle Ombre aura toutes les caractéristiques d'une Ombre "achetée", mais sera susceptible de subir l'influence d'un autre Ambrien ou d'un autre personnage-joueur.

Le MJ doit également penser aux aspects inconscients de cette recherche. Les problèmes d'un personnage, ses espoirs, ses fantasmes et ses peurs, tout ce qu'il a exprimé dans un questionnaire ou au cours du jeu, peut se retrouver dans l'Ombre de ses rêves. S'il a des problèmes avec un des aînés d'Ambre, un reflet de celui-ci y existera peut-être.



■ La Marelle comme défense

Visualisez la Marelle, parcourez-la en pensée. Une fois ceci terminé, concentrez-vous sur son image. Selon votre Psyché et votre concentration, la chose pourra prendre plusieurs minutes, mais votre esprit en sera renforcé et votre existence raffermie. Cette utilisation est essentiellement défensive, car dans cet état, vous êtes pratiquement immunisé contre le Logrus et toutes les forces liées au Chaos. De même, aucune magie ne peut vous atteindre. Le côté négatif de cet exercice est que la concentration qu'il nécessite vous empêche de courir ou de combattre. Et si cette concentration est brisée, la Marelle disparaîtra de votre esprit. Un personnage avec une Psyché de rang Humain ne peut accomplir cet exploit.

■ Parcourir la Marelle

Si vous voulez vous rendre rapidement quelque part, il existe toujours un raccourci. Usez d'une Marelle, n'importe laquelle, et une fois que vous en aurez atteint le centre, vous pourrez vous téléporter à n'importe quel endroit imaginable. Parcourir la Marelle est une tâche épisante, qui sape votre Endurance et votre Force, mais qui purifie votre esprit, restaure votre mémoire s'il le faut et élimine tous les sortilèges, malédictions ou possessions démoniaques.

Mourir sur la Marelle

Soyez prudent.

Vous déplacer sur la Marelle si vous êtes amoindri peut se révéler fatal ! Si votre Endurance descend en dessous du rang Ambrien, vous n'aurez pas assez d'énergie pour la traverser. Si vos Attributs sont en temps normal suffisamment forts, vous risquez quand même votre vie en parcourant la Marelle quand vous êtes affaibli, même temporairement. Et en supposant que vous soyiez en pleine forme, il est toujours possible qu'on vous attaque alors que vous vous êtes déjà engagé sur le tracé, auquel cas, à moins que vous n'ayez une Endurance exceptionnelle, vous serez fatigué et affaibli.

■ La malédiction du sang d'Ambre

Le pouvoir le plus rarement utilisé, mais aussi le plus redouté, dont disposent ceux qui ont le sang d'Ambre est celui de lancer une malédiction. Prononcée le plus souvent aux portes de la mort, une telle malédiction utilise le lien entre la Marelle et son jeteur, dont elle redirige toutes les forces vitales vers un seul objectif.

En termes de jeu, ce personnage donne dix points (ou plus) de Karma. S'il survit après cette épreuve, il aura perdu en Bon Karma, et gagné en Mauvais, autant de points qu'il le faut pour équilibrer ceux de la malédiction. Bien sûr, s'il meurt... ce problème ne le concerne plus.

Sa victime, qu'il s'agisse d'un être, d'un lieu ou d'une chose, héritera du Mauvais Karma correspondant, qui sera entièrement consacré à l'accomplissement de la malédiction.

Il est, en théorie, également possible de donner ainsi une "bénédiction", comme celle d'Oberon, à la fin des *Cours du Chaos*.

Une fois qu'elle a été lancée, il n'existe aucun moyen connu d'annuler une malédiction.

MARELLE AVANCÉE

75 points (ou 25 points de plus si vous avez déjà l'Empreinte de la Marelle)

Votre personnage s'est imprégné de la Marelle plus que s'il en avait la simple Empreinte. Avec ce pouvoir, vous comprenez plus précisément comment fonctionne la Marelle,

comment elle affecte les Ombres et comment vous pouvez la manipuler au mieux de vos intérêts.

Les Attributs et la Marelle Avancée

Comme pour les autres pouvoirs, c'est votre Psyché qui déterminera le contrôle que vous aurez sur la Marelle.

CAPACITÉS LIÉES À LA MARELLE AVANCÉE

Avoir la Marelle à l'esprit

Une fois la Marelle présente dans votre esprit, vous pouvez l'utiliser comme une loupe pour regarder en Ombre. Vous pouvez observer n'importe quoi ou n'importe qui de cette façon, puis l'ayant repéré, le contacter mentalement ou physiquement par l'intermédiaire de la Marelle.

Ce pouvoir vous permet aussi d'ouvrir les Ombres pour d'autres, en plaçant les effets d'une Descente aux Enfers sur le chemin de quelqu'un qui ne s'en doute pas. Ceux qui sont déjà en train d'accomplir une Descente aux Enfers peuvent aussi être détournés ou retardés, tant que vous leur consacrez votre attention. En influant sur les Ombres qu'ils parcourront, vous leur facilitez le chemin ou le leur rendez plus difficile.

Trouver un objet ou une personne bien précis n'est toutefois pas aussi facile qu'on pourrait le croire : il y a tout simplement trop de terrain à couvrir. Le simple fait de parcourir le château d'Ambre en entier peut prendre des heures. D'un autre côté, si votre Psyché est élevée et que votre cible ne déguise pas son apparence, les choses vont beaucoup plus vite. De même, si la Marelle est perturbée, par une Descente aux Enfers ou toute autre manipulation d'Ombre, la source de la turbulence est facile à trouver.

Parcourir la Marelle en esprit

Presque toutes les capacités relatives à la Marelle Avancée nécessitent de leur utilisateur qu'il s'imagine parcourir la Marelle et qu'il la visualise au fur et à mesure. Une fois son chemin terminé, il continue à se concentrer sur cette image. Mais dès que son attention flétrit, elle risque de s'effacer, auquel cas il doit tout recommencer. L'effort requis pour la garder présente à l'esprit est épaisse et cela n'est possible que pour un temps dépendant de l'Endurance du personnage. De la même façon, toute activité mentale fatigante, telle qu'un combat psychique, lui fera perdre cette image.

Sensibilité au Logrus

Si la Marelle entre en contact avec le Logrus ou le Chaos Primordial, elle a tendance à éclater, drainant encore plus l'énergie de qui s'en sert et repoussant le Chaos au loin. Lorsque cela arrive, son utilisateur ne peut que se concentrer s'il veut la garder à l'esprit.

Voir par la lentille de la Marelle

L'infini sans limites des Ombres est un énorme obstacle quand on y cherche quoi que ce soit. Même si un personnage qui dispose de la Marelle Avancée peut regarder tout et partout, il ne lui est possible de voir qu'un endroit à la fois.

Ainsi, quelqu'un qui cherche Corwin peut regarder dans ses appartements du château d'Ambre, dans la bibliothèque, la salle à manger, la cour d'entraînement et tous les terrains et jardins avoisinants. Après ces quelques secondes, c'est à lui de savoir qu'explorer ensuite. Une fouille complète et minutieuse du château d'Ambre prendra cinq minutes ou plus.

Quinze minutes supplémentaires lui permettront de fouiller la cité dans son ensemble. Parcourir les chemins, les campements et les prairies de la forêt d'Arden demandera une demi-heure, mais vérifier chacun de ses buissons et de ses arbres nécessitera des jours.

Traces de la Marelle

Rechercher quelque chose en Ombre est souvent plus facile de cette façon. Si vous êtes au courant du séjour prolongé de Corwin sur l'Ombre Terre, et que vous savez comment trouver cet endroit, l'explorer dans son intégralité ne vous prendra que quelques minutes. Pourquoi ? Parce qu'au lieu d'examiner chaque recoin, vous regarderez l'Ombre dans son ensemble et que toute chose "réelle", originaire d'Ambre, ressortira par contraste avec le tissu d'Ombre.

Traces du Chaos

Tout comme quelqu'un qui porte l'Emprise de la Marelle est très visible en Ombre, ce qui est lié au Logrus semble y dégager une odeur nauséabonde. Un simple coup d'œil à travers la Marelle mettra en évidence tout maître du Logrus ou tout objet lié au Logrus dans le voisinage.

Traces des Atouts

Rechercher des Atouts en utilisant la Marelle est très difficile. Les Atouts en renferment juste une parcelle (ceux d'Ambre, en tout cas) et, s'ils peuvent être découverts par un examen minutieux, ils n'irradient pas d'énergie particulière.

Traces d'Ombre

Les fractures en Ombre, pratiquées par ceux qui ont le pouvoir de s'y déplacer, peuvent être détectées grâce à la lentille de la Marelle. L'observateur doit chercher les petites déchirures dans le tissu d'Ombre, essayer de trouver leurs sources dans l'Ombre étudiée, les autres Ombres touchées et le pouvoir mis en jeu pour les provoquer. Le temps nécessaire à cette recherche dépendra de la fraîcheur des traces et de l'importance de la perturbation. Si quelqu'un est passé quelques minutes auparavant au cours d'une Descente aux Enfers, ses "empreintes" seront détectables en une ou deux minutes. Si son voyage date de la veille, les découvrir pourra prendre une heure ; mais si le mouvement était important, tel que celui d'une armée guidée en Ombre, la piste sera claire et facile à suivre même des semaines plus tard.

Modifier les règles

En se concentrant avec la Marelle sur une Ombre ou une région d'une Ombre, il est possible d'en altérer les lois. Certaines Ombres, par exemple, ne permettent pas la magie, tandis que la technologie ne fonctionne pas dans d'autres. En y mettant un peu de concentration, l'initié de la Marelle Avancée peut changer ces Ombres, y imposant ou y interdisant certaines lois physiques. En d'autres termes, la possibilité d'y utiliser la poudre à canon ou l'électricité peut être activée ou désactivée à volonté.

Influer sur un lieu réel, comme Ambre, est aussi possible mais requiert énormément d'énergie. Un personnage peut amener la Marelle à son esprit, se concentrer sur un espace limité, par exemple de la taille d'un pistolet, et y imposer le fait que la poudre à canon détonne à cet endroit. Par ce moyen, un initié de la Marelle Avancée peut faire marcher un pistolet au château d'Ambre. Faire ce genre de choses si près de la Marelle est, cependant, extrêmement difficile et épuisera un personnage avec une Endurance de rang Ambrien en quelques minutes seulement. Une fois la concentration interrompue, les choses reprennent leur cours normal.

Créer des Poches d'Ombre

Il est possible de créer des "poches" ou des "ravins" entre les Ombres. Les détails dépendront de chaque MJ.

Tout repose sur le fait que les Ombres sont des reflets d'Ambre, atténus par les interférences du Logrus. Une Poche d'Ombre est alors une Ombre artificielle ne contenant qu'un fragment de l'image d'Ambre, et dont l'existence n'est due qu'à l'utilisation ultra fine de la Marelle.

Les Poches d'Ombre peuvent être fixées à un endroit précis, servir de passage d'une Ombre à une autre lointaine,

ou être transportées par leur créateur. Ce qui se trouve à l'intérieur est entièrement à la discréption de celui-ci. Le désavantage des Poches d'Ombre est leur fragilité : en tant que phénomènes artificiels, elles sont facilement détruites par d'autres porteurs de la Marelle Avancée ou par la puissante influence du Logrus.

Déceler et dissimuler les traces de la Marelle

La présence du sang d'Ambre est évidente pour tout initié avancé dans l'art de la Marelle. S'il est très actif, comme dans le cas d'un utilisateur de la Marelle Avancée, sa présence peut être sentie d'un bout à l'autre d'une pièce remplie de monde. Un sang moins actif sera perçu lors d'un contact physique ou à travers une lentille de la Marelle.

La faculté de "couper" la Marelle permet à un personnage d'apparaître comme ne maîtrisant pas la Marelle, ou n'ayant pas le potentiel pour la parcourir, ou encore ne pouvant le faire qu'au niveau normal. Cette capacité, selon le MJ, pourra être acquise par l'expérimentation, ou achetée lors d'une progression du personnage pour quelque chose comme cinq points supplémentaires.

Descente aux Enfers contre Marelle Avancée

La Descente aux Enfers a pas mal d'avantages sur la Marelle Avancée, même si parfois celle-ci se révèle plus puissante.

Rechercher ce qui est perdu en Ombre

Lorsque vous cherchez quelque chose qui a disparu en Ombre, sans indication sur l'endroit où le trouver, la Descente aux Enfers est plus efficace : vous visualisez l'objet et modifiez les Ombres alentour pour vous rapprocher de votre cible. La Marelle Avancée ne donne pas de moyen "intuitif" de rechercher quelque chose, et une exploration à travers la lentille doit être menée Ombre par Ombre.

Rechercher une Ombre de Désir

On ne peut le faire efficacement qu'en voyageant à travers Ombre. La Marelle permet de localiser n'importe quel endroit, y compris une Ombre de Désir, mais uniquement par de laborieux examens.

Se déplacer en Ombre

D'un autre côté, si vous savez où vous allez, la Marelle Avancée est votre billet pour un voyage instantané. Ceci est particulièrement pratique pour entrer ou sortir d'Ambre, là où une simple Descente aux Enfers rajoute une journée à n'importe quel trajet.

Modifier les probabilités

Les initiés de la Marelle, simple ou Avancée, ont le pouvoir de modifier les probabilités et le contenu des Ombres. Ceux de la Marelle Avancée n'ont toutefois pas besoin de bouger pour cela : il leur suffit d'exercer leur contrôle sur les événements, debout ou assis, uniquement par le pouvoir de leur volonté.

Voyager par la Marelle

Appelez la Marelle à votre esprit. Maintenant, imaginez que vous la parcourez jusqu'à son centre. Une fois là (en deux minutes de concentration totale, trois fois plus si vous êtes distrait), vous pourrez vous téléporter n'importe où, instantanément, tout comme si vous l'aviez réellement parcourue. Le seul défaut de cette méthode est que lors du transfert, l'image mentale que vous en avez sera brisée et donc inactivée par la suite.

Agir par la Marelle

L'image de la Marelle dans votre esprit peut aussi vous servir d'outil pour manipuler les Ombres et les chemins qui les relient. Par ce moyen, vous pouvez altérer la structure

même d'une Ombre ou bien l'effacer complètement. Détruire une Ombre ne doit toutefois pas être fait à la légère, car il semble que cela ait un effet néfaste sur l'arrangement général de la Marelle et d'Ombre.

Effacer une Ombre

En détruire une, intentionnellement ou par accident, causera un trouble certain dans le système des Ombres. Les Tempêtes d'Ombre, les déplacements des barrières ou des chemins entre les Ombres, peuvent tous avoir pour conséquence l'annihilation d'une Ombre. Un problème encore plus grave est que les aînés d'Ambre et les Seigneurs du Chaos ne manqueront pas de remarquer une interférence de cette importance dans l'ordre des choses.

Reconnaître la Marelle

Tout initié dans les arcanes de la Marelle Avancée acquiert une sensibilité particulière à la Marelle. Ceux qui ont l'Empreinte de la Marelle peuvent se reconnaître au contact, et ceux qui maîtrisent la Marelle Avancée d'un bout à l'autre d'une salle, si ce n'est plus loin encore, parfois simplement en arrivant dans la même Ombre. Les énergies dégagées par la Marelle Originelle, celle d'Ambre ou de l'un de ses reflets sont toutes différentes, et il est possible de savoir quelle Marelle est en jeu en sentant son énergie.

MAÎTRISE DU LOGRUS

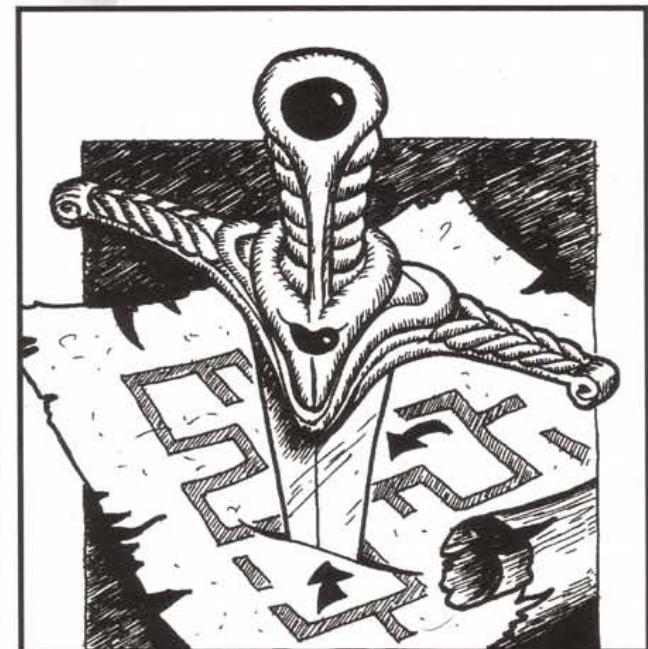
45 points

Note :

Une condition absolue à l'acquisition de la Maîtrise du Logrus est la Métamorphose. Essayer d'invoquer le Logrus sans être capable de se transformer selon les conditions imposées par le Chaos Pur peut résulter en des changements involontaires de forme et de personnalité.

Parcourir le Logrus est une tâche dangereuse qui amène inévitablement blessure et folie. Vous l'avez fait, puis avez passé longtemps dans le Chaos à récupérer et, maintenant que vous avez accueilli le Logrus, vous pouvez l'amener à votre esprit avec un peu de concentration.

Toutefois, le Logrus est sans cesse changeant et jamais ne se répète. Le simple fait de le garder à l'esprit requiert une grande attention. Ainsi, un personnage qui utilise le Logrus



ne peut s'engager dans un duel, sinon pour se défendre contre un adversaire plus faible que lui.

Les maîtres du Logrus ont tendance à considérer les initiés de la Marelle comme des "rampants", qui disposent d'un grand pouvoir mais seulement dans un espace restreint, aux environs d'une Marelle. Le Logrus, en comparaison, est utilisable n'importe où, même dans les profondeurs du château d'Ambre (bien que ce puisse être un peu risqué d'invoquer le Logrus en Ambre, un de ces satanés aînés d'Ambre risquant d'en prendre ombrage).

Les Attributs et la Maîtrise du Logrus

La Psyché est plus importante que tout autre Attribut pour user du Logrus, et le minimum pour le faire correctement est le niveau Ambrien. Plus votre Psyché sera élevée, plus votre contrôle du Logrus sera sûr. Ne négligez pourtant pas l'Endurance. Un personnage dont l'Endurance est tombé au rang Humain ne peut manipuler le Logrus sans courir le risque d'être absorbé par sa terrible instabilité.

■ La folie

Dans la seconde série de Zelazny, on apprend de Merlin que la traversée du Logrus rend fou, temporairement du moins. Il y a deux manières d'imposer cela à vos joueurs.

Des absences

Un personnage qui n'est pas totalement lui-même pourra échapper par moments au contrôle du joueur. Ce qu'il fera durant ces périodes de "somnambulisme" restera un mystère.

Des hallucinations

En tant que MJ, vous êtes les yeux, les oreilles et tous les sens des personnages joueurs ; il vous est possible de les rendre fous en faussant ces sens. Peut-être le personnage verra-t-il des monstres là où se tiennent ses amis, ou bien aura-t-il de mystérieuses visions d'horreurs apparaissant ici et là, à la limite de son champ de vision. Bien sûr, le joueur peut parfaitement faire comme si de rien n'était, mais à ses propres risques et périls. Dans le jeu d'Ambre, une hallucination peut si aisément devenir réelle... Le MJ devra suffisamment mêler illusions et réalité pour que le joueur ne sache plus distinguer ce qui est vrai de ce qui ne l'est pas.

■ Vulnérabilité à la Marelle et aux Atouts

Allergie à la Marelle

Chaque fois que le Logrus ou l'une de ses extensions entre en contact avec quelque chose de lié à la Marelle (tel qu'un Ambrien), celle-ci envoie une onde de choc dans l'ensemble du Logrus. Cette sensation remonte instantanément le long des extensions et disperse tout ce que le maître du Logrus a en tête, en lui donnant une sérieuse migraine. Tous les sortilèges stockés dans le Logrus sont détruits par le choc.

Les risques d'un contact Logrus-Marelle

Envoyer une extension du Logrus toucher directement une Marelle peut causer des dégâts graves, voire la mort. Pire, si du sang chargé de l'énergie du Logrus entre en contact direct avec la Marelle, il s'enflamme instantanément, ce qui veut dire qu'un porteur du Logrus frappé par une arme contenant l'image de la Marelle risque de voir son sang prendre feu.

Allergie aux Atouts

Bien que le contact d'un Atout ne soit pas aussi terrible que celui de la Marelle, il reste dangereux. Lorsqu'une extension du Logrus touche un Atout ou une personne chargée de l'énergie des Atouts (quelqu'un en train d'utiliser un Atout ou un artiste d'Atouts qui le désire), l'effet est le même que si l'on mettait en contact deux fils électriques

sous haute tension. Le maître du Logrus ressentira le choc et devra concentrer toute son attention sur la rupture de ce contact et le maintien du Logrus.

CAPACITÉS DES MAÎTRES DU LOGRUS

■ Évocation du Logrus

Vous pouvez utiliser les bras du Logrus pour atteindre, en Ombre et dans le Chaos, tout objet ou personne que vous désirez. Une fois que vous l'aurez trouvé, vous pourrez l'amener à vous ou vous haler vers lui. Cette deuxième solution explique comment les maîtres de Logrus se déplacent en Ombre.

■ Recherche avec une extension du Logrus

La recherche d'un objet avec une extension du Logrus est toujours basée sur les choix du joueur. Cette extension peut être utilisée pour une examen précis, dirigé par le personnage, ou bien automatiquement, si on compte sur les mouvements chaotiques du Logrus, comme dans l'exemple qui suit :

MJ : La coupe est vide. Aucun signe de la Boule de Cristal dans l'unique pièce de la maison. Que faites-vous ?

Beth : Il est arrivé avant nous. Rattrapons-le !

Kevin : Nous n'avons pas le temps d'aller nous promener en Ombre. Je vais chercher ce truc avec le Logrus.

MJ : Okay. Comment fais-tu ?

Kevin : J'envoie les filaments....

MJ : Une minute. Tu n'as pas encore conjuré le Logrus.

Kevin : Ah oui. Bon, Roderick se concentre pour appeler le Logrus.

MJ : Après quelques minutes, le Logrus est prêt, vibrant dans ton esprit. Et maintenant ?

Kevin : J'envoie les filaments du Logrus.

MJ : Les minces filins s'éloignent de Roderick. Vers où les diriges-tu ?

Kevin : Je visualise la Boule de Cristal et j'envoie les fils vers elle.

MJ : Comment la visualises-tu ?

Kevin : Une sphère de verre.

MJ : Tu lances les extensions dans une direction particulière, ou bien tu laisses le Logrus chercher seul ?

Kevin : Ce qui ira le plus vite.

MJ : Tu laisses donc le Logrus se débrouiller. Tu sens quelque chose. Un de tes filaments est en contact avec une surface sphérique, froide et lisse comme du verre.

Kevin : Super ! Je la tire par ici.

MJ : Dans tes mains ?

Kevin : Hum. Non, plutôt dans la coupe.

MJ : Pas de problème, la Boule de Cristal apparaît et s'emboîte parfaitement dans le creux de velours.

Beth : Je l'examine, pour voir s'il n'y aurait pas une trace du voleur.

MJ : Okay, Yvonne regarde dans la Boule de Cristal.

Kevin : (Aux autres joueurs.) Vous voyez, c'était quand même plus facile que d'aller à sa poursuite à travers les Ombres.

MJ : Beth, tu vois que la Boule de Cristal n'est pas totalement transparente. Elle est pleine de ce qui semble des petits éclats de métal brillants. Et il y a trois trous à son sommet.

Beth : Des trous ? Il n'est pas censé y avoir des trous sur la Boule de Cristal. Comment sont-ils ?

MJ : Eh bien, c'est suffisamment transparent pour que tu voies qu'ils ne sont pas profonds. L'un d'eux est plus gros que les deux autres, et un peu plus écarté d'eux.

Beth : Yvonne s'empare de la boule en mettant les doigts dans les trous. Roderick, espèce d'idiot, tu nous as ramené une boule de bowling !

Kevin : Pardon ?



MJ : Oui, ça ressemble bien à une boule de bowling, mais faite d'un matériau étrange, vitreux. Pas vilain.

Willy : On peut partir à sa recherche, maintenant ? Plus nous attendrons, plus ce sera difficile.

Kevin : Hé, ce n'est pas ma faute. Je voudrais réessayer.

MJ : D'accord, le Logrus est toujours prêt. Que comptes-tu faire ?

Kevin : Cette fois, je vais me limiter à cette Ombre. Je renvoie les filaments du Logrus, en cherchant de plus en plus loin, quelque chose qui ressemble à la Boule.

MJ : Tu te concentres sur les filaments, les éloignant de plus en plus. Les minutes s'écoulent et ils s'étendent bientôt sur plusieurs kilomètres.

Beth : Ça va prendre longtemps ?

Kevin : A ton avis ?

MJ : Non, tu dois pouvoir fouiller le monde entier en dix ou vingt minutes.

Kevin : Bon, je continue.

MJ : Tu sens quelque chose. Que fais-tu ?

Kevin : Je le ramène.

MJ : Dans tes mains ?

Kevin : Oui !

MJ : Okay, tu tiens maintenant une boule de cristal.

Kevin : C'est la bonne ?

MJ : Je ne sais pas. Que fais-tu pour le déterminer ?

Kevin : J'ai toujours le Logrus à ma disposition. Je l'utilise pour l'examiner.

MJ : Pas trace d'énergie magique ou mystique. On dirait un simple morceau de cristal, juste de bonnes taille et forme.

Kevin : J'essaie encore !

Willy : Quelles sont les chances qu'il se trompe encore une fois ?

MJ : Eh bien... Chaque Ombre est un monde complet, et je suppose que chacun doit avoir son lot de boules de cristal de la bonne taille.

Kevin : Willy, c'est pas grave. J'ai fait l'erreur de ne pas décrire exactement l'objet. Il faut que j'ajoute l'élément

magique, en plus de son apparence. Alors je rechercherai la boule qu'il nous faut.

MJ : Exactement. Tu peux aller d'Ombre en Ombre, ou envoyer tes sondes dans tous les sens, jusqu'à ce que tu trouves ce que tu cherches.

Willy : Combien de temps pour tout ça ?

MJ : Ça dépend. En passant d'Ombre en Ombre, ça peut prendre l'éternité, puisqu'il y a une infinité d'Ombres. Envoyer simplement le Logrus est un peu aléatoire, et il faudra de quelques minutes à plusieurs jours. Bien sûr, si la boule est, d'une manière quelconque, protégée ou camouflée contre le Logrus, ou si elle se trouve dans une Ombre où le Logrus n'accède pas, ça ne marchera jamais.

Kevin : Ça vaut le coup d'essayer. Je me concentre sur la description exacte et je lance le Logrus.

Beth : Yvonne s'en va !

Une recherche par le Logrus a des avantages et des inconvénients. L'avantage du Logrus est la rapidité avec laquelle il vous permet de trouver un objet générique. Récupérer une chose quelconque, une épée, une assiette de nourriture, une lanterne ou n'importe quoi d'autre de défini dans un sens large, sera vite fait, le Logrus découvrant l'objet correspondant le plus proche et s'y accrochant.

Malheureusement, plus la description sera précise, plus la recherche par le Logrus sera longue. Dans l'exemple précédent, Kevin a "visualisé" la Boule de Cristal et l'a demandée "rapidement", et il a eu quelque chose qui y ressemblait.

■ Combat et Manipulation du Logrus

Il est possible de conjurer le Logrus et de le façonnier en formes utiles, en extensions plus puissantes et flexibles que la matière d'Ombre ordinaire. Ces extensions agissent avec une force équivalente à la Psyché de celui qui les contrôle.

■ Vision Logrus

On peut se servir du Logrus comme d'une lunette, pour "voir" à travers son centre ou "toucher" quelque chose de lointain avec une extension. De cette façon, il est possible de percevoir l'aura de la Marelle ou du Logrus, ou de sentir la présence d'un Atout ou de la magie.

Utiliser le Logrus pour examiner quelque chose de proche révélera plusieurs choses : tout d'abord, on discerne-à immédiatement ceux qui portent en eux le Logrus ou la Marelle, et tout objet sera reconnu comme appartenant à une Ombre, à Ambre ou au Chaos. La magie, qu'elle provienne de sortilèges, de forces occultes ou de créatures, deviendra visible. Un usage minutieux de la vision Logrus, combiné au toucher d'une extension, peut en outre dévoiler le niveau de Psyché d'un personnage, et s'il est ou non porteur d'énergie magique (Mots de Pouvoir).

■ Rangement de sorts dans le Logrus

On peut utiliser le Logrus comme un "casier" de rangement pour les sortilèges. Il faudra dix minutes plus le temps normal d'incantation pour y "ranger" le sort, et celui-ci se détériorera en quelques jours ou quelques semaines.

■ Défense Logrus

En conjurant le Logrus, on peut s'en servir pour se défendre de deux manières. La première consiste à se remplir le corps de son énergie et à devenir ainsi plus résistant aux effets de la Marelle, de la Magie, de la Psyché et d'autres forces similaires, sans cependant gagner de protection physique. La seconde est de l'utiliser comme un "bouclier" stoppant toute attaque physique, énergétique et la plupart des agressions magiques venant d'une direction donnée — mais qui est inefficace contre la Marelle, le Logrus, les Atouts ou la Psyché. Il est impossible d'employer les deux méthodes en même temps.

■ LOGRUS AVANCÉ

70 points (ou 25 points de plus si vous avez déjà la Maîtrise du Logrus).

Les Attributs et le Logrus Avancé

Tout comme pour la simple maîtrise du Logrus, la Psyché et l'Endurance sont primordiales

■ Royaumes du Chaos

Contrairement aux Ambriens, qui voyagent jusqu'à une retraite de leur choix en Ombre, les gens des Cours du Chaos se trouvent une Ombre et la modifient ensuite pour satisfaire à leurs besoins. Un monde ainsi modelé ayant tendance à revenir à son état initial, les maîtres du Logrus Avancé s'y installent comme chez eux et, en combinant l'action du Logrus, de la Magie et des serviteurs venus du Chaos, la préparent telle qu'ils la veulent. Bien qu'un tel royaume puisse, si l'on prend assez de précautions, supporter une longue absence, peu de Seigneurs du Chaos maintiennent plusieurs domaines simultanément.

Royaume créé à partir d'un Plan Primal

Trouver un Plan Primal inoccupé et proche des Cours est difficile, et de nombreux affrontements entre Seigneurs du Chaos sont dus à leurs fréquentes disputes pour la possession d'une de ces Ombres propices ; celles laissées à l'abandon ou mal défendues sont souvent l'enjeu de véritables batailles. Toutefois, l'obtention d'un tel Plan et son utilisation comme base pour créer un royaume comporte plusieurs avantages pour le Seigneur du Chaos : d'abord, il tend à être plus réel, ce qui lui donne plus de force pour résister aux attaques de la Marelle ou du Logrus ; ensuite, un tel royaume, s'il est bien entretenu, peut générer une série d'Ombres secondaires qui agrandissent d'autant le domaine du Seigneur.

■ CAPACITÉS LIÉES AU LOGRUS AVANCÉ

■ Manipulation d'Ombre

En se servant du Logrus et du Chaos présent en chaque Ombre, un Seigneur du Chaos peut modifier la structure d'une Ombre jusqu'à ce qu'elle corresponde à ses désirs. Il lui est ainsi possible de changer les lois physiques du monde, l'aspect de ses habitants, aussi bien que de petits détails. Cette opération prend autant de temps qu'un changement d'Ombre à un initié de la Marelle. L'Ombre ainsi modifiée reviendra peu à peu à son état normal, si les modifications ne sont pas maintenues. Les mondes les plus proches du Chaos Primordial sont les plus faciles à transformer, tandis qu'il est quasi impossible d'agir sur celles du voisinage d'Ambre.

■ Convocation et contrôle des créatures du Chaos

Un maître du Logrus Avancé reconnaît un certain nombre des créatures du Chaos les ayant observées et étudiées, et sait quelles sont leurs faiblesses et comment les lier et les contrôler. Tout comme il y a une infinité d'Ombres aux alentours d'Ambre, il y a une infinie variété de créatures en liberté dans les Ombres du Logrus.

En termes de jeu, une telle créature est définie selon les règles du chapitre "Artefacts et créatures", ce qui permet de déterminer sa valeur en points. Il faut une heure de recherche puis dix minutes pour la contrôler pour chacun de ces points.

■ Création de serviteurs Logrus

Le Logrus peut être amené à la vie, en totalité ou en partie, et utilisé comme serviteur par un Seigneur du Chaos,

tant que celui-ci se concentre dessus. Il est également possible d'en séparer une extension, de lui donner un ordre simple et de la laisser faire son travail sans plus s'en occuper. Les serviteurs Logrus ont une Psyché et une Force de rang Chaosien, et un Combat de rang Humain. En guise d'Endurance, ils ont un Souffle Inépuisable, mais ils ne peuvent guérir ou se régénérer que dans des Ombres où l'influence du Logrus est forte. Étant donné qu'ils n'ont pas d'esprit à proprement parler, toute attaque d'une Psyché supérieure les fera disparaître. Le nombre maximum de tels serviteurs actifs en même temps dépendra de la Psyché de leur créateur.

■ Invocation du Chaos Primordial

On peut invoquer le Chaos Primordial, une force directement reliée au Chaos Originel (situé dans le lointain centre des Cours) et qui détruira tout dans l'Ombre où elle arrivera. Une fois déchainée, elle devra être renvoyée rapidement sous peine de devenir incontrôlable pour finir par absorber l'Ombre entière dans le néant. Effectuer une telle invocation trop près d'Ambre ou d'une Marelle est extrêmement dangereux, car le contrôle du Chaos est faible en ces lieux et l'invoquant risque d'être consumé par lui. Un objet ou une créature d'Ombre seront, quant à eux, détruits au moindre contact avec le Chaos Primordial.

C'est un exemple parfait du pouvoir qu'ont les personnages d'*Ambre* de détruire des univers entiers. Le Chaos Primordial annihile tout, et peu de choses peuvent espérer lui résister (bien qu'un porteur de la Marelle Avancée puisse essayer). Une fois libérée et si elle n'est pas arrêtée avant d'échapper à tout contrôle, cette force éliminera totalement une Ombre.

Invoquer le Chaos Primordial en Ambre

Un lieu réel comme Ambre et ses environs peut résister au Chaos Primordial. A moins que quelqu'un ne l'alimente en permanence et ne le garde en existence, celui-ci y disparaîtra de lui-même.

■ ART DES ATOUTS

40 points

Les Atouts sont des liens entre image et réalité. On peut les utiliser pour communiquer par-delà les Ombres illimitées ou comme moyen de transport. Le sujet peut en être une créature quelle qu'elle soit, un objet ou un lieu. Les cartes de la famille d'Ambre ne sont qu'un aspect de cette discipline, et la monarchie du Chaos (si on peut l'appeler ainsi) a aussi ses jeux d'Atouts.

Un artiste des Atouts a une position unique : les Atouts sont l'une des rares choses que l'on ne peut trouver en



Ombre, ni acheter (sauf à un artiste), ni conjurer. On ne peut en obtenir que d'un artiste.

Une fois créé, l'Atout devient un objet spécial. Investie des pouvoirs des Atouts, une carte est invulnérable à toute force ordinaire. Elle est même protégée contre les extensions du Logrus (essayer d'attraper un Atout ainsi peut être très douloureux), comme le pouvoir de la Marelle. Un croquis d'Atout, en revanche, n'a pas de pouvoir particulier et ne subsistera qu'autant que son support papier.

Les Attributs et l'Art des Atouts

La Psyché est l'Attribut le plus important pour un artiste : il est non seulement essentiel d'avoir un rang correct pour utiliser les Atouts, mais une Psyché plus élevée permettra de saisir plus vite l'essence d'un sujet nouveau.

CAPACITÉS D'UN ARTISTE D'ATOUT

■ Crédit d'Atout

Cela revient à créer une carte représentant une personne, une chose ou un lieu précis. Lorsque l'utilisateur se concentre sur la carte, un lien psychique s'établit avec l'original.

Créer un Atout prend deux jours de travail intensif. Travailler de mémoire, sans le modèle, peut doubler le temps nécessaire. Une carte dessinée à partir de descriptions, sans que l'artiste ne connaisse le modèle, a de grandes chances de relier à une Ombre du sujet plutôt qu'à celui-ci.

■ Croquis d'Atout

Avec un matériel de dessin rudimentaire, il est possible de représenter quelque chose de mémoire, en trente ou quarante minutes. On obtient un croquis doté des mêmes pouvoirs qu'un Atout mais moins fortement lié au sujet. L'image n'est pas éternelle et, contrairement à un véritable Atout, si le sujet change, elle perd son pouvoir. Il en sera de même si l'original se transforme ou se déplace en Ombre. De plus, l'utilisation d'un croquis nécessitera une concentration beaucoup plus forte que celle d'un Atout normal.

■ Identification par Atout

Un artiste peut connaître l'identité de quelqu'un qui l'appelle par Atout sans avoir à accepter le contact, en passant simplement son jeu en revue lorsqu'il reçoit l'appel. La carte du correspondant sera activée psychiquement (bien que d'autres conversations par Atout en cours au même moment puissent diminuer les chances d'avoir une réponse). Il est évident que cela ne marchera que si l'artiste possède l'Atout de son correspondant.

■ Défense par Atout

Quelqu'un qui connaît le vrai pouvoir des Atouts peut les utiliser pour sa défense. Pour cela, il lui faut prendre une carte (la sienne étant la plus efficace) et se concentrer sur la sensation de froid qui en émane. Tant qu'il maintient son attention, l'Atout le protège contre les attaques de la Marelle, du Logrus, d'une autre Psyché ou de la Magie, et ce maintien dépend de son Endurance. Employer un Atout en défense contre une grande puissance est aussi difficile que de mener un duel mental.

■ Détection d'Atout

Un artiste sait toujours si un objet porte l'énergie des Atouts et, dans le cas d'une représentation, s'il a affaire à un simple portrait ou à un Atout.

■ Crédit d'objets alimentés par Atouts

Lorsqu'il crée un objet spécial ou magique, en particulier des Artefacts d'Atouts, un artiste peut y "insérer" le pou-

voir des Atouts. Pour plus de précisions, reportez-vous au chapitre "Artefacts et créatures".

GRAND ART DES ATOUTS

60 points (ou 20 points de plus si vous avez déjà l'Art des Atouts)

Les Attributs et le Grand Art des Atouts

La Psyché est primordiale.

CAPACITÉS D'UN GRAND ARTISTE DES ATOUTS

■ Mémoire d'Atout

Lorsqu'un artiste crée une carte, qu'elle représente un nouvel original ou qu'il s'agisse d'un autre dessin d'un sujet déjà exécuté, il mémorise son image jusqu'à l'imprimer définitivement dans son esprit ; il peut alors établir le contact avec le modèle sans avoir besoin de la carte elle-même.

■ Espionnage par Atout

A un autre niveau de concentration, il lui est possible de simplement "observer" le fonctionnement d'un Atout. Cela lui permet d'écouter les conversations en cours du sujet de cette carte, qu'il doit toucher pour cela. S'il a l'Atout de l'un des causeurs seulement, il n'entendra que celui-ci, pas l'autre partie du dialogue.

■ Portail d'Atout

Créer une porte qui permet d'aller d'un endroit à un autre nécessite l'Atout, ou un croquis, du lieu de destination, une énorme quantité d'énergie pour l'ouvrir et encore plus pour la maintenir ouverte.

■ Brouillage d'Atout

Il est possible, en se concentrant fortement, de brouiller un ou plusieurs Atouts. Il faut avoir la ou les cartes correspondantes. On distingue deux sortes de brouillage : si on se concentre sur plusieurs cibles, aucune d'elles ne peut plus recevoir de messages ; quand on se focalise sur un seul Atout, son modèle ne peut plus ni envoyer ni recevoir de message par Atout. S'il n'insiste pas, tout va bien, mais s'il essaie de "forcer" le contact, le brouilleur est pris dans un duel mental.

■ Piège d'Atout

C'est la capacité de capturer quelqu'un grâce à un Atout ou de l'envoyer quelque part contre son gré. L'éventail des possibilités est large, de l'Atout qui se déclenche presque automatiquement, dès qu'on le touche ou qu'on le regarde, à celui qui transporte son utilisateur à l'endroit dépeint sitôt qu'il se concentre dessus. Cette faculté permet aussi la création d'Atouts "déguisés", dont le sujet ne correspond pas à l'image qui apparaît sur la carte.

MÉTAMORPHOSE

35 points

La Métamorphose est la faculté de modifier ses propres tissus corporels, dans certaines limites : on ne peut par exemple augmenter ni diminuer la masse totale du corps de

cette façon. Ce pouvoir présente quelques dangers. Si ceux qui manient le Logrus et la Marelle courrent le risque de détruire l'univers, le métamorphe affronte quotidiennement celui de se détruire lui-même. En outre, puisque ce pouvoir amène à se transformer, il y a toujours une possibilité de se retrouver dans un état où tout retour à la normale est impossible.

Avertissement sans frais

Beaucoup de choses désagréables peuvent arriver à un métamorphe. La plupart des transformations sont effectuées au gré du personnage, avec soin et sans difficulté, mais si le temps presse ou s'il a abusé précédemment de ses capacités, cela devient plus difficile.

■ Temps nécessaire à une métamorphose

Modifier un seul trait, comme se durcir la peau pour en faire une armure ou faire de ses ongles des griffes, est rapide et demande dix ou quinze secondes. Une transformation complète en une forme familière, connue et utilisée régulièrement, prend quelques minutes. Les changements les plus rapides sont ceux correspondant à un retour à une forme naturelle, surtout s'il s'agit de revenir à la forme humaine.

Tout cela suppose que le métamorphe soit en forme, rassasié, frais et dispos. Si l'une de ces conditions n'est pas remplie, la métamorphose peut prendre jusqu'à deux fois plus de temps, et s'il est en mauvaise santé, affamé ou épuisé, elle devient de plus en plus ardue, et de plus en plus longue, jusqu'à être totalement impossible.

■ Limitations liées à l'Endurance

Le processus de métamorphose est très éprouvant. Chaque cellule du corps est sollicitée, fatiguée, épuisée. Une transformation ordinaire suffira à épuiser un personnage ayant une Endurance de rang Humain. Une Endurance de niveau Chaosien permettra de se changer deux fois par jour sans trop de fatigue, et un rang Ambrien ou supérieur, de se métamorphoser à volonté, si on se nourrit assez (ce qui peut vouloir dire "beaucoup", pour un Ambrien).

■ Apprentissage de nouvelles formes

Un métamorphe peut apprendre à assumer de nouvelles formes, s'il y consacre du temps et de l'entraînement. La première fois qu'il essaie d'imiter quelqu'un d'autre, il a besoin d'une reproduction de ses traits et d'un miroir pour vérifier le résultat. En quelques jours de pratique, il peut "apprendre" cette forme et l'adopter ensuite en un minimum de temps. Une telle transformation prendra plus de temps que celles vers une forme naturelle, mais pour la plupart des métamorphes, elle ne demandera néanmoins que quelques minutes.

Les Attributs et la Métamorphose

La Psyché est importante pour qu'on ne perde pas sa personnalité, mais l'Endurance l'est plus encore : un rang inférieur à Ambrien limitera sérieusement le nombre de métamorphoses possible avant épuisement.

CAPACITÉS D'UN MÉTAMORPHE

■ Métamorphose et blessures

Un métamorphe blessé ne va pas simplement guérir vite, il modifiera son corps pour le soigner. Les blessures peuvent être refermées, même durant un combat. Soigner les muscles, un os abîmé ou pire, du tissu nerveux prend plus de temps. La Métamorphose accroît la vitesse de guérison, mais au prix de l'épuisement du corps. La perte d'un organe, œil ou bras, impose un long processus de régénération qui dépend de l'Endurance. Entre-temps, l'organe manque, quelle que soit la forme adoptée.

■ Métamorphose d'une partie du corps

Selon la partie du corps concernée, ce changement sera plus ou moins aisés. Les tissus souples sont les plus faciles à modifier, puis les cartilages et ensuite les os. Le plus difficile à transformer est le tissu nerveux. Maintenir cette métamorphose requiert une totale attention, le corps ayant toujours tendance à revenir à sa forme naturelle.

■ Transformation du visage

Avec de gros efforts et un miroir à sa disposition, un métamorphe peut changer ses traits, jusqu'à être totalement méconnaissable ou avoir le visage d'un autre. Ceci demande une grande attention ; si celle-ci est détournée, comme par un duel par Atouts, le métamorphe reprend ses traits normaux.

■ Formes naturelles

Un métamorphe a trois formes dites "naturelles", qu'il lui est plus facile d'adopter. Cet éventail lui permet de s'adapter à la plupart des changements de son environnement.

Forme humaine

C'est sa forme originale. Elle ne présente aucun avantage ni désavantage. Sous cette forme, un Seigneur du Chaos sera plus à même de résister aux effets de la Marelle.

Forme chaotique

Prévue pour le combat, c'est généralement celle d'un démon avec écailles, griffes, crocs et autres accessoires habituels. Même les Ambriens en ont parfois une, bien qu'ils puissent l'ignorer pendant des années.

Si cette forme est souvent appelée "démoniaque", c'est uniquement à cause de son apparence. Elle a la même personnalité que l'originale. Les habitants du Chaos la considèrent comme la plus pratique, car elle convient à des environnements très différents et qu'il peut se produire n'importe quel changement dans les Cours. Sous cette forme, un métamorphe dispose d'une protection et d'armes naturelles, comme des serres, des crocs, des cornes ou une queue barbue.



lée. En d'autres termes, l'adopter équivaut à endosser une armure et s'équiper d'un arsenal d'armes diverses. Bien qu'elle soit adaptée au combat, elle ne donne aucun avantage au niveau des Attributs.

Avatar

Cette forme varie en fonction de l'origine du personnage, Ambre ou le Chaos.

Dans le cas d'un Ambrien, ce sera celle d'un animal d'une taille et d'un poids équivalents à ceux du métamorphe. Les habitants du Chaos ont, en général, un avatar beaucoup plus spectaculaire, tel une colonne vivante d'air, de terre, d'eau ou de feu. Ces formes élémentaires sont adaptées à un environnement précis, très hostile et proche des Cours, mais difficiles à maintenir dans les Ombres de la Marelle. Garder une forme d'eau, par exemple, dans un milieu non aqueux pourra se révéler ardu.

Formes animales

"Visualiser" l'esprit d'un animal permet d'en prendre la forme mais il est préférable pour cela d'avoir eu, au préalable, un contact mental avec un spécimen de la race choisie. Une fois une forme "prise", le métamorphe peut la



reprendre n'importe quand. Il lui est ainsi possible d'obtenir des griffes, des crocs, des sabots, des cornes ou des écailles semblables à une armure. Se changer en oiseau ou en chauve-souris, lui est également possible, mais il ne pourra voler que s'il est doté d'une force suffisante (rang Ambrien ou mieux). N'oubliez pas qu'à moins que le personnage soit vraiment petit, il va devoir emporter un sacré poids dans les airs.

S'il est assez facile d'adopter la forme d'un animal, il l'est moins d'apprendre à utiliser ses capacités. Lors d'une première transformation en oiseau, par exemple, un métamorphe ne sait pas voler et risque d'avoir quelques difficultés à le faire.

Métamorphose automatique

Réagir aux changements rapides de l'environnement des Cours du Chaos implique de développer son aptitude à laisser le corps se transformer de lui-même en réaction aux dangers et aux mouvements de la zone où on se trouve. Il en découle la capacité de se transformer rapidement pour se protéger d'attaques diverses (Marelle, Logrus, Magie ou Atout).

Cela peut être dangereux, mais on n'a souvent pas d'autre choix que de se fier à ces changements automatiques. Lorsque vous êtes empoisonné, étranglé, en train de tomber, de vous noyer ou de vous vider de votre sang, bref en danger de mort, vous n'avez pas le temps de réfléchir à votre métamorphose. Dans ces cas-là, vous lâchez les freins et vous comptez sur la chance.

La partie inconsciente de l'esprit est liée directement à la faculté de changer du corps et impose la forme la plus adaptée à la menace du moment. Un personnage peut essayer de résister à ces modifications automatiques, si sa Psyché le lui permet. Mais si son corps a été souvent soumis à cette transformation auparavant, il lui sera très difficile d'y échapper car elle sera trop rapide pour qu'il y réagisse.

Exemples de transformations automatiques

La liste qui suit, des dangers qui peuvent déclencher une métamorphose et des réactions du corps, n'est pas exhaustive. Il y a certainement d'autres possibilités.

Chute

Le corps peut s'y adapter de deux façons. La première consiste à offrir le maximum de résistance à l'air, pour ralentir la chute. Même sur une courte distance, des ailes rudimentaires ou des membranes sous les bras apparaîtront sur le personnage (à moins que son armure ne soit trop dure et trop étroite). La seconde solution est d'amollir les parties les plus dures et de développer des couches de muscles autour des organes internes. Après l'impact, les transformations automatiques continueront pour réparer les dégâts et ramener le corps à la normale.

Noyade

La première réaction est de supprimer le besoin d'oxygène. Si le personnage ne surmonte pas cette impulsion, il se retrouve dans un état comateux, mais sauf, et peut survivre indéfiniment sous cette forme. Le corps continuera d'ailleurs à changer lentement pour en atteindre une capable de respirer sous l'eau.

Empoisonnement

Le corps va passer par toute une série de contractions et de modifications internes pour isoler et expulser la substance étrangère, qui finit par s'écouler de tous ses orifices et dans la sueur. Empoisonner un métamorphe est donc très difficile, quoique pas impossible. Dans les Cours, les poisons qui troublent les capacités de métamorphose de la victime ou induisent une transformation particulière sont très répandus.

Blessure mortelle

L'organisme consacre toutes ses ressources à la remise en état des organes touchés en stoppant net les activités du

patient. Dans cet état, il est possible que le corps ne présente plus aucun signe de vie, ni respiration, ni battements de cœur, ni même activité cérébrale.

Poursuite

Une fuite devant un danger peut déclencher une transformation automatique en une forme plus adaptée à la course : les jambes s'allongent, et la masse des muscles et des tendons augmente. Plus nets encore sont les effets sur le cerveau : la personnalité du fuyard change, lui donnant une envie impérieuse de courir sans s'arrêter.

Bataille

Lorsque les blessures et la fatigue commencent à prélever leur dîme, le corps a tendance à prendre de lui-même sa forme Chaotique. Celle-ci est courante dans les Cours, mais les Ambriens peuvent très bien, si la tension est trop forte, découvrir ainsi leur forme Chaotique.

Brûlure

La chaleur et les sensations de brûlure amènent une transformation automatique qui en compense les effets. La peau des parties exposées se recouvre d'une plaque résistante à la chaleur et le corps développe une sorte de conditionnement d'air, tout en s'habituant à opérer sous des températures élevées.

■ Forme Primaire

La forme la plus dangereuse, et aussi la plus résistante, est celle dite Primaire.

Un personnage dans cet état est complètement sous le contrôle de sa capacité de Métamorphose, réagissant instantanément pour s'adapter à toute menace. Cela recouvre échapper à tout prédateur, vaincre n'importe quelle proie et survivre à peu près à tout.

La Forme Primaire diffère pour chaque individu, dont elle reflète les espoirs, les craintes et les désirs inconscients. Certains deviendront de dangereux et rusés prédateurs, attaquant sans raison tout ce qui vit, tandis que d'autres seront plus portés sur la fuite, détalant devant tout ce qui peut s'avérer une menace. Une Forme Primaire peut s'adapter immédiatement à des changements d'atmosphère, de température ou de gravité, de même qu'à une respiration en milieu liquide (eau ou autre).

Note : Un personnage en Forme Primaire n'est jamais "conscient"

Le problème est que la Forme Primaire n'est pas intelligente, et si l'esprit du métamorphe est toujours présent, enfoui quelque part, il n'a aucun contrôle sur le corps. Voilà pourquoi cette forme n'est assumée qu'en dernier recours.

Abandonner la Forme Primaire

Un autre problème est que cette forme ne peut se reposer ni dormir. Conduite par son instinct de conservation, elle ne baisse jamais sa garde assez longtemps pour que l'esprit du personnage puisse en reprendre le contrôle. Il est possible que le seul moyen pour un métamorphe de l'abandonner soit que ses amis le capturent et le forcent à se transformer. A moins qu'il ne se réveille dans une Ombre éloignée, le seul endroit où sa Forme Primaire se soit sentie assez en sécurité pour faire une sieste. Ou encore qu'il ne puisse redevenir conscient que s'il est en très grand danger et que la rage et les transformations ne suffisent pas à l'en sortir.

jamais mortelles, mais elles peuvent être très angoissantes pour le joueur. En revanche, de tels accidents sont un bon moyen pour le PJ de développer sa personnalité, par sa lutte contre l'adversité.

■ Perte de personnalité

Un des risques les plus courants qu'affronte un métamorphe est celui de perdre sa personnalité. En général, cela se passe lorsqu'il a pris l'apparence d'un autre, ou la forme d'une entité ayant une grande puissance mentale. Il est alors possible qu'il ne s'appartienne plus, littéralement, et qu'il passe sous la domination du MJ. Dans le meilleur des cas, la personnalité d'origine reprend le dessus lorsque le corps tombe dans l'inconscience, mais il est possible que cela ne se produise qu'au bout d'un très long temps.

■ Perte du pouvoir de Métamorphose

Cet accident, très dangereux, peut prendre deux formes.

Perte du savoir-faire

Le personnage perd sa capacité à contrôler ses transformations. Il va devoir réapprendre, en tâtonnant, à se métamorphoser, ce qui demandera environ deux semaines.

Perte de la capacité de se transformer

Plus grave, les cellules du corps perdent leur propriété métamorphique. Le corps devient immuable. Au bout d'un certain temps, la régénération et la guérison aidant, les cellules récupéreront leur capacité. Le temps nécessaire dépendra de l'Endurance du personnage. Si elle est de rang Humain, il lui faudra plus d'un an, contre un mois environ pour un niveau Chaosien. Le rang Ambrien ramènera ce délai à une semaine, et il sera encore moins long pour un rang supérieur.

Perte de la capacité et du savoir-faire

Il va falloir que les cellules du corps récupèrent leur pouvoir, puis que le personnage réapprenne à s'en servir. La guérison puis l'entraînement devront être terminés avant que le personnage ne puisse réutiliser normalement son pouvoir.

■ Métamorphose involontaire

Le corps peut être entraîné à réagir d'une certaine manière automatiquement. En général, ce sera bénéfique. S'il tombe d'une grande hauteur par exemple, il sera plus rapide de le laisser se transformer que de réfléchir avant de le faire.

■ Infection par le Chaos Primordial

Celui qui abuse des transformations fatigue incroyablement son corps et court le risque de ne plus maîtriser son pouvoir.

Tout être vivant contient un élément chaotique : sans Chaos, il n'y a pas de naissance, de croissance ni de vieillissement, il n'y a que l'immobilisme. Le métamorphe est celui qui sait utiliser l'élément chaotique présent en toute chose vivante.

Cancer lié au Chaos Primordial

Un personnage qui malmenne son corps, en l'affamant ou en l'épuisant, peut perdre le contrôle de certaines cellules, ce dont il se rend généralement compte trop tard pour prévenir le cancer. Il est alors toujours fatigué, l'organisme et les capacités de métamorphose consacrant leur énergie à combattre la "tumeur". Les cellules qui la composent seront sans cesse en mutation pour s'étendre à travers le corps et absorber les autres cellules, se multipliant ainsi en quelques heures. S'il n'est pas détecté, ce cancer finira par attaquer un organe vital, émerger à fleur de peau, pour finalement consumer le malade.

Chaos total

Si elle peut achever son action, une infection par le Chaos Primordial ne sera pas forcément fatale. Au lieu de

■ DU DANGER DES MÉTAMORPHOSSES

En définitive, si un métamorphe abuse de son pouvoir, il risque d'aller trop loin et de basculer dans une forme personnelle d'horreur. Les fautes en ce domaine ne sont presque

cela, chaque cellule du corps deviendra un petit métamorphe indépendant. Dans la pratique, le personnage sera un amas de cellules en constante modification, ressemblant à une masse amorphe. Il n'aura plus aucune pensée, les liaisons entre cellules nerveuses étant coupées. Toutefois, même dans cet état, il sera guérissable.

Guérison de l'infection

Les remèdes précis sont laissés à l'appréciation de chaque MJ. On peut utiliser la Marelle Avancée, bien que ce soit très dangereux, le Chaos Primordial explosant littéralement dans tout le corps. Il y a aussi des "cancérologues" spécialisés dans les Cours, qui savent traiter ce genre de problème, même si leurs méthodes sont réputées barbares et cruelles.

Du danger des métamorphoses automatiques

Laisser la bride sur le cou à votre pouvoir de Métamorphose signifie abandonner tout contrôle sur la transformation. Ce qui veut dire que votre cerveau peut changer. Votre nouvelle forme risque d'avoir des besoins, des peurs ou des désirs totalement différents des vôtres, normalement, mais que vous serez incapable de dominer. Dans le pire des cas, vous pouvez perdre votre personnalité et ne reprendre le contrôle de votre corps que des heures, voire des années, après la métamorphose.

MÉTAMORPHOSE AVANCÉE

65 points (ou 30 points de plus, si vous avez déjà la Métamorphose).

Les Attributs et la Métamorphose Avancée

La Psyché, pour sentir l'esprit de la forme voulue, et l'Endurance, pour supporter la tension des transformations, sont d'importance égale.

CAPACITÉS LIÉES À LA MÉTAMORPHOSE AVANCÉE

Transformer son aura

Modifier la structure du cerveau, qui prend alors une coloration psychique différente. On notera que cela ne change en rien ses pouvoirs, ni la Psyché ni rien d'autre. Seule est modifiée l'"apparence" de l'esprit, si bien qu'un contact mental permettra probablement de sentir la différence. Les auras possibles incluent celles d'une plante ou d'un animal, d'une Psyché humaine normale ou de celle de quelqu'un que l'on connaît.

Transformer sa personnalité

Un des problèmes lorsque vous voulez imiter quelqu'un, indépendamment de votre aspect, de votre voix, votre odeur et l'impression que vous donnez, est que vous pouvez encore vous trahir par un comportement différent du sien. Cette option vous permet de transformer votre esprit pour imiter jusqu'aux plus légers des maniérismes de votre modèle.

Du danger de transformer sa personnalité

Si on essaie de copier la personnalité d'un esprit puissant, on court le risque d'être dominé par lui. Dans la pratique, cela revient à devenir cette personne et à perdre tout contrôle de soi-même. En général, cela se termine lorsqu'on s'endort ou qu'on sombre dans l'inconscience, et que la personnalité d'origine reprend le dessus.

Le MJ doit constamment présenter au joueur tout ce que son personnage voit autour de lui. Cette vision peut être modifiée subtilement, afin de refléter la perception de la personnalité d'emprunt. Pour le joueur, certains de ces "glissements" s'avéreront troublants :

MJ : "Tu vois quelque chose de petit qui fonce sur toi, très vite, avec ce qui semble une arme au poing. Ça te menace et pointe l'objet vers toi. Que fais-tu ?"

MJ : "Tu vois un enfant qui court vers toi, avec un pistolet en plastique à la main. Il s'arrête, te sourit et te dit quelque chose que tu ne comprends pas, puis tend son jouet vers toi. Que fais-tu ?"

Le MJ continuera ses descriptions en les adaptant à la personnalité d'emprunt.

"Tu ne sais pas ce qu'il dit, mais il n'y a pas de doute, c'est une menace." — ceci pour une personnalité soupçonneuse ou agressive. Un ton plus neutre donnerait : "Tu n'as pas la moindre idée de ce que dit le gosse. Il crie, c'est tout". Enfin, pour quelqu'un d'amical : "Ses paroles sont incompréhensibles, mais vu son air, ça fait partie du jeu et il te demande de te rendre ou sinon..."

Bien sûr, pour ce qu'en sait le joueur, le gamin peut très bien tenir une arme mortelle. La première description tourne les choses de la manière la plus menaçante possible, mais la situation peut réellement être dangereuse. D'un autre côté, si le personnage est aimable et sympathique, il est possible que la seconde description soit adaptée, même s'il est face à un véritable danger.

Exemple d'imitation d'un personnage par Métamorphose Avancée

MJ : Pas de pot, l'allée se termine en impasse.

Kevin : Je jette un coup d'œil. Ils sont encore loin ?

MJ : La foule se rassemble à l'entrée de la ruelle. Les gens semblent indécis, et d'après tes expériences précédentes, tu penses qu'ils doivent attendre les soldats.

Kevin : J'essaie encore d'invoquer le Logrus.

MJ : Rien. Même maintenant que tu es sous ta forme de démon, quelque chose t'empêche de l'utiliser. Tu entends des acclamations à l'arrière de la foule. Que fais-tu ?

Kevin : Génial, tout simplement génial. Les soldats doivent être arrivés. J'ai une chance de les repousser en combat ?

MJ : Leurs piques et leurs hallebardes sont pointues et prévues pour des armures plus solides que la tienne. De plus, ils ont une allonge supérieure et pourront te maintenir à deux ou trois mètres d'eux. La foule semble se scinder.

Kevin : Il me faudrait des compétences en Combat. Où sont Dorell et Harick, alors que j'ai besoin d'eux ?

Cindy : Hé, c'était ton idée de partir seul, tu te souviens ?

MJ : Tu entends aussi du bruit venant du dessus, au niveau des toits. Que fais-tu ?

Kevin : Qui est-ce que je connais de plus apte en Combat ?

MJ : Benedict, bien sûr, mais tu as perdu ton jeu d'Atouts.

Kevin : Je me transforme en Benedict, tout de suite.

MJ : Je te préviens, Kevin : Benedict a une très forte personnalité, un sens aigu de son identité, plus ancien que tu ne peux l'imaginer. Tu peux très bien ne jamais revenir à ta propre personnalité.

Cindy : Pourquoi n'imiteras-tu pas Dorell ? Ce serait plus sûr.

Alex : Pfff ! Il ne voudra jamais se changer en Dorell. Kevin, tu devrais prendre l'aspect d'Harick. Tu auras du Combat à revendre.

Kevin : Dis-moi si je me trompe, mais lorsque je prends l'apparence de quelqu'un, je n'acquiers pas la totalité de ses compétences ?

MJ : Exactement. La copie n'est jamais aussi bonne que l'original.

Kevin : Alors je n'ai pas le choix, il faut que ce soit Benedict. J'y vais.

MJ : D'accord. Tu vois les soldats se placer en formation de combat. En même temps, ta vision des choses change et tu te rends compte de chacune des petites fautes qu'ils commettent, un peu comme si tu devais aller les passer en revue. Ton corps retrouve une forme humaine, mais plus maladroitement que tu ne l'as jamais ressentie. Tu continues ?

Kevin : Oui, je veux Benedict, et la totale !

MJ : Tu te sens comme poussé de côté, tes sens t'échappent et ton corps te paraît devenir étranger et distant. Et soudain, pouf !

Kevin : Quoi ? Qu'est-ce que je vois ?

MJ : Rien. Je m'occuperai de toi de nouveau tout à l'heure.

■ Transformer ses traits

On ne peut se faire passer correctement pour quelqu'un que si on le connaît bien et si on a pu s'y entraîner. Une transformation partielle des traits, modifier les proportions de son visage pour ne pas être reconnu, par exemple, est plus facile. Toutefois, il n'est pas possible de le faire de manière analytique : essayer d'obtenir des cheveux roux en imaginant la couleur ne marchera pas ; il faudra visualiser un individu connu, roux, se concentrer sur sa chevelure et ensuite essayer de l'imiter. Prendre l'apparence de quelqu'un de plus grand que soi amène à une version maigre du modèle, tandis que copier une personne plus petite en produira une version grassouillette. Dans les deux cas, il faudra environ une semaine d'ajustements, passée à gagner ou perdre le poids nécessaire pour arriver à une parfaite reproduction.

■ Transformation interne

Le personnage peut déplacer, modifier, dupliquer ou agrandir ses organes internes. Outre qu'elle permet d'avoir un second cœur ou un cerveau auxiliaire, cette capacité peut être utilisée pour régénérer des organes perdus. Cette régénération prendra environ une semaine de concentration et de travail de transformation.

■ Transformation en créatures dotées de pouvoirs

Certaines créatures ayant des pouvoirs innés, il est possible, en prenant leur forme, d'acquérir ces capacités. Cela peut être très intéressant, comme pour les démons ou les dragons, qui ont d'immenses pouvoirs. Reportez-vous au chapitre "Artefacts et créatures" pour vous guider.

Chaque campagne aura des créatures différentes. Les dragons, par exemple, bien que mentionnés par Zelazny dans les *Chroniques*, ne sont jamais vraiment décrits. Les facultés d'une forme draconique dépendront donc de la campagne. De même, selon les MJ, la personnalité d'un dragon pourra être extrêmement puissante, ou étrangère, et poser des problèmes de perception ou, comme une Forme Primaire, de perte d'identité.

■ Obtention des capacités d'un animal

Plutôt que de se transformer en animal pour avoir ses capacités, il est possible de modifier son propre corps pour les lui donner, par exemple, de lui faire pousser des ailes d'oiseau ou de chauve-souris, ou des branchies, des griffes ou des écailles.

■ Transformation d'autrui

Pour peu qu'un contact mental ait été établi, un métamorphe avancé peut imposer une métamorphose au corps de quelqu'un d'autre. Si le sujet résiste, le Métamorphe devra d'abord dominer son esprit en utilisant la Psyché, avant de pouvoir le transformer. En revanche, si le sujet est d'accord, le processus sera simple et rapide.

■ Créatures de sang

Il me prit le bras de sa main gauche et, de la droite, il tira sa dague.

Je le regardai m'entailer le bras, puis remettre la lame au fourreau. Le sang jaillit et il le recueillit dans sa main gauche tendue en coupe. Il me lâcha le bras, recouvrit sa main gauche de sa droite et s'écarta de moi. Portant ses mains à son visage, il souffla dedans, puis les sépara vivement l'une de l'autre.

Un oiseau à crête rouge, de la taille d'un corbeau, les plumes entièrement teintes à la couleur de mon sang, se dressa sur sa paume, puis gagna son poignet et me regarda. Ses yeux même étaient rouges, et il y avait quelque chose de familier dans sa façon de pencher la tête pour m'examiner.

"C'est lui Corwin, celui que tu dois suivre, dit Père à l'oiseau. Souviens-toi de lui."

- *Les Cours du Chaos*

■ Transformation du sang

Le sang d'un métamorphe avancé a des propriétés particulières. Qu'il se coupe, en laisse couler quelques gouttes, et il peut en façonnier une créature de son choix. Celle-ci aura un peu de ses pouvoirs ; ainsi, s'il porte le sang d'Ambre, sa création aura-t-elle aussi un peu de pouvoir sur la Marelle.

L'oiseau sanglant de Corwin est un parfait exemple d'une créature faite de sang transformé. Dans ce cas, elle a la capacité de voler à travers Ombre et un lien qui la guide toujours vers Corwin. Il est important de noter que l'oiseau est un PNJ ; il agit indépendamment de Corwin, lui amenant le colis d'Oberon, puis le quittant pour ne revenir l'aider que lorsque sa vie est en grand danger.



POUVOIRS MAGIQUES

Les pouvoirs magiques, sous forme de Mots de Pouvoir, de sortilèges ou de conjurations, ne sont pas des pouvoirs primordiaux. En fait, la Magie est un moyen de manipuler le tissu d'Ombre. Ombre étant le fruit d'un jeu subtil entre la Marelle et le Logrus, la Magie marche avec, et contre, ces deux puissances.

Dans certaines Ombres, elle est réelle et très puissante, facilement manipulée par les sorciers du cru. Ces maîtres sorciers sont nombreux et très puissants, mais limités en ce que leurs sorts ne fonctionnent que dans leur Ombre d'origine. Et même là, un changement dans le "dosage" de la magie — chose qu'un Ambrien ou un maître du Logrus peuvent parfaitement faire — suffira à les rendre impuissants.

De tels sorciers deviennent bien plus dangereux lorsqu'ils ont été en contact avec d'autres Ombres. Dès qu'ils savent qu'ils doivent trafiquer leurs sorts, les modifier pour

les faire correspondre à la magie ambiante, ils peuvent potentiellement pratiquer leur art n'importe où.

Il y a des endroits où la Magie ne fonctionnera tout simplement pas. En ces lieux, seuls les Mots de Pouvoir et les objets magiques marcheront, la plupart des sortilèges étant inutilisables.

MOTS DE POUVOIR

10 points

Les Mots de Pouvoir sont une forme limitée de Magie, utilisée surtout pour se défendre. Ils sont faciles à lancer, leur effet est immédiat mais éphémère. Étant donné qu'ils canalisent une décharge de Psyché, ils sont toujours repérables, non dissimulables.

Les Attributs et les Mots de Pouvoir

La Psyché est plus importante que tout autre Attribut quand on fait usage de Mots de Pouvoir. Un rang plus élevé en Psyché augmentera, en effet, leur impact sur leur cible. C'est particulièrement vrai lorsque l'on combat un magicien, auquel cas une Psyché insuffisante risque d'affaiblir un Mot de Pouvoir, le rendant incapable de briser la concentration du jeteur de sorts. L'Endurance est importante également, chaque utilisation d'un Mot de Pouvoir épuisant l'énergie vitale du personnage.

Apprentissage des Mots de Pouvoir

D'abord, ce ne sont pas obligatoirement des "Mots" de Pouvoir ; ce peuvent être des gestes, signes, sifflements, claquements de doigts, au gré du lanceur.

Contrairement aux autres formes de Magie qui se servent de l'énergie d'Ombre, les Mots de Pouvoir sont basés sur celle du personnage qui s'en sert. Ce ne sont pas simplement des mots, mais des liens, des connexions magiques, établies dans le corps de leur utilisateur.

La portée, la durée et l'effet d'un Mot de Pouvoir sont limités à l'instant et au lieu où il est prononcé. Son effet n'est jamais certain, car ce pouvoir ne prend pas en compte les variations dues aux influences de la Marelle et du Chaos à un endroit donné.

Tout personnage en disposant, connaît au départ cinq Mots de Pouvoir exactement. Il lui est possible d'en apprendre d'autres plus tard, lors de ses phases de progression, au prix de 1 point par Mot supplémentaire. Une fois ces cinq Mots choisis, ils ne peuvent plus être échangés ou modifiés. Ce sont ceux avec lesquels le personnage démarre ses aventures, et les seuls qu'il a pour un moment.

Ajoutons que les Mots de Pouvoir représentent le seul pouvoir, dans le jeu d'*Ambre*, qui ne se développe pas quand son détenteur progresse. Les autres ont tous une version "avancée", qui donne plus de puissance et une plus grande



compréhension de ce qu'ils sont, alors que dépenser d'avantage de points pour les Mots de Pouvoir en fait simplement connaître plus.

Ceux qui sont listés ci-dessous sont les plus connus. Les joueurs sont libres d'en inventer d'autres.

Il est, en effet, possible de créer ses propres Mots. Souvenez-vous que leur effet doit être instantané, comme pour ceux qui suivent. Ils peuvent être connus dès le départ ou acquis par la suite grâce à la dépense d'un point pour chacun d'eux. Les nouveaux Mots de Pouvoir doivent être soumis à l'approbation du MJ.

■ Neutralisation de Mots de Pouvoir

Un des désavantages des Mots de Pouvoir est qu'ils sont simples et répétitifs. Si un adversaire y est préparé, il lui est possible d'en venir à bout.

Les neutraliser nécessite, toutefois, des mesures précises.

Par exemple, le plus courant des Mots de Pouvoir, Annulation de la Magie, brise un sortilège durant son lancement, tandis que le sorcier en invoque les Clés. Ce Mot de Pouvoir ne marchera pas contre un sort instantané, complètement préparé et ne requérant pas de temps pour être jeté.

Un sorcier peut aussi avoir prévu l'utilisation d'un Mot de Pouvoir et mis au point une défense. Cela veut dire qu'il doit arriver au combat avec son sort de protection prêt. Mais un tel sort ne sera efficace que contre les Mots de Pouvoir que connaît son inventeur. Étant donné que ceux-ci sont particuliers à chaque individu, on ne peut donc créer de défense "tout-terrain" contre les Mots de Pouvoir en général.

C'est pour cela que leurs utilisateurs ont tendance à être plutôt secrets. Ils ne s'en servent qu'en cas d'urgence, diminuant ainsi les risques d'être observés et, par conséquent, de voir leurs Mots de Pouvoirs neutralisés par un ennemi.

■ Crédit de Mots de Pouvoirs

Tant que ces contraintes sont observées, les joueurs sont autorisés, et même encouragés, à créer leurs propres Mots. Pour résumer, les Mots de Pouvoirs doivent être rapides et simples. Rapides : leur effet doit arriver en un éclair. Simples : ils ne peuvent faire des choses complexes, qui nécessitent des explications ou des conditions spéciales à définir. Les sortilèges des sorciers sont en général assez complexes pour être décomposés en plusieurs parties, ou phases, ce qui n'est pas le cas d'un Mot de Pouvoir.

■ Dépense d'énergie pour les Mots de Pouvoir

Les Mots de Pouvoirs dépensant l'énergie de leur utilisateur - et pas une énergie magique extérieure -, ils sont souvent épais. Pour les Ambriens, la plupart du temps, cela ne pose aucun problème, mais chaque emploi d'un Mot de Pouvoir fatiguera un personnage ayant une Endurance d'un rang inférieur à Ambrien (Chaosien ou Humain). Quelqu'un ayant une Endurance supérieure, s'il n'est pas limité habituellement, devra quand même faire attention s'il se sert de ce pouvoir tout en se livrant à des activités épuisantes (utiliser le Joyau du Jugement, parcourir la Marelle, livrer un duel psychique).

■ VINGT MOTS DE POUVOIR

■ 1. Mot de Pouvoir (NOGTZ !) : Annulation de la Magie

Supprime toute accumulation d'énergie magique. Lorsqu'un sorcier lance ou libère un sortilège, ce Mot de Pouvoir en détruit la structure, le rendant inefficace. S'il est prononcé assez vite, il peut même stopper les pièges et alarmes magiques avant qu'ils ne se déclenchent. Son efficacité dépendra du rapport entre la Psyché de son utilisateur et celle du lanceur du sort. Ce Mot peut aussi servir à neutraliser un sortilège en activité, comme un bouclier ou une alarme, ou un objet chargé d'énergie magique.

■ 2. Mot de Pouvoir (POLRZ !) : Annulation du Chaos

Ce Mot, à utiliser sur soi-même, agit de l'intérieur comme une protection contre les changements destructeurs occasionnés par le Logrus ou toute autre attaque chaotique.

■ 3. Mot de Pouvoir (SHAGSK !) : Défense Psychique

Ce sort provoque une décharge d'énergie psychique suffisante pour rompre tout contact en cours. Il marche aussi très bien contre tout ce qui essaie de s'infiltrer dans votre esprit. Il ne dure qu'une seconde mais est très utile contre les attaques inattendues durant, par exemple, un contact mental ou par Atout.

■ 4. Mot de Pouvoir (ASKIIR !) : Blocage Psychique

Ce sort affecte directement sa cible. Nommer celle-ci, tout spécialement par son "vrai nom" ("Merlin Askiir !") en accroît l'efficacité. Quelqu'un se concentrant sur le Logrus, la Marelle ou un Atout, perd cette concentration et doit recommencer ce qu'il faisait. Un sorcier en train de lancer un sort est aussi interrompu.

Le Mot marchera contre une victime "nommée", quelle que soit sa Psyché. Mais si le nom de la cible n'est pas utilisé et si elle a une Psyché plus élevée, elle peut ne rien sentir.

Une utilisation répétée de ce sort contre la même personne le rendra de moins en moins efficace, car l'individu, après l'avoir subi, sera mieux préparé pour les attaques suivantes.

■ 5. Mot de Pouvoir (KROLAK !) : Blocage Nerveux

Ce sort affecte la coordination musculaire de sa victime, la faisant sursauter et se contracter involontairement. Le mieux est d'en user durant un combat, pour changer le rapport des Combats pendant quelques instants. On peut aussi l'utiliser si on veut prendre un objet à quelqu'un, le renverser, ou n'importe quoi d'autre pour lequel un manque de coordination de sa part serait bienvenu.

Si on nomme la cible en lançant le sort, il marchera contre elle ; sinon, il ne fonctionnera que si celui qui le jette a l'avantage en Psyché.

Passée la première attaque, l'adversaire peut renforcer son esprit pour résister au Mot par la suite.

■ 6. Mot de Pouvoir (LIEVZ !) : Force Vitale

Ce mot provoque, en celui qui en est la cible, une brusque poussée d'énergie vitale qui, bien que trop brève pour opérer une quelconque guérison, élimine toute énergie destructrice présente dans le corps. Elle marche aussi comme "réveille-matin" sur quelqu'un d'endormi, ou d'inconscient, et peut être utilisée dans tous les cas d'urgence, où le cœur, les poumons ou le cerveau sont temporairement "gelés".

Le bénéficiaire en éprouvera une sensation de bien-être momentanée, comme s'il était en pleine forme, quel que soit son état réel.

■ 7. Mot de Pouvoir (SCHANG !) : Remise en Vraie Forme

Ce Mot contraint toute chose ou créature à reprendre sa forme normale, pour peu qu'elle soit transformée d'une manière ou d'une autre. Il est surtout utile pour annuler une éventuelle altération magique de quelque chose ou quelqu'un. Les métamorphes et les objets possédant le pouvoir de se transformer peuvent y résister, mais difficilement.

Si la cible n'est pas nommée, l'utilisateur du Mot devra avoir l'avantage en Psyché, pour obtenir un effet. Toutefois, même si le Mot de Pouvoir ne fonctionne pas, une cible métamorphosée y réagira quand même, d'une façon ou d'une autre. Son emploi répété contre la même personne diminue à la longue son efficacité.

8. Mot de Pouvoir (FORTZ !) : Chance Protectrice

Ce Mot provoque un instant de chance, un peu comme une petite dose de Bon Karma. Le résultat peut être un événement en faveur de l'utilisateur ou des problèmes pour son adversaire. Ce Mot ne peut servir utilisé qu'une fois durant un combat donné et sera plus efficace si quelque chose dépend du hasard (par exemple, à l'instant où le pied de l'ennemi se rapproche d'une plaque de glace).

9. Mot de Pouvoir (LEGANT !) : Annulation de la Marelle

Tout comme l'Annulation du Chaos, ce sort se lance sur soi et fonctionne de manière interne en protégeant de l'influence de la Marelle.

10. Mot de Pouvoir (VOILE !) : Élacement

Envie un éclair de douleur dans le corps du destinataire. Cette douleur, momentanée, le distrait sans lui occasionner de réels dommages. Une victime est atteinte si elle a été "nommée". Dans le cas contraire, elle peut résister, si elle a l'avantage en Psyché. L'effet principal de ce Mot repose sur la surprise, ce pourquoi il est vain de l'employer plusieurs fois sur un adversaire trop robuste. Par contre, un usage répété contre quelqu'un de faible, ou lâche, peut occasionner une terreur telle qu'il en sera impuissant à réagir.

11. Mot de Pouvoir (JASK !) : Blocage d'Atout

Ce Mot se prononce contre un Atout, rompant instantanément tout contact en cours, que la carte soit dans la main du lanceur, près de lui ou encore entre les doigts d'une personne qui l'appelle (auquel cas il ne fonctionnera que si le jeteur a l'avantage en Psyché). Le Mot ne marche que contre un Atout en cours d'utilisation, pas contre une carte identique d'un autre paquet.

12. Mot de Pouvoir (MAGIQUE !) : Accélération

Ce sort provoque une poussée, une explosion, dans un processus en cours (que ce soit un feu, un sort, une utilisation de la Marelle...). S'en servir sur un moteur de voiture le fera accélérer brusquement. Un feu de camp s'illuminera d'un coup. Le maximum qu'il puisse obtenir est de doubler l'énergie émise par le processus normal.

13. Mot de Pouvoir (QUIMK !) : Ralentissement

Au contraire du précédent, ce sort affaiblit momentanément ce qu'il affecte. Il ralentira un moteur de voiture, allant éventuellement jusqu'à le faire caler, diminuera l'intensité d'un feu de camp et éteindra une chandelle. Le principe de base est le ralentissement des réactions mises en jeu par le processus en question.

14. Mot de Pouvoir (OMBRE !) : Assombrissement

Accroît l'obscurité et les Ombres dans la zone touchée. L'effet est effrayant, voire terrifiant, mais c'est tout. Utilisé pour désorienter un adversaire.

15. Mot de Pouvoir (LUUM !) : Éclair Lumineux

Ce sort émet un brillant "éclair" de lumière blanche, qui peut jaillir de celui qui le lance ou d'un objet qu'il touche. Il peut être utilisé pour aveugler quelqu'un (au moins une première fois), mais pas pour s'éclairer.

16. Mot de Pouvoir (AFLAK !) : Étincelle

Ce Mot suscite une étincelle, semblable à celle d'une allumette qui s'enflamme. Elle ne dure qu'un instant, mais suffit pour allumer un feu, enflammer un objet ou causer une vive douleur à quelqu'un. Elle apparaît sur le corps de celui qui prononce le Mot, au bout d'un doigt ou ailleurs.

17. Mot de Pouvoir (HURG !) : Décharge Magique

Ce Mot provoque une "impulsion" d'énergie, dans le corps de celui qui le lance ou sur sa peau (au bout d'un doigt, par exemple), particulièrement utile pour activer un objet magique. Quiconque observera ce phénomène avec la vision Logrus ou un moyen équivalent reconnaîtra aisément la "lueur" de la magie.

18. Mot de Pouvoir (MARSK !) : Affaiblissement

Ce mot affaiblit temporairement la structure moléculaire d'un objet. Il marche au mieux sur des matériaux rigides tels que métal, pierre, verre, plastique, et sera par contre totalement inopérant sur les matières organiques (chair, os, bois, coton ou tissu, corde...) et sur les objets magiques ou mystiques. Il faut faire attention au moment où on le prononce, car il est préférable de l'utiliser juste à l'instant d'un choc (pour, par exemple, que l'épée ou l'armure d'un adversaire se brise lorsque le coup est porté).

19. Mot de Pouvoir (HAGGK !) : Tonnerre

Lorsqu'il est jeté, ce Mot de Pouvoir se transforme et résonne tel un coup de tonnerre, comme si la foudre avait frappé à l'endroit d'où il vient avec grand fracas, portant loin et surprenant tout le monde. Au pire, il inflige une surdité temporaire s'il est prononcé près de l'oreille de quelqu'un.

20. Mot de Pouvoir (ZZAAQ !) : Décharge Psychique

La Psyché de celui qui lance ce Mot est augmentée durant un instant. Cela peut lui être de quelque secours à un moment critique d'un contact par Atout ou d'un duel psychique. Cette amélioration a aussi pour effet d'"illuminer" sa Psyché, le faisant remarquer d'un observateur éventuel.



SORCELLERIE

15 points

Les Attributs et la Sorcellerie

Si la Psyché est cruciale pour fournir l'énergie des sorts, il ne faut pas négliger l'Endurance. Lancer des sortilèges est, en effet, une tâche longue et physiquement épuisante. Une Psyché d'un rang inférieur à Ambrien limitera sérieusement le nombre de sorts qu'il sera possible de jeter avant de tomber de fatigue.

Préparation des sorts et travaux ménagers

Bon nombre d'Ambriens âgés ont les connaissances et le pouvoir nécessaires pour pratiquer la Sorcellerie, mais la plupart l'utilisent rarement. Les sorts doivent être étudiés, préparés, entretenus, remis à niveau et constamment réétudiés. Tout bien considéré, c'est beaucoup de travail. C'est même trop !

Un sorcier minutieux, bien préparé, a une douzaine de sortilèges à sa disposition à tout moment, ce qui veut dire qu'il passe une vingtaine d'heures par semaine à les entretenir laborieusement. Avez-vous envie de consacrer vingt heures à la même corvée, semaine après semaine ? En aurez-vous encore envie au bout d'un an ? Au bout d'un siècle ?

Plus important encore, quel genre de personne voudrait effectuer pendant des siècles ce genre de travaux ? Les immortels, tels ceux qui portent le sang d'Ambre, ne sont généralement pas attirés par un tel labeur. Surtout quand on pense que tous les plaisirs imaginables sont là, quelque part, en Ombre, attendant que quelqu'un en profite. Même les mégalomanes qui conspirent pour conquérir l'univers peuvent occuper leur temps de façon plus productive en cherchant à acquérir un vrai pouvoir, comme l'Empreinte de la Marelle, la maîtrise du Logrus, etc.

Comment les sorts fonctionnent

La Sorcellerie ne marche pas comme les Mots de Pouvoir, et un personnage qui prévoit de mener des combats en utilisant la Magie serait bien avisé de maîtriser les deux. La principale différence est le temps : il faut de dix minutes à plusieurs jours pour lancer un sortilège ; le seul moyen de raccourcir ce délai est de préparer ses sorts à l'avance.

Ce qui pose deux problèmes.

D'abord, on ne peut mémoriser qu'un seul sort à la fois, et même dans ces conditions, il faut maintenir son attention sur lui en permanence. Faire la sieste, recevoir un coup sur la tête ou se livrer à une autre activité de magie fera disparaître le sort mémorisé.

Le seul moyen de garder des sorts tout préparés consiste donc à les placer dans un "réservoir". Ranger, ou "aligner", un sortilège n'est pas quelque chose que l'on peut faire n'importe où. Un sort est un "tissu" d'énergies et d'informations, et il ne subsistera que dans un réceptacle approprié. Le réservoir magique doit être une chose vivante, capable de se rappeler du sort, ou un objet magique contenant une énergie susceptible d'être modelée pour en épouser la forme et la structure.

Deuxièmement, le problème, avec un sort préparé d'avance, est qu'il doit être spécifique. Un sort d'Invisibilité prévu pour dissimuler quelqu'un sur l'Ombre Terre ne fonctionnera pas dans une autre Ombre. Un autre sort, d'Éclair, prêt à être lancé dans les Cours du Chaos ne produira qu'une petite étincelle dans le château d'Ambre. Un sort destiné à immobiliser un humain de l'Ombre Terre ne servira à rien contre un Seigneur du Chaos. Une barrière magique élevée pour garder à distance l'énergie de la Marelle sera inexistante pour les extensions du Logrus.

Vous n'aurez aucun problème si vous savez où, sur quoi, pourquoi, quand et comment votre sortilège va être utilisé. Mais c'est peu probable, n'est-ce pas ?

La solution est de préparer des sorts sans les compléter tout à fait. Au lieu de terminer l'incantation, on laisse quelques instructions clés de côté, pour les rajouter au moment du lancement. On appelle d'ailleurs ces instructions des clés.

CLÉS ET LANCEMENT DES SORTS

J'alignai les signatures verbales et les assemblai sous forme de sortilège. Suhuy eût probablement été plus rapide que moi, mais il existe en ce domaine un point où le choc en retour est amoindri et je devais le placer de façon que l'enchantement ait le maximum d'efficacité si ma supposition était correcte dans ses grandes lignes. C'est pourquoi j'assemblai et rassemblai les mots. Cette incantation était longue — trop longue pour qu'il fût possible de la réciter entièrement si le temps pressait, ce qui serait probablement le cas. Je l'étudiai longuement et parvins à la conclusion que trois clés suffiraient pour la maintenir assemblée, tout en ayant conscience que quatre auraient été préférables.

Je convoquai le Logrus et plongeai ma langue dans ses structures mouvantes. Puis je psalmodiai l'incantation, avec lenteur et en articulant soigneusement. Je ne prononçai pas les quatre mots clés que j'avais décidé d'omettre. La forêt devint totalement silencieuse pendant que mes paroles y résonnaient. Le charme flottait devant moi, tel un papillon mutilé captif dans le filet synthétique de ma vision personnelle du Logrus, désormais prêt à se manifester dès que je l'évoquerai et à se libérer dès que je prononcerai les quatre paroles manquantes

- Le Sang d'Ambre

Les clés sont des mots à utiliser au moment du déclenchement du sort, pour définir les conditions en dernière minute.

La plus courante est la magie de l'Ombre. Elle détermine quel type de magie a cours dans une Ombre donnée. Sans une description précise de la magie de l'environnement où le sort est lancé, il ne marchera pas.

D'autres clés communes servent à préciser sa cible, sa durée et les conditions à remplir pour l'annuler. Bien que les clés rendent un sort adaptable, elles n'en ont pas moins quelques inconvénients.

Elles ralentissent le processus. Chacune allonge le temps nécessaire au lancement du sort ou à son déclenchement. Plus il y en a, plus est long le délai durant lequel d'autres peuvent interférer avec le sort.

Psyché et lancement des sorts

La Psyché du personnage n'est pas cruciale pour beaucoup de sortilèges, mais ceux d'"intrusion", qui doivent pénétrer le corps d'un adversaire, nécessitent une confrontation des Psychés.

Construction des sorts

En plus des sorts "de base", décrits plus loin, il est possible de créer et de nommer ses propres sortilèges. Reportez-vous pour cela à la section *Création de sorts personnalisés*, ci-après. On peut aussi essayer de mémoriser et de reproduire un sort que l'on a entendu lancer, mais cela peut être dangereux.

Sortilèges et lien mental

Si le sorcier a établi un lien psychique, d'esprit à esprit, avec quelqu'un, que son correspondant soit d'accord ou non, il lui est possible de relâcher un sortilège par le biais de ce lien. Le sort peut être jeté sur la personne en question, ou simplement utiliser son esprit comme voie de passage, permettant au magicien d'en libérer l'énergie comme s'il était

sur place. Malgré la simplicité de cette opération, les Ambriens s'en défient, d'abord parce que le sort peut se révéler être une attaque contre laquelle ils seraient impuissants, ensuite parce que la magie est toujours imprévisible entre les mains de quelqu'un d'inexpérimenté.

■ La Sorcellerie et le Logrus

Les maîtres du Logrus simple ou Avancé ont un avantage sur les autres sorciers, parce que le Logrus lui-même peut être utilisé comme réceptacle de sorts. De plus, il leur est possible de lancer leurs sortilèges le long de ses extensions : ils les envoient à la recherche d'un objet ou d'une Ombre lointaine, et une fois le contact effectué, un sort peut partir de l'extrémité de l'une des extensions.

■ Style personnel et Sorcellerie

Chaque individu impose sa "griffe" personnelle à ses sorts. Ainsi, un sorcier peut finir par reconnaître les sorts particuliers à un autre et par distinguer ceux créés par un collègue qu'il connaît bien.



De plus, chaque personnage peut définir ses propres effets spéciaux. Ceux-ci seront insérés dans ses sortilèges ou employés comme clés, pour définir sa signature. Ils peuvent prendre toutes sortes de formes : étincelles, fumée, lumières vives ou sales, brillance, etc., effet accompagné d'une couleur, d'une odeur ou d'un son particulier. Tout sorcier devrait choisir une telle marque, comme une flamme verte, et s'y tenir. Ces effets personnalisés sont sans danger mais peuvent servir d'avertissement aux autres.

■ SORTILÈGES DE BASE

Ces sortilèges sont enseignés au sorcier débutant. Chacun peut être lancé de façon sûre (et longue). Ceux que le magicien veut garder pour plus tard devront être mémorisés ou "stockés" de quelque façon.

■ Sortilèges d'intrusion

Leur énergie est projetée directement vers l'intérieur de la cible. Les sorts d'intrusion typiques visent à porter atteinte à l'intégrité de la victime. A noter : celle-ci peut s'ouvrir au sortilège, dispensant le lanceur d'avoir une Psyché supérieure à la sienne.

1. Contact Mental

Ce sort établit un lien mental entre le sorcier et la victime, lien qui fonctionne comme un contact ou un Atout, permettant aux deux esprits de communiquer. Il faut surmonter la Psyché de la cible, d'où la nécessité d'avoir un avantage en ce domaine, et savoir où, dans quelle Ombre et à quel endroit dans cette Ombre, elle se trouve. Il est évident que ce n'est pas un problème si elle est en vue du lanceur. Le sort dure aussi longtemps que le contact psychique subsiste.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, Nom / description de la cible, nom de l'Ombre où se trouve le sorcier et de l'endroit où se trouve la cible en Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

2. Extinction

En attaquant et en influant sur le système nerveux, ce sort endort la victime. La durée en varie selon qu'elle est dérangée ou pas (une personne jetée dans un buisson d'orties ne restera pas inerte très longtemps).

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, Nom / description de la cible, magie de l'Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

Variantes : Peut être modifié pour altérer n'importe quelle fonction du corps de la victime, en accélérant ou en ralenti-ssant les processus naturels.

3. Arrêt Cardiaque

Arrêt du cœur de la cible ; l'effet est instantané. Une personne ayant une Endurance Humaine s'effondre et meurt sur le coup. Avec une Endurance de rang Chaosien, elle subit l'équivalent d'un infarctus et doit passer une semaine au lit pour se remettre. Pour quelqu'un de niveau Ambrien, l'effet sera alarmant, en gros un soudain événouissement, mais sans danger à long terme.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, Nom / description de la cible, magie de l'Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

4. Lien de Pierre

Ce sort change le rythme du temps pour la victime, la ralentissant jusqu'à l'immobilisation complète par rapport au monde qui l'entoure. On obtient une statue, qui restera dans cet état indéfiniment, dans une Ombre donnée. Il faut avoir un avantage en Psyché.

Se débarrasser de cet effet est simple ; un contact avec la Marelle ou le Logrus suffira à le dissiper. Déplacer la statue à

travers Ombre "flétrit", en outre, la magie qui s'évanouit en quelques heures.

Temps d'Incantation : Une heure et demie.

Clés : Quinze minutes supplémentaires par clé, Nom/description de la cible, magie de l'Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

5. Invisibilité

Ce sort rend le sujet invisible ou, au choix, en partie transparent. Il y a un gros inconvénient à une invisibilité totale : toute la lumière passe au travers du corps de son bénéficiaire sans se réfléchir sur l'œil, ce qui fait que la personne invisible est, en définitive, aveugle. Il est donc préférable de rester en partie visible, afin d'intercepter assez de lumière pour y voir, même faiblement. En plein jour, être invisible à 95 % laissera de quoi voir. Dans une nuit noire, une invisibilité à 50 % suffira pour éviter d'être vu, tout en laissant une vision assez claire du monde alentour. Un objet ou un être invisible fera autant de bruit, aura la même odeur et le même goût et sera tout aussi repérable par des moyens psychiques ou magiques que s'il était visible.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, Nom/description de la cible, magie de l'Ombre, degré d'invisibilité, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

Variante : Il est possible de devenir intangible plutôt qu'invisible. Une forme totalement intangible a deux inconvénients : le sujet est sourd et, à moins qu'il n'ait pris ses précautions, il commence à s'enfoncer dans le sol.

6. Drain de Force

Ce sort ramène la Force de la victime au rang Humain. Il est dissipé par la Marelle, le Logrus ou un mouvement à travers Ombre ; en dehors de cela, ses effets sont permanents.

Temps d'Incantation : Deux heures.

Clés : Vingt minutes supplémentaires par clé, Nom/description de la cible, magie de l'Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

■ Sortilèges défensifs

Ces sorts sont prévus pour protéger le sorcier d'un éventail de menaces. Il y a ceux qui "bloquent" les agressions en élevant des barrières, ceux qui les "absorbent" et ceux qui donnent de l'énergie au corps pour qu'il puisse se défendre.

7. Défense Physique

Ce sort remplit le corps d'une énergie magique destinée à repousser toute influence extérieure. Il est censé contrer la magie, les Atouts, la Marelle ou le Logrus, bien qu'il puisse être adapté à une menace particulière. Il dure une heure, s'il n'est pas dissipé avant par le sorcier.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, Nom/description de la cible, magie de l'Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle), étendue de la protection (préciser s'il s'agit de la Marelle, du Logrus, des Atouts, de magie ou d'une combinaison de plusieurs de ces forces).

8. Bouclier magique

Élève un bouclier magique en un point précis, pour bloquer toute influence extérieure. Il marchera contre les attaques physiques, le feu et la chaleur, les éclairs, le vent, la pluie et autres intempéries. Un individu déterminé, ayant une Force au moins Ambrienne, ou un objet mobile de grande taille (bulldozer ou dragon), pourra passer au travers de cette barrière. Celle-ci subsistera au maximum deux heures en Ambre.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, magie de l'Ombre, emplacement et dimensions du bouclier, forme du bouclier (optionnelle ; si rien n'est précisé, il est carré), limites à son efficacité (optionnelle ; préciser ce qu'il arrête), durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

9. Drain de Magie

Crée un "puits" par où s'écoule toute énergie magique libérée. Dans la pratique, cela limite la magie à l'intérieur d'une zone de trois kilomètres de diamètre, où les sortilèges seront évacués dès leur lancement, ou dès que les clés en seront complétées, et où l'énergie de ceux qui auraient été lancés sera dissipée. S'il n'y a pas de perturbation, le sort a une durée de trente minutes en Ambre, mais il peut être défini comme s'auto-alimentant, auquel cas plus il drainera d'énergie magique, plus longtemps il persistera. S'il en draine suffisamment dans ses premières trente minutes, et si aucune limite de durée n'a été fixée, il peut subsister indéfiniment. Bien que d'autres forces puissent le détruire, il sera quasi impossible de le dissiper en utilisant la magie, puisque celle-ci sera absorbée immédiatement.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, magie de l'Ombre, emplacement du puits, point de sortie (il peut être dans le sol, tout simplement, dans l'atmosphère ou dans une autre Ombre), zone d'effet (optionnelle), durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

10. Barrage d'Énergie Psychique

Ce sortilège, placé sur une porte, des murs ou simplement par terre, élève une barrière psychique. Toute créature ayant une Psyché inférieure au rang Ambrien sera dans l'impossibilité de la traverser. S'il n'est pas surveillé, ce barrage a une Psyché équivalente à celle d'un Ambrien et peut être forcé en un temps similaire à celui nécessaire pour établir un contact d'Atout. Il est cependant possible de le lier à l'esprit du sorcier ou à un autre choisi par lui, auquel cas toute tentative de passage aboutira à créer un lien mental avec cet esprit. Le barrage durera vingt-quatre heures en Ambre ou, s'il est lié à un esprit, jusqu'à ce que celui-ci l'annule.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, magie de l'Ombre, dessin de la barrière (au toucher ; le sorcier doit réellement passer un doigt ou une baguette sur un support pour tracer le contour ou les bornes de son barrage), non surveillé (optionnel), lié (optionnel), nom de l'esprit lié (optionnel ; ne s'applique que si l'option précédente a été choisie), durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

11. Matériau Défensif

Confère à un objet quelconque les propriétés d'un bouclier Résistant aux Armes Blanches. En fait, l'objet devient invulnérable aux projectiles, aux armes tranchantes et à des énergies normales comme le feu ou l'électricité. Le sortilège ne peut être lancé que sur un seul objet, qui doit être constitué d'un seul matériau (une chemise en coton, un bouclier en bois, un mur en pierre). Il durera indéfiniment dans une Ombre donnée, mais ne résistera pas à un contre-sor basé sur la Psyché, la magie ou une autre force.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, magie de l'Ombre, nom de l'objet, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

■ Sortilèges d'invocation

Bien qu'ils puissent être employés pour un grand nombre de choses, ces sortilèges le sont surtout de manière offensive, pour extirper d'Ombre des objets ou des forces utilisables comme armes.

12. Éclair

Ouvre un canal conducteur entre un endroit chargé d'énormément d'énergie en Ombre et une zone cible. L'effet est instantané, mais le chemin doit être défini avant l'ouverture du passage, sinon le sorcier sera la première victime de sa magie. Malheureusement, cela donne un temps de latence suffisant pour qu'une personne dotée de Sensibilité Psychique puisse se mettre à l'écart de la trajectoire. Le sort

marche par contre très bien contre un objet immobile ou une troupe de soldats rassemblés. Ses chances de toucher dépendent du Combat du sorcier.

Temps d'Incantation : Une heure.

Clés : Dix minutes supplémentaires par clé, direction et distance (optionnelle) du canal conducteur, magie de l'Ombre, déclencheur.

13. Jet de Lave

Un canal menant à un endroit recelant de la lave sous pression s'ouvre brièvement et un peu de magma en jaillit. La quantité en est définie par le sorcier, mais il est dangereux d'en prendre plus de 200 livres à cause de la chaleur dégagée. Toucher la cible dépend, comme d'habitude, du Combat du magicien. La portée sera inversement proportionnelle à la masse envoyée. Un flot énorme retombera à quelques pieds, alors qu'un jet mince pourra être envoyé à deux cents pieds de là.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, magie de l'Ombre, mouvements des mains (un geste définira où doit se situer l'ouverture, tandis que leur inclinaison indiquera sous quel angle la lave jaillira), taille de la masse de lave, déclencheur.

Variantes : N'importe quelle matière liquide sous pression peut être employée en lieu et place de la lave. De l'eau, douce ou salée, venue de grandes profondeurs, de la pluie et

du vent provenant d'une Ombre où la pression atmosphérique est très élevée, ou même du soufre en fusion, du mercure ou du métal fondu.

14. Duplication d'Objet d'Ombre

Ce sortilège amène d'Ombre un double de n'importe quoi. L'appliquer à un être vivant donnera, au choix du sorcier, un double vivant ou mort (un *cadavre*). Celui-ci n'aura aucun des pouvoirs ou des connaissances magiques de l'original. Il restera jusqu'à ce qu'il soit exorcisé ou déplacé hors de l'Ombre dans laquelle il aura été créé.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, nom de l'objet, magie de l'Ombre, vivant ou mort (optionnel), durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

15. Téléportation

Transporte le sorcier à l'endroit demandé, lequel peut être précisé dans l'incantation ou défini par une série de clés. L'effet est instantané. Le sort existe en deux versions. Dans la première, si le magicien est attaché, enchaîné ou immobilisé de quelque autre façon, il est transporté sans être libéré, avec ce qui le retient captif. Dans la seconde, pour une même situation de départ, il se retrouve débarrassé de ses liens, restés sur place, mais aussi de tout ce qu'il portait (vêtements, armes, bijoux...) et avait en main.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, magie de l'Ombre, lieu de destination (optionnel), transport avec possessions (optionnel ; le sorcier emporte toutes ses "affaires" et ce qu'il tient en main avec lui, pour un maximum d'une tonne, mais ça ne marchera pas s'il est attaché à quelque chose de vraiment gros), transport sans possessions (optionnel ; le sorcier se retrouve nu, abandonnant toutes ses possessions derrière lui mais échappant ainsi aux liens, chaînes ou à toute étreinte hostile).

CRÉATION DE SORTS PERSONNALISÉS

La création de sorts n'est, comme son nom l'indique, rien d'autre qu'un processus *créatif*. Chaque sortilège est constitué d'un assemblage des quatre composants cités ci-après. Peu importe l'effet désiré : générer des séismes ou des insectes nécessitera l'utilisation du même ensemble de "micro-sorts".

Le temps nécessaire pour lancer un sortilège dépend du nombre d'éléments mis en jeu et de clés utilisées. L'incantation durera 30 minutes pour chaque micro-sort, plus 5 minutes pour chaque clé/micro-sort.

Inventer un nouveau sort prend aussi du temps. Une simple variation sur l'un des micro-sorts, comme une ouverture en Ombre qui libère un essaim d'insectes, requiert une semaine d'expérimentation. Ce délai est multiplié lorsque l'on combine entre eux plusieurs types de micro-sorts. Ainsi, un sort destiné à vider le corps de sa victime de ses fluides vitaux nécessiterait deux composants : un Contact Psychique et une Ouverture sur les Ombres. Chaque micro-sort demande une semaine de travail, ce qui fait deux semaines, qu'on multiplie par le nombre de types différents de micro-sorts (deux), soit un total de quatre semaines pour l'expérimentation. Un sortilège mettant en jeu trois micro-sorts différents nécessiterait neuf (trois fois trois) semaines de mise au point.

RÈGLE DE MAGIE N°1

Aucun sort ne peut invoquer un pouvoir, à moins que le magicien ne maîtrise ce pouvoir. Les pouvoirs incluent (la liste n'est pas exhaustive) la Marelle, le Logrus, les Atouts et la Métamorphose. Un sorcier qui n'a pas le sang d'Ambre ne peut créer un sort qui fasse appel au pouvoir de la Marelle.



RÈGLE DE MAGIE N°2

Un sort ne peut être combiné à un pouvoir que si le sorcier maîtrise la version avancée de ce pouvoir. Les pouvoirs incluent (la liste n'est pas exhaustive) la Marelle, le Logrus, les Atouts et la Métamorphose. Ainsi un sort qui mêle son action à celle d'une extension du Logrus ne peut être créé que par un maître du Logrus Avancé.

■ 1. Micro-sort : Ouverture sur les Ombres

Le premier élément de base de la Sorcellerie est la création d'ouvertures, ou de "portes", d'une Ombre à une autre, ou d'un point à un autre de la même Ombre. Ces portes sont en général temporaires, ne se maintenant un instant que par l'énergie psychique que dépense le magicien. Le sortilège le plus courant de ce type est *Téléportation*, utilisé pour se déplacer à travers Ombre. On peut y ajouter de l'énergie mystique, par le micro-sort *Énergie Magique* ou grâce à une autre source d'énergie : si elle a une source de puissance suffisante à sa disposition, une *Ouverture sur les Ombres* peut durer indéfiniment.

Parfois, comme dans le cas de *Jet de Lave*, une ouverture peut être employée comme arme. Des portes similaires peuvent transporter de l'eau, du vent, ou tout autre élément naturel.

Le sortilège *Éclair* utilise une ouverture pour faire venir la foudre, mais la zone de réception doit d'abord avoir été préparée par un sort de *Manipulation d'Ombre*, sinon la foudre passerait par l'objet le plus proche de la porte, à savoir le magicien.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, nom de l'Ombre où se trouve le jeteur du sort, nom de l'Ombre d'arrivée, nom de l'endroit dans l'Ombre d'arrivée, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

■ 2. Micro-sort : Manipulation d'Ombre

Il est possible d'employer la magie seule pour altérer le tissu d'Ombre. La Manipulation d'Ombre est un moyen de transformer des objets d'Ombre, comme changer une porte de fer en une porte de verre. Combiné avec un lien mental, ce sort peut être lancé sur une personne, pour provoquer le sommeil, la douleur ou n'importe quelle transformation. La Manipulation d'Ombre peut servir à préparer le terrain pour d'autres sorts.

Par exemple :

Transformation d'un objet d'Ombre

La forme, la taille, la masse et les propriétés d'un objet sont susceptibles d'être modifiées. Il est également possible de provoquer des altérations physiques chez une créature.

Préparation d'un objet ou d'un endroit pour recevoir de l'énergie magique

Utilisé pour préparer un objet qui doit être alimenté en énergie par magie ou dans lequel doivent être stockés des sortilèges.

Définition d'un circuit d'énergie magique

Pour les barrières, cercles, etc. magiques.

Chaque changement nécessite une manipulation différente.

Lancer un sort qui transforme un caillou en amulette (transformation d'un objet d'Ombre) et prépare cette amulette à recevoir de l'énergie (préparation d'un objet pour recevoir...) nécessitera deux micro-sorts Manipulation d'Ombre.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, nom de l'Ombre où se trouve le jeteur du sort, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

■ 3. Micro-sort : Énergie Magique

Génère de l'énergie magique à l'état brut. Les limites à la quantité d'énergie ainsi créée dépendent plus de ce que

peuvent contenir les sortilèges et les objets qui doivent la recevoir que de la source elle-même. Si un sort doit être maintenu, il lui faut une réserve d'énergie dans laquelle puiser. Celle d'un objet est le plus souvent limitée à une heure d'autonomie, et celle d'un champs, que ce soit un mur ou une barrière magique, à une douzaine d'heures.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, nom de l'Ombre où se trouve le jeteur du sort, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

■ 4. Micro-sort : Contact Psychique

Prépare un esprit à l'établissement d'un lien avec celui du sorcier. Ce lien marche comme un contact ou une communication par Atout, permettant aux deux esprits de communiquer. En lui-même, ce sort ne fait que créer le lien. C'est la pierre angulaire de tous les sortilèges qui doivent affecter directement une autre créature.

Il faut toujours se rappeler qu'il est obligatoire de surmonter la Psyché de la victime (sauf si celle-ci, consentante, ouvre son esprit). Il est donc le plus souvent nécessaire d'avoir l'avantage en Psyché, pour dominer la cible du sort.

Temps d'Incantation : Trente minutes.

Clés : Cinq minutes supplémentaires par clé, Nom/description de la cible, nom de l'Ombre où se trouve le sorcier et de l'endroit où se trouve la cible en Ombre, durée (optionnelle), formule d'annulation (optionnelle).

■ CONJURATION

20 points

La conjuration est le pouvoir d'invoquer, de faire "apparaître" un objet ou une créature. Elle sert aussi à conférer un pouvoir ou à enchanter une personne, un lieu ou une chose. En fait, elle modèle l'Ombre en utilisant la Magie et donne du pouvoir à ce petit morceau du tissu d'Ombre.

Étant donné qu'une grande partie du processus de Conjuration implique de définir un objet, on se référera au chapitre "Artefacts et créatures" pour plus de détails.

Outre créer des objets et conférer du pouvoir à des choses qui en sont dépourvues, la Conjuration permet aussi de combiner la Magie avec d'autres pouvoirs.

Pour pratiquer l'art de la Conjuration, il n'est pas besoin de connaître la Sorcellerie, mais celle-ci sera nécessaire si le magicien veut mêler des sortilèges à la Conjuration.

Les Attributs et la Conjuration

Le nombre de choses que l'on peut conjurer et leur durée de vie dépendent de la Psyché plus que de tout autre Attribut. Une Endurance suffisante est cependant obligatoire pour qu'on puisse s'engager dans les conjurations les plus longues.

■ 1. Conjuration de base

Comme précisé plus haut, il s'agit de faire apparaître un objet ou une créature d'Ombre et de lui conférer un pouvoir. Le chapitre "Artefacts et créatures" donne plus de détails à ce sujet.

■ 2. Conjuration d'une forme d'Ombre

En partant du "tissu" d'une Ombre, un conjurateur peut "construire" n'importe quel objet ou créature (voir la Feuille de Construction, en fin de volume). Le processus est assez rapide, environ une heure, mais la chose conjurée ne peut exister que dans l'Ombre où elle a été créée et disparaît rapidement, au bout d'un temps dépendant de la présence plus ou moins forte de la Marelle dans cette Ombre (six heures en Ambre, plus dans les Ombres dominées par la magie et des années dans les Cours du Chaos).



■ 3. Enchantement

L'invocation implante temporairement un pouvoir magique dans un objet courant. Il faut une trentaine de minutes de préparation du sujet à cette opération, pour le définir comme récepteur du pouvoir et l'ouvrir au changement. Si on se réfère à la Feuille de Construction d'un Artefact, chaque point d'une Qualité donnée à l'objet rallonge ce temps de dix minutes, et chaque point de Pouvoir d'une heure. Les multiplicateurs dus à la forme et au nombre des objets s'appliquent ensuite au temps obtenu. Étendre l'enchantement pour le rendre quasi permanent peut allonger encore ce délai, jusqu'à le rendre dix fois plus long.

■ 4. Conjuration complexe

A ce niveau, il est possible de faire apparaître directement des êtres vivants ou des objets magiques. Il faudra remplir une Feuille de Construction pour ceux-ci. Leur coût en points déterminera le temps nécessaire pour les conjurer. De tels objets perdent leur pouvoir s'ils sont déplacés hors de l'Ombre où ils ont été créés.

■ COMBINAISON DE LA CONJURATION AVEC LA MÉTAMORPHOSE

Une des combinaisons de pouvoirs les plus puissantes et intéressantes est le couple Conjuration/Métamorphose. Elle permet à son détenteur de conjurer quelque chose (objet ou créature) à partir de son propre sang, ce qui lui donnera une partie des pouvoirs dudit détenteur.

La Métamorphose Avancée pousse cette combinaison encore plus loin, en donnant la capacité de conjurer quelque chose à partir du sang d'autrui.

■ COMBINAISON DE LA CONJURATION AVEC LES MOTS DE POUVOIR

Si un personnage maîtrise *à la fois* la Conjuration et des Mots de Pouvoir, il peut faire apparaître des choses qui portent en elles des Mots de Pouvoir, parmi ceux qu'il connaît.

Malheureusement, elles emploieront les mêmes Mots que leur créateur, et un sorcier qui assistera à une utilisation de ces Mots, sera en mesure de les contrer efficacement par la suite.

Mais une créature (une chose vivante ou intelligente) et un objet (tout le reste) ne se serviront pas d'un Mot de Pouvoir de la même façon : la créature le fera indépendamment du magicien, alors que c'est celui qui détiendra l'objet qui, en fait, emploiera le Mot, pas l'objet lui-même.

En d'autres termes, si un anneau porte en lui un Mot de Pouvoir, il est prévu que celui qui le porte au doigt utilise le Mot. Par contre, si l'anneau est doté d'une Psyché ou de l'intelligence, ce sera lui, et non son porteur, qui le fera.

■ COMBINAISON DE LA CONJURATION AVEC LA SORCELLERIE

Un personnage dépourvu du pouvoir de Sorcellerie devra effectuer ses conjurations pas à pas. Si un rituel de conjuration est censé durer quatre heures, il ne pourra pas être accompli plus rapidement. Si, par contre, le magicien est aussi adepte de la Sorcellerie, il saura créer des sortilèges de conjuration. Ceux-ci n'accompliront rien que ne feraient les rituels de conjuration, mais ils pourront être préparés, stockés et libérés comme n'importe quel autre sortilège.

Ainsi le rituel de conjuration de quatre heures dont il était question ci-dessus pourra être remplacé par un sortilège. Il faudra toujours quatre heures d'incantation, mais on pourra lui adjoindre des clés. Il sera alors possible de terminer le sortilège et d'effectuer la conjuration rapidement, au moment que choisira le magicien.

■ CRÉATION D'OBJETS DOTÉS DE POUVOIRS MAGIQUES

Un autre avantage de la combinaison Conjuration/Sorcellerie est qu'elle permet de créer des objets capables de servir de réservoirs de sortilèges et de les activer. On trouvera dans les pages qui suivent la liste des pouvoirs magiques qu'on peut ainsi donner à un objet ou une créature. Si un joueur paye ces derniers à leur valeur en points, ils feront alors partie intégrante de l'équipement du personnage.

Ils peuvent être conçus pour conserver les sortilèges de leur propriétaire. Comme pour tous les fruits d'une conjuration, ou toutes les choses achetées en sacrifiant les points nécessaires, ces pouvoirs y sont inclus et ne peuvent être conférés au porteur des objets.

■ ARTEFACTS ET CRÉATURES

Au bout d'un moment, je m'arrêtai devant un arbre creux qui devait se trouver là. J'y plongeai la main et en retirai mon épée argentée, que j'attachai à ma ceinture. Peu importait qu'elle se fut trouvée quelque part dans Ambre. Elle était ici à présent, car le bois que je traversais se trouvait dans Ombre.

- Les Fusils d'Avalon

Dépenser des points pour un objet ou une créature signifie qu'il fait partie de la "réalité" personnelle du PJ. Grayswandir peut être extraite d'Ombre par Corwin à tout moment, même si elle a été perdue, voire détruite. Quand un tel objet est réellement détruit, les points sont en rendus au personnage (bien que le joueur n'en soit pas averti, le MJ devant leur trouver une utilisation).

■ CRÉER UN OBJET EN CINQ ÉTAPES

Vous pouvez créer un objet personnel lors de la création de votre personnage, ou lorsque vous le modifiez. Cela signifie dépenser des points pour cet objet. Bien que celui-ci puisse être cher, il sera également sûr, retournant presque toujours à son propriétaire, jusqu'à devenir un élément de sa légende.

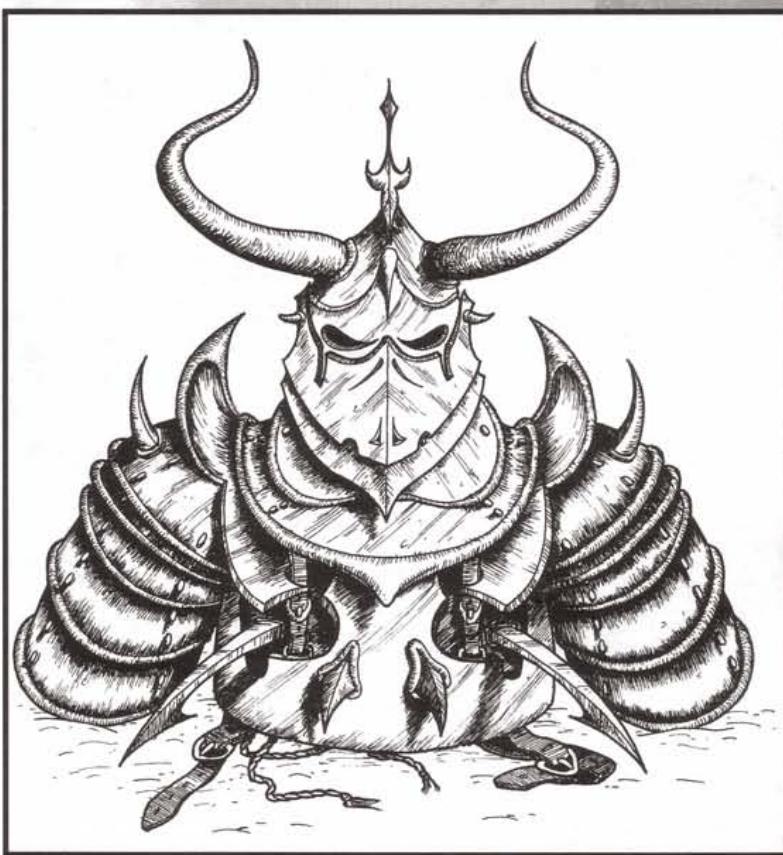
■ Étape 1 - Partir d'un objet normal

N'importe quel objet ou créature conviendra. Ce seront typiquement des épées, anneaux, armures ou amulette, des chevaux ou des chiens, mais il peut s'agir de n'importe quoi, d'un homme à un vautour, un lézard ou un éléphant. Ce point de départ est gratuit, aussi exotique qu'il soit.

■ Étape 2 - Y ajouter des Qualités

Les Qualités sont les équivalents pour un "objet" des Attributs pour un personnage. Elles lui donne de la force, de la vitesse, du souffle, une armure ou des armes, ou encore de l'intelligence ou une sensibilité psychique. Des objets inanimés peuvent ainsi être amenés à la vie, tandis que des créatures peuvent en être améliorées.

Il est à noter que l'intelligence, tout comme la sensibilité psychique, peuvent rendre vulnérable un objet normalement inanimé. Par exemple, une épée est en principe immunisée



contre les manipulations psychiques. Dotée de la Parole ou de Sensibilité Psychique, elle sera vulnérable à une attaque ou à une manipulation mentale.

■ Étape 3 - Y ajouter des Pouvoirs

Les pouvoirs donnent à un objet un contrôle sur l'univers, tel une emprise sur Ombre ou sur la structure de l'objet lui-même, par exemple. D'autres, comme ceux des Atouts ou de la Magie, peuvent lui être conférés, si le personnage en dispose.

■ Étape 4 - Y ajouter les transferts

Certains objets marchent mieux s'ils peuvent conférer, transférer leur capacité à leur porteur. Chaque Qualité ou Pouvoir doit être transféré séparément.

■ Étape 5 - Appliquer le Multiplicateur de Quantité

Une fois calculé le coût total de l'objet, avec tous ses pouvoirs, ses Qualités physiques et psychiques et les transferts nécessaires, et selon le nombre d'objets que l'on désire, on peut déterminer le Multiplicateur de Quantité à appliquer. Si on veut un seul spécimen, ce multiplicateur sera un.

■ OBTENIR UN ARTEFACT OU UNE CRÉATURE SANS DÉPENSER DE POINTS

Peu importe comment vous imaginez un objet, il y a de nombreux moyens de l'obtenir en Ambre.

Plutôt que de dépenser les points correspondants, vous pouvez le trouver en Ombre. Dans ce cas, le total de ces points vous donnera le temps requis pour trouver la chose. Vous n'y consacrerez pas de points, mais il n'y aura pas de lien entre elle et vous. De plus, vous la procurer vous demandera du temps.



Descendre aux Enfers vers un objet

Celarevient à utiliser la Marelle pour l'acquérir. Vous allez en Ombre et vous vous y déplacez jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous voulez. Plus grande sera la complexité de l'objet, représentée par le total des points nécessaires pour le créer, plus long sera le voyage. On peut tabler sur un jour de Descente aux Enfers par point de création.

Recherche par extension Logrus

C'est la méthode utilisée par les Seigneurs du Chaos. Un tel personnage se contentera d'envoyer une extension du Logrus à travers les Ombres, pour y chercher l'objet désiré. Encore une fois, plus celui-ci sera coûteux en points, plus longtemps il faudra pour le trouver. Étant donné qu'il sera tout à fait spécifique, il faudra compter environ quatre heures par point.

Création d'un objet par la Conjuration

Cette méthode peut être utilisée pour créer un artefact ou une créature. Les points détermineront combien de temps cela prendra. Bien que ce soit le moyen le plus rapide et le moins coûteux en points, ses créations sont fragiles, et plus faciles à neutraliser ou détruire pour un ennemi.

Conjuration d'un objet d'Ombre

Le conjurateur, en se limitant à une Ombre précise, peut susciter un objet en quelques minutes, une par point. Mais cette création ne tiendra pas longtemps hors de son Ombre d'origine. La conjuration ne prendra pas plus d'une heure, mais les pouvoirs disparaîtront six heures après, en Ambre ou en n'importe quel lieu non magique.

Donner un pouvoir à un objet

Il faut partir d'un objet ou d'un animal ordinaire, puis lui ajouter des Qualités et des pouvoirs et/ou un Multiplicateur de Quantité. Après une période de préparation d'environ trente minutes, on compte à peu près dix minutes de conjuration par point de Qualité et une heure par point de pouvoir. Tant que l'objet ne se déplace pas à travers Ombre, ces changements subsistent. Si le magicien y consacre un temps supplémentaire, dix fois supérieur au temps de base, ils sont permanents, où qu'on emmène l'objet en Ombre.

Conjuration complexe

En partant d'un objet courant, le magicien y ajoute Qualités et pouvoirs. Le total de ses points donne le temps, en heures, nécessaire pour le conjurer. Une fois cette conjuration terminée, l'objet subsiste jusqu'à ce qu'il perde son pou-

voir magique, de quelque façon que ce soit (à cause d'un sortilège ou un changement du tissu de l'Ombre), ou qu'il soit détruit.

■ OBJETS DE POUVOIR

Il est possible de créer des choses, objets ou créatures, qui contiennent un Pouvoir tel que la maîtrise de la Marelle, du Logrus, des Atouts, etc. Un personnage possédant l'Art des Atouts peut fabriquer un objet basé sur celui-ci. Par contre, la création d'un autre lié à la Marelle, ou au Logrus, est au-delà des capacités d'un PJ débutant. Il pourra toutefois, en cours de campagne, acquérir d'autres pouvoirs, ou payer les points correspondants à des objets trouvés au cours de ses aventures, en faisant ainsi des possessions personnelles.

■ QUALITÉS

■ VITALITÉ

Représente la force (pas seulement la force physique, mais aussi la capacité vitale) d'un être. Rappelez-vous qu'une personne qui utilise un objet transférant sa Vitalité peut accomplir des performances musculaires équivalentes mais n'aura pas la pérennité que lui donnerait l'Attribut Force.

■ Vitalité Animale

Utilisée pour amener un objet inanimé à la vie, la Vitalité Animale lui confère la force normale d'un animal. 1 point.

■ Vitalité Doublée

Un animal ordinaire, bien que déjà assez fort, sera capable de sauter deux fois plus loin, bondir deux fois plus haut ou porter une charge deux fois plus lourde qu'auparavant. Cela élève aussi la Force d'un humain au rang Chaosien. 2 points.

■ Vitalité Énorme

Un animal devient beaucoup plus fort, capable d'effectuer des bonds extraordinaires et de développer une force colossale. Un humain doté d'une telle Vitalité voit sa Force élevée au rang Ambrien. 4 points.

■ MOUVEMENT

Sert à animer un objet immobile ou à améliorer la vitesse naturelle de quelque chose. Les modifications en question ne sont pas utiles en combat, car elles concernent plutôt les déplacements prolongés comme la course, pas les réflexes et petits mouvements qui ont cours en combat.

■ Mobile

Pour les objets immobiles normalement. La vitesse acquise dépend des possibilités de l'objet. S'il a des roues, des pattes ou autre moyen de locomotion, et si le terrain le permet, il aura une vitesse équivalente à celle d'un homme au pas. Un objet dépourvu d'équipement locomoteur (comme le lacet d'étrangleur de Merlin) rampera et se faufilera mais, s'il n'a pas au moins une Vitalité animale, il se déplacera lentement et sera trop faible pour grimper quelque part ou exercer la moindre traction ou pression. 1 point.

■ Rapide

Une créature dotée de capacités motrices, comme un daim, un chien ou un cheval, doublera sa vitesse normale. Cela donnera en général quelque chose comme 50 km/h. Un

objet figé à la base, mais doté de "membres" locomoteurs, atteindra une vitesse similaire, tandis qu'un autre qui en sera dépourvu rampera à la vitesse d'un homme qui court. 2 points.

■ Vitesse d'un Véhicule

Une créature assez rapide au départ, comme un tigre ou une bicyclette, voit sa vitesse augmentée au point de rivaliser avec celle d'un véhicule motorisé (voiture, motocyclette). Un chien ou un loup peut atteindre 95 km/h et un cheval 120 km/h ou plus. Un objet dépourvu de capacités locomotrices pourra aller jusqu'à 30 km/h. 4 points.

■ SOUFFLE

L'endurance d'un objet. Elle ne doit pas être confondue avec l'Endurance d'Ambre, car si elle indique la durée maximale possible pour un effort, elle n'apporte aucune des qualités de guérison ou de régénération qui vont avec l'Attribut. Les objets inanimés auxquels on donne de la Vitalité ou des capacités de mouvement commencent avec un souffle très faible et se fatiguent rapidement.

■ Souffle Supérieur

Une créature pourra courir, combattre ou effectuer des actions difficiles deux fois plus longtemps qu'un de ses semblables normaux. Cela correspond à une Endurance Chaosienne pour un humain ou un objet. 1 point.

■ Souffle Ambrien

Une créature peut courir ou combattre au maximum de son énergie pendant des heures sans s'épuiser. Un humain ou un objet inanimé acquerra une Endurance Ambrienne. 2 points.

■ Souffle Inépuisable, Surnaturel

La créature (ou l'objet) ne se fatiguera tout simplement jamais. 4 points.

■ AGGRESSION

La Qualité d'Aggression d'un artefact ou d'une créature ne concerne que ses réflexes et ses compétences naturelles au combat, pas ses armes, sa stratégie ou sa tactique, au contraire de ce qui se passe avec l'Attribut Combat. Ainsi, un chien doté de Réflexes de Combat sera considéré comme ayant un rang Ambrien lorsqu'il se battra en mordant et en bondissant, sans connaître quoi que ce soit aux épées, pistolets ou, pour mémoire, aux échecs et à la stratégie.

■ Aptitude au Combat

Conférée à une ou plusieurs créatures, cette Qualité leur donne l'entraînement requis pour agir en équipe, avec suffisamment d'intelligence pour utiliser une tactique de combat. De plus, elles seront expertes dans le maniement de leurs armes (naturelles ou non) et plus rapides que des humains normaux. Une Aptitude au Combat confère à l'objet qui en est détenteur un rang Chaosien en Combat dans un domaine précis. 1 point.

■ Réflexes de Combat

Une créature détentrice de cette Qualité est entraînée à combattre intelligemment, mais aussi extraordinairement vite, ce qui la rend plus rapide et plus forte que des adversaires de rang Chaosien en Combat. Un objet ou un humain s'en trouvera amélioré au point de pouvoir rivaliser avec quelqu'un ayant un Combat de rang Chaosien. Si l'objet est dédié à un type de combat précis, sa compétence montera jusqu'à un niveau Ambrien. 2 points.

■ Maîtrise du Combat

Toute chose vivante possédant la Maîtrise du Combat comprend intuitivement le côté tactique d'une situation et peut pressentir les embuscades et les positions désavantageuses en combat, s'adapter à de nouvelles armes ou autres menaces. Sa vitesse est comparable à celle de quelqu'un doté d'un Combat Ambrien. Une chose spécialisée dans un type



de combat donné surpassera même la rapidité de réaction d'un Ambrien. 4 points.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

C'est l'équivalent d'une armure. Un objet aussi bien qu'une créature peut bénéficier d'une protection contre diverses menaces.

Armes Blanches

Les épées, flèches, pointes de lances normales et de nombreuses autres armes sont repoussées par la surface de l'armure, et celles qui la pénètrent se trouvent avoir un effet réduit. 1 point.

Armes à Feu

En plus des armes d'estoc ou de taille, la créature ignore les armes à feu, les explosions et le feu. 2 points.

Invulnérabilité

Son bénéficiaire ne peut être lésé par quelque arme conventionnelle que ce soit, y compris les armes blanches, les armes à feu et celles à rayon. 4 points.

DÉGÂTS

Englobent les blessures que peut infliger un objet, en particulier une arme ou un accessoire ayant une pointe ou une arête tranchante, ou encore les armes naturelles d'une créature, telles que dents ou griffes.

Extra-Dur

Pour un objet, cette Qualité donne à la partie qui frappe la capacité d'infliger de grands dégâts sans en subir elle-même. Pour un animal, elle signifie que ses "points d'attaque", crocs, griffes cornes ou sabots, ne seront pas lésés lorsqu'il s'en prendra à quelque chose de dur et d'impénétrable. Des griffes ordinaires ripant sur un bâtiment en béton seront probablement abîmées, sans faire beaucoup de mal. Les mêmes, rendues extra-dures, ne subiront aucun dommage et laisseront leur empreinte sur le matériau. Une arme extra-dure aura plus de facilité à passer au travers d'une armure. 1 point.

Double Dommages

Comme dans le cas précédent, une arme se voit dotée d'une longévité et d'une facilité à passer les armures supérieures à la normale. Cette option accroît en outre les dégâts infligés, de sorte qu'une épée qui causerait normalement une blessure légère se trouve en faire une grave. Une telle arme pénètre facilement les armures Résistantes aux Armes Blanches et, avec du temps et de l'adresse, on peut même percer des armures Résistantes aux Armes à Feu. 2 points.

Dommages Mortels

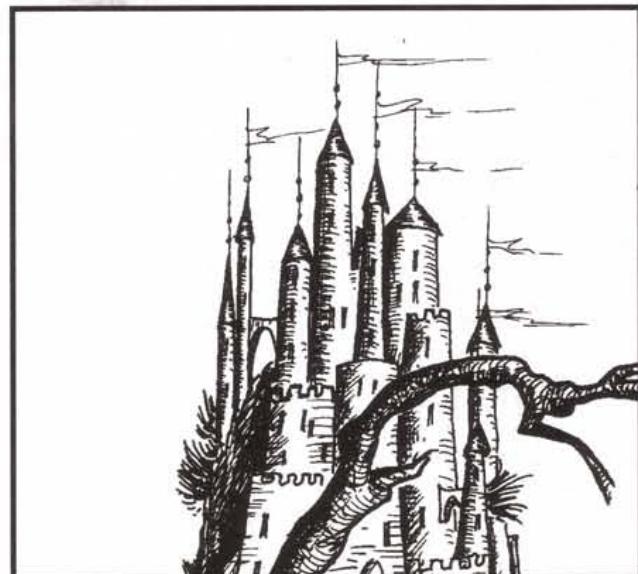
Les crocs, les griffes ou l'arme, en plus d'être extrêmement résistants, peuvent infliger des dommages très sérieux à leur cible. Les blessures causées sont toujours graves et souvent fatales. Ces armes pénètrent toutes les armures, même si elles sont Invulnérables. 4 points.

INTELLIGENCE ET COMMUNICATION

La plupart des choses, objets ou créatures peuvent être créés pourvus d'une intelligence.

Parole

La chose parle la langue de son possesseur, en général le thari, mais avec un vocabulaire limité. Appliquée à un objet inanimé, cette option signifie qu'il peut comprendre et obéir. Dans tous les cas, le sujet se comporte comme un animal très



intelligent, tel un chien bien entraîné. Il est loyal envers son propriétaire et capable d'agir seul si on lui en donne l'ordre. De tels objets, si on ne le leur interdit pas, essayeront toujours de rejoindre et d'aider leur possesseur. 1 point.

Vocalises

Outre simplement parler, la chose peut s'exprimer avec une voix normale, chanter, fredonner, siffler... Elle est assez intelligente pour comprendre des ordres complexes, faire des plans et se débrouiller seule afin d'accomplir une mission. De plus, sa mémoire est bonne, elle peut jongler avec les chiffres, les problèmes de logique et sait lire, si on le lui a appris. 2 points.

Intelligence

Le sujet est aussi intelligent qu'un humain normal, capable de comprendre les mathématiques, la littérature et la philosophie, d'apprendre des langues très variées et d'imiter la diction d'autrui. 4 points.

CAPACITÉ PSYCHIQUE

Cette Qualité confère une version limitée de l'Attribut Psyché qui ne concerne que la sensibilité aux phénomènes psychiques. Par exemple, un humain normalement dénué de toute sensibilité psychique auquel on accorderait la Sensibilité Psychique pourrait reconnaître la "froideur" des Atouts mais pas opposer de résistance à un contact par Atout.

Sensibilité Psychique

Égale au rang Chaosien. Le sujet peut communiquer d'esprit à esprit avec qui le touche. Il aura l'intelligence d'une créature normale de même type ou, s'il est doté de la parole (voir plus haut), celle correspondant à cette capacité. Un objet inanimé mutet deviendra apte à recevoir des ordres et à obéir à des instructions précises. 1 point.

Sens du Danger

Permet de pressentir le danger, mais pas avec précision. Le sujet percevra la direction générale et la distance des pensées et émotions hostiles. Ceci n'inclut pas les pièges et menaces non vivantes. Cette Qualité donne aussi les avantages et les défauts de la Sensibilité Psychique. 2 points.

Perception Extrasensorielle

Par le biais de brèves perceptions, le sujet peut sentir de possibles événements futurs. Quelle que soit la distance, il "sentira" toujours que son propriétaire est en danger. En plus de pouvoir établir un contact mental avec quiconque sera proche de lui, il pourra également atteindre un esprit

connu à travers les Ombres. Ce processus sera néanmoins plus long et bien moins fiable qu'un contact par Atout, et ne permettra pas le transfert d'un point à un autre de quelque manière que ce soit. Perdu, il essayera de contacter son propriétaire. Son intelligence n'excédera pas celle d'un spécimen normal ou, dans le cas d'un artefact, un niveau autorisant tout juste la communication. Il n'aura pas non plus de pouvoir psychique qui puisse être utilisé lors d'un duel mental. 4 points.

DÉFENSE PSYCHIQUE

Un artefact ou une créature doté d'une Défense Psychique peut se prémunir contre des contacts et des attaques mentaux, mais ne dispose d'aucun pouvoir offensif ni ne peut créer de lien psychique.

Résistance Psychique

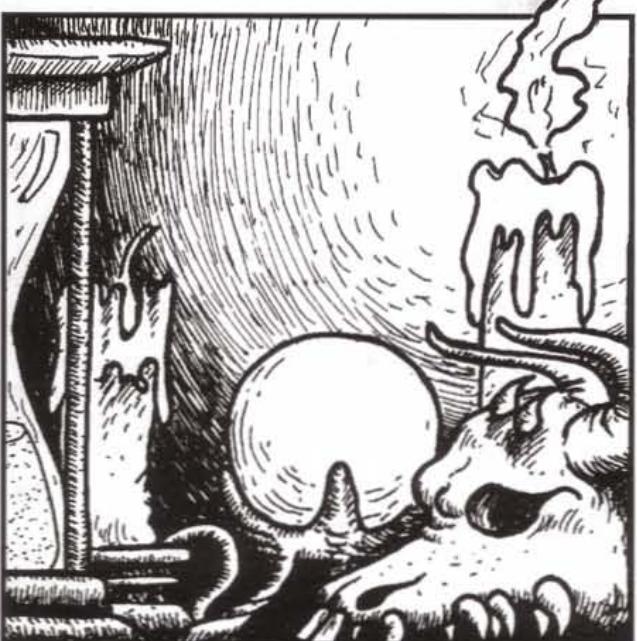
Le détenteur de cette Qualité résiste à la plupart des attaques ou manipulations psychiques. Cette défense peut être surmontée mais cela équivaut à surclasser une Psyché de rang Chaosien. 1 point.

Camouflage Psychique

Capacité de se "voiler", de sorte que ses émanations psychiques ne soient pas détectées. Cela couvre aussi les émanations dues à l'intelligence (Parole), aux pouvoirs mentaux (Sensibilité Psychique) ou à tout autre pouvoir que le sujet puisse posséder. Bien sûr, si une attaque psychique le frappe ou si un contact mental est noué, le déguisement tombe. En ce qui concerne la force de la défense, elle correspond à un rang Ambrien en Psyché. 2 points.

Barrière Mentale

Le sujet est immunisé contre TOUTES les attaques psychiques. Ceci, notons-le, est incompatible avec toute possibilité de Sensibilité ou de communication psychique. En d'autres termes, s'il ne peut être atteint par une attaque mentale, il ne peut non plus employer aucune forme de communication mentale (y compris les Atouts) ou de sensibilité psychique. Il est possible que cette Barrière Mentale soit dissipable à volonté, mais son bénéficiaire doit alors être pourvu d'un mécanisme (interrupteur), ou d'une intelligence suffisante pour obéir à des ordres vocaux ou tactiles. Celui qui est protégé par une possession de ce type se trouve également empêché d'utiliser sa Psyché et ses Atouts, de même que de "sentir" quelque chose psychiquement. Un sujet ayant une Barrière Psychique sera évident aux yeux de quiconque est doué d'une forte sensibilité psychique. 4 points.



POUVOIRS

MOUVEMENT EN OMBRE

Alloue à son détenteur une capacité limitée à se déplacer en Ombre. En général, il s'agit d'une utilisation d'une forme intrinsèque de magie plutôt que de la Marelle, du Logrus ou des Atouts.

Pister en Ombre

Capacité de suivre la piste de quelqu'un d'autre qui se déplace en Ombre. 1 point.

Chemin d'Ombre

Le sujet peut trouver un chemin vers une Ombre qu'il connaît bien. S'il s'agit d'un itinéraire qu'il a déjà emprunté, sa vitesse sera équivalente à celle d'une Descente aux Enfers. Toutefois, s'il est perdu dans un endroit inconnu, sans savoir par où passer pour atteindre son but, il pourra lui falloir beaucoup plus longtemps pour, après bien des erreurs, arriver à destination. 2 points.

Recherche en Ombre

Le sujet a la possibilité de se déplacer volontairement en Ombre vers une chose ou une personne. Il ne peut pas s'y mouvoir librement mais seulement dans la "direction" de ce qu'il recherche, a tendance à utiliser les pires chemins des Descentes aux Enfers, et amène souvent à une suite de fausses pistes à travers des Ombres qui peuvent être dangereuses. 4 points.

CONTRÔLE D'OMBRE

C'est le pouvoir de contrôler les Ombres. Chacune de ses formes inclut les précédentes.

Modeler la substance d'Ombre

Changer des particularités d'une Ombre, par exemple altérer des pièces de monnaie pour qu'elles correspondent à l'Ombre où l'on est. 1 point.

Modeler les habitants d'Ombre

Influencer les créatures et les habitants d'une Ombre, comme rendre amical un chien hargneux ou incliner au partage gratuit de ses informations une personne qui voudrait être payée. 2 points.

Modeler l'Ombre

Altérer des caractéristiques d'une Ombre, y compris les probabilités. Par exemple, changer le niveau de magie afin de rendre les choses plus difficiles pour les sorciers. 4 points.

GUÉRISON

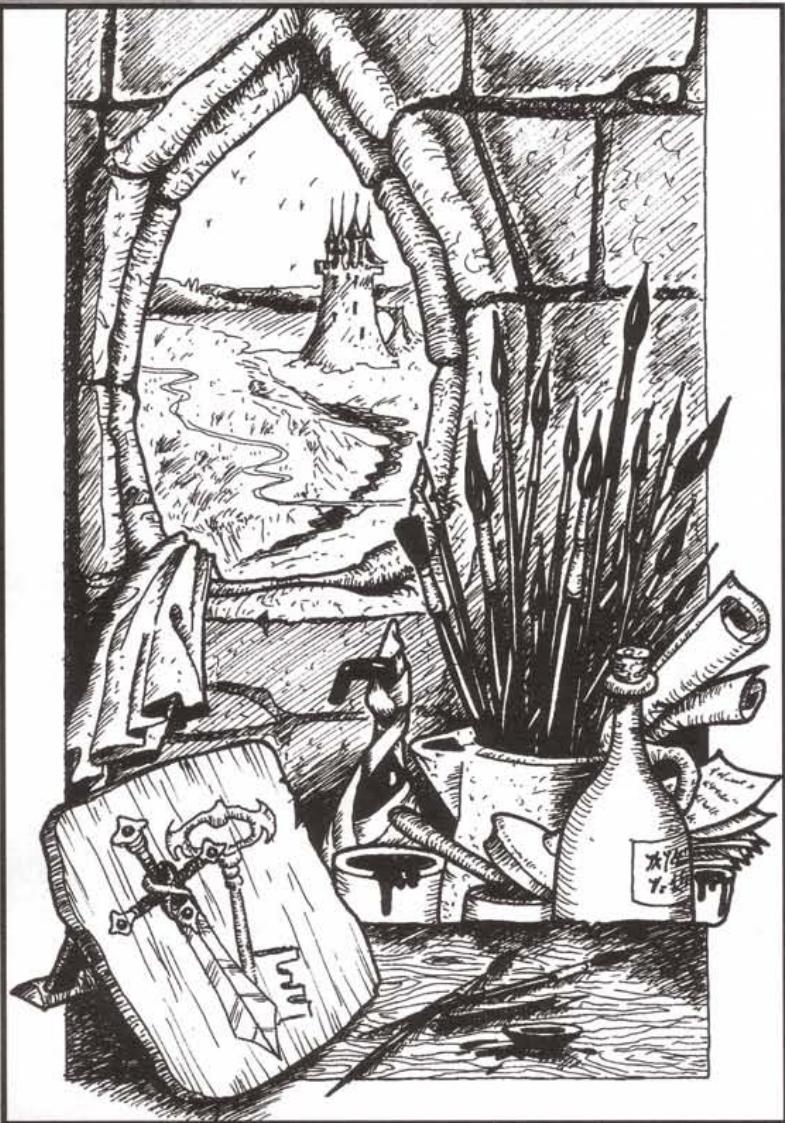
Pour un objet inanimé, il s'agira d'une capacité d'autoréparation. Même complètement détruit, il finira par se rassembler. Dans le cas d'une créature, ces pouvoirs accéléreront sa vitesse de guérison et de cicatrisation.

Autoréparation

Ce pouvoir dote un objet inanimé d'une capacité d'autoréparation lente, progressive, de même rythme que la guérison de blessures similaires chez un être vivant. Un tel être guérira environ deux fois plus vite que la normale. 1 point.

Guérison Rapide

Le détenteur de ce pouvoir, vivant ou non, guérira comme s'il avait une Endurance de rang Ambrien, récupérant d'une blessure légère dans la journée, et des dommages les plus sérieux en quelques semaines. Un morceau du



"corps" amputé repoussera progressivement même si cela doit prendre des années. 2 points.

■ Régénération

N'importe quel dégâts seront réparés, rapidement, en quelques minutes. Même faire repousser un membre perdu ne prendra pas plus d'une heure. 4 points.

■ POLYMORPHIE (OU MÉTAMORPHOSE)

Toute forme que prendra le sujet aura les caractéristiques normales de cette forme. Ainsi celle d'un animal volant donnera la possibilité de voler. De même, chaque Qualité ou Pouvoir du sujet sera conservée : une épée infligeant des Dommages Mortels, transformée en chat, aura des griffes et des crocs qui infligeront également des Dommages Mortels.

Des métamorphoses plus exotiques sembleront donner à leur bénéficiaire des pouvoirs magiques. Changé en un matériau transparent, il sera invisible, tandis qu'adopter une matière extrêmement dure lui permettra de résister à de nombreuses armes et agressions.

■ Variante de Forme

Le sujet a une forme en laquelle il peut se changer. Celle-ci doit être décrite en détail lors de sa création. 1 point.

■ Formes Variables

Il dispose d'un certain nombre de formes alternatives, avec un maximum de douze, décrites lors de sa création. 2 points.

■ Métamorphose Limitée

Il peut prendre la forme de tout être ou chose de taille et de masse équivalentes. Au départ, il est limité à quelques aspects qu'il connaît, mais il peut en apprendre de nouveaux. Acquérir des pouvoirs ou la personnalité de quelqu'un en se transformant ne lui est pas possible, non plus que se soigner ou se réparer rapidement. 4 points.

■ POUVOIRS D'ATOUT

Tout artefact ou créature peut être "construit" autour d'un Atout. Toutefois, *seul un maître des Atouts peut créer un tel sujet* : Il est impossible de le "trouver" en Ombre ou de le conjurer.

■ Support d'Atout

L'objet peut agir comme un Atout, car il contient une image créée par un artiste. Il a la durée de vie des Atouts et leur résistance aux actions de la Marelle ou du Logrus. L'image peut être peinte sur une carte comme c'est l'habitude, tissée dans un vêtement ou gravée sur du métal. Ce pouvoir ne peut pas être installé dans une créature. 1 point.

■ Jeu d'Atouts Personnel

Comme tout autre artefact, un jeu d'Atouts personnel est lié étroitement à son possesseur, ce qui veut dire que s'il était perdu, il serait toujours possible de le rechercher en Ombre. Le jeu ne comprend que les cartes que l'artiste peut créer, mais une fois qu'il a été acheté, ce dernier peut y ajouter de nouvelles lames sans rien dépenser de plus (ceci ne s'applique qu'aux Atouts qu'il dessine lui-même). On peut acheter plusieurs exemplaires d'un même jeu, avec l'option "Recensé" (coût total multiplié par deux), pour que d'autres personnages puissent en avoir un. 2 points.

■ Énergie des Atouts

Le sujet, créé par un artiste des Atouts, est "semblable" à un Atout car porteur de leur pouvoir. Bien qu'il soit possible de lui en donner l'aspect, son utilité principale est qu'il fonctionne grâce à l'énergie des Atouts. 4 points.

■ MOTS DE POUVOIR

Un Mot de Pouvoir attribué à un sujet pourra être réutilisé de nombreuses fois. Il dépendra soit de la Psyché de l'utilisateur, soit des Qualités psychiques du sujet. Si celui-ci n'est pas détenteur de Sensibilité Psychique (rang Chaosien), Sens du Danger (idem) ou de Perception Extrasensorielle (rang Ambrien), il emploiera le Mot de Pouvoir au rang Humain. Son intelligence et ses défenses psychiques éventuelles n'affecteront pas cette capacité.

Le propriétaire d'un objet porteur d'un Mot de Pouvoir s'en sert normalement pour cet objet. Ainsi un artefact prononçant un Mot de Défense Psychique protégera sa propre Psyché et non celle de son porteur, à moins d'avoir un Transfert de Pouvoir.

■ Support d'un Mot de Pouvoir

Le sujet porte en lui un Mot de Pouvoir, qui doit être identique à l'un de ceux que connaît son créateur. 1 point.

■ Support de Mots de Pouvoir Recensés

Il dispose de plusieurs Mots de Pouvoir, au maximum autant que son créateur. Seuls ceux connus par ce dernier peuvent être utilisés. 2 points.

■ STOCKAGE DE SORTS

"Ranger" ou "stocker" des sortilèges dans un sujet implique qu'il ait un pouvoir spécial. Une fois ceci fait, on les lance en prononçant les clés nécessaires. Ils doivent être "chargés" par quelqu'un possédant le pouvoir de Sorcellerie

et, une fois jetés, disparaissent de l'objet et doivent y être remplacés pour une utilisation ultérieure.

Note

Cette option n'est disponible que pour les personnages possédant les pouvoirs de Sorcellerie et de Conjuration.

■ Stockage d'un Sort

Le sujet peut contenir un sortilège. Celui-ci est incomplet et doit être lancé par quelqu'un qui sait utiliser la magie. 1 point.

■ Stockage de Sorts Recensés

Comme précédemment, mais on peut ranger jusqu'à douze sortilèges. 2 points.

■ Stockage et Lancement de Sorts

Non content de contenir des sortilèges, le sujet peut les jeter lui-même. Il en porte douze au maximum. Une créature ou n'importe quoi de "vivant" (possédant une intelligence ou une Psyché) pourra lancer le "sort" de sa propre initiative. Dans le cas d'objets inanimés, dépourvus d'intellect, ce pouvoir signifie que le propriétaire de l'artefact peut commander le déclenchement des sorts sans avoir à faire l'effort de les lancer lui-même. 4 points.

■ TRANSFERT

Certains sujets sont créés de façon à conférer un pouvoir à leur propriétaire. Un PJ dont la Force a été descendue au niveau Humain pourra fabriquer un artefact qui compensera cette baisse, une "Ceinture de Force", avec une Force équivalente au rang Ambrien (4 points) et le modificateur "Transfert de Qualité" (5 points) pour un total de 9 points. Le port de cet objet lui donnera une Force de rang Ambrien.

Il est important de noter que les effets de plusieurs transferts ne sont pas cumulatifs : un personnage ayant une Force Ambrienne ne bénéficiera en aucune façon du port d'une ceinture conférant une Force de rang Ambrien. Un tel transfert remplace les Attributs de l'utilisateur par d'autres, il ne leur ajoute rien. Ainsi se servir d'une épée conférant des Réflexes de Combat (rang Ambrien) donnera un Combat Ambrien, même si on est normalement mieux classé.

■ Transfert de Qualité

Exemple : Une épée possédant la Qualité "Résistance aux Armes à Feu" (2 points) combinée à un transfert (5 points) coûtera 7 points en tout, et celui qui la tiendra sera protégé par sa Qualité de défense. Chaque transfert correspond à une Qualité. 5 points par Qualité.

■ Transfert de Pouvoir

Comme ci-dessus, chaque transfert correspond à un pouvoir. 10 points par pouvoir.

■ MULTIPLICATEUR DE QUANTITÉ

Tout sujet doit être défini également par la quantité qui en existe. Son coût, fonction de ses Qualités, pouvoirs et Transferts éventuels, est alors multiplié par un facteur dépendant de cette quantité.

■ 1. Unique

Il n'y a qu'un exemplaire du sujet. Multiplicateur : x1.

■ 2. Recensé

Lorsque l'on souhaite disposer de plusieurs objets ou créatures identiques sans avoir à les payer tous, on applique

un simple multiplicateur pour doubler le coût original. "Recensé" signifie que chaque exemplaire du sujet porte un nom propre ou peut être identifié par un numéro, le nombre qui en existe correspondant aux besoins du personnage et aux possibilités de sa création. Il est possible, par exemple, d'avoir quatre dagues (pour les manches, une botte et un étui de ceinture) ou encore sept nains, huit petits rennes (Comet, Donner, Blitzen...). Cette option limite à une douzaine de spécimens environ. Coût double (x2) de la valeur originale du sujet.

■ 3. Horde

On appelle ainsi un grand nombre d'exemplaires identiques, en général regroupés en un endroit précis. Ainsi, les Chiens d'Enfer de Julian infestent la forêt d'Arden. S'il n'a que peu de temps mais s'il se trouve au bon endroit, un personnage peut réunir jusqu'à cinquante et quelques membres de cette horde ; en y mettant le temps, il en rassemblera beaucoup plus. Leur nombre double au bout d'une heure, puis à nouveau après huit heures supplémentaires et encore au bout d'un jour. Ensuite, cette progression diminue très vite, à cause des contraintes de distance et de nombre. Une horde coûte trois fois plus que le prix d'un exemplaire unique (x3).

■ 4. Répandu dans une Ombre

Dans une Ombre précise, peu importe où vous êtes, vous trouverez une horde de ces sujets. Coût original multiplié par 4.

■ 5. Environnement trans-Ombre

Le sujet est courant dans n'importe quelle Ombre qui contienne l'environnement décrit. Imaginons, par exemple, une créature des marécages tempérés, définie comme trans-Ombre ; elle sera présente dans tous les marais tempérés, partout à travers Ombre. Il faut cependant qu'elle ait une forme naturelle ; ainsi, si elle est construite à partir d'un alligator, elle doit pouvoir se confondre avec les alligators de chaque Ombre. S'il s'agit d'une épée, on en trouvera des spécimens dans toutes les armureries d'importance moyenne de quelque Ombre que ce soit. Dans un endroit précis, on pourra recenser les exemplaires du sujet, qui sera peut-être même Unique. Coût original multiplié par 5.

■ 6. Omniprésent en Ombre

Ils sont partout ! N'importe où à travers Ombre, il y a des spécimens identiques n'attendant que d'être trouvés. Les seules exceptions à leur ubiquité résident dans les deux pôles de réalité, Ambre et les Cours du Chaos. En dehors de ces endroits, on déniche un exemplaire du sujet en quelques minutes. Comme dans le cas des objets trans-Ombre, celui-ci doit paraître normal et courant. Coût original multiplié par 6.

■ Multiplicateur de quantité : exemple

Prenons une épée valant trois points, faisant des Dommages Doubles (2 points) et dotée de Sensibilité Psychique (1 point). Elle vaudra bien trois points si elle est Unique ($3 \times 1 = 3$). Plusieurs de ces épées identiques et en petite quantité - Recensée -, vaudront six points ($3 \times 2 = 6$). S'il en existe un grand nombre, suffisant pour équiper une troupe de soldats, il sera alors question d'une Horde, et elles coûteront neuf points ($3 \times 3 = 9$). Le fait, pour cette même épée, d'être disponible et Répandue dans une Ombre entière, amènera le coût d'achat à douze points ($3 \times 4 = 12$). Si on peut en trouver du même type dans n'importe quelle armurerie bien achalandée, n'importe quel musée ou collection d'armes, et ce dans toutes les Ombres, on parlera d'Environnement Trans-Ombre, ce qui portera sa valeur à quinze points ($3 \times 5 = 15$). Enfin, si un personnage peut en trouver une où que ce soit à travers Ombre, on pourra dire qu'elle est Omniprésente en Ombre et qu'elle coûte dix-huit points ($3 \times 6 = 18$).

LES OMBRES

"Et Lorraine ?

— Le pays ? Du bon travail, ai-je jugé. Je travaillais dans une Ombre propice. Elle a acquis de la force par ma seule présence, comme toute autre si l'un de nous y séjourne assez longtemps... comme il en a été pour moi en Avalon et plus tard en cet autre lieu. Et je me suis arrangé pour demeurer là pendant une durée suffisante en exerçant ma volonté sur le flot temporel.

— Je ne savais pas que c'était possible.

— La force croît lentement, après l'initiation à la Marelle. Tu as encore des tas de choses à apprendre. Oui, j'ai renforcé Lorraine et l'ai rendue particulièrement vulnérable à la force grandissante de la route noire. J'ai fait en sorte qu'elle soit sur ton chemin, où que tu ailles. Après ton évasion, toutes les routes mènent à Lorraine.

— Pourquoi ?

— Un piège que je t'avais tendu, et peut-être une épreuve."

- Les Cours du Chaos

Ce que l'on peut faire de plus amusant, dans le jeu d'Ambre, c'est de créer un monde. Pour un misérable petit point, vous devenez l'être quasi divin qui décidera comment tout se passera dans un univers entier rempli d'esclaves à vos ordres. Ou d'indigènes arrogants. Ou encore, pour ceux qui aiment la solitude, dans cet endroit désert et désolé où ils pourront se replier à l'abri de l'agitation et de la foule.

Tout d'abord rappelez-vous que, tout comme pour les artefacts, vous n'avez pas besoin de dépenser des points afin d'avoir une Ombre.

Une fois le jeu commencé, vous pouvez aller en Ombre et chercher celle de votre choix. Simplement, plus tard, pour y revenir, il vous faudra un peu interagir avec le MJ, et nous savons tous à quel point ces maniaques du pouvoir et de l'intrigue que sont les MJ peuvent nous faire des difficultés. En général, c'est parce qu'ils commencent à réfléchir à des choses du genre : "Qui peut bien le surveiller ?" ou "Dans quelle sorte de piège va-t-il tomber dans cette Ombre ?" et bla bla bla...

Quelle est alors la différence entre trouver une Ombre et dépenser des points pour elle ?

Une Ombre pour laquelle on a dépensé des points, tout comme un artefact, devient un élément intrinsèque de l'histoire du personnage et de sa personnalité. Ainsi Corwin porte-t-il en lui un peu d'Avalon, une Ombre qu'il dit détruite, et que nous ne voyons jamais au cours de ses aventures du Cycle des Princes d'Ambre. Acheter une Ombre en fait une partie du personnage, de la campagne et des projets du MJ.

Afin d'être sûr d'avoir ce que vous voulez, il suffit de dépenser quelques points au début de la campagne. Pas beaucoup. Un seul suffit pour que la description de l'Ombre vous revienne.

Une Ombre peut être très bon marché, si elle est statique, évoluant peu et vulnérable à tout ce qui peut passer par là. Ce qui la rend chère, c'est le degré de contrôle que vous avez sur elle.

■ TYPE D'OMBRES

Ombre personnelle

Le personnage a une Ombre, un univers entier correspondant à ses goûts, doté de n'importe quel type d'habitants, de civilisation ou de niveau technologique ou magique. Cela peut être une version de l'Ombre Terre qui soit encore au dix-huitième siècle, une Ombre féerique, peuplée d'elfes, de nains, de dragons et de sorciers, ou encore une Ombre à la science très avancée, avec un empire galactique et des vaisseaux spatiaux voyageant plus vite que la lumière. 1 point.

Ombre du Royaume

C'est également une Ombre personnelle, mais située à proximité d'Ambre, suffisamment proche du centre de tout pour que le voyage soit court. Ses habitants peuvent être capables de se déplacer à travers les Ombres du Cercle d'Or. D'un autre côté, elle est trop près d'Ambre pour permettre toutes les modifications souhaitées. Un autre problème est qu'il y aura certainement au moins un membre de la famille royale qui la connaîtra et sera intéressé par ce qui s'y passe. Au choix, une telle Ombre peut être située dans la "Zone Noire", aux environs des Cours du Chaos. 2 points.

Plan Primal

Tout comme une Ombre personnelle, celle-ci peut être modelée au gré des désirs de son propriétaire, mais en plus, elle contient un fragment de réalité, quelque chose datant peut-être d'avant la création de la Marelle ou même du Logrus. 4 points.

■ BARRIÈRES AUTOUR D'UNE OMBRE

Une Ombre dans laquelle n'importe qui peut venir se promener à volonté n'est plus vraiment un sanctuaire. Les restrictions à l'entrée font en sorte que votre propriété reste privée. Les barrières les plus chères possèdent toutes les propriétés des moins chères.

Communications bloquées

L'Ombre est inaccessible depuis une autre Ombre, que ce soit par la Marelle, le Logrus, les Atouts, la Magie ou la Psyché (tout ou partie de ces forces au choix du joueur). La barrière bloque également les appels qui en proviennent ou qui y sont dirigés, ou les deux, y compris toutes les communications (le joueur ne peut demander un barrage qui stoppe tous les contacts par Atouts, sauf les siens). 1 point.

Accès restreint

On ne peut parvenir à cette Ombre que par un nombre limité d'accès, définis suivant leur géographie (une grande chaîne de montagnes) ou des caractéristiques particulières

(les boutiques de marchands de tapis). Il est possible aussi qu'il faille sauter à cloche-pied en fredonnant une certaine chanson pour s'y rendre. 2 points.

Gardien

Un ou plusieurs gardiens sont placés de façon à intercepter tous ceux qui voudraient entrer dans cette Ombre. Leurs instructions sont, bien sûr, à la discrétion du propriétaire de l'Ombre. 4 points.

■ DEGRÉ DE CONTRÔLE DU PERSONNAGE SUR L'OMBRE

Toute Ombre que possède un personnage peut être modifiée par ses relations avec elle, à choisir parmi les options ci-dessous. Les plus chères ont les propriétés des moins chères.

Contrôle du contenu

Le personnage peut manipuler le contenu, les habitants, la société, l'histoire, la réalité et les lois physiques de l'Ombre. Par exemple, il peut décider que la magie ne fonctionne plus dans cette Ombre, ou que la famille régnante n'a jamais existé et qu'une autre forme de gouvernement l'a remplacée. 1 point.

Contrôle du flux temporel

Il peut modifier l'*horloge* de l'Ombre, pour l'accélérer ou la ralentir, par rapport au temps absolu d'Ambre. Ainsi, fuyant devant une menace quelconque et ayant besoin d'un peu de temps pour récupérer de ses blessures, il peut accélérer le temps dans son Ombre, de façon à ce que plusieurs jours de guérison s'écoulent pendant que quelques minutes passent en Ambre. 2 points.

Contrôle du destin de l'Ombre

Une Ombre peut influer sur ceux qui voyagent en Ombre, se plaçant sur le chemin d'une personne ou d'un groupe de créatures. Ainsi, par exemple, si l'une d'elles vient se greffer sur le destin de Martin, il s'y retrouvera lors de sa prochaine Descente aux Enfers. 4 points.

■ OUI, JE SAIS QUE ÇA FAIT DES TROUS PARTOUT CHEZ MOI, MAIS ÇA VA MARCHER ICI ?

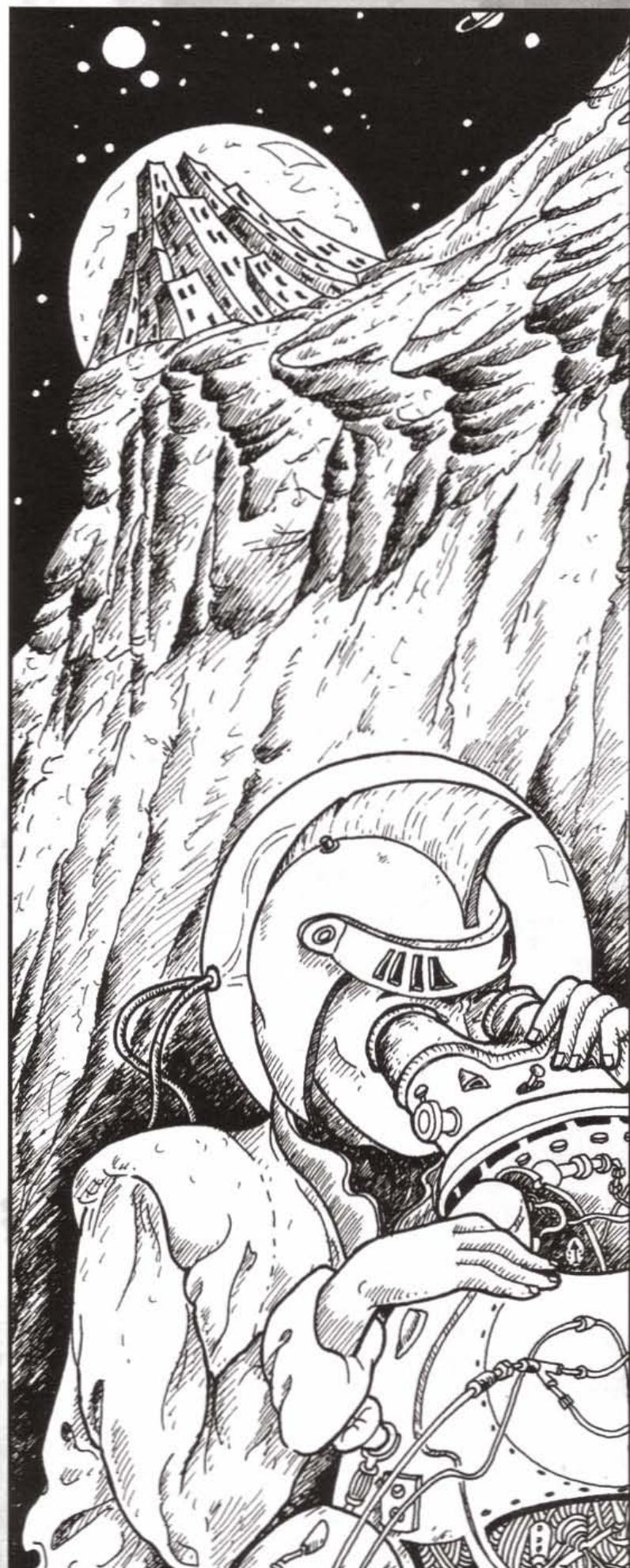
Récupérez un revolver calibre 38 sur Terre ou une Baguette d'Ignition en Gazreal, et tous deux fonctionneront très bien. Essayez de tirer avec le .38 sur un dragon chargeant sur vous, en Gazreal, ou d'utiliser la baguette contre un camion, sur Terre, et dans les deux cas, vous pourriez aussi bien agiter un bout de bois devant vous. Rien ne se passera.

Pourquoi ?

Dans les deux cas, que ce soit le pistolet, objet technologique, ou la baguette, objet magique, ils ont été fabriqués en accord avec les lois naturelles de leur Ombre. Le revolver ne marche pas si le détonateur et la poudre ne s'allument pas et ne brûlent pas à la bonne température, ce qui dépend des lois chimiques du monde, et à moins que les caractéristiques physiques du métal ne soient bonnes, le mécanisme de déclenchement ne fonctionne pas non plus.

C'est la même chose pour la baguette. Les objets magiques contiennent des sortilèges, lesquels sont définis en fonction des lois magiques de leur Ombre d'origine. Si la baguette est amenée en un lieu où ces lois sont différentes, elle sera inerte.

Plus la technologie ou la magie inhérentes à un objet seront sophistiquées, plus il sera sensible aux changements



des lois naturelles. Un pistolet à silex nécessite moins de précision qu'un fusil automatique. Les accessoires électroniques, reposant sur les solutions exactes des équations de Maxwell, sont encore plus sensibles. Plus les pièces électroniques sont petites, en passant du transistor au circuit imprimé et à la miniaturisation super-scientifique, plus leur utilisation est "pointue".

Si vous mêlez science et magie, en prenant un objet dans une Ombre où les deux coexistent, c'est encore pire. Il faudra que les deux ensembles de lois naturelles, physiques et magiques, de votre destination soient en accord avec ses caractéristiques.

Bien sûr, les techniciens et les magiciens qui ont fait ces objets en premier lieu se sont déjà attaqués à ces problèmes. C'est pour ça qu'ils sont devenus techniciens ou magiciens, parce qu'ils avaient la patience de s'occuper de tous les détails pour que les choses fonctionnent. Ils n'ont simplement pas pris en compte le fait que quelqu'un risquait d'emporter leur création en des endroits où les liens moléculaires, ou les constantes d'entropie, seraient différents.

Pour résumer, si vous emmenez quelque chose dépendant de la magie ou de la technologie hors de son Ombre d'origine, il cessera de fonctionner.

Sauf....

Les deux principaux pouvoirs, la Marelle et le Logrus, offrent la possibilité de manipuler Ombre. Des objets comme les ampoules de flash ou les lanternes magiques sont constitués du tissu d'Ombre. Un personnage maîtrisant la Marelle ou le Logrus peut donc altérer les objets magiques ou technologiques.

Il peut les faire fonctionner là où ils ne le devraient pas.

Il y a bien sûr des limites à cette capacité.

Ces limites dépendent du lieu où vous essayez la manipulation. En général, il est facile de trouver un endroit où on pourra rendre une chose pleinement fonctionnelle ; ce sont les lieux "figés" qui posent des problèmes aux Ambriens. L'un d'eux est Ambre elle-même. Plus on se rapproche d'Ambre, plus il est difficile de modeler les Ombres (Oui, pour les maîtres du Logrus aussi !). Vu la difficulté à manipuler les Ombres proches de la Marelle, peu de choses fonctionnent en Ambre, aucune technologie avancée n'y marche et la Magie y est limitée.

DES OMBRES POUR LES INFIRMES

Se déplacer dans les Ombres est très facile si vous êtes un initié de la Marelle ou du Logrus. Un artiste des Atouts peut en dessiner un, ou faire un Croquis d'Atout, pour son Ombre personnelle. Le voyage en Ombre est aussi aisément pour celui qui connaît le bon sortilège ou possède un objet capable de le transporter à travers Ombre. Pour finir, les détenteurs du pouvoir de Métamorphose Avancée peuvent tout simplement prendre la forme d'une créature capable d'aller d'Ombre en Ombre.

Malgré tout, il est possible qu'un personnage n'ait aucune de ces possibilités à sa disposition. Il peut quand même se déplacer en Ombre, à condition de suivre un chemin bien balisé. Tout comme le navigateur suit son cap, celui qui sait la trouver peut emprunter une route balisée à travers les Ombres.

Sa principale limitation est qu'il doit commencer son voyage quelque part le long de cette route. S'il se tient dans une Ombre inconnue ou éloignée de cette voie, il lui est impossible de se déplacer.

Lorsqu'il décrit son Ombre pour la première fois, un personnage, pourvu ou non de la capacité de se mouvoir par lui-même en Ombre, peut définir un certain nombre de "chemins" reliant son monde à d'autres points de l'univers.

Il peut, par exemple, y avoir un chemin d'Ambre à cette Ombre, ou de celle-ci à Ygg, ou à l'Ombre Terre. Chacun de ces chemins est défini comme étant à double sens, utilisable dans un sens et dans l'autre, ou à sens unique. Dans ce dernier cas, il ne pourra servir que pour aller vers l'Ombre ou pour en revenir.

Telle l'Ombre elle-même, ces routes peuvent être pourvues de barrières, et on y applique les limitations et les coûts correspondants.

Un bon exemple de chemins d'Ombre fixes est le réseau de voies reliant les Ombres du "Cercle d'Or" qui entoure Ambre. Depuis n'importe laquelle d'entre elles, il est possible de manipuler Ombre pour s'y déplacer. Toutefois, étant donné qu'il est extrêmement difficile de transformer les Ombres lorsqu'on est proche d'Ambre, il est plus facile de suivre les chemins commerciaux déjà tracés, ceux que connaissent les capitaines de navire et les marchands, qui voyagent de et vers Ambre sans manipuler les Ombres. Les choses sont identiques dans la Zone Noire, aux environs des Cours, où chaque Ombre a une frontière avec les Cours, tout en étant aussi un point de départ vers d'autres Ombres plus éloignées.

Donc, si vous avez des difficultés à vous déplacer en Ombre, ou si vous prévoyez d'avoir des serviteurs qui devront s'y mouvoir par eux-mêmes, n'oubliez pas d'ajouter quelques chemins vers l'Ombre de votre choix.



COMMENT JOUER UN PERSONNAGE D'AMBRE

Jouer un personnage d'Ambre ? C'est la chose la plus facile au monde. Que peut-il y avoir de compliqué là-dedans ? Pourquoi un chapitre complet sur quelque chose d'aussi simple ?

C'est simple. Aussi simple que de jouer à "Supposons que tu sois..." ou que de se débarrasser de ses soucis quotidiens pour entrer dans la peau de son alter ego ambrien.

Simple ne veut pas dire facile.

Certains joueurs incarnent leur personnage mieux que d'autres, même si tout joueur de rôle est capable de s'améliorer. Le jeu de rôle s'apprend en quelques minutes, mais il peut vous falloir une vie pour le maîtriser.

Ce chapitre vous montrera comment jouer mieux votre personnage. Pas seulement en Ambre, dans tous les jeux de rôle.

Chaque joueur a un style différent, une approche différente de son personnage. Il n'y a rien de mal à cela. Mon intention n'est pas de faire en sorte que tout le monde joue de la même façon, mais que tout le monde joue *mieux*.

AIMEZ VOTRE PERSONNAGE

La première règle du jeu de rôle d'*Ambre* est d'aimer son personnage.

En fait, c'est le principal objectif d'*Ambre*, que ce soit les romans ou le jeu. Demandez aux gens pourquoi ils ont apprécié cette série et la plupart vous répondront : "J'ai adoré les personnages !" Demandez à un joueur d'*Ambre* pourquoi il est passionné par ce jeu, il vous dira : "J'aime mon personnage !"

Aimer son personnage peut être aussi simple que de vouloir rester en vie. Aussi simple que de s'intéresser aux détails de son existence, de lui bâtir une personnalité suffisamment forte pour qu'il devienne vraiment vivant.

Rendre son personnage vivant est un acte de foi.

Je me promenais un jour dans Baker Street, à Londres, avec un enfant de treize ans, et nous avons remarqué une plaque commémorative. Comme des milliers d'autres dans cette ville, elle signalait qu'un personnage célèbre avait résidé là. Elle disait : "Sherlock Holmes, DéTECTIVE CONSEIL".

"Mais Sherlock Holmes n'a jamais existé !" m'a dit mon compagnon. "N'est-ce pas ?"

"Pour moi, si," lui ai-je répondu. "Je crois qu'il a existé."

Nous sommes partis dans une grande discussion, mon ami et moi.

Voyez-vous, j'aime Sherlock Holmes. Bien sûr, je sais que ses exploits n'ont jamais rempli que la rubrique feuilleton des journaux et pas les livres d'histoire. A l'époque, vous suiviez ses aventures en lisant les récits de Doyle et pas les gros titres des quotidiens.

Cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas, quelque part, de quelque façon, dans une réalité que nous n'avons pas encore découverte. Il sera toujours réel, pour moi.

De la même manière, Theazifa Jak, mon personnage d'Ambre, sera toujours réelle pour moi. Même si nous ne nous sommes jamais rencontrés, cela peut être dû au fait

qu'elle n'est pas venue sur cette version de l'Ombre Terre. Mais je l'aime et je sais qu'elle existe.

Pourquoi est-ce si important ?

Parce que plus vous aimerez votre personnage, plus vous serez impliqué, plus votre jeu sera fort.

C'est aussi important parce que jouer à *Ambre* n'est pas toujours très agréable. Parfois, c'est désagréable, voire douloureux, ou même carrément torturant.

La douleur est omniprésente dans la croissance d'un personnage. Si le héros d'un roman ne lutte pas contre l'adversité et n'a pas à faire de choix douloureux, l'histoire ne vaut pas grand chose.

Corwin, le héros du *Cycle des Princes d'Ambre*, passe par de longues périodes de douleur. Imaginez que vous jouiez à *Ambre* et qu'il soit votre personnage. Comment ressentiriez-vous le fait d'être impuissant dans les mains de vos pires ennemis ? Continueriez-vous à jouer Corwin quand ses yeux (*vos yeux !*) ont été brûlés au fer rouge ? A venir session de jeu après session de jeu pour supporter les années qu'il a passé dans les cachots d'Ambre, aveugle et désespéré ?

Si vous aimez votre personnage, la réponse est "Oui !"

INCARNER SON PERSONNAGE

Lorsque vous incarnez votre personnage, vous essayez de voir tout ce qui l'entoure de son point de vue, ce qui veut dire que ses impressions, ses sentiments et ses actions sont basés uniquement sur ce que vous savez d'Ambre.

C'est le travail du Maître de Jeu de vous décrire le monde. Il vous dit ce que votre création voit, entend, sent et ressent. C'est à lui de vous donner sa mémoire et celle de son environnement.

Lorsque vous incarnez votre personnage, tâchez d'ignorer tout ce qu'il n'est pas censé savoir. Je sais, c'est parfois très dur. Quand vous êtes dans une pièce avec le MJ et les autres joueurs, il arrive souvent que vous entendiez quelque chose de très important pour votre héros.

Le fait que vous sachiez qu'il y a un piège ou un tireur d'élite, juste derrière ce tournant ne veut pourtant pas dire que votre personnage le sait. En l'incarnant, vous devez oublier ce que vous avez entendu et le jouer à partir de ce qu'il voit.

Encore plus difficile est le fait d'oublier ce que *vous* savez, vous en tant qu'être humain, mais que le personnage ne sait pas forcément. Si vous êtes capable de conduire une voiture, tirer au pistolet ou faire la cuisine, il ne partage pas forcément ces connaissances.

FAITES VIVRE VOTRE PERSONNAGE

N'ayez pas peur des émotions de votre personnage. Un personnage qui rit, qui pleure, qui se montre embarrassé ou en colère, est un personnage intéressant.

Vous n'apprécieriez probablement pas de lire les aventures de quelqu'un qui ne se préoccupe de rien. Les héros de romans sont intéressants parce qu'ils ressentent des émotions.

Certains joueurs ont fait du jeu de rôle une activité froide et intellectuelle. Ils vous diront probablement qu'il ne faut pas trop s'impliquer émotionnellement dans sa création.

Pourtant, les meilleures parties sont celles au cours desquelles vous entrez dans la peau de votre personnage, quand vous pouvez rire ou pleurer ou vous sentir idiot, tout en passant d'excellents moments.

Pourquoi devrait-il pleurer ? Hé bien, parfois, ce peut être lié à la vie ou à la mort. Quand Corwin perd un être qui lui est cher, cela le blesse. Pourquoi n'en serait-il pas ainsi ?

Il arrive aussi que les choses soient plus complexes, que vous cherchiez à blesser quelqu'un ou que quelqu'un cherche à vous blesser. La vie est comme ça, et c'est comme ça dans *Ambre*.

Oui, il arrive que les émotions du personnage passent dans le joueur. C'est très bien ainsi. Pourquoi ne pourriez-vous pas vous sentir aussi excité, triste ou éprouvé après une partie de jeu de rôle qu'après un match de football ?

GARDER SES SECRETS

Apprenez à garder vos secrets.

Vous débutez le jeu avec quatre secrets, vos Attributs. Peu importe leur classement, hormis si vous êtes premier, il n'y a aucune raison pour que quiconque, à part vous et le MJ, les connaisse jamais.

Vos autres secrets sont vos pouvoirs, vos Ombres, vos objets magiques et vos alliés, toutes choses que vous avez choisies. Encore une fois, il n'y a aucune raison que vous les divulguiez, à moins que votre personnage n'ait des raisons de le faire.

En a-t-il ?

En général, non. Pas dans ce jeu. D'abord, parce que vous ne savez pas à qui vous pouvez vous fier. N'importe qui, y compris le personnage apparemment innocent du joueur à côté de vous, peut être quelqu'un d'autre, métamorphosé.

Ensuite, il y a le problème des oreilles indiscrettes. Des personnages non joueurs puissants, inconnus, invisibles peuvent avoir des pouvoirs connus seulement du MJ. Qui peut vous assurer que quelqu'un n'est pas en train d'utiliser une version "exaltée" de la Marelle, du Logrus ou des Atouts pour espionner votre héros à un moment donné ? Pouvez-vous être sûr que vous parlez vraiment en privé ?

En *Ambre*, les secrets sont la marchandise la plus appréciée. Vos aînés ambriens éclateront de rire si vous leur proposez une montagne d'or ou de joyaux ou d'autres babioles. Ce qu'ils veulent, ce sont des renseignements. Ne les leur donnez pas comme ça.

Garder ses secrets n'est pas seulement correct, c'est tout à fait justifié. Peu importe que votre voisin à la table de jeu soit votre meilleur ami, votre conjoint ou l'objet de votre affection, il essaie de jouer son personnage, comme il le doit, et lui révéler vos secrets ne fait que lui nuire en lui rendant la tâche plus difficile.

TROUVER LA VOIX DE SON PERSONNAGE

Un jeu de rôle se déroule essentiellement sur le plan verbal. Le MJ décrit tout et le joueur répond oralement, toujours ou presque.

Pour un joueur, il y a deux sortes de voix. La première est la sienne, celle qu'il utilise tous les jours, avec laquelle il parle au MJ et aux autres joueurs. "Que vois-je ?" demande la voix du joueur, au même titre que : "A quand la prochaine partie ?"

L'autre voix est celle dont il se sert lorsque son personnage parle. "Il n'y a rien ici, les gars," lance-t-elle. "Qu'est-ce que vous diriez si on commençait à chercher quelque chose

de vraiment important comme de la bouffe ?" Ou encore : "Caine, je ne te fais pas confiance, je ne l'ai jamais fait, et je ne le ferai jamais. Mais je t'obéirai".

Lorsqu'un joueur s'exprime avec la voix de son personnage, il prononce exactement les paroles de ce dernier, lequel s'adresse en général aux autres personnages, mais peut aussi marmonner pour lui-même, ou s'emporter contre la fatalité.

Trouver la voix juste est très difficile. C'est peut-être ce qu'il y a de plus difficile dans *Ambre*. Pour certains joueurs, cela prend des années. Vous n'aurez pas le ton exact de votre personnage, mais vous saurez que vous êtes sur la bonne voie, lorsque vous n'aurez plus besoin d'expliquer la différence entre vos deux voix.

Ne tombez pas dans le comique. La voix d'un personnage ne devrait pas être "drôle". Nous sommes tous capables d'imiter des voix haut perchées, ou très graves, ou de faire comme si nous étions ivres ou de bégayer. Des bruits amusants ne constituent pas une bonne voix pour un personnage. D'abord, parce qu'ils deviennent très vite lassants, ensuite, parce qu'il est presque impossible de prendre au sérieux quelqu'un qui n'a qu'un éventail d'intonations aussi limité.

La meilleure façon de développer la voix de son personnage est de beaucoup jouer. La pratique rend meilleur. En plus de parler, écrire avec cette "voix" aide également, et de bonnes occasions d'écrire ainsi s'offrent quand on rédige un journal personnel ou des questionnaires pour son personnage.

L'art du questionnaire

Le MJ prépare sa campagne avec votre personnage en tête. Chaque partie est prévue pour lui donner, et à vous par la même occasion, un défi ainsi qu'un divertissement. Si vous désirez que le MJ s'acquitte de sa tâche correctement, il vous faudra consacrer un peu de temps et de réflexion au questionnaire qu'il vous proposera. Ce questionnaire est aussi un moyen de vous amener à penser à votre personnage. Essayez d'y répondre en son lieu et place, avec sa propre voix.

N'ayez pas peur de revenir sur vos réponses avec le temps. Les gens changent et les personnages d'*Ambre* aussi, parfois énormément. Le stress et les responsabilités occasionnelles du genre "sauver le monde" peuvent avoir cet effet-là.

Cher journal

Un journal n'est pas seulement un moyen facile d'obtenir quelques points, il aide aussi à parfaire un personnage. Il n'est pas nécessaire qu'il soit long et écrit comme par un pro. Bien sûr, certains joueurs dépensent un temps et une énergie incroyables pour le leur, mais tout ce que vous avez à faire, c'est de noter les réflexions et les sentiments de votre personnage au cours de la partie.

Rédiger un journal après une session vous aide à avoir une idée claire de ce qui s'est passé. Parfois, ça arrive à tout le monde, vous remarquez alors un détail important qui vous aurait échappé autrement.

Le principal avantage d'un tel document est de maintenir le contact entre le joueur et son personnage. Le premier en apprend beaucoup plus sur la "voix" du second et ses sentiments de cette façon. Tous les romanciers peuvent vous expliquer comment il arrive qu'un de leurs personnages "s'empare" d'un livre, acquérant une vie propre. Ce principe s'applique aussi aux journaux d'*Ambre*, car le fait d'écrire aide à ancrer le personnage dans l'esprit du joueur.

Un autre côté intéressant des journaux est la manière dont ils vous laissent insérer vos propres idées dans l'univers d'*Ambre*. Lorsque vous décrivez un événement, vous pouvez y ajouter autant de détails qui s'avéreront peut-être utiles par la suite. Par exemple, sur ce que vous portez sur vous, sur les personnages non joueurs qui deviendront sans doute intéressants plus tard, ou même sur de vieux souvenirs, pour compléter l'histoire de votre personnage. Si le récit de la partie précédente est accepté par le MJ (il le sera presque toujours), certains de ces détails, un serviteur, une pièce secrète ou un plat favori, pourront avoir leur utilité dans l'avenir.

■ Interactions entre les joueurs

Les personnages d'*Ambre* sont très intéressants ! Ils le sont même en général assez pour s'amuser ensemble sans MJ à leurs cotés.

C'est-à-dire que les joueurs discutent entre eux, hors de sa présence, ajoutant des détails à leur histoire et au décor au fur et à mesure des besoins, en continuant d'incarner leurs personnages. Cela peut se révéler assez difficile, mais c'est un aspect très important du jeu, étant donné que les PJ sont souvent dispersés et que le Maître de Jeu ne peut s'occuper que d'un groupe à la fois.

Ambre peut vous faire vivre des expériences de jeu de rôle intenses et de grande qualité. Vous pouvez agir seuls ou en petits groupes, avoir de longues conversations avec les PNJ et obtenir l'attention pleine et entière du MJ. En retour, vous devez attendre votre tour lorsqu'un ou plusieurs autres joueurs monopolisent le MJ, "achetant" ainsi le temps où vous-même l'accaparez avec des pauses où vous patientez.

Ne perdez pas ce temps ! Les meilleurs joueurs d'*Ambre* ne se plaignent pas, ils saisissent l'opportunité qui s'offre à eux d'agir de manière créative.

Ayez recours aux autres joueurs. Aussi longtemps que vous êtes au moins deux, vous pouvez continuer à jouer vos personnages, ensemble. Vous pouvez mettre au point une stratégie, ou tout simplement prendre du bon temps en exerçant vos talents de joueurs de rôle. Après tout, lorsque vous voyagez, vous passez énormément de temps à seulement discuter avec des étrangers ou d'autres voyageurs. Profitez de ces pauses pour perfectionner la voix de votre personnage.

■ TACTIQUES DE JEU DE RÔLE

En plus de bien le jouer, d'autres choses vous permettent de faire progresser votre personnage dans le jeu d'*Ambre*.

■ LA SPÉCIALITÉ D'UN PERSONNAGE

Chaque personnage a ses points forts et ses faiblesses. En vous concentrant sur les premiers, ses meilleurs Attributs et ses principaux pouvoirs, vous trouverez le moyen d'imposer les vues de votre personnage à l'univers.

Ne pensez pas qu'il y existe une "meilleure" façon d'utiliser vos Attributs et vos pouvoirs. Il y a un éventail infini de possibilités. Au cours des parties de test, il n'y a pas eu deux joueurs pour employer la Métamorphose de manière identique. En fait, lorsque des joueurs de campagnes différentes se rencontrent, ils sont souvent stupéfaits de découvrir ce que d'autres ont fait avec les mêmes pouvoirs qu'eux.

Trouver la spécialité de son personnage signifie également lui donner une philosophie, une conception de l'univers qui explique ses pouvoirs, comment ils fonctionnent et comment on peut les améliorer.

■ L'ART DE POSER DES QUESTIONS

L'un des problèmes d'*Ambre*, comme d'ailleurs de tous les jeux de rôle, est que les joueurs n'en savent pas autant que leur création sur de nombreux points. Un personnage d'*Ambre* peut très bien avoir déjà vécu plusieurs siècles, dans des dizaines d'Ombres, et avoir pratiqué une douzaine de métiers. Appréhender tout cela peut se révéler très dur pour de simples humains. Si cela semble évident à certains, n'oubliez pas qu'il faut vous interroger sur tout comme le ferait votre personnage.

Par exemple, lors des combats, bon nombre de joueurs se retrouvent perdus, incapables de visualiser la complexité d'un duel d'escrime ou d'une lutte aux arts martiaux. Pas de problème ! Il suffit de demander au MJ ce qu'en pense le personnage. "De l'avis de mon personnage, quelle serait la meilleure solution ?"

Lisez les exemples donnés. Vous noterez que les joueurs questionnent le MJ pour connaître les choix qui s'offrent à eux et la manière dont leur héros évalue la situation. Un bon MJ ne leur dira pas quoi faire, mais réduira l'éventail des possibilités jusqu'à ce qu'ils puissent se décider.

Un exemple personnel : les énigmes. Je déteste les énigmes. Je ne les supporte pas. Aussi, si je m'aperçois que je risque d'en rencontrer beaucoup en jouant avec un Maître de Jeu, je laisse mon personnage les résoudre. J'en fais un passionné de devinettes, qui en lit des recueils et en échange avec tous les gens qu'il rencontre. Je tâche de lui laisser trouver toutes les solutions en expliquant au MJ que, à n'en pas douter, elles lui sont connues. Ensuite, lorsqu'il est confronté à une énigme, je lâche : "Sans attendre un instant, mon personnage donne la bonne réponse."

Pourquoi discuter lorsque vous pouvez demander ?

Argumenter avec le MJ est toujours une mauvaise idée. Si vous avez un problème, interrogez-le. Au lieu de le bloquer dans une impasse avec des questions de type Oui/Non, posez-en qui peuvent avoir des réponses diverses. Plutôt que de contester ses actions et ses décisions, essayez aussi de l'interroger comme le ferait votre personnage. Non seulement cela réduit les frictions, mais de plus vous pourriez bien ainsi obtenir des informations.

■ L'UTILISATION DES AMBRIENS DE LA PREMIÈRE GÉNÉRATION

Est-ce que vous vous souvenez de l'époque où vous n'étiez qu'un gamin et où les adultes étaient des géants ? Il vous semblait que maman et papa étaient des dieux omniscients, omniprésents et tout-puissants.

Les relations de votre personnage avec les Ambriens de la première génération sont un peu de cet ordre-là.

Ou peut-être sont-elles comme ça : imaginez que votre héros est un lycéen. Un élément brillant, probablement bon dans ce qu'il entreprend. Disons l'athlète vedette de l'école, un excellent joueur d'échecs ou encore un génie des mathématiques.

Imaginez maintenant qu'il est envoyé pour l'été dans la meilleure université du monde. Celle où des généraux quatre étoiles enseignent l'art militaire, où des présidents et des premiers ministres donnent des cours de science politique. Les médailles d'or des derniers Jeux Olympiques y dirigent l'équipe de sport, des lauréats du prix Nobel supervisent les laboratoires de physique et vous apprenez l'anglais avec les meilleurs écrivains du monde.

Ne vous sentiriez-vous pas un peu... disons, intimidé ?

La différence entre votre personnage et un de ses ainés ambriens est encore plus grande.

Ces derniers n'ont que peu de points faibles. En fait, il y en a trois sur lesquels vous pouvez compter. D'abord, et ce n'est pas forcément bon pour vous, ils ne sont pas particulièrement avisés et, tout-puissants qu'ils soient, il peuvent avoir des idées idiotes comme tout le monde. Leur faire remarquer leurs erreurs met généralement en lumière leur seconde faiblesse. Ils sont égocentriques et susceptibles en diable ! Ça rend comme ça, de se sentir quasi divin pendant quelques siècles.

Ils ont un autre point faible très important. Ils fondent devant de jeunes parents, vulnérables et impuissants. Ils savent que leurs pairs, les autres fils et filles d'Oberon, sont cyniques, brutaux et blasés. Ils ne leur font pas confiance.

Mais tous les Ambriens sont persuadés que leurs frères et sœurs seraient ravis de profiter des jeunots, les personnages

des joueurs. C'est pourquoi ils sont enclins à les protéger, tout en profitant pour gêner les plans éventuels de leurs égaux.

Ce sentiment est quelque chose que chaque joueur peut utiliser.

Il y a quelques années, dans la première campagne d'*Ambre*, plusieurs PJ se sont trouvés réunis à leur père disparu depuis longtemps, Corwin. Cela n'a pas semblé les émouvoir que le MJ le leur décrive comme visiblement fatigué, rompu et soucieux d'avoir à combattre.

Chacun avait des tonnes de questions à poser, et encore plus de problèmes à résoudre. Ils ont posé leurs questions, ramenant à la surface tous leurs griefs et leurs querelles pour les soumettre à l'arbitrage de Corwin, lui ont demandé énergie et assistance et, en gros, se sont plaints de l'état de l'univers.

Alors le dernier de leur groupe est arrivé. Il s'est jeté au cou de son père, l'a embrassé et a commencé à pleurer ! "Tu m'as tellement manqué", disait-il, "j'avais peur de n'avoir plus l'occasion de te dire à quel point je t'aime."

C'était vraiment un coup bas. Corwin, fatigué, las, éreinté, a craqué face à cette attitude. Le personnage ramenait à la surface son côté paternel, en se conduisant plus en fils qu'en Ambrien, et Corwin a bien évidemment regardé ses autres enfants avec froideur, les voyant agir suspicieusement comme les frères et sœurs dont il se méfiait.

■ LA CONSTRUCTION D'AMBRE

Ambre est un jeu ouvert. Aucun Maître de Jeu, fût-il le meilleur du monde, ne peut tout prévoir et tout créer en Ambre et dans les Ombres infinies. Ce qui offre d'extraordinaires opportunités aux joueurs, celles de remplir tous les "trous" avec leurs propres créations, que ce soient des choses, des lieux ou des gens.

"Regarde le plateau !" disent des joueurs du New Jersey pour résumer une de leurs façons de le faire. Cela vient d'une session durant laquelle un personnage a joué aux échecs avec un PNJ. Le joueur, lui-même assez bon aux échecs, essayait de mener réellement la partie, visualisant les pièces et leurs déplacements.

Mais *Ambre* ne marche pas comme ça. Peu de joueurs d'échecs de l'Ombre Terre auraient une chance au cours d'une partie contre un Ambrien. Après tout, comme tous les jeux de pure stratégie, les échecs dépendent de l'Attribut Combat.

Non, il ne faut pas jouer réellement aux échecs. Ce qu'il faut, c'est faire en sorte que les mouvements *semblent* intéressants et réalistes. Ne vous souciez pas de l'échiquier, dites plutôt : "J'utilise une ouverture prudente, en me défendant bien, et j'attends que les blancs attaquent.", "Je propose une ouverture à Blanc pour qu'il me mette en échec. Je veux que ça bouge un peu.", "J'avance mon fou sur une case dangereuse, pour mettre en échec le roi et la dame de mon adversaire." ou "J'entame une série de prises avec échange qui devraient amener à une partie nulle."

Confronté à des répliques similaires venant du MJ, renseignez-vous pour savoir quelles options s'offrent à vous. Après tout les échecs, comme toutes les formes de combat, présentent toujours un choix de ripostes entre les extrêmes purement défensifs ou offensifs.

Depuis lors, le groupe du New Jersey a étendu sa définition de "regarder le plateau" au fait, pour les joueurs, d'introduire des éléments de cet imaginaire commun qu'est l'univers d'*Ambre* dans le jeu.

Il suffit de visualiser l'endroit où vous êtes. Si vous avez besoin d'une arme et que vous soyez dans le château d'*Ambre*, n'est-il pas raisonnable de penser que vous en trouverez accrochées aux murs ? Ou qu'il y a des bustes d'Oberon en guise de décoration sur de nombreuses tables ? Ne semble-t-il pas logique qu'il y ait des tapis par terre et des tapisseries aux murs ?

Bien sûr que si. Chacun des éléments de cette invention, l'univers présenté par le MJ mais reflété dans l'imagination des joueurs, présente une opportunité. A vous de la saisir.

"La création des personnages non-joueurs" est en général du ressort du MJ, mais elle ouvre aussi moult possibilités aux joueurs. Commencez tout doucement, en posant des questions aux PNJ pour remplir les vides de leur passé et de leur personnalité. Parlez-leur. Plus vous interagirez avec eux, plus vous les rendrez réels.

Ensuite, tôt ou tard, vous vous heurterez aux limitations du MJ. Il ne peut pas préparer à l'avance tous ces personnages, et c'est là que vous, le joueur, pouvez intervenir.

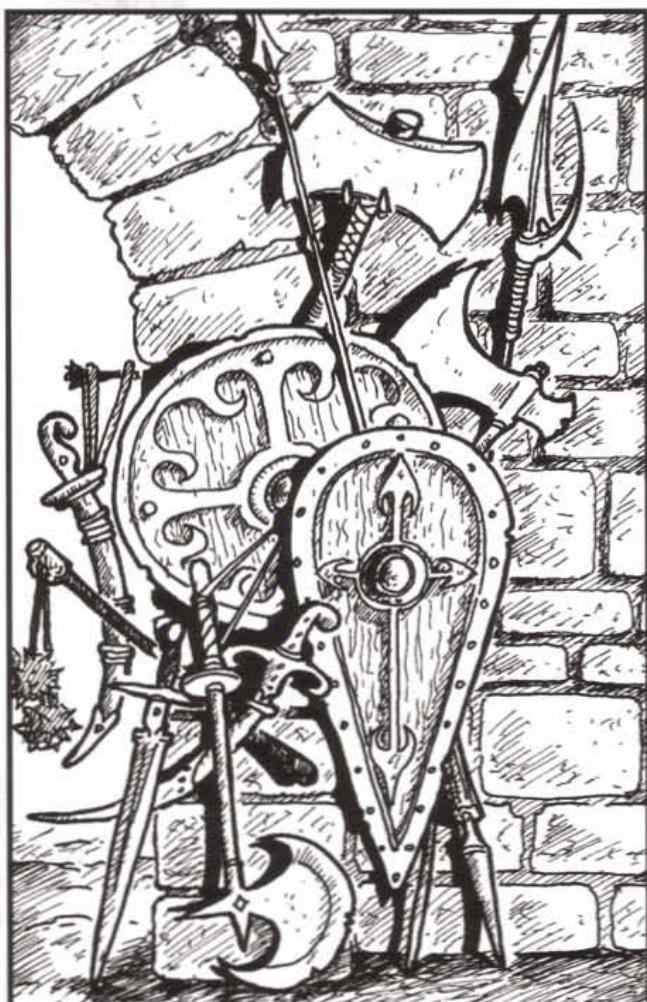
Proposez-lui de participer à ce travail. "Hé, j'ai quelques idées ; qu'est-ce que tu dirais si je me chargeais des détails concernant les gens que nous avons rencontrés ce soir dans mon journal ?"

Une fois que vous avez son accord, allez-y et faites en sorte que ces figurants semblent aussi réels que possible. Donnez-leur un nom, une famille, un passé, des motivations, tout ce qu'il faut pour en faire des êtres vivants. Une fois que vous avez quelques PNJ, n'oubliez pas de les réutiliser, encore et encore. Comptez sur eux, bâtiez leur histoire, leur personnalité, trouvez-leur des intérêts, des conflits et rendez-les un peu plus réels chaque fois que vous jouerez.

Plus vous investirez de temps et d'efforts en eux, plus il prendront de profondeur, ce qui rendra beaucoup plus difficile pour le MJ de les tuer.

Si un ou plusieurs d'entre eux meurent, pleurez toutes les larmes de votre corps sur eux. Construisez-leur un mémorial, rendez visite à leurs parents affligés, exercez votre vengeance sur leurs ennemis. Conservez-les vivants dans le jeu, éternellement, et si nécessaire, racontez des mensonges à leur sujet.

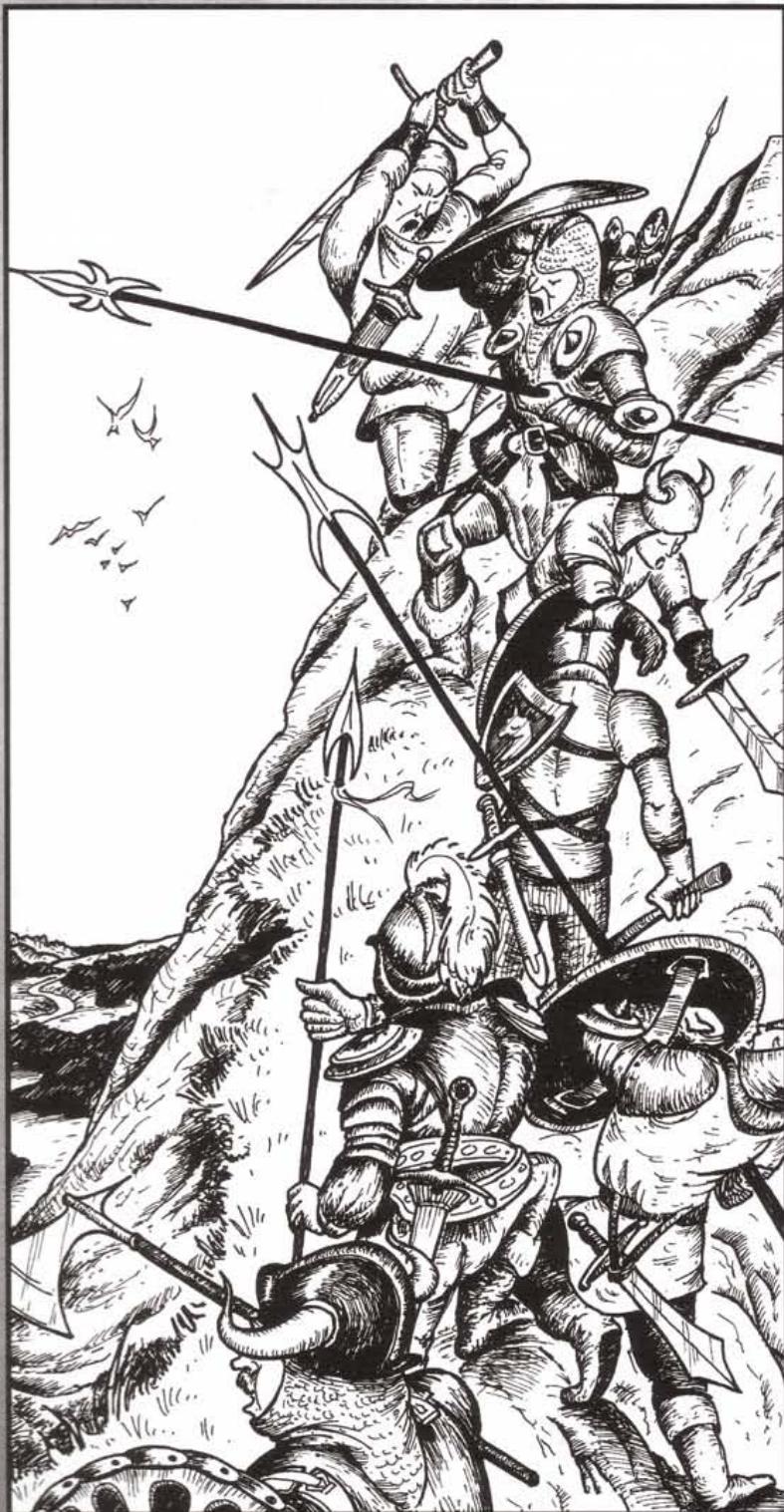
Amener des mondes à l'existence en marchant est aussi facile que d'utiliser la Marelle pour voyager en Ombre. Souvenez-vous que le joueur doit les définir. Plus cette description sera détaillée et précise, plus il sera probable que ces mondes deviennent des éléments réguliers de la campagne.



SECTION DU MAÎTRE DE JEU



LE COMBAT



■ Diriger un combat : méthode rapide

Les pages qui suivent couvrent le système de combat d'*Ambre* en détail.

La plupart du temps, vous n'en aurez pas besoin.

En effet, le plus souvent, un combat est résolu après les deux étapes suivantes.

Étape 1

Comparez les Attributs des participants.

Si les combattants utilisent des armes, des troupes ou une quelconque stratégie, utilisez le *Combat*. S'il s'agit d'un duel à mains nues, intéressez-vous à la *Force*. Enfin, si la lutte se déroule dans l'esprit des participants, par le biais d'un *Atout* ou autrement, c'est la *Psyché* qui est concernée.

Étape 2

Celui qui a l'Attribut le plus élevé gagne.

C'est tout. Le reste consiste à ajouter des détails, trouver qui l'emporte lorsque les chances sont presque égales et habiller le tout de manière réaliste.

■ Combat : un exemple de Zelazny

"Un coup bas, à environ dix centimètres au-dessous de la ceinture, le mit sur les genoux."

- *Les Neuf Princes d'Ambre*

C'est le premier exemple de combat que nous trouvions dans le *Cycle des Princes d'Ambre*. Ce n'est pas un duel héroïque, ni une bataille dans les règles de l'art; c'est juste un coup de poing rapide et inattendu au bas-ventre.

Corwin se bat de cette façon jusqu'à la fin. En fait, son dernier combat lui coûte beaucoup sur le plan personnel, parce que, justement, il ne s'est pas battu loyalement.

On ne peut dire non plus qu'il s'agisse d'un combat conventionnel. Même dans les duels réglementés, où on s'attend à voir les adversaires se conduire d'une manière "normale", Zelazny les laisse toujours chercher un biais, agir de façon inattendue.

Dans ses livres, les combats semblent très rapides. Il saute les passages ennuyeux et fixe notre attention sur les coups brillants, les décisions cruciales et l'action.

Lorsqu'il raconte l'ascension par Bleys du Mont Kolvir, durant laquelle celui-ci tue plusieurs centaines, voire plusieurs milliers d'hommes, c'est simplement en quelques paragraphes. Une seule ligne "... Je l'ai observé pendant une demi-heure. Il a envoyé par dessus bord de plus en plus d'ennemis..." suffit à Zelazny pour passer sur un épisode de la lutte qui aurait nécessité des centaines de pages, s'il avait fallu entrer dans le détail.

Quand une bataille est importante, pourtant, Zelazny n'est pas avare de ces détails. Lorsque Corwin, son héros, se retrouve face à son ancien rival, Eric, on peut lire :

"... J'essayai de l'atteindre à la tête. Il para le coup, riposta en voulant atteindre mon cœur. Je parai à mon tour en visant son

poignet..." Le duel se poursuit avec le même luxe de description sur plusieurs pages.

Zelazny fait toujours avancer son récit. Quand un combat peut l'aider à le rendre plus excitant, il se concentre sur les détails, mais quand cela risque de ralentir l'action, il passe rapidement.

En tant que MJ, c'est exactement ce qu'il vous faut faire. Proposez à vos joueurs des combats intéressants et, sans les écraser sous des détails inutiles, aussi "précis" et "réalistes" qu'ils puissent être. Il faut faire ressentir les batailles comme quelque chose de vivant, dangereux et exaltant.

UTILISATION DES ATTRIBUTS EN COMBAT

Lorsque des personnages se trouvent opposés, qu'ils en viennent aux mains, le résultat de leurs actions se déduit rapidement de leurs Attributs respectifs. Celui dont l'Attribut concerné est le plus élevé l'emporte généralement.

Pas toujours. Généralement

Lorsque Corwin combat Benedict, dans *Les Fusils d'Avalon*, il sait que Benedict est meilleur bretteur que lui. Il n'y a pas de si, de mais, de pourquoi, Benedict doit gagner lors d'un combat régulier.

Corwin gagne.

Pourquoi ?

Hé bien, il ne s'est pas battu dans les règles.

En l'occurrence, Corwin était au courant d'une propriété des touffes d'herbes de la Route Noire, qui piègent ceux qui marchent dessus, alors que Benedict ne la connaissait pas.

Corwin triche, et il gagne.

Dans *Ambre*, le personnage ayant l'Attribut le plus élevé devrait gagner face à un adversaire qui lui est inférieur.

Comparons ça avec les échecs.

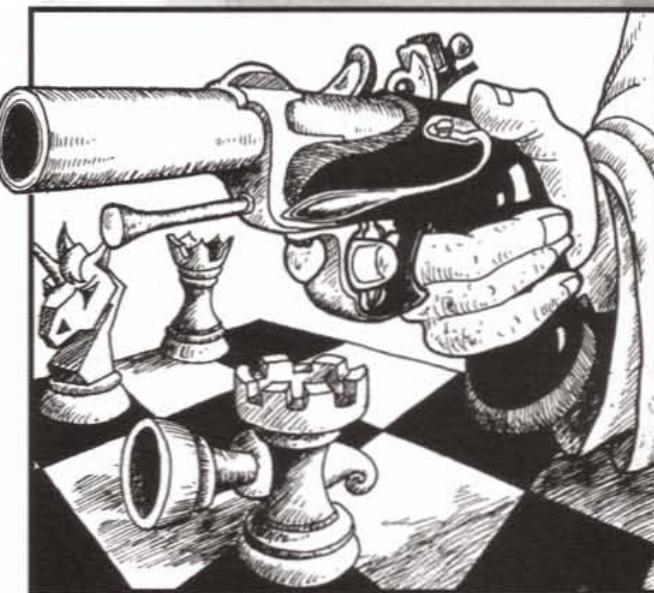
Le jeu d'échecs est un jeu de pure réflexion. La chance n'y intervient pas, uniquement la stratégie.

N'importe lequel des milliards d'êtres humains de la planète peut être classé dans la hiérarchie des joueurs d'échecs. En tant que tel, vous vous situez probablement assez bas. Peut-être ne savez-vous pas jouer, auquel cas vous n'avez aucune chance face à quelqu'un qui connaît les règles. Ou bien, comme beaucoup de monde, vous avez fait quelques parties avec des amis pour vous amuser. Du point de vue d'un joueur sérieux, quelqu'un qui joue juste pour s'amuser, qui ne participe pas à des tournois, est considéré comme "non classé".

Une fois que vous êtes entré dans le circuit, les choses prennent une tournure plus formelle. Quand vous remontez dans l'échelle, plus le classement est élevé, meilleur est le joueur. Deux joueurs suffisamment proches dans la hiérarchie, disons 1150 et 1170, sont de force assez égales pour que l'on ne puisse dire à coup sûr lequel gagnera une partie donnée. Mais s'ils sont plus éloignés l'un de l'autre, vous pouvez miser les yeux fermés sur celui qui est le mieux classé. Les maîtres, en haut de l'échelle, au-delà de 2000 points, peuvent écraser pratiquement n'importe qui. Les grands maîtres sont encore meilleurs, au point de pouvoir mener des parties contre quarante joueurs simultanément, sans voir les échiquiers.

Et si vous — oui, vous ! — deviez mener une partie contre un grand maître ? Pour une raison ou pour une autre, vous devez affronter ce type, pas pour vous amuser mais pour un enjeu vraiment important. Disons, le destin du monde et, accessoirement, votre vie.

Vous pensez vraiment jouer à la loyale ?



Appelons votre adversaire Kurmenkov, l'un des meilleurs jeunes joueurs russes. Allons-y carrément, le meilleur !

Voilà ce que vous pourriez faire :

D'abord, quelques préparatifs, comme apprendre les règles, mais aussi engager les meilleurs joueurs d'échecs que l'argent puisse acheter, et un petit émetteur-récepteur pour entendre leurs conseils.

Ensuite, vous intéresser à l'endroit où aura lieu la partie. Tâcher d'apprendre ce que Kurmenkov déteste, la chaleur, les couleurs vives, le rock, tout. Pour le faire suer. Mais seulement à des moments critiques, pas en permanence.

Et si ça ne suffit pas ?

Là, il vous reste les grands moyens. Faites-le appeler par sa femme en cours de partie pour qu'elle le menace de divorcer, de devenir folle et/ou de se suicider. Ensuite, faites venir un officier russe haut gradé, qui l'informera qu'il a été accusé d'activités contraires à l'intérêt de l'État et que sa victoire sera une preuve suffisante de sa culpabilité.

Ce n'est pas encore assez ?

Lorsqu'il détourne les yeux, volez des pièces sur l'échiquier. Droguez-le, jouez deux fois à chaque tour. A un moment critique, quand il va saisir une pièce, faites-lui appliquer un pistolet sur la tempe et proposez-lui de lui faire éclater la cervelle s'il exécute ce mouvement.

Là, vous pouvez gagner ?

Je ne sais pas. Franchement, si vous êtes un débutant complet aux échecs, tous ces avantages réunis peuvent ne pas suffire à vous assurer la victoire. D'un autre côté, si vous êtes vous-même un maître, vous devriez l'avoir. Et si vous êtes le second joueur mondial, vous ne devriez de toute façon avoir aucun problème.

C'est idiot ? Oui, mais c'est comme ça que ça se passe dans un vrai combat. Des armées dépensent d'énormes quantités de temps et d'argent dans le renseignement militaire, pour obtenir les mêmes résultats que vous avec Kurmenkov. La guerre psychologique, les coups à revers, les attaques surprises et les encerclements rapides sont ce qu'il faut pour obtenir la victoire en dépit du rapport des forces en présence. Pour prendre un exemple dans l'histoire récente, si vous avez la maîtrise du ciel et que votre adversaire ne l'a pas, vous pouvez le bombarder à loisir. Ce n'est pas précisément "correct". C'est un peu comme de faucher une pièce sur l'échiquier, mais c'est efficace.

DU COMBAT COMME UN RÉCIT

Avec Zelazny, dans le *Cycle des Princes d'Ambre*, chaque combat est un élément important de l'histoire dans son ensemble, un moyen pour faire progresser le récit.

Faire progresser le récit signifie beaucoup de choses.

Ce peut être découvrir des informations sur un des participants à la bataille, un manipulateur ou un observateur. Chaque fois que nous voyons comment quelqu'un se bat, bien dans le cas de Bleys, qui élimine des centaines d'adversaires, ou mal, comme Julian, qui se laisse vaincre par Corwin, cela nous apprend quelque chose sur lui.

Dans un jeu de rôle, c'est encore mieux, car les joueurs peuvent faire l'expérience d'être battus mais aussi d'écraser plus faible qu'eux. Chaque fois que se produit quelque chose de ce genre, cela parle plus clairement que si le MJ ne faisait que décrire les capacités de chacun.

Exemple de récit d'un combat

Voilà un combat standard, entre un PJ et un PNJ, à l'épée. Notez ce qu'il dévoile au joueur sur son adversaire. Il place également Dorell devant un dilemme moral. Tuera-t-elle le bretteur, qui tourne son attention ailleurs, ou doit-elle prendre le risque de le voir s'échapper ?

Karma	PSY	FOR	END	COM
0/0 Cindy - DORELL	A	4ème (9)	A	2ème (45)
0/1 Willy - GARVIN	1er (52)	C	A	A
0/0 L'étranger	(10)	C	C	(30)

Note :

La première partie de la colonne indique le classement du personnage et le chiffre entre parenthèses le nombre de points dépensés. "A" signifie rang Ambrien, "C", rang Chaosien et "H" rang Humain.

Cindy (Dorell regarde dans la taverne) : Je l'ai vu entrer là-dedans. Où est-il ?

MJ : Tous les clients se ressemblent à tes yeux.

Cindy : Garvin, qu'est-ce que tu en penses ?

Willy (Au MJ) : Est-ce que je sens quelque chose dans la foule ?

MJ : L'un de ces hommes semble avoir une présence particulièrement forte.

Willy : Je le montre du doigt, celui qui a cette forte Psyché.

MJ : Alors que Garvin tend la main en avant, un homme fait un bond en arrière en saisissant ses armes. Sa main gauche va cueillir une large épée accrochée dans son dos, tandis que sa main droite tire une petite dague de sa ceinture. Que faites-vous ?

Cindy : Il a l'air rapide ?

MJ : Très, mais ça sent un peu le mouvement bien répété. C'est tout ce que tu fais, tu regardes ?

Cindy : Non ! Je recule d'un pas et je sors mon épée.

MJ : Juste à temps, car il plonge vers toi, en faisant tournoyer sa lame. Comment réagis-tu ?

Cindy : Pour l'instant, je me contente de me défendre. Voyons s'il est assez bon pour m'en faire baver.

MJ : Ce n'est pas tout ce qu'il y a de facile, mais tu réussis à parer ses coups. Il continue à attaquer, variant ses passes.

Cindy : Je l'ai blessé ?

MJ : Vu que tu as choisi de te défendre uniquement, tu ne pourrais le toucher que s'il venait se jeter sur ta lame. Il est intact et te presse de plus belle.

Cindy : Je n'ai pas peur. Je crois que je vais commencer à essayer de le toucher.

MJ : Attaque à outrance ?

Cindy : Non, je ne suis pas folle. Je ne le sens pas, ce type. A mon avis, il ne fait que me tester. Je voudrais l'amener à moi, voir si je peux provoquer une ouverture par une manœuvre défensive un peu hardie.

Willy : Fais attention ! La prudence est probablement de rigueur.

Cindy : Garvin, tais-toi ! Je n'ai pas besoin de ton avis.

MJ : Il poursuit ses attaques et ne semble pas fatigué. Alors ?

Cindy : Je ne suis pas pressée. Je continue comme ça. Après tout, je peux probablement tenir plus longtemps que lui...

MJ : Bien. Tu restes sur la défensive, tout en ouvrant l'œil pour une éventuelle possibilité. Après une douzaine de coups, tu entrevois une ouverture. Tu en profites ?

Cindy : Bien sûr !

Willy : C'est peut-être un piège ! Tu as pensé qu'il peut se jouer de toi en ce moment ?

Cindy : Je ne fais pas attention à Garvin.

MJ : Tant mieux, parce que le temps qu'il ait fini de parler, tu as déjà bougé. Ta lame passe sa garde et entaille la peau de son avant-bras. Il jure en prononçant un mot que tu ne connais pas, puis crie "Immonde progéniture d'Ambre !" Cindy : Je maintiens la pression.

MJ : Tu attaques à outrance ?

Cindy : Oui. Attends ! Non !

MJ : Alors, c'est oui ou non ?

Cindy : Je veux avancer en attaquant, pas prendre des risques inutiles.

MJ : Il recule devant la fureur de ton assaut. Sa blessure se referme, suffisamment vite pour que tu le remarques.

Willy : Oh génial ! Ce doit être un métamorphe.

Cindy : Garvin, pour la dernière fois, Dorell ne t'a pas demandé ton avis !

MJ : Ton adversaire a pris une posture défensive.

Cindy : Habitant du Chaos, tu es cerné ! Rends-toi !

MJ : Il te répond : "Jamais à des gens dont les ancêtres copulaient avec des bêtes !" En tout cas, il a cessé de t'attaquer. Il vous regarde avec un air d'anxiété et... Hmmmm. Peut-être est-il en train de se concentrer sur quelque chose.

Willy : Zut. Est-ce qu'il essaie de conjurer le Logrus ?

MJ : Il fait quelque chose de bizarre. Ça te donne froid dans le dos.

Willy : Dorell ! Il invoque le Logrus ou quelque chose du même genre.

Cindy : Je ne fais pas attention à Garvin et je continue à attaquer.

MJ : Cindy, tu es sûre qu'il est distrait. Un peu comme s'il recevait un contact d'Atout. Tu peux le tuer sur-le-champ si tu lances une attaque directe. Que fais-tu ?

LE CHOIX DU DÉTAIL D'UN COMBAT

Un combat d'Ambre doit être assez libre. On ne peut décrire chaque coup d'épée, ni décrire chaque attaque, chaque parade, chaque déplacement et mouvement. Mais parfois, un seul coup, une seule esquive, un unique pas en avant ou en arrière, sont des éléments déterminants d'une histoire.

Quel intérêt y a-t-il à détailler minutieusement un massacre ? Autant faire comme Zelazny dans le cas de Bleys, et passer directement au moment où le héros est fatigué, affaibli et sur le point de faire une faute.

Même si le combat est important et vaut d'être regardé à la loupe, certains passages peuvent être sautés. Par exemple, si deux escrimieurs émérites s'affrontent et s'ils sont de force si voisines qu'on peut presque les considérer comme égales en termes de classement, il y aura de longs moments où ils ne feront qu'entrechoquer leurs épées à la recherche d'une faille dans la défense adverse. En ce cas, le MJ peut sauter ces temps d'observation et se concentrer sur les instants où les adversaires auront des choix à faire ou décideront de changer de tactique.

Voilà quelques points à prendre en compte pour décider si un combat doit être mené rapidement ou suivi en détail.

De vieux ennemis se trouvent face à face

Ça paraît évident, mais on veut toujours savoir tout ce qui se passe lorsque deux ennemis de longue date se rencontrent. Sherlock Holmes contre Moriarty, Robin des Bois contre le shérif de Nottingham, etc. Dans ce jeu, les joueurs peuvent très bien ne pas se rendre compte qu'ils ont affaire à un adversaire familier, du fait des métamorphoses et des déguisements magiques.

Les combattants sont de force égale

Chaque fois que deux adversaires sont de forces suffisamment proches pour que l'issue du combat ne soit pas certaine ou qu'ils ne soient pas sûrs de savoir lequel est le meilleur, c'est une bonne idée de focaliser l'attention sur leur lutte.

Un choix moral doit être fait

Un combat devrait toujours être mené dans le détail lorsqu'un choix concernant la vie ou la mort de quelqu'un, ou le Bien et le Mal, doit être fait par un joueur. Dans *Ambre*, cela reviendra le plus souvent à décider si oui ou non le PJ tuerait un adversaire sans défense, moment où la bataille pourra se transformer en meurtre. "Elle glisse et lâche son arme ; durant un instant, elle forme une cible parfaite. Que fais-tu ?" Ou encore "Pétrifié par l'assaut contre son esprit, ton ennemi s'immobilise brusquement, impuissant à se défendre. Que fais-tu ?"

Quelque chose d'inconnu peut être dévoilé

Il y a de nombreux mystères en *Ambre* et, parfois, le seul moment où ils risquent d'être dévoilés se trouve être dans la fureur d'un combat. Cela peut consister simplement à démasquer quelqu'un, comme à découvrir qu'un ennemi qui paraissait ordinaire a, sous la peau, une machinerie électrique ou le sang enflammé d'un habitant du Chaos, ou qu'il est construit de bouts de bois et de paille animés magiquement. Parfois, c'est beaucoup moins évident. Un adversaire facile à tuer peut posséder un secret, lequel sera perdu s'il meurt.

Embuscades, coups en traître et autres surprises

Chaque fois que les joueurs sont confrontés à quelque chose qui les surprend désagréablement, par exemple un ennemi qu'ils n'attendaient pas ou un ami qui se révèle n'être pas si amical que ça, il est bon de jouer en détail cet affrontement. De même, lorsque leurs personnages parviennent à surprendre l'adversaire.

Un personnage-joueur est en danger

Les personnages des joueurs, même lorsqu'ils sont totalement surclassés et en danger de mort, ont droit à l'exposé complet de leur défait. Cela peut leur fournir un moyen d'échapper à leur sort ou bien faire sonner leur dernière heure.

EXEMPLE DU DÉTAIL D'UN COMBAT

Certains MJ se sentent à l'aise en introduisant un grand luxe de détails dans les combats tandis que d'autres veulent simplement en finir au plus vite. Voilà quatre exemples d'une même rencontre, entre la même joueuse, Peggy, et la même bête. Le premier n'est pas axé sur l'affrontement. Le second s'y consacre un peu plus pour le réalisme. Le troisième le suit en détail et le quatrième s'appuie sur l'imagination pour mieux le suivre. Voyez ce que vous en pensez.

Karma	PSY	FOR	END	COM
0/0 Peggy - IRESA	4ème (20)	1ère (24)	1,5 (16)	C
0/0 La bête	H	(5)	C	A

Iresa contre la Bête : aucun détail

Commençons par voir ce qui se passe dans un cas où la rencontre n'est pas importante.

MJ : Tu entends un choc sourd, qui semble venir de derrière toi.

Peggy : Je me retourne. Qu'est-ce que je vois ?

MJ : Il y a quelque chose qui vient vers toi, mais tu ne distingues pas bien quoi.



Peggy : Je recule très vite.

MJ : Oui. Ça ressemble à une sorte de grand singe ; sa fourrure est tachetée de vert et de brun, ce qui le rend difficile à voir sur l'arrière plan de la jungle. Il se tient sur ses pattes de derrière et attaque avec ses pattes avant.

Peggy : Je me mets sur la défensive.

MJ : Il semble meilleur avec ses bras que toi avec ton épée.

Peggy : Allons-y pour la Force. Je veux l'attraper.

MJ : Tu te rapproches de lui, et tu y gagnes un coup de griffes, mais tu l'as attrapé. Et maintenant ?

Peggy : Je veux lui briser la nuque.

MJ : Okay, il est mort.

Iresa contre la Bête : version simple

Le MJ veut établir un peu plus l'ambiance du combat.

MJ : Tu entends un choc sourd, qui semble venir de derrière toi.

Peggy : Je me retourne. Qu'est-ce que je vois ?

MJ : Il y a quelque chose qui vient vers toi, mais tu ne distingues pas bien quoi.

Peggy : Je recule très vite.

MJ : Oui. Ça ressemble à une sorte de grand singe ; sa fourrure est tachetée de vert et de brun, ce qui le rend difficile à voir sur l'arrière plan de la jungle. Il se tient sur ses pattes de derrière et attaque avec ses pattes avant.

Peggy : Je me mets sur la défensive.

MJ : Totalemen ? Tu veux juste te défendre ?

Peggy : Non, je veux aussi le frapper si j'en ai l'occasion.

MJ : D'accord, une attitude d'opportunisme, quoi. Voyons... Tu ne le touches pas, mais tu peux affirmer qu'il est plus rapide que toi.

Peggy : Ooooh ! Il est fort comment ?

MJ : Tu n'en sais rien. Tu continues à attendre une occasion ?

Peggy : Non. Allons-y pour la Force. Je veux l'attraper.

MJ : Tu te rapproches de lui, rapidement, et tu prends un coup de griffes, mais tu l'as attrapé. Et maintenant ?

Peggy : Je veux lui briser la nuque.

MJ : Il se débat, mais tu as l'avantage. Vous serrez tous les deux, et soudain, tu entends un grand craquement.

Peggy : Quoi ? Qu'est-ce qui a cassé ?

MJ : Lui. Il est mort.

Iresa contre la Bête : version "standard"

Dans cette version, la joueuse introduit plus de détails, en décrivant beaucoup mieux ses actions. Le MJ fait de même pour celles de la créature. Le résultat final n'en est pas modifié, mais Peggy a pu se faire une bien meilleure idée des capacités de combat de la bête.

MJ : Tu entends un choc sourd, qui semble venir de derrière toi.

Peggy : Je me retourne. Qu'est-ce que je vois ?

MJ : Il y a quelque chose qui vient vers toi, mais tu ne distingues pas bien quoi.

Peggy : Je recule très vite.

MJ : Oui. Ça ressemble à une sorte de grand singe ; sa fourrure est tachetée de vert et de brun, ce qui le rend difficile à voir sur l'arrière-plan de la jungle. Il se tient sur ses pattes de derrière et attaque avec ses pattes avant.

Peggy : J'essaie de parer avec mon bras et de le frapper en pleine face.

MJ : Tu évites de justesse un coup de griffes, et il esquive ton poing avec agilité. Tu sens qu'il est bien meilleur que toi.

Peggy : Tu m'en diras tant ! J'ai une idée de sa force ?

MJ : Comment pourrais-tu en avoir une à cet instant ?

Peggy : Tant pis. Je vais essayer d'attraper cet ahuri à bras-le-corps.

MJ : Si tu te rapproches de lui comme ça, il aura le temps de te frapper.

Peggy : Je sais, j'essayerai de l'esquiver, mais je veux arriver au contact.

MJ : Tu es touchée par un crochet, qui t'inflige une blessure légère.

Peggy : Ouille. Je l'attrape ?

MJ : Oui, tu l'as, et il riposte en t'attirant dans son étreinte. Que fais-tu ?

Peggy : Je veux lui briser la nuque.

MJ : Vous serrez tous les deux, et soudain, tu entends un grand craquement.

Peggy : Quoi ? Qu'est-ce qui a cassé ?

MJ : Tu lui as brisé les reins. Il est mort.

MJ : Il y a quelque chose qui vient vers toi, mais tu ne distingues pas bien quoi.

Peggy : Je recule très vite.

MJ : Oui. Ça ressemble à une sorte de grand singe ; sa fourrure est tachetée de vert et de brun, ce qui le rend difficile à voir sur l'arrière plan de la jungle. Il se tient sur ses pattes de derrière et attaque avec ses pattes avant.

Peggy : J'essaie de parer avec mon bras et de le frapper en pleine face.

MJ : Tu évites de justesse un coup de griffes, et il esquive ton poing avec agilité. Tu sens qu'il est bien meilleur que toi.

Peggy : Tu m'en diras tant ! J'ai une idée de sa force ?

MJ : Comment pourrais-tu en avoir une à cet instant ?

Peggy : Tant pis. Je vais essayer d'attraper cet ahuri à bras-le-corps.

MJ : Si tu te rapproches de lui comme ça, il aura le temps de te frapper.

Peggy : Je sais, j'essayerai de l'esquiver, mais je veux arriver au contact.

MJ : D'accord. Il frappe d'abord du bras gauche, puis du droit, un peu plus bas. Comment procèdes-tu ?

Peggy : Hmm. J'attends qu'il ait porté son coup du bras droit, puis j'esquive le gauche en passant par-dessous.

MJ : Bien. Tu y arrives presque, mais tu es touchée par son balayage du gauche, et il t'entaille l'épaule.

Peggy : Ouille. Je peux l'attraper ?

MJ : Hé bien, tu es tout près de lui, le visage à quelques centimètres de son épaule gauche. Qu'est-ce que tu essaies d'attraper ?

Peggy : Il est beaucoup plus grand que moi ?

MJ : Non, pas tellement. Il mesure un peu moins de un mètre quatre-vingts.

Peggy : Bien. Je prends une bonne prise sur son bras gauche.

MJ : D'accord ! Il ramène ce bras vers lui, et le droit aussi, pour te prendre dans son étreinte.

Peggy : Pas de problème. Ma main droite a trouvé une prise solide ?

MJ : Comme un étau. Mais le bras droit du singe te serre très fort.

Peggy : Je veux passer mon bras gauche dans son dos, de façon à pouvoir lui tirer la tête en arrière de la main gauche tout en continuant à le bloquer du bras droit.

MJ : Il essaie de t'en empêcher, mais tu paraît être la plus forte. Tu as ton autre bras autour de son cou. Et maintenant ?

Peggy : Je serre !

MJ : Il se débat, ses grognements deviennent de plus en plus aigus. Puis il mollit. Tu continues ?

Peggy : A ton avis ?

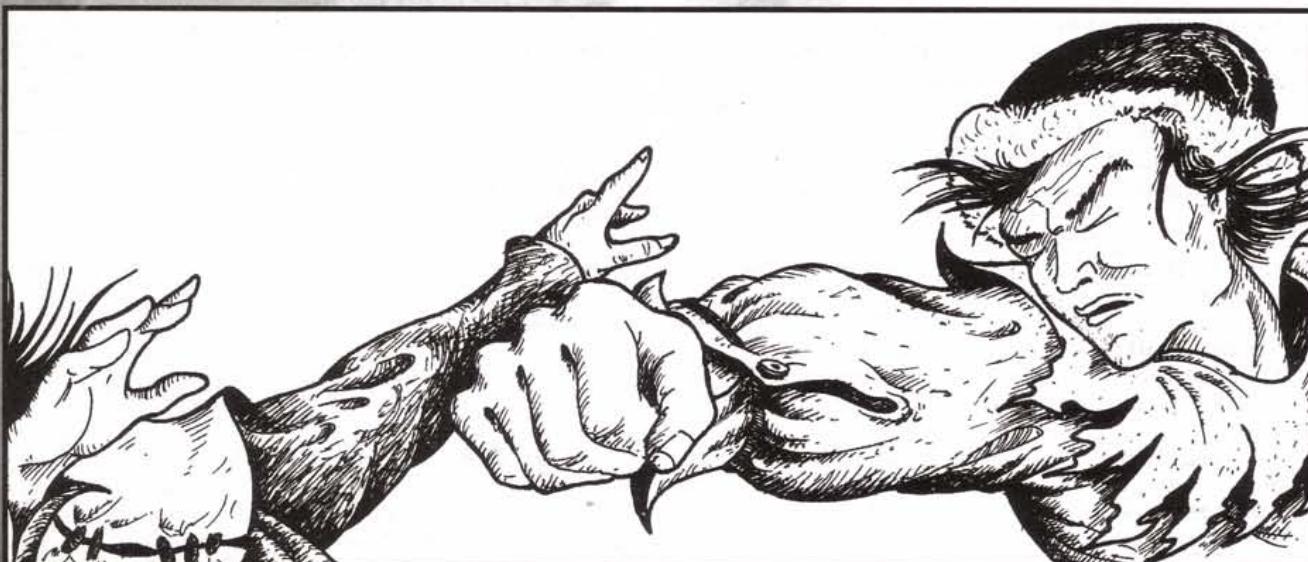
MJ : Crac ! Ça casse !

Iresa contre la Bête : version détaillée

Nous commençons avec le même choc sourd, le même demi-tour, le même échec aux poings et la même tentative pour attraper la bête. Puis quand les deux adversaires sont au corps à corps, le MJ décide de mener les choses un peu différemment.

MJ : Tu entends un choc sourd, qui semble venir de derrière toi.

Peggy : Je me retourne. Qu'est-ce que je vois ?



■ Combat contre plusieurs adversaires

Il y a deux choses à comprendre pour ce qui est du combat contre plusieurs personnes.

D'abord, il ne peut y avoir qu'un nombre limité d'ennemis face à un seul homme. Au corps à corps, lorsque les lutteurs sont aux prises les uns avec les autres, ce maximum est de quatre contre un. Si l'on s'écarte un peu, pour s'affronter à l'épée, un personnage peut être encerclé, mais ses adversaires ne devront pas être plus de six s'ils ne veulent pas se gêner les uns les autres. Bien sûr, si quelqu'un se tient bêtement à découvert, à portée de projectiles, le nombre de tireurs qui peuvent faire un carton n'est pas limité.

Ensuite, n'importe quel combattant doué et expérimenté se déplacera rapidement de façon à ce que, à tout moment, il ne puisse y avoir que un, deux ou trois ennemis en position de l'attaquer.

Karma	PSY	FOR	END	COM
0/0 Cindy - Dorell	A	4ème (9)	A	2ème (45)
1/0 Mick - Farley	5,5 (11)	3ème (12)	3ème (9)	4ème (12)
1/0 Kevin - Roderick	2ème (51)	A	A	C
0/0 Hommes armés	H	C	H	C

Exemple de combat contre plusieurs adversaires

Trois personnages, Dorell, Farley et Roderick se trouvent face à cinq étrangers. Cet exemple est basé sur les Attributs donnés ci-dessus.

MJ : Ils sont cinq, et vous n'êtes que trois. Comment allez-vous vous en sortir ? Mick ?

Mick : Qu'est-ce que tu en penses, Cindy ? Est-ce qu'on se met dos à dos pour se défendre ou est-ce qu'on attaque séparément ?

Cindy : Restons dans nos personnages. (Elle donne à sa voix un ton hautain.) Ces minables ne sont rien face à moi, Farley. Prends tes aises, tandis que je me charge d'eux !

Mick (au MJ) : Je fais une petite révérence dans la direction de Dorell. (à Cindy) Dame Dorell, j'espère que vous n'avez pas les yeux plus grands que le ventre. Tentez votre chance, je viendrais à votre aide quand et si vous en éprouvez le besoin.

MJ : Bien. Dorell, durant votre petite discussion, les cinq hommes se sont déployés en demi-cercle, et tu te retrouves avec trois d'entre eux devant toi et un de chaque côté.

Cindy : Comment Dorell évaluerait-elle cette situation ?

MJ : L'expérience t'a appris que la meilleure solution est de forcer le passage à travers leur rang et de te retourner sur eux ensuite. Ou bien tu peux commencer par un de ceux sur tes flancs et faire en sorte qu'il se retrouve entre toi et les autres.

Cindy : Hmm...

Kevin : Hé ! Quelle tactique est-ce que Roderick pense être la meilleure ?

MJ : Roderick pense que le mieux est de se mettre à courir comme s'il avait le diable à ses trousses et de trouver une douzaine de malabars, en Ombre, pour s'occuper de ces tarés.

Mick : T'es vraiment pas une flèche en Combat, hein, Kevin ?

MJ : Revenons-y, au combat. Cindy ?

Cindy : Je charge à travers leur ligne, en essayant d'en mettre rapidement un hors de combat, avec ma force et mes compétences pour passer ses défenses.

MJ : Pas mal... Hmm. Tu as fait du bon boulot avec ce gars. Il a essayé une attaque en retour et s'est pris un mauvais coup d'épée pour la peine. Maintenant, tu es derrière ces types. Deux des quatre survivants se retournent vers toi, et les deux qui étaient sur tes flancs te regardent avec nervosité, tout en restant face à Farley et Roderick.

Mick : Ça veut dire qu'ils sont à notre portée ?



MJ : Oui. L'un d'eux se dirige vers Farley et l'autre marche sur Roderick. Reste Dorell. Que fais-tu, Cindy ?

Cindy : Il ne m'en reste que deux ? Dorell les salue de sa lame, en riant, et attend leur attaque.

MJ : L'un des deux fonce immédiatement, l'autre reste en arrière et guette une ouverture. Mick, Kevin, vous avez tous les deux un adversaire qui se rapproche de vous. Que faites-vous ?

Mick : Je vais vers lui, en attaque prudente.

Kevin : Roderick recule, en se défendant avec son épée.

MJ : Bien. Cindy ?

Cindy : Il m'attaque, tu te souviens ?

MJ : Sûr, je voulais juste savoir si tu essayais autre chose. Dorell s'en débarrasse avec facilité, avant que l'autre ne puisse venir au contact. Et maintenant ?

Cindy : Dorell demande à l'autre de jeter son arme.

MJ : Il ne semble pas comprendre ce que tu dis.

Cindy : J'essaie de le lui expliquer par gestes.

MJ : Très bien. Il jette son arme et lève les mains, en marmonnant quelque chose que tu ne comprends pas. Pendant ce

temps, Farley se la joue facile, vu qu'il a déjà blessé son adversaire au bras. Que vas-tu faire, Mick ?

Mick : Je crois que je vais y mettre un peu de Force pour essayer de le désarmer.

MJ : Pas de problème. Il fixe sa main vide, puis recule devant toi. Kevin, tu es toujours attaqué. Tu recules encore ?

Kevin : Qu'est-ce que tu crois ? J'attends que Farley ou Dorell puisse venir me donner un coup de main.

MJ : Ça va, il te semble que tu pourrais tenir indéfiniment face à ce type.

L'ARBITRAGE DU COMBAT

Arbitrer signifie décider de l'issue de la lutte, en se basant sur les éléments qui peuvent l'influencer. En tant que MJ, c'est votre travail que de diriger les combats. Vous devez décrire ce qui arrive, indiquer les possibilités qui s'offrent aux joueurs, décider des actions des personnages non joueurs et juger lesquelles réussissent et lesquelles échouent.

L'élément le plus important reste les Attributs.

S'ils sont très différents, votre tâche est facile. S'ils se situent dans un mouchoir de poche, votre travail deviendra un peu plus difficile.

Voyons les différentes possibilités.

1. Le PJ est de loin supérieur à son adversaire

La plupart du temps, le MJ demande seulement au joueur comment il compte procéder.

Par exemple, si celui-ci déclare vouloir tuer ses ennemis d'un coup direct au cœur, le MJ peut répondre : "Huit corps sont étendus autour de toi, saignant légèrement, et tu te rabroues toi-même pour avoir mal visé le cœur de l'un d'eux, qui tient un peu plus longtemps que tu ne l'aurais voulu. Les autres s'enfuient. Que fais-tu ?"

Ou bien, si les adversaires sont d'un rang au moins Chaosien, le résultat pourrait être : "Ta lame vole une fois, deux fois, trois fois, chaque fois trouvant sa place dans le corps de l'un d'eux. Maintenant, ils sont tous blessés, et seuls deux d'entre eux se dressent encore devant toi. Que fais-tu ?"

Contre un seul vis-à-vis de rang Ambrien ou mieux, le MJ pourrait dérouler les événements comme suit. "Tu passes ses défenses avec facilité, et tu la touches à l'épaule, déchirant sa veste et lui entaillant profondément les chairs. Tu vois la peur et la méfiance s'installer dans ses yeux. Que fais-tu ?"

Vous noterez que dans chaque cas, le joueur se voit indiquer qu'il a l'avantage et la possibilité d'accorder sa miséricorde. Il lui est loisible d'épargner ses ennemis (même s'il n'en reste qu'un de vivant parmi les simples humains du début).

2. Le PJ est meilleur que son adversaire

La différence entre être de loin supérieur et être meilleur joue seulement sur le temps nécessaire pour venir à bout de l'opposition. Au lieu d'en tuer tous les membres en un instant, ou de les désarmer, le joueur devra d'abord les affaiblir. S'il se bat de manière trop agressive, et si eux sont assez prudents, il est même possible que le PJ subisse une ou deux égratignures au passage.

3. Le PJ est pratiquement au même niveau que son adversaire

Ce qui peut prendre trois formes différentes : tout juste supérieur, de rang égal ou tout juste inférieur.

Dans le cas où les deux antagonistes sont agressifs ou opportunistes, les blessures voleront chez l'un et chez l'autre, mais en définitive, si le combat s'éternise, le meilleur en viendra à avoir infligé un peu plus de coups qu'il n'en aura reçus. Lorsque cela deviendra sensible, il arrivera à infliger des coups de plus en plus handicapants.

Ce sera sur des mouvements subtils, tels que feintes ou fausses ouvertures, que cet avantage sera le plus évident.

Tant qu'un joueur choisit une attitude de prudence, reste sur la défensive, n'offre aucune ouverture ni ne profite de celles qu'on lui offre, le combat peut durer très, très longtemps. Finalement, d'autres facteurs, comme l'Endurance, entreront en jeu.

Exemple de combat entre des adversaires de rang quasi égal

Cet exemple vient d'une partie jouée en mars 1988. Godfrey, incarné par John Speck, s'est aventuré dans une taverne des bas quartiers de la ville. On notera que nombre de blessures dépendent de la réussite de petites tromperies.

MJ : Une femme, tout en jambes, s'approche de Godfrey. Elle sourit et lui tend une main caractéristique. Elle a des ongles bien coupés et des cals d'escrimeur, porte une épée au côté et semble savoir s'en servir. Que fais-tu ?

John : Je lui serre la main et la salue avec un sourire.

MJ : Elle te dit bonjour aussi. Elle a une bonne poignée de main. Veux-tu tester sa Force ?

John : Peut-être plus tard.

MJ : Elle demande si tu es familier des escrimeurs du château. Sans doute fait-elle allusion à ton oncle Benedict, au château d'Ambre.

John : Oui, je les connais.

MJ : "Et vous savez vous servir de ça ?" demande-t-elle en jetant un regard à ton épée.

John : Je me défends.

MJ : "Et Benedict ?" dit-elle. "Vous vous situez comment par rapport à lui ?"

John : Hmm... Je pense que Godfrey dirait qu'il est du même niveau.

MJ : "Vous exagérez certainement vos talents en ce domaine," répond-elle. "Je pense que je pourrais vous percer le cœur." Que fais-tu ?

John : Je recule en dégainant mon épée et ma main gauche.

MJ : Tu évites de justesse la boisson qu'elle te jette au visage. Elle tournoie et sort son épée dans le même mouvement, puis avance, sa lame pointée vers toi. Que fais-tu ?

John : Je me défends, en gardant ma position, mais je ne déploie pas toute mon habileté pour le moment.

MJ : Okay, tu te retiens, mais en n'utilisant pas tous tes talents, tu dois reculer de plusieurs pas et tu n'évites que d'extrême justesse quelques blessures. Tu continues à feindre ?

John : Non

MJ : D'accord, alors tu te bats du mieux que tu peux. Tu tiens tout juste ta position de cette façon, parant ses coups les plus rapides sans pouvoir passer une seule fois ses défenses. Ça continue comme ça pendant une bonne minute, et tu finis par voir un défaut dans sa garde. Tu l'utilises pour attaquer ?

John : C'est vrai ou c'est une feinte ?

MJ : Tu n'en as pas la moindre idée. Ça semble bon.

John : Je vais m'en servir mais pour une feinte. Si elle pare la feinte, alors j'attaquerai.

MJ : Elle ne pare pas ta feinte mais au contraire en profite pour frapper. Tu sens le choc de sa lame contre la garde de ton épée. C'est passé près.

John : Je vais passer plus sur la défensive, maintenant, pour voir si elle se fatigue.

MJ : Elle n'en montre aucun signe. Alors ?

John : Cette fois, je lance une série de feintes ; dis-moi si je peux l'amener à ne plus s'en soucier.

MJ : Okay, tu me dis quand tu veux faire quelque chose de précis. Elle pare la première, la seconde, la troisième...

John : Bien, maintenant, je change celle qui vient en un coup direct, en comptant qu'elle gardera le même réflexe.

MJ : Non seulement elle esquive ton attaque, mais elle franchit tes défenses. Tu reçois une longue coupure sur le côté extérieur de l'avant-bras. Tu essaies autre chose ?

John : Non, je me bats toujours.

MJ : Un peu plus tard, elle éloigne sa lame et demande si tu veux arrêter le combat.

John : Pas question ! J'attaque aussi fort que je peux !

MJ : Elle pare ton coup de justesse et tu la forces à reculer un peu.

John : Est-ce que je suis plus près ?

MJ : Un peu. Vous vous battez de la pointe de l'épée et tu t'es rapproché.

John : Je vais essayer d'engager sa lame.

MJ : Elle te repousse.

John : J'utilise ma Force supérieure pour détourner sa lame, afin de me donner une ouverture.

MJ : Avec une Force supérieure à la tienne, peut-être parce que tu es blessé au bras, elle retourne ta botte pour repousser ta propre arme hors de sa trajectoire d'attaque.

John : Zut ! Je ramène ma lame devant moi...

MJ : Ça va ouvrir ta défense...

John : J'utiliserais ma main gauche pour parer !

MJ : Bonne idée ! Tu réussis à bloquer son coup avant qu'il n'atteigne ton aisselle. Tu es de nouveau protégé.

John : Si elle a frappé si loin, elle doit être vulnérable. Je rabats sa lame et je frappe à la main.

MJ : Tu réussis à toucher son pouce. Un filet de sang commence à couler.

John : Je recule un peu pour voir comment elle va réagir.

MJ : Une nouvelle fois, elle te propose de cesser le combat ; elle précise : "Maintenant que nous sommes tous deux blessés".

John : J'accepte.

MJ : Elle te fait un grand sourire, t'embrasse et paraît très contente.

■ 4. Le PJ est inférieur à son adversaire

Le résultat du combat dépendra des choix du joueur.

S'il a choisi une attitude purement défensive, le MJ peut lui dire : "Tu stoppes toute une série d'attaques, poussé aux limites de tes compétences, et du sang coule d'une coupure sur le dos de ta main. Que fais-tu ?"

Une attitude opportuniste, lorsque le joueur choisit d'attaquer avec prudence, donnera : "Tes coups sont parés avec précision, tandis que ceux de ton ennemi semblent passer tes défenses avec un peu trop de facilité. Tu reçois deux coupures au bras qui tient l'épée, et tu as de la chance que le coup qui visait ton œil n'ait entaillé que ta joue. Que fais-tu ?"

Le joueur qui choisit de charger en attaquant à outrance un ennemi plus fort que lui va se trouver en mauvaise posture. "Ton épée ne touche rien ; par contre elle est beaucoup trop avancée pour te défendre au moment où ton adversaire se fend pour toucher ton épaule, se redresse en entaillant ta poitrine et frappe au ventre. Que fais-tu ?"

■ 5. Le PJ est de loin inférieur à son adversaire

Si le joueur, de rang Humain, attaque aveuglément, sa survie dépend de la grâce de l'ennemi. En cas de mauvaise humeur de ce dernier, il ne lui reste qu'à organiser ses funérailles.

S'il est de rang au moins Chaosien, ou s'il a du Bon Karma, ou s'il prend une attitude résolument défensive, le MJ peut lui dire que "avec une vitesse hallucinante, l'épée de ton adversaire franchit tes défenses et pénètre profondément dans ton corps. Tu ne sens rien encore, mais tu sais que tu ne survivras pas à un autre coup de ce genre. Que fais-tu ?"

A l'évidence, il ne sert à rien de continuer ce combat. Le joueur devrait saisir la première occasion qui s'offre à lui de s'échapper, de se rendre ou faire n'importe quoi pour éviter d'être tué.

Un personnage de rang au moins Ambrien, quel que soit son ennemi, supportera au moins deux blessures sérieuses avant que sa vie ne soit en danger.

Exemple d'un personnage-joueur totalement surclassé

Cet exemple commence par un contact par Atout entre Dorell et Farley. "Rougeaud" est en réalité Bleys déguisé, un bien meilleur escrimeur que Farley.

MJ : Tu vois un homme grand, portant une armure complète, la tête protégée par un heaume de bataille, le torse couvert d'un vêtement rouge assez ample. Il te dit : "Je suis actuellement le gardien de ce lieu. Je ne vous laisserai pas passer."

Mick : Je lui dis de dégager le chemin.

MJ : Je voudrais que tu me le dises.

Cindy : Ouais, Mick, fais-nous la voix de Farley.

Mick : Espèce de clown, dégage ou je fais le ménage ! Tu risques de mettre en colère un prince d'Ambre !

Cindy : Ouais !!!

MJ : Il secoue la tête et répond : "Le pouvoir d'Ambre est faible en ce lieu. La Marelle dans ton sang ne t'aidera pas à passer."

Mick : Je tire mon épée.

MJ : Lui aussi. Qu'est-ce que tu fais, en ce qui concerne ce combat ?

Mick : Je la joue agressif. Je n'attaque pas aveuglément, mais je reste fort et ferme.

MJ : Tu avances et PAF ! Tout en détournant ton épée, le type en rouge l'assène son poing gauche sur le crâne. Ouille, tu vois trente-six chandelles. Tu continues ton attaque ?

Mick : Il m'énerve ! Oui, je continue.

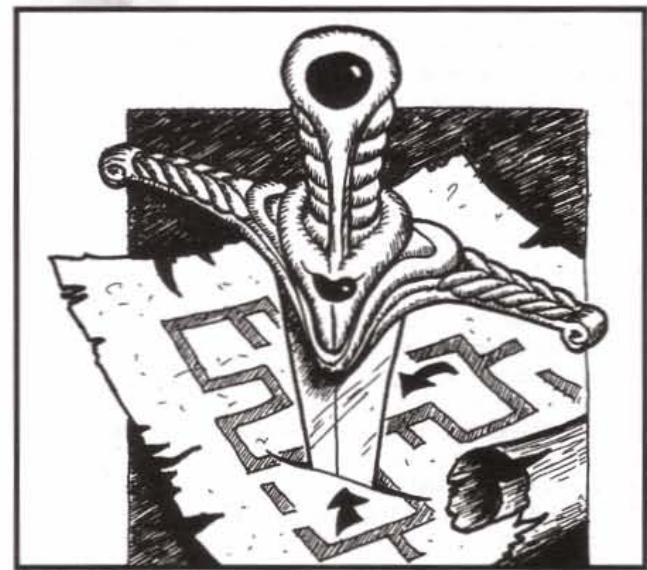
MJ : Tu es un peu étourdi et ton adversaire te semble partout autour de toi. Tu sens des coups venant de nulle part te frapper aux joues, au front et aux épaules. A chaque fois, ça te fait le même effet qu'un coup de marteau. (A Cindy) Le contact d'Atout commence à faiblir.



Cindy : Je peux le maintenir ?
 MJ : Oui, mais difficilement. Et tu sentiras tous les coups qu'il recevra.
 Cindy : Ça va, Dorell peut supporter ça.
 Mick : Est-ce que mes idées s'éclaircissent ?
 MJ : Oh, bien sûr. Le monde tourne autour de toi, il y a trois chevaliers rouges qui te tapent dessus, mais tes idées sont claires.
 Mick : Trois ? Je croyais qu'il n'y en avait qu'un
 MJ : Oui, mais il frappe autant que s'il était trois. Tout est flou autour de toi. Tu continues d'attaquer ?
 Mick : Non ! Je recule, le temps de reprendre mes esprits.
 MJ : Tu reviens à la défensive ?
 Mick : Oui, je veux éviter qu'il soit toujours sur moi.
 MJ : Okay, tu recules un peu, et tu le maintiens à distance avec ta lame. Il n'exerce pas de pression, et au bout d'un moment, ton esprit s'éclaircit assez pour que tu sentes la douleur dans tout ton corps. Tu as un goût de sang dans la bouche, et il te semble avoir une ou deux dents déchaussées.
 Mick : La prochaine fois, j'essayerai de l'attraper pour lui apprendre à vivre.
 MJ : Tu veux essayer la lutte ?
 Cindy : Attends un instant ! Je sais ce qu'il mijote ?
 MJ : Bien sûr. Tu as un contact très étroit avec lui, par l'Atout. Ses pensées te sont tout à fait claires.
 Cindy : Alors Dorell va parler à Farley.
 MJ : Vas-y.
 Cindy : Attention à ce serpent, Farley ! Souviens-toi que s'il est plus fort que toi, tu risques de ne jamais pouvoir t'en débarrasser.
 Mick : Oui oui.
 Cindy : Teste-le d'abord. Vérifie que tu es le plus fort avant de t'engager là-dedans.
 Mick : D'accord. Est-ce qu'il est plus fort que moi ?
 MJ : Difficile à dire. S'il n'a pas un rouleau de pièces de monnaie dans la main, il tape certainement plus fort qu'un humain. Il est peut-être de rang Ambrien, peut-être encore meilleur.
 Mick : J'ai besoin d'être sûr. Je vais axer mes efforts sur sa lame, essayer de la repousser, pour voir s'il est plus fort que moi.
 MJ : Voilà... Tu bloques sa lame et il vient au corps à corps. Tu utilises tes deux mains ?
 Mick : Oui.
 MJ : Il fait de même, et vous vous retrouvez à vous pousser l'un l'autre, tendus, chacun testant la Force de l'autre. Ça ne dure qu'un instant avant qu'il ne t'envoie basculer en arrière.
 Cindy : Farley, c'est aussi bien que tu le saches !
 Mick : Dorell, tire-toi ! Je suis occupé. (Au MJ.) Je tombe par terre ?
 MJ : Non, à moins que tu n'en aies envie...
 Mick : Non ! Je veux me redresser et reprendre mon équilibre, si possible sans être frappé ou attrapé.
 MJ : L'homme en rouge semble avoir le sens de l'honneur. Il aurait très bien pu profiter de son avantage sur toi, mais il te laisse du champ pour te remettre.
 Cindy : Je n'aime pas ça, Farley. (Au MJ) Est-ce que Dorell pense pouvoir battre ce chevalier ?
 MJ : Sur le plan de la Force physique, tu n'es pas sûre, et même tu en doutes. D'un autre côté, il ne s'est pas montré tellement meilleur que Farley à l'épée.
 Cindy : Farley, fais-moi passer. Je suis sûre que je peux le battre.
 Mick : Je ne veux pas que nous soyons coincés ici. Si tu viens, nous n'aurons plus de lien avec Ambre. Je vais m'occuper de Rougeaud moi-même.

LES TROIS FRONTS DU COMBAT

Lorsque vous jouez à *Ambre*, il y a trois manières pour vous d'affronter quelqu'un d'autre : dans une bataille, où



vous utiliserez l'Attribut Combat, en combat au corps à corps, où la Force sera déterminante, et lors d'un duel mental, où tout sera décidé par la Psyché.

Vous savez déjà que le meilleur rang dans ces Attributs déterminera le vainqueur. Aucun mystère là-dedans.

Ce qui reste mystérieux, c'est la façon dont vous vous situez. Êtes-vous meilleur que l'autre ? Plus mauvais ? Presque à égalité avec lui ?

Peu importe le type de combat, vous avez certains choix à faire, chacun amenant sa part de risques.

Attaquez à outrance et, si vous êtes meilleur que votre adversaire, même de très peu, vous l'emporterez rapidement. Mieux, vous pourrez le convaincre, s'il ne vous est que légèrement supérieur, que vous allez l'emporter. D'un autre côté, s'il s'avère que vous êtes vraiment dépassé, une telle conduite peut vous être fatale, si vous vous mettez dans un péril dont vous ne pourrez pas sortir.

Une attitude opportuniste consiste à attaquer prudemment, en profitant de chaque ouverture, tout en maintenant une bonne défense. C'est plus sûr, mais plus lent aussi. Si vous êtes face à quelqu'un de meilleur que vous, ce n'est pas une erreur. Par contre, si vous vous trouvez confronté à quelqu'un de très faible, il risque de vous falloir pas mal de temps pour vous en rendre compte.

Une attitude purement défensive est préférable si vous craignez quelque chose, car elle réduit au maximum les risques de blessures. En revanche, elle laisse à votre ennemi la liberté de chercher un moyen de s'échapper et l'espace pour agir à sa guise.

Ces trois choix, l'attaque à outrance, l'action opportune ou le maintien en défense sont valables que vous combattiez avec une épée, votre corps ou votre esprit.

■ TRICHER LORS D'UN COMBAT

Quel que soit le type de lutte dans lequel vous êtes engagé, il y a certaines choses qui peuvent toujours équilibrer les chances.

D'abord, si vous connaissez un Mot de Pouvoir approprié, il peut être utilisé instantanément à tout moment d'un combat.

Vous pouvez aussi vous servir d'extensions du Logrus ou de la Marelle Avancée. Leur emploi ne requiert qu'un instant *s'ils ont été invoqués avant le début de l'affrontement*. Invoquer le Logrus ou parcourir la Marelle en esprit sont des tâches longues, qui nécessitent une concentration totale. Alors, à moins que vous ne vous y soyez préparé avant le début de la bataille, oubliez-les !

Les sortilèges sont aussi assez rapides, mais seulement s'ils ont été mémorisés ou "stockés". Le problème, c'est le temps qu'il faut pour en activer les clés éventuelles, car il peut être trop long. Un bretteur expérimenté et à portée d'épée peut vous percer de part en part plusieurs fois avant que vous en ayez activé une seule clé.

LE COMBAT A L'ÉPÉE

Pourquoi des épées ?

Déjà, parce que c'est mieux que d'avoir à trancher les choses à mains nues.

Malgré tout, vu la technologie disponible, pourquoi les Ambriens ne se promènent-ils pas avec des pistolets, des fusils d'assaut, des lance-grenades, des armes à projectiles à guidage laser ? Ils pourraient même prendre un fusil laser s'ils en avaient envie.

Pourtant, ils continuent à trimbaler ces lames avec eux. C'est surtout parce que les épées sont fiables.

Quelle que soit l'Ombre dans laquelle vous vous trouvez, un gros morceau de métal avec une pointe acérée et une lame tranchante reste efficace. Que le monde soit à dominante haute technologie, basse technologie ou magie, peu importe, vous pouvez compter sur une épée.

Même si l'Ombre est tellelement distordue que le tranchant s'émousse et que la pointe s'arrondit, il vous reste un bon gros bout de métal avec lequel taper sur les gens.

Vous pouvez vous servir d'une épée pour tailler, couper, percer, bloquer un coup ou parer. Mieux encore, elle garde vos adversaires à une distance raisonnable. Face à des choses dont la sueur est acide, qui lâchent des décharges électriques ou ont n'importe quelle autre habitude socialement inopportune, l'épée vous permet de respirer un peu.

De toute façon, en Ambre, les épées appartiennent à la tradition, et cette tradition ambrienne est basée sur nombre de dures batailles.

Donc, les Ambriens utilisent des épées. Ils utilisent aussi des bâtons, des haches, des marteaux, des épieux et tout ce qui leur tombe sous la main, mais le système de combat marche de la même façon pour toutes les armes de poing. Les choix suivants concernent aussi bien des armées sur le champ de bataille que la stratégie d'une partie d'échecs.

CHOIX ET MANŒUVRES EN COMBAT A L'ÉPÉE

Okay, maintenant, vous avez votre épée en main.

Qu'est-ce que vous allez en faire ?

Dans tout combat, vous avez des choix à effectuer. Nous allons les séparer en deux catégories : offensifs ou défensifs. Chaque manœuvre peut être modifiée par une tromperie ou en combinant la Force au Combat. Commençons comme tout le monde, par les manœuvres défensives.

Choix principal : défense

Toutes les manœuvres dont la seule raison d'être est de sauver votre tête sont considérées comme défensives. En général, votre adversaire devra être bien meilleur que vous pour arriver à vous toucher quand vous en ferez usage.

Défense pure

Au diable l'idée de blesser le gars d'en face ! Votre priorité numéro un est d'épargner votre peau. Si vous avez la moindre raison de croire que l'autre est meilleur que vous, allez-y. C'est aussi la meilleure solution si vous devez être distrait par quelque chose, comme un contact d'Atout.

Cette attitude réduit au maximum les risques que vous soyez blessé.

En résumé, vous tenez votre position, reculez lorsque l'ennemi avance et attendez qu'il vienne à vous. Vous prenez un avantage en le laissant faire le premier pas.

Vous vous trouvez face à deux adversaires ou plus ? Une réaction purement défensive signifie que vous ne cessez de vous déplacer de façon à ce qu'ils se gênent mutuellement. Mieux encore, vous pouvez vous arranger pour qu'un seul d'entre eux puisse vous attaquer à n'importe quel moment. Et si vous ne parvenez pas à les empêcher de vous encercler, vous saurez que vous êtes surclassé.

Et si vous êtes blessé malgré cette défense ?

Fuyez !

Quiconque réussit à vous toucher alors que vous dressez un véritable rempart devant vous est trop fort. Beaucoup fort !

Dans cette situation, une blessure est la façon qu'a l'univers de vous dire que quelque chose ne va vraiment pas.

Si, par contre, vous réussissez à atteindre votre assaillant tout en maintenant une bonne défense, vous êtes sûr d'être le meilleur.

Retraite prudente

Vous reculez, espérant que votre ennemi vous suivra et poussera son avantage un rien trop loin, vous créant ainsi une ouverture. De plus, s'il ne suit pas, cela peut vous laisser une voie d'évasion facile.

Défense avec un bouclier improvisé

Si vous commencez à avoir des doutes, prenez un objet de grande taille et utilisez-le comme bouclier, ou enfilez-vous dans un espace protégé et faites-vous en une véritable forteresse.

Ça peut marcher comme ça peut ne pas marcher, mais c'est toujours mieux que d'être embroché. Non seulement vous ne risquez pas grand-chose à choisir cette option, mais en plus, il y a de grandes chances que le premier coup soit absorbé par le mobilier utilisé.

Choix principal : attaque

L'attaque présente toujours certains risques. Si vous voulez vraiment prendre la mesure de votre adversaire, de préférence avec votre épée comme jauge dans sa poitrine, vous devrez sortir de votre abri.



Combat !

La plupart du temps, les combattants choisissent cette attitude. Cela signifie réagir aux actions de l'ennemi, profiter de chaque ouverture, se défendre contre ses attaques et, de manière générale, tenir sa position. C'est l'option qui laisse le plus de possibilités de tester la Force de l'adversaire, quand s'en offre l'occasion.

Lorsque les deux protagonistes se conduisent ainsi, l'issue du duel se décide seulement sur le Combat, et assez rapidement, qui plus est.

Les feintes

On fait semblant de frapper d'un côté et, lorsque l'adversaire va pour le défendre, on frappe d'un autre côté.

Si vous êtes vraiment plus mauvais que votre ennemi, la ruse lui paraîtra évidente. Attendez-vous à prendre des coups.

Si vous lui êtes nettement supérieur, soit il tombera dans votre piège, et vous le blesserez, soit il prendra peur et battrà en retraite.

Si, enfin, vous êtes de force à peu près égale, le résultat dépendra de son jugement. S'il estime mal la situation, vous le toucherez, mais s'il l'estime bien, c'est vous qui risquerez d'être blessé.

L'invite

Délibérément, vous laissez une ouverture vers vous à votre adversaire, vous commettez une erreur bien apparente ou, de quelque autre façon, incitez l'autre à attaquer un peu trop vite et trop violemment.

S'il est d'une force similaire à la vôtre, ou s'il vous est inférieur, cela lui paraîtra être une véritable ouverture. Il mordra à l'hameçon, et vous aurez l'occasion de lui infliger quelques dommages.

Si, par contre, il vous est nettement supérieur, votre piège lui apparaîtra pour ce qu'il est, auquel cas vous pourriez bien vous retrouver en danger.

La marche

Vous exercez une pression continue, sans accorder de répit, avançant sans cesse, profitant des moindres occasions, repoussant lentement votre ennemi devant vous.

Psychologiquement, c'est excellent. Montrez votre confiance en vous ! Intimidez-le !

Ça fonctionnera très bien, et vous causerez des dégâts, si vous êtes vraiment le meilleur.

Si vous êtes de force similaire ou inférieure, cette attitude de va probablement vous mettre en bonne position pour être touché.

Attaque à outrance

Vous vous jetez sur votre adversaire. Abandonnant l'idée de vous défendre, vous êtes prêt à recevoir quelques égratignures pour l'avoir. Pas de quartier ! C'est la conduite d'un homme téméraire et trop sûr de lui.

Espérons que vous êtes vraiment le meilleur, auquel cas cette attaque tournera à votre avantage et vous infligerez le maximum de dommages possible.

En revanche, si vous êtes de force au plus égale à celle de votre vis-à-vis, c'est ainsi que vous recevrez les blessures les plus sérieuses.

MODIFICATEUR DE COMBAT : BLUFF

En plus de simplement donner des coups d'épée, vous pouvez essayer de bluffer lors des duels. Dans *Ambre*, souvent, ce n'est pas le point auquel vous êtes fort qui importe mais celui auquel vous le paraissez. Ce genre de manœuvre vous sera aussi utile si vous désirez préserver une couverture, afin qu'on ne connaisse pas votre véritable identité ou vos capacités réelles.

Infériorité feinte

Vu que vous agissez, de façon délibérée, plus lentement que vous ne le faites d'ordinaire, en déployant moins de compétence, vous allez recevoir un peu plus de coups qu'il ne serait normal. D'un autre côté, pensez à l'avantage qu'il peut y avoir à être sous estimé par l'adversaire.

Si vous êtes bien meilleur que lui, cela devrait être facile ; vous subirez les blessures de votre choix (ça peut être extrêmement convaincant de recevoir une ou deux blessures légères), vous paraîtrez aussi maladroit que vous le désirerez et d'une force inférieure à la vôtre (jusqu'à un rang Humain).

Si votre force n'est que faiblement supérieure à celle de votre ennemi ou si elles sont pratiquement égales, vous pouvez vous attendre à être touché, plus vite et plus sérieusement que si vous combattiez au mieux de vos capacités.

Dans le pire des cas, celui où vous êtes notamment plus mauvais que votre adversaire, feindre l'infériorité peut vous tuer. En utilisant cette tactique complexe, vous vous faites encore plus vulnérable que vous n'êtes par rapport à lui. Bien sûr, si vous voulez paraître lourdaud et impuissant parce que vous êtes sûr que l'autre ne vous tuera pas, ça peut être une solution.

Supériorité feinte

Le principe est de vous faire passer pour plus fort que vous n'êtes. Il peut être utile d'avoir un modèle à imiter. Par exemple, si votre personnage a eu l'occasion de se battre en duel, ou mieux, de prendre des leçons avec Benedict d'Ambre, il peut lui être possible d'imiter son style et son adresse supérieurs. En tout cas, pour un petit moment. Malheureusement, ne pas disposer des capacités que vous prétendez avoir vous amènera à ouvrir vos défenses face à un danger sérieux.

Si vous êtes bien meilleur que votre adversaire, vous avez de bonnes chances de vous en tirer, sans courir plus de risques d'être blessé.

Si vous êtes de force équivalente, les choses sont plus risquées. Imiter les mouvements de quelqu'un n'est pas aussi aisés que pratiquer son propre style, et vous risquez de recevoir des coups.

Si votre adversaire est nettement supérieur à vous, c'est un bon moyen de vous faire tuer. Le risque est grand, et à moins que votre ruse ne marche tout de suite, le style que vous imitez ne comblera pas vos faiblesses.

MODIFICATEUR DE COMBAT : COMBINER LA FORCE ET LE COMBAT

La Force peut être un complément naturel au Combat lors d'un duel. A certains moments critiques, une Force supérieure peut modifier complètement le sort des armes. D'un autre côté, elle ne peut être utilisée en permanence, l'escrime ne réclamant pas une Force spéciale.

Battement ou engagement

Faire un battement, en escrime, signifie frapper la lame de votre adversaire avec la vôtre. Vous tapez dessus de toute votre Force. Si vous engagez, vous prenez son épée dans une prise étroite pour la détourner de vous. La seconde solution demande beaucoup plus de talent que la seconde, et un net avantage en Combat.

Si vous avez un rang supérieur en Force, le résultat dépendra de votre Combat.

Une égalité en Combat combinée à une supériorité en Force peut vous donner un net avantage. En battant ou en engageant l'épée de votre ennemi pour qu'elle s'écarte d'entre vous deux, vous gagnez la possibilité de porter un coup rapide, d'estoc ou de taille.

Si l'autre escrimeur est plus doué que vous, et si vous avez l'avantage en Force, ça peut marcher une fois, mais une

fois seulement, après quoi l'adversaire, connaissant votre avantage, évitera les épreuves de Force.

Si vous avez l'avantage dans les deux domaines, vous pouvez utiliser ces manœuvres pour détourner la lame de votre vis-à-vis ou, mieux (en engageant) le désarmer, faisant voler son épée au loin. D'un battement, il vous est également possible de la briser.

Si vous êtes tous deux de Force équivalente, un battement ne vous servira pas à grand-chose, sinon à gaspiller une opportunité. Souvenez-vous que seuls sont concernés quelques petits muscles du pouce et de l'index, qui doivent appliquer leur force par le biais d'un levier (la lame). Il faut qu'il y ait une réelle différence de Force pour que l'un des deux camps puisse en tirer avantage.

Le pire cas de figure est celui où l'adversaire est plus fort que vous, et il peut se révéler désastreux. Un échec vous laissera ouvert à un coup de taille, même face à quelqu'un qui vous est un peu inférieur en Combat. En outre, votre ennemi connaîtra alors votre faiblesse et pourra l'exploiter.

Poussée brutale

Au milieu d'un duel, on a parfois la possibilité de placer un coup de poing, de pied ou d'épaule. C'est très bon si vous êtes le plus fort, mais plutôt stupide dans le cas contraire. Vos chances de succès dépendront de votre Combat.

Si vous êtes bien supérieur, vous donnerez votre coup sans, selon toute probabilité, recevoir de blessure.

Si vos aptitudes au Combat sont similaires, le résultat de cette tentative dépendra de votre Force. De plus, celui qui tente de porter un coup donne à son adversaire une opportunité de le saisir à bras le corps, faisant ainsi passer le combat sur le terrain de la Force.

Si votre Combat est nettement inférieur à celui de votre ennemi, cette manœuvre peut s'avérer très risquée : il peut choisir d'éviter le coup, ou de l'accepter et de vous frapper en même temps avec son arme. Pire, si vous êtes surclassé de très loin en Combat, il peut très bien éviter votre poussée et vous infliger une vilaine blessure.

Harcèlement et changement

Vous changez le champ d'action du duel, du Combat à la Force. Marchez droit sur votre adversaire pour l'avoir à portée et agripper tout ce qui vous tombera sous la main, et avec un peu de chance, le duel passera d'un test de Combat à une épreuve de Force.

Si vous êtes vraiment meilleur en Combat, c'est très facile et sans risque. En fait, les Ambriens utilisent couramment cette tactique face à un groupe de simples humains : ils en attrapent un et le jettent sur les autres.

Si vous êtes de rang quasi égal à l'ennemi, ou légèrement supérieur, ce mouvement présente un certain risque. Il y a de fortes chances que vous receviez une blessure en vous rapprochant. Étant donné que les blessures tendent à être de plus en plus graves à mesure que le combat progresse, il peut être intéressant de penser à cette option très tôt.

Déplacer le combat sur la Force est une particulièrement mauvaise idée si vous êtes surclassé en Combat. L'ennemi peut alors vous frapper comme il veut tandis que vous vous avancez. Si votre infériorité est trop manifeste, vous risquez d'être blessé sans même pouvoir poser les mains sur lui.

LES ÉPREUVES DE FORCE

"... Je peux te tuer, Corwin. Ne sois même pas trop sûr que ton épée puisse te protéger, si jamais je mets les mains sur toi..."

- Gérard ; *Le Signe de la Licorne*

CHOIX ET MANŒUVRES DU COMBAT SUR LA FORCE

Contrairement à ce qui se passe à l'épée, avec le Combat, où de nombreux petits stratagèmes permettent de leurrer un adversaire, la Force est franche et directe. Par exemple, il est stupide de vouloir bluffer en exagérant sa Force. Si vous êtes le plus fort, vous pouvez briser l'ennemi, et vice versa. C'est-à-dire que la supériorité en Force est une chose dont on peut être sûr.

Autre chose : de même que les personnages dotés d'un Combat élevé ont acquis d'excellents réflexes grâce à leur entraînement militaire, ceux qui ont un rang important en Force ont gagné au passage l'expertise en arts martiaux en même temps que leurs muscles.

Saisie à bras le corps et prise

C'est la version pour la Force de l'attaque à outrance. Vous comptez sur le fait que vous êtes le plus fort et allez placer une prise capable d'immobiliser votre adversaire.

Si vous n'avez pas cette supériorité et que vous tentiez une prise, vous allez vous retrouver pratiquement sans défense. Ce que fera l'autre, quoi que ce soit, aura de bonnes chances de réussir et vous n'aurez aucun moyen de l'empêcher.

Si vous et votre concurrent êtes plus ou moins égaux, votre tentative n'a que peu de chances d'aboutir. Elle peut même s'avérer dangereuse s'il en profite pour vous prendre à la gorge.

Si enfin, vous avez une nette supériorité en Force, vous êtes à peu près sûr de gagner (sauf dans des bagarres exotiques, contre des adversaires ayant trop de bras ou une peau glissante). Une fois la prise appliquée, celui qui l'a réussie a plusieurs possibilités.

Prenez-les et soulevez-les !

C'est ce qu'a fait Gérard à Corwin, le portant vers la falaise et le laissant pendre dans le vide.



Faites tourner votre cavalière.

Parfois, avoir un ennemi dans ses bras est utile dans d'autres phases du combat : il sert de bouclier, de bâlier ou encore de projectile.

Essayez le K.O.

Il suffit de lui taper dessus ou de l'étrangler jusqu'à ce qu'il perde connaissance. Une fois au pouvoir d'un adversaire doté d'une Force supérieure, la victime ne peut guère se défendre contre coups et prises.

Faites-lui mal !

Il s'agit simplement d'infliger de la douleur.

Brisez-les !

Les dégâts sont au choix du lutteur : entorses, fractures, etc., jusqu'aux idées les plus grotesques.

■ Prendre à la gorge

A ne tenter que si vous pensez être dans une bataille à armes égales et que vous voulez en finir au plus vite.

Corwin l'a fait en une ou deux occasions, comptant sur sa Force pour gagner. Ce genre de prise devient bien vite réciproque, chacun essayant de briser l'autre avant qu'il ne le fasse.

Bien que ce soit en général une simple question de Force, le plus fort tuant l'autre, il y a un cas, celui où les deux protagonistes sont de Force similaire, où l'Endurance entre en jeu, le moins endurant se fatiguant le premier.

S'il s'avère que vous avez un très net avantage en Force, votre adversaire se retrouvera vite sans défense, et vous aurez alors le choix entre l'étrangler jusqu'à ce qu'il perde conscience, le tuer purement et simplement ou lui faire quartier.

■ Se débattre pour échapper à une prise

Vous défendre et échapper à l'ennemi sont vos principales préoccupations.

Si vous êtes au moins aussi fort que lui, et qu'il essaie de vous saisir ou de vous appliquer une prise, vous devriez réussir à vous en sortir.

S'il attaque à la gorge, il vous faudra un net avantage pour vous en tirer. L'égalité des Forces vous acculera à un duel de ce genre.

Si vous êtes nettement plus faible, et qu'il attaque à la gorge, vous débattre vous fera que juste gagner un peu de temps.

Enfin, s'il essaie une saisie ou une prise et que vous êtes nettement plus faible, vous agiter ne servira à rien.

■ Infériorité feinte

Vu qu'il vous suffit de faire comme si vous étiez plus faible que vous n'êtes, c'est assez facile.

Si vous êtes largement meilleur que votre adversaire, plusieurs choix s'offrent à vous. Vous pouvez feindre de ne lui être que légèrement supérieur et de réussir tout ce que vous tentez. Vous pouvez également lui faire croire que vous lui êtes inférieur, voire qu'il vous a tué. Bien sûr, rester étendu immobile peut présenter quelques risques, s'il décide qu'il "vaut mieux être certain..." .

Si vous êtes à peine plus fort que lui, cependant, ou plus faible, vous avez intérêt à prier pour qu'il soit miséricordieux, car cette feinte peut alors se traduire pour vous par des membres, ou même une nuque, brisés.

■ UTILISER LE COMBAT DANS UNE ÉPREUVE DE FORCE

On en revient au combat en traître. Dans un duel basé sur la Force, il y a possibilité de tricherie. Attrapez une arme, et aussi longtemps que votre adversaire vous laisse un bras de libre, il vous est possible de frapper ou de tirer.

Ça peut marcher tant que rien n'est résolu, ou s'il vous tient à la gorge, mais s'il vous a immobilisé dans une prise, vous êtes impuissant. Et s'il vous a saisi à bras-le-corps, il sentira que vous sortez une arme et aura une chance de vous contrer.

Il est également possible d'utiliser le Combat durant toute une épreuve de Force. La réussite d'une tentative pour porter un coup de poing, de pied ou d'autre chose, est déterminée par l'Attribut Combat. Le problème est que si vous êtes vraiment plus faible, cela ne servira pas à grand-chose : peu importe votre rang en Combat, ces coups se font quand même muscles contre muscles.

■ PASSER DU COMBAT À LA FORCE ET VICE VERSA

Il y a deux principales écoles de combat. La voie de Benedict, celle de l'adresse, de la rapidité et de la précision, et celle de Gérard, axée sur la force brute. Pour en illustrer le principe, voici une petite liste de quelques Ambriens et de leur niveau les uns par rapport aux autres, en Force et en Combat. Nous allons examiner :

Benedict : sans aucun doute premier en Combat et cinquième en Force.

Bleys : classons le second en Combat et troisième en Force.

Corwin : en dessous de Bleys, troisième en Combat et quatrième en Force.

Julian : quatrième en Combat et second en Force.

Gérard : premier en Force et cinquième en Combat.

Soit en Combat : Benedict, Bleys, Corwin, Julian et Gérard. Et en Force, presque le contraire : Gérard, Julian, Bleys, Corwin et Benedict.

Une fois qu'un personnage a posé les mains sur un autre, dans une épreuve de Force, le plus fort l'emporte.

Voyons comment les choses peuvent évoluer lorsque le combat commence par un duel à l'épée. C'est normalement



le Combat qui décide de l'issue d'une telle lutte, mais il est toujours possible de passer à la Force en saisissant son adversaire à bras-le-corps.

Corwin contre Gérard

Le Combat de Corwin lui permet de triompher de Gérard, tant que le duel continue à l'épée. Mais Gérard n'est pas tellement plus mauvais que Corwin. S'il décide de prendre le risque de recevoir un coup et met la main sur Corwin en échange de cette blessure, il fera passer la bataille sous le règne de la Force pure et battra probablement Corwin.

Corwin contre Benedict

Corwin est nettement inférieur à Benedict en Combat et sa Force n'est pas suffisante pour lui donner un net avantage. Il est condamné.

Corwin contre Bleys

Corwin est surclassé en Force et en Combat. A moins qu'il ne puisse faire entrer d'autres facteurs en jeu, il sera écrasé.

Corwin contre Julian

Corwin est nettement supérieur en Combat et a l'avantage sur Julian. Celui-ci ne peut transformer le duel en épreuve de Force, à moins que Corwin ne fasse une grosse erreur.

Bleys contre Gérard

Bleys bat Gérard à l'épée et dispose d'une Force suffisante pour éviter d'être pris au corps à corps.

Bleys contre Benedict

Benedict devrait gagner, mais s'il se montre trop sûr de lui et si Bleys peut lui imposer une épreuve de Force, l'issue du combat pourrait bien basculer.

Bleys contre Julian

Bleys étant supérieur en Combat et pas trop inférieur en Force, il devrait battre Julian à plate couture.

Gérard contre Benedict

Grâce à ses talents immenses à l'épée, Benedict peut tenir Gérard à distance et l'emporter.

Gérard contre Julian

Julian, supérieur en Combat et presque égal en Force, sort vainqueur de l'épreuve.

Benedict contre Julian

Le Combat de Benedict lui permet de pourfendre Julian.

COMBAT PSYCHIQUE

Au moment où je me retournais pour faire connaître mes intentions à mes officiers, une volonté étrangère s'empara de moi, me rendant immobile et muet.

Je sentis le contact. Je réussis à bégayer : "Qui ?" les dents serrées. Pas de réponse. J'essayai de lutter contre une chose insidieuse qui se frayait lentement passage dans mon esprit.

Lorsqu'Eric comprit que je ne me laisserais pas briser sans une longue lutte, j'entendis sa voix dans le vent :

"Comment va le monde, frère ?

— Pas brillant", dis-je ou pensai-je. Il gloussa, mais sa voix semblait tendue pas l'effort.

"Dommage. Si tu étais revenu pour m'apporter ton soutien, je t'aurais bien traité. Maintenant, c'est évidemment trop tard. Je ne serai heureux qu'après vous avoir vaincus, Bleys et toi."

Sans répondre, je luttai contre lui de tout mon pouvoir ; il recula légèrement. Mais il réussit à me retenir là où j'étais.

Si l'un de nous deux laissait son attention se détourner un seul instant, le contact psychique serait possible et la domination mentale complète. Je le voyais clairement dans ses appartements. Celui qui faiblirait, quel qu'il soit, tomberait fatallement sous le contrôle de l'autre.

Nous nous regardions d'un air furieux et combattions intégralement. En m'attaquant le premier, il avait résolu l'un de mes problèmes. Il tenait ma carte dans la main gauche. Ses sourcils étaient noués par l'effort. Je cherchai en vain un défaut dans sa cuirasse. J'étais immobile contre le bastingage..."

- Les Neuf Princes d'Ambre

Le troisième terrain d'affrontement, après le Combat et la Force, est la Psyché.

OPÉRER UN CONTACT MENTAL

La première nécessité d'un combat mental est de nouer un contact d'esprit à esprit. Le détenteur de la Psyché la plus puissante et la plus féroce du monde, face à un pitoyable humain, ne peut rien faire s'il n'y a aucun contact entre leurs deux esprits. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des moyens de lier deux esprits, même si cette liste n'est pas exhaustive.

■ Contact physique ou visuel

Par contact physique, on entend celui des peaux : une poignée de mains, une caresse sur la nuque, etc. Les vêtements, armures et autres couvertures bloquent le contact. La séparation ou l'insertion d'une barrière brisera un lien mental basé sur un contact physique : le contact psychique ne durera qu'autant que le contact physique.

Un contact visuel s'établit à courte distance, les deux participants devant être à portée de main. Le contact mental sera brisé dès que quelque chose s'interposera entre eux ou que l'un d'eux regardera ailleurs.

■ Contact par Atout

C'est le plus classique. Tout contact par Atout crée la liaison nécessaire à une manipulation psychique.

Le plus difficile est d'établir le contact initial. Si quelqu'un refuse un appel par Atout, il faut en général une force psychique considérable pour le lui imposer. Une personne dotée d'une Psyché de rang Humain peut résister face à une autre de rang Chaosien. Un rang Chaosien permet de repousser toutes les Psychés hormis les plus puissantes, et un rang Ambrien (ou supérieur) même la Psyché la plus forte (bien que cette résistance puisse être brisée par un assaut conjugué de plusieurs adversaires).

■ Contact via un Pouvoir

Toucher quelqu'un avec une extension du Logrus, ou la Marelle, équivaut à opérer un contact physique avec lui. Il faut noter toutefois que ce n'est pas très discret et que ce type de lien est considéré comme un contact physique en ce qui concerne les risques de rupture.

■ Contact magique

Un lien mental magique, élément essentiel de nombreux sortilèges, suffit à ouvrir une liaison psychique. Une fois en place, il peut être utilisé dans les deux sens. Les artefacts et créatures capables d'établir un contact mental à distance le font sur le même principe.

■ Ombres psychiques

Il existe des Ombres dans lesquelles le contact mental est aussi naturel que la parole. Son mode de fonctionnement diffère cependant dans chacune. Dans certaines, ce contact n'est possible que si on se trouve à portée de voix, alors que

dans d'autres, on peut ainsi joindre n'importe qui, n'importe où. Le type de ce lien, qu'il soit semblable à celui qu'on établit par le toucher, par la magie ou les Atouts, est également particulier à chaque Ombre.

■ MOUVEMENTS MENTAUX

Une fois le contact établi, il y a plusieurs manières d'agir sur l'esprit mis à nu. Toute attaque a ses qualités et ses défauts. Plus elle est difficile, plus l'agresseur a besoin d'avoir une supériorité mentale relative.

■ Blocage mental ou immobilisation psychique

L'attaque mentale la plus simple consiste à bloquer le cerveau de la victime. Elle ne lui inflige aucun mal, mais l'oblige à concentrer toute son attention à sa défense.

Une fois sous l'emprise d'un blocage mental, on est dans l'impossibilité de bouger, sinon de façon lente et précautionneuse. En d'autres termes, on est sans défense face à n'importe quelle attaque physique, mais on reste capable de penser et d'utiliser les pouvoirs qui fonctionnent par l'esprit seulement.

Il faut avoir une nette supériorité psychique pour imposer un blocage mental à quelqu'un.

■ Assaut psychique

Là, on oublie les subtilités. L'attaquant utilise sa Psyché comme une arme pour s'enfoncer dans le cerveau adverse, en faisant autant de dégâts que possible. S'il réussit, il peut aller jusqu'à infliger des dommages physiques à sa victime et finir par la tuer s'il poursuit son effort trop longtemps.

Une supériorité assez faible est suffisante pour mener à bien un tel assaut, si l'on insiste assez longtemps ; toutefois, dans le cas de protagonistes ayant des puissances proches l'une de l'autre, ce type de duel risque de durer suffisamment pour que l'Endurance entre en compte.

■ Suggestion psychique

Attaque psychique puissante, qui peut faire plier la volonté de la victime, la mettant dans un état d'esprit où elle sera susceptible, et même avide, de coopérer avec son agresseur. Une suggestion faite après la réussite de cette attaque est prise comme vérité par la cible, à condition d'être formulée de façon à lui paraître raisonnable. Les ordres aberrants ou qui vont à l'encontre de ses tendances naturelles risquent de faire repartir la bataille psychique à son début.

■ Viol mental, vol d'informations

Cette "attaque" est, en réalité, une percée dans les secrets de la victime. Sous l'effet de cet assaut, celle-ci ne pourra dissimuler ses pensées et ses sentiments les plus intimes. Son agresseur obtiendra des informations en posant des questions, en envoyant des images et en "écoutant" ses réactions.

Pour réussir, si la cible résiste, l'attaquant doit avoir très nettement l'avantage en Psyché. Toutefois, une question simple, comme "Quel est ton nom ?" peut être lancée discrètement et obtenir une réponse, même si le curieux est inférieur en Psyché.

Ainsi, lorsque Corwin tenait dans son étreinte mortelle la créature du Chaos, Strygalldwir, leurs yeux se sont rencontrés. Strygalldwir, comprenant sans doute qu'il était condamné, a choisi d'apprendre le nom de Corwin, même si cela devait hâter sa propre fin. Il avait beau avoir un rang Chaosien en Psyché, c'est-à-dire être inférieur à Corwin de ce point de vue, il a malgré tout réussi grâce au côté inattendu de son viol mental à ce moment précis et au fait que Corwin se concentrait sur leur duel physique.

■ Domination psychique

C'est le plus violent des modes d'assaut psychique, celui où l'attaquant tente de dominer complètement l'esprit de sa

victime. En cas de réussite, il peut manipuler cette dernière comme une marionnette et même prendre place dans son cerveau (laissant alors son propre corps sans défense). Une fois qu'il a "déménagé", ce corps est vraiment le sien, même s'il conserve ses propres réflexes et capacités. L'envahisseur n'a toutefois pas accès aux pensées et aux souvenirs contenus dans l'esprit de la victime, celui-ci devant être maintenu captif. Si le contact est brisé, de quelque façon que ce soit, le dominateur retourne immédiatement dans son corps et sa proie est libérée.

Il faut avoir une très nette supériorité psychique pour réussir ce type d'attaque.

■ LE TEMPS EN COMBAT

Un combat est terminé d'autant plus vite que les protagonistes sont de niveaux très différents.

A titre d'exemple, un personnage classé très haut en Combat disposera d'un autre de rang Humain d'un seul coup d'épée. Face à un adversaire de rang Chaosien, son premier coup d'épée n'infligera probablement qu'une blessure grave, et si son vis-à-vis est de rang Ambrien, la première blessure elle-même peut être longue à venir.

A l'opposé, lorsque les deux protagonistes sont de rang identique, le duel peut durer aussi longtemps qu'il le faudra pour que l'un des deux se fatigue.

■ PROBLÈMES LIÉS À LA VITESSE ET AU TEMPS

Certains événements se produisent "instantanément", comme un coup d'épée, le fait d'appuyer sur la détente d'une arme, de prononcer un Mot de Pouvoir ou de lancer un sort déjà complet (qui ne requiert pas de clés).

En règle générale, la Force est l'Attribut le plus rapidement applicable lorsque deux personnes sont au corps à corps. Sinon, la rapidité de réaction découle du Combat (un score plus élevé indiquant de meilleurs réflexes).

Enfin, rien ne peut aller plus vite que la pensée, aussi le combat mental est-il le plus rapide de tous, à condition toutefois que le lien soit déjà établi. Le processus visant à nouer un contact psychique requiert du temps et de la concentration, ce qui peut rendre les combats psychiques plus longs que les affrontements physiques.

■ DÉCOMpte DU TEMPS EN COMBAT

Le plus difficile est de garder trace du temps qui s'écoule lorsque les joueurs font tous des choses différentes. Passer d'un groupe à un autre et recommencer, de façon à ce que chacun ait une chance de prendre part à l'action, est plus un art qu'une science. L'expérience vient avec le temps.

Exemple d'un combat entre deux joueurs

Voyons ce qui se passe lorsque deux PJ décident de se battre. Il faut proposer des choix aux deux. De plus, les autres joueurs ayant tendance à s'en mêler, il faut faire particulièrement attention au décompte du temps.

Karma	PSY	FOR	END	COM
0/0 Cindy - DORELL	A	4 (9)	A	2 (45)
7/0 Beth - YVONNE	3 (23)	2 (20)	A	3 (17)
1/0 Mick - FARLEY	5,5 (11)	3 (12)	3 (9)	4 (12)
0/1 Willy - GARVIN	1 (52)	C	A	A



Beth : Dorell, j'en ai ras-le-bol de tes brutalités !

Cindy : Yvonne, tes pleurnicheries vont finir par me mettre en colère. Si j'étais toi, je ferais attention à ce que je dis de peur que quelqu'un ne m'arrache la langue.

Beth : Ça suffit ! Je vais te donner une leçon !

Cindy : Viens-y, ma grande, et tu vas regretter d'être née.

Mick : Hé, le MJ, on a une bagarre ici !

MJ (Dirigeant une autre équipe avec Alex et Willy) : Juste une minute... Okay, qu'est-ce qui se passe ?

Cindy : Dorell est sur le point de faire comparaître Yvonne devant son dieu.

Beth : Ça me ferait mal ! (Au MJ.) Je sors mon épée...

MJ : Bien, la bagarre semble démarrée.

Cindy : Souillon stupide ! Tu vas regretter ton insolence !

Beth : ... et je la jette au sol, tout en m'approchant pour planquer Dorell.

Mick : Je m'interpose entre elles deux.

MJ : Tu as du courage ! A qui fais-tu face ?

Mick : Dorell.

Beth : Farley me tourne le dos alors ?

MJ : Bien sûr. Il parle à Dorell et se tient entre vous deux.

Beth : Je la sais pas par le dos de sa chemise d'une main, le fond de son pantalon de l'autre, et je le soulève.

MJ : Sans problème, il ne peut pas se défendre.

Mick : Hé !

MJ : Tu ne peux rien y faire, mon vieux, tu es à sa portée et tu lui tournais le dos.

Beth : Je le jette aussi loin que je peux, sur la droite.

MJ : Farley fait un petit vol plané... Cindy, que fait Dorell ?

Cindy : Je dégaine mon épée et la pointe sur sa gorge.

MJ : Ça ne pose aucun problème, Yvonne est à distance de fer. Vas-tu te fendre ? Ou bien seulement avancer ?

Beth : Je lève mes mains vides.

Cindy : Flûte ! Dorell n'a d'autre choix honorable que de jeter son arme, elle aussi.

MJ : C'est ce que tu fais ? Jeter ton épée ?

Cindy : Oui.

Beth : Génial, je me rapproche d'elle pour la prendre à bras-le-corps.

MJ : Que fait Dorell ?

Cindy : Tout en reculant, je me défais de mon fourreau et de tout ce qui pourrait gêner mes mouvements.

MJ : Bien. Beth ?

Beth : Je te l'ai déjà dit. Je veux l'attraper.

MJ : Tu fonces sur elle ? Tu charges Dorell ?

Beth : Hmm... Non j'y vais prudemment. Elle pourrait avoir encore une lame sur elle.

Cindy : Si je voulais te pourfendre, je n'aurais pas jeté mon épée. (Au MJ.) Je suis prête ?

MJ : Oui, tu te sens prête.

Cindy : Alors je me mets en garde martiale, en tenant mes distances mais prête à lui faire mal.

Mick : Hé, et moi alors ?

MJ : Voyons, Yvonne t'a balancé sur le côté... Oui, je pense que ça doit être bon. Que veux-tu faire ?

Mick : Il y a quelque chose de louche là-dedans. J'appelle Garvin avec mon Atout.

MJ : D'accord, tu sors l'Atout de Garvin. Je te reprends dès que tu auras le contact. Cindy, Yvonne se rapproche pour attraper Dorell. Que fais-tu ?

Cindy : Je lui donne un coup de poing dans la figure !

Beth : Quand elle fait ça, je lui sais pas le bras.

MJ : Dorell frappe Yvonne, mais celle-ci ne semble pas avoir très mal. Beth, tu es trop lente pour prendre le bras de Dorell. Que faites-vous ?

Cindy : Dorell continue à reculer, mais en profitant de chaque occasion pour frapper Yvonne, du poing ou du pied, ou pour la faire tomber.

Beth : Je continue de me rapprocher. Je veux mettre la main sur elle, quel qu'en soit le prix.

MJ : Dorell recule, envoyant de furieux coups de poing et gardant Yvonne à bonne distance. (A Willy.) Tu reçois un contact par Atout de Farley. Tu le prends ?

Beth : Hé, un instant ! Comment sait-il qui l'appelle ? Chaque fois que je prends un contact par Atout, il se trouve que c'est quelqu'un que j'essaie d'éviter.

Willy : Nous autres, initiés, connaissons les arcanes de ces choses... Oui, Garvin ouvre son esprit et accepte l'appel de Farley.

MJ : D'accord, Farley et Garvin sont en contact (A Willy.) L'esprit de Farley est faible et vulnérable. Souhaites-tu profiter de l'occasion pour faire quelque chose de spécial ?

Mick : Attends un peu...

Willy : Non, nous discutons, c'est tout... Farley, mon cher cousin, qu'est-ce qui me vaut le plaisir de ton appel ?

Mick : Yvonne a défié Dorell en duel, et je trouve ça louche. Peux-tu vérifier un peu ce qui se passe ici ?

Willy : Je suis d'accord, ce duel est on ne peut plus suspect. Amène-moi en ta compagnie.

Mick : "En ta compagnie ?". Yeah ! (Au MJ.) Je le fais passer.

MJ (Interrompant la répartie de Willy) : Bien, Farley et Garvin sont maintenant ensemble. Puisque vous aviez une conversation en cours, je vous laisse la poursuivre, pendant que je m'occupe du duel. Okay ?

Mick : Oui, on peut se débrouiller.

MJ (Revenant à Cindy et Beth.) : Dorell est toujours en train de taper sur Yvonne, qui continue d'avancer. L'une d'entre vous décide-t-elle de faire autre chose ?

Cindy : Non.

Beth : Je me sens bien ?

MJ : Oh oui, tu vas bien. Dorell, par contre, commence à manquer de place pour reculer...

Mick : Une seconde, nous voudrions tenter quelque chose d'abord...

MJ : Hmm... Oui, vous avez eu le temps d'en discuter. Que faites-vous ?

Mick : C'est à Willy de jouer.

MJ : Bon. Willy, que fait Garvin ?

Willy : Je veux voir l'aura magique, s'il y en a une, qui entoure Yvonne.

MJ : Comment fais-tu ?

Willy (Passant un papier au MJ.) : Comme d'habitude.

MJ : Ah oui ! Tu sens une très forte présence planant au-dessus d'Yvonne. Cela semble être une créature magique...

Willy : Elle vient du Chaos, de la Marelle ou des Ombres ?

MJ : Tu n'en as aucune idée. La méthode que tu as utilisée ne peut pas te révéler cela.

Mick : Bien essayé, Willy.

Willy : On ne sait jamais. (Au MJ.) Que semble faire cette entité ? Puis-je dire si elle est intelligente ou pas ? Et si elle est naturelle ou artificielle ?

MJ : Voyons voir... L'entité, comme tu l'appelles, est en train de déverser de l'énergie magique sur Yvonne, lui venant ainsi en aide. Tu ne sais pas si elle est intelligente,

non plus que si elle est naturelle ou artificielle. Autre chose ?

Willy : Je vais en parler à Farley.

MJ : Bien. Je vous laisse tous les deux. Cindy, Beth ! Yvonne attaque Dorell.

Beth : Je t'ai eue !

Cindy : Sorcière ! (Au MJ.) Ne devrait-elle pas être blessée, maintenant ? Je ne suis pas une mauviette et tu as dit que je l'avais frappée des pieds et des poings pendant plusieurs minutes.

MJ : Oui, c'est ça. Tu l'as touchée plusieurs fois, mais elle ne semble pas en souffrir. Elle est peut-être plus forte que tu ne pensais.

Cindy : Je n'y crois pas. Je pense que d'une façon ou d'une autre, elle doit tricher.

AUTRES FACTEURS INTERVENANT DANS UN COMBAT

Le combat, dans *Ambre*, en plus de ce qui a déjà été dit, est rendu encore plus imprévisible et plus complexe par toutes sortes de facteurs qu'il va falloir prendre en compte. Vous en trouverez ci-dessous quelques exemples.

■ CHOISISSEZ LE TERRAIN

Lorsque Bleys s'est frayé une voie à l'assaut du Kolvir, tuant et tuant sans cesse, il a pu le faire en partie grâce au terrain. Il se trouvait sur un chemin étroit, avec une falaise d'un côté et un précipice de l'autre. Il n'y avait aucun moyen de le prendre à revers, ou même de flanc, si bien qu'il n'avait qu'un ou deux adversaires à combattre en même temps.

Un peu plus tard, durant la même bataille, Corwin a perdu toute son armée. Seul, à découvert, là où il pouvait être attaqué de tous côtés, il a été débordé.

S'ils ont le choix du terrain, les Ambriens s'arrangeront toujours pour qu'il soit à leur avantage. Ainsi Gérard, lorsqu'il a affronté Corwin, l'a fait dans un creux, d'où Corwin ne pouvait s'enfuir.

Une éminence, un espace confiné, des murs, des obstacles peuvent tous servir lors d'un combat.

■ BON KARMA, MAUVAIS KARMA ET KARMA NEUTRE

Peu importe la valeur d'un personnage, un point de Mauvais Karma peut retourner une situation contre lui. De la même façon, quelqu'un ayant un point de Bon Karma pourra généralement se sortir de combats où il est désavantage.

Regardez l'illustration ci-contre. On y voit trois hommes dans un escalier. Une pluie de flèches s'abat sur eux.

Le personnage du haut, Carolan, qui a quelques points de Bon Karma, leur fait face sans hésitation, allant même jusqu'à en attraper une au vol. Il s'en tire sans une égratignure.

Au milieu, s'abritant derrière son bouclier, se trouve Morgan. Avec un Karma Neutre, il en est réduit à faire des choix. Plutôt que de laisser parler la chance, le MJ lui a demandé : "Comment te défends-tu ?" et : "Est-ce que tu te caches derrière ton bouclier ou bien est-ce que tu en sors et que tu t'en sers pour bloquer les traits ?"

Enfin, tout en bas, voici Gwynt, ployant sous le poids de son Mauvais Karma. Si une flèche a une chance de le toucher, elle le fait !



Le Karma, Bon ou Mauvais, ne s'épuise jamais. Il sert lors de chaque combat, donnant ainsi au MJ ce qu'il lui faut pour faire basculer d'un côté ou de l'autre les situations qui, autrement, pourraient ne dépendre que de la chance.

■ ALLIÉS, ENNEMIS ET AUTRES PARTIES PRENANTES

Peu de choses se produisent, dans *Ambre*, sans qu'il y ait des témoins et quelqu'un pour les manipuler.

Tout joueur a probablement son lot d'alliés et/ou d'ennemis, et chacun de ceux-ci peut, le cas échéant, jouer un rôle dans l'histoire. De plus, les spectateurs interfèrent souvent avec le déroulement d'un combat, que ce soit par l'intermédiaire d'agents, de pouvoirs ou d'autres facultés.

Encore une fois, il suffit de voir comment Zelazny a défini Ambre. Nous avons là des gens qui se sont détestés durant des millénaires, qui se sont défiés, battus et qui pourraient s'entretuer. Pourtant, ils n'ont jamais vraiment causé la mort d'un de leurs parents. Comment cela se peut-il ?

C'est que tout le monde surveille tout le monde et que, lorsque les choses peuvent déboucher sur une issue fatale, soit le tueur potentiel pense qu'il risque d'y avoir des témoins, soit l'un de ces témoins intervient.

■ LES ARMES

Si c'est à portée de mains et si vous pouvez l'envoyer en direction d'un adversaire, alors vous pouvez l'appeler une arme. Les Ambriens adorent jeter des choses sur leurs ennemis. Celles qui sont petites et dures leur servent de projectiles, alors que les gros objets lourds sont simplement lancés. Les liquides, la poussière et n'importe quelle poudre sont envoyés dans les yeux, tandis que les capes, les tapis, tout ce qui est long et flexible, sont utiles pour immobiliser quelqu'un ou recouvrir une tête. En d'autres termes, les Ambriens se servent de tout ce qu'ils trouvent.

Bien sûr, certaines armes sont meilleures que d'autres.

Épées, armes blanches ou coupantes

On trouve plusieurs catégories de ces armes. "Extra-dures", elles ne font pas plus de mal qu'à l'ordinaire, mais résistent mieux aux chocs et peuvent percer certaines armures. Celles infligeant "Double Dommages" ont tendance à causer plus de dégâts, de sorte qu'une "entaille" peut devenir une "blessure grave". Les armes à "Dommages Mortels" accroissent encore les dégâts : une "entaille" peut se muer en "mutilation" et une blessure "grave" s'avérer "mortelle". Les flèches et les carreaux d'arbalète sont considérés comme des armes blanches.

Armes contondantes

Ses mains et ses pieds nus sont tout ce dont a besoin un homme pour se battre, mais une arme peut augmenter l'effet d'un coup. Les bâtons, massues et fléaux sont des armes contondantes. Un de leurs avantages est leur efficacité contre les armures, étant donné qu'elles ne nécessitent pas vraiment de les pénétrer.

Armes à feu et à rayon

Les armements de haute technologie ont un potentiel destructeur plus élevé que leurs frères primitifs. Heureusement pour les personnages, la technologie ne marche que dans certaines régions d'Ombre.

Explosifs et armes incendiaires

Il existe des armes magiques capables d'infliger de terribles dommages. Les explosifs et les lance-flammes des Ombres technologiques entrent aussi dans cette catégorie.



De même, certains sortilèges qui causent des dégâts comparables à ceux des brûlures et des explosions.

■ LES BLESSURES

ATTENTION : CERTAINES DES DESCRIPTIONS QUI SUIVENT SONT PASSABLEMENT RÉPUGNANTES !

Si quelque chose vous gêne dans ce qui suit, passez directement à ce qui concerne les armures. Les descriptions sont de pire en pire, au fur et à mesure que les blessures deviennent plus graves.

En Ambre, les blessures font partie de l'histoire.

Elles donnent des indications : qui est le plus fort lors d'une confrontation, comment les choses se présentent pour tel personnage, etc. Si on reçoit une égratignure, le prochain coup peut très bien être une coupure ou une entaille. Une blessure sera probablement suivie d'une autre, plus grave.

On compte huit niveaux de blessures.

■ 1. Manqué plus ou moins de justesse

Une balle sifflant à ses oreilles est souvent un bon moyen de dire à quelqu'un de baisser la tête. De même, lors d'un combat, il existe un grand nombre de manières "douces" de donner des informations à un joueur. Les coups qui le manquent de justesse peuvent frapper son arme ou la garde de son épée. Ils peuvent aussi couper ses vêtements et ses possessions. Les attaques ajustées par le Bon Karma de la cible ou le Mauvais Karma de l'ennemi tombent souvent dans cette catégorie.

■ 2. Contusions, égratignures et éraflures

Y compris les bleus, elongations musculaires, saignements de nez, ongles brisés et autres blessures sans gravité. Elles ne gênent jamais l'activité d'un personnage, qui ne les remarque que lorsqu'il a un peu de temps pour s'en occuper.

Épées et armes blanches

Une épée ou une arme blanche peut frapper sous un angle défavorable ou avec trop peu de force pour faire vraiment mal.

Armes contondantes et Force

Lors d'une épreuve de Force, les blessures de ce genre abondent, en particulier lorsque l'un des adversaires envoie l'autre contre les murs, au sol ou dans le mobilier.

Armes à feu et à rayon

Le passage d'un projectile ou d'un rayon trop près du corps provoque des brûlures ou des égratignures bénignes.

■ 3. Coupures, piqûres et entorses

On a affaire ici à des blessures ouvertes, sanglantes et douloureuses. Si elles n'ont aucun effet sur les Attributs du

personnage, elles lui indiquent pourtant que tout ne va pas pour le mieux.

Même si l'hémorragie causée par une telle plaie peut le vider de sa force jusqu'à l'amener dans un état grave, cela reste peu probable. En général, le sang coagule assez vite, pour former une croute qui arrête son écoulement avant que la perte n'en soit sérieuse. De toute façon, même sans cela, une blessure de ce type mettrait une heure ou plus pour affaiblir sérieusement quelqu'un ayant une Endurance de rang Humain.

Cette catégorie englobe également les entorses ou les foulures de la cheville ou du poignet, qui peuvent limiter le Combat si on utilise la partie du corps touchée.

Épées et armes blanches

Lors d'un duel, les endroits les plus touchés sont la main et le bras qui tiennent l'arme, puis l'épaule et enfin, rarement, le torse et la tête. L'ennui avec ces blessures, c'est qu'elles continuent de saigner tant que le personnage se bat. Elles peuvent le distraire et, de plus, le choc psychologique peut l'inciter à reculer.

Armes contondantes et Force

Tombée aux mains d'un adversaire doté d'une Force supérieure, la victime se verra infliger des torsions des membres jusqu'à ce que la douleur les rende inutilisables. Projeter violemment quelqu'un contre une surface dure lui causera des contusions importantes, également très douloureuses.

Les fractures mèneront aussi souvent à des hémorragies. Lorsqu'un os se brise, il provoque des dommages à l'intérieur du corps, tout autour du point de rupture. A ce niveau, cependant, les fractures concernent de petits os (doigts, orteils, os du poignet ou de la cheville...) et la perte de sang qui en résulte est minime.

Armes à feu et à rayon

Un tir assez précis causera souvent une blessure ouverte.

Explosifs et armes incendiaires

Être trop proche de la trajectoire d'une arme énergétique, ou d'une explosion sera cause de vilaines brûlures. De plus, ce genre de coup à proximité immédiate peut enflammer les vêtements, les cheveux ou les possessions d'un personnage.



■ 4. Entailles, écrasements et autres hémorragies graves

Là, les choses deviennent sérieuses. S'il ne reçoit pas des soins rapidement, le personnage va commencer à sentir l'effet de la perte de sang. Couvrir la plaie de la main ou d'un bout de chiffon peut déjà aider. Personne, même un Ambrien, ne reste conscient après avoir perdu trop de sang.

Tout le monde ressent les effets de l'hémorragie de la même façon. Ça commence par une sensation de faiblesse, puis la vision se trouble. Après quoi, on commence à avoir du mal à garder son équilibre. Enfin on perd connaissance, le corps subissant les effets du choc et la circulation se ralentissant du fait de la perte de sang.

Épées et armes blanches

Une lame peut entailler un corps au point de sectionner les principaux vaisseaux sanguins, ce qui laisse peu de temps pour soigner l'hémorragie avant qu'elle ne soit grave.

Armes contondantes et Force

Un impact puissant peut causer de très graves fractures, qui ont pour conséquence d'importantes hémorragies internes. C'est pour cela que les gens blêmissent lorsqu'ils souffrent d'une fracture de ce type.

Armes à feu et à rayon

A ce niveau, les projectiles traversent le corps, laissant s'écouler le sang en quantité. Les balles de gros calibres font souvent de petits trous en entrant, mais les blessures s'évarent et, en sortant, les projectiles provoquent des dommages sérieux.

Explosifs et armes incendiaires

Les explosions et le feu infligent des dégâts équivalents à des brûlures au second degré (peau brûlée) ou au troisième degré (brûlure sous-cutanée). Un personnage ayant une Endurance Humaine ne pourra guérir de ce type de blessure sans hospitalisation.

■ 5. Blessures graves

Infligées par les coups d'épées ou de couteaux et les balles qui traversent une partie importante du corps. La perte de sang peut être très importante.

Dans une blessure grave, il est courant qu'une artère ou qu'un réseau de veines soit sectionné, entraînant l'écoulement d'une grande quantité de sang.

Les hommes normaux peuvent survivre jusqu'à sept minutes dans cet état. Ni la taille ni la silhouette n'entrent en compte : les personnes plus grandes ou plus grosses ont plus de sang à perdre, mais aussi des artères plus larges par lesquelles une fontaine peut jaillir, alors que quelqu'un de petit a moins de sang (et encore, pas tant que ça) mais des vaisseaux plus fins. Le délai est à peu près toujours de sept minutes.

Épées et armes blanches

Les lames qui s'enfoncent profondément au travers du corps ou qui touchent une artère importante sur un membre peuvent être suffisamment dévastatrices pour mettre en danger la vie de leur victime. L'hémorragie est difficile à stopper sans une assistance médicale expérimentée. Une telle blessure entraînera la mort en quelques minutes. Les personnages ayant une Endurance Humaine perdront connaissance presque tout de suite, tandis que ceux de rang Chaosien resteront conscients une ou deux minutes.

Armes contondantes et Force

Il faut un impact d'une force suffisante pour causer une fracture de la colonne vertébrale. Même quelqu'un doté d'une grande Endurance perdra alors connaissance sous le choc et la douleur. Les hémorragies internes seront

immédiates mais un personnage d'Endurance Humaine survivra pendant quelques heures. Tout mouvement autre que la reptation deviendra impossible.

Armes à feu et à rayon

Le coup frappe le corps, ou la tête, et déchire des organes internes. Il est impossible d'y survivre sans assistance médicale si l'on a une Endurance de rang Humain ou Chaosien, et même un personnage d'Endurance Ambrienne court un très grand danger.

Explosifs et armes incendiaires

Toute la peau exposée est sévèrement brûlée et les parties couvertes sont touchées également. Si la victime faisait face à l'endroit de l'explosion, il est possible qu'elle se retrouve aveugle.

Les malheureux ayant une Endurance de rang Humain ou Chaosien mourront s'ils ne bénéficient pas d'une assistance médicale immédiate.

■ 6. Mutilations et amputations

La perte d'une main, l'arrachage d'un œil, tout ce qui défigure le personnage de façon permanente (même si ce n'est pas réellement permanent pour les Ambriens) tombent dans cette catégorie.

Épées et armes blanches

Les épées et autres armes blanches font généralement ce genre de dégâts à la tête et aux bras, les tranchant ou crevant les yeux.

Armes contondantes et Force

Un combattant musclé, d'une très grande Force, peut arracher les membres de son adversaire.

Armes à feu et à rayon

Un coup bien placé, d'une balle ou d'un rayon, peut privier d'un membre, en général un pied ou une jambe, mais aussi un bras ou une main.

Explosifs et armes incendiaires

Des brûlures importantes peuvent réduire les extrémités du corps en moignons inutilisables.

■ 7. Blessures mortelles

Lorsque Brand fut libéré de son emprisonnement, le coup de couteau que quelqu'un lui porta, dans les reins, eût été fatal s'il n'avait reçu des soins immédiats. Un personnage qui subit une blessure mortelle voit immédiatement se réduire ses Attributs.

Épées et armes blanches

L'arme endommage le cœur, les poumons, la gorge ou un autre organe vital. Peu importe son Endurance, la victime est impuissante et incapable de se lever. Un traitement chirurgical est nécessaire, ou elle risque fort de mourir.

Armes contondantes et Force

La cage thoracique est écrasée. La cible ne peut être sauvée que par une intervention chirurgicale et des équipements médicaux modernes, ou par des procédés magiques.

Armes à feu et à rayon

Même chose que pour les épées, si ce n'est que les dégâts sont plus importants et les blessures plus larges.

Explosifs et armes incendiaires

Projetée comme une poupée de chiffons, la victime reçoit de nombreuses fractures par tout le corps. Seul un personnage ayant une Endurance de rang Ambrien peut espérer survivre au choc initial. Il se retrouvera avec des brûlures et des coupures sur tout le corps, et des débris d'os qui endomageront les organes internes.

■ 8. Coups de grâce

Coup direct, fatal, au cerveau ou au cœur. Donner la mort ainsi n'est guère courant, sauf si l'un des combattants surclasse l'autre de très loin.

Bien sûr, il y a toujours la solution du meurtre. Un coup délibéré porté sur une victime sans défense. Si vous êtes face à quelqu'un qui est inconscient, ou paralysé, contrôlé psychiquement ou dans l'impossibilité d'agir, de quelque façon que ce soit, le tuer est très facile. Il doit quand même être clair que ce n'est ni plus ni moins qu'un meurtre.

Épées et armes blanches

Coup direct au cœur ou au cerveau. La mort est immédiate.

Armes contondantes et Force

La nuque est brisée, la moelle épinière sectionnée, ce qui entraîne une mort immédiate.

Armes à feu et à rayon

De même qu'avec l'épée, le projectile ou le rayon détruit le cœur ou le cerveau.

Explosifs et armes incendiaires

La victime est déchiquetée, réduite en charpie.

■ RENFORCER LE SENTIMENT DE DOULEUR

Dans le jeu d'Ambre, il n'y a pas d'indicateur précis de l'état d'un personnage, pas plus qu'il n'y en a dans la vie. Mais, comme dans la vie, les blessés ont tendance à remarquer certains signaux que leur envoie leur corps, pour leur dire de le soigner.

- "Tout d'un coup, tu sens un picotement, comme des piqûres d'aiguilles ou d'épingles, qui irradie de ta blessure. Que fais-tu ?"
- "Oh, tu vois brusquement comme des étincelles devant tes yeux. Que fais-tu ?"
- "Tout s'assombrit durant un instant. Tu te rends compte que tu perds pied et que tu ne tiens plus debout. Que fais-tu ?"
- "Tu titubes, toute sensation quitte cette partie du corps, et puis brusquement, la douleur revient, vive et brève. Tu as envie de jurer, ou de serrer les dents, et peut-être de crier un bon coup. Que fais-tu ?"
- "Tu ouvres les yeux. Tu ne sais pas combien de temps tu es resté inconscient. Tu te sens encore épuisé. Que fais-tu ?"
- "Ta peau est froide et moite, tu transpires abondamment. Que fais-tu ?"
- "Tu entends quelque chose heurter le sol, avec un claquement, tu regardes ta main et tu réalises qu'elle est vide. Tu ne te rappelles même pas vraiment ce que tu tenais. Que fais-tu ?"
- "Tu n'as pas la moindre idée de ce que tu fais, d'où tu es ni de ce qui se passe. Que fais-tu ?"

■ LES ARMURES

Une armure a deux effets. D'abord, elle peut dévier un coup, limitant au maximum les dégâts infligés à son porteur (même si elle dévie une balle, il y a cependant un risque de contusion sous le choc). Ensuite, elle réduit la force d'un impact, réduisant ainsi les dommages qu'il inflige.



L'armure de Julian, émaillée de blanc, est invulnérable face aux armes à feu, aussi les balles ne le gênent-elles pas. Le frapper avec une épée ne sert pas non plus à grand-chose. Même si on réussit à le toucher, cette protection empêchera que l'arme lui fasse le moindre mal.

Les armures ordinaires (équivalentes à la qualité "Résistance aux armes blanches") repousseront tous les coups d'épée sauf les plus puissants. Il faudra infliger au moins une blessure grave pour que l'effet s'en fasse sentir par-delà la protection, et même dans ce cas, traverser le matériau qui la compose sera si dur que l'impact sera amoindri et la plaie moins importante.

Une armure ne protège toutefois que ce qu'elle couvre. Nombre de personnages évitent de porter de lourds gantlets métalliques, qui gênaient les mouvements de la main tenant l'épée. Une paire de bons gants renforcés, comme ceux qu'affectionnent Eric et Corwin, préservera les mains des blessures que les duels peuvent leur infliger.

■ LA MORT

Comme tout ce qui constitue un combat, la mort fait partie de l'histoire. Elle ne devrait pas survenir sans raison. Il n'est pas de mort qui ne soit punie ou réexaminée dans Ambre.

S'il arrive qu'un personnage-joueur tue quelqu'un, le mieux qu'il puisse arriver est qu'il en ressente une incomensurable culpabilité, qu'il soupçonne qu'il y ait eu une influence extérieure et qu'un duel régulier ressemble de plus en plus, a posteriori, à un meurtre. En clair, chaque mort devrait ouvrir de nouvelles perspectives pour la campagne en cours.

Les Ambriens sont résistants. Ils sont très, très durs à tuer. En fait, c'est presque impossible de le faire.

Ce qui pose une question intéressante. Comment peut mourir un Ambrien ? Les trois possibilités de base sont le meurtre, la perte de sang et les accidents.

■ 1. Meurtre

Une victime sans défense, attachée ou inconsciente, peut être tuée sans effort. Il est également possible de commettre un meurtre sous le couvert d'un combat.

■ 2. Perte de sang

En d'autres termes, il s'agit de mourir au combat. Les Ambriens peuvent mourir durant un combat. C'est juste très improbable.

Prenons comme exemple un duel à l'épée, basé comme on l'a vu sur le Combat des protagonistes.

Si l'un d'eux est classé à un misérable rang Humain, il sera très facile de le tuer. Si facile, en fait, qu'un adversaire expérimenté pourra très bien lui porter un coup fatal sans même s'en rendre compte. Il en est de même si l'un des deux est de rang Chaosien et l'autre d'un classement très élevé.

Les Ambriens n'ont pas, en général, ce genre de faiblesses en Combat et ceux qui l'ont sont rarement assez stupides pour s'engager dans des duels.

Lorsque les combattants sont de rang équivalent, le duel ne se résume pas à un coup fatal rapide, mais consiste en de longs échanges de passes d'armes, pour obtenir une meilleure position, des informations ou un avantage. Dans cette situation, il ne sert pas à grand-chose pour le plus faible de rester à se faire tuer, une fois qu'il a compris la situation.

■ 3. Accidents

Ce sont le plus souvent des suicides ou des "suicides accidentels".

Il est toujours possible à quelqu'un d'aller se tuer, en sautant d'une falaise par exemple.

Une forme très populaire de suicide consiste à prendre des risques stupides durant un combat : continuer à se battre lorsque les choses se présentent mal ou se lancer dans une attaque à outrance sans avoir mesuré le niveau de l'adversaire.

Très en vogue, également, la téléportation au centre de la Marelle, pour un maître du Logrus, ou au cœur du Chaos Primordial pour un initié de la Marelle. Ce sont des manières rapides de disparaître, qui évitent en outre les dépenses inutiles pour les funérailles (pas besoin de cercueil).

■ L'ART DE VISUALISER UN COMBAT

Toutes les règles qui viennent d'être énoncées sont nées après la création du jeu. De 1985 à 1990, les divers MJ d'Ambre à travers le monde ne les avaient pas à leur disposition.

Pourtant, ils n'utilisaient pas de dés et les combats étaient satisfaisants pour les joueurs. Et souvent mémorables.

Alors comment faisaient-ils pour maîtriser les combats d'Ambre ?

Vous pouvez appeler ça de bien des façons. Visualisation, art, imagination appliquée.

A la base, tous les MJ ont développé une manière de "sentir" les combats. Il y a tant de variables à prendre en compte qu'il est très dur d'analyser logiquement ce qui est important dans chaque cas.

Au lieu de cela, les MJ ont utilisé leur expérience et leur connaissance de l'univers d'Ambre pour arbitrer intuitivement les affrontements.

Que suis-je en train de dire ?

Que tout ce chapitre, toutes ces règles et ces explications ne sont que les premiers pas d'un bébé. Elles permettront au MJ d'apprendre à "marcher" dans l'univers d'Ambre.

Pour arriver à "courir", il lui faudra à un moment donné les abandonner derrière lui.

Vous saurez quand vous y serez prêt.

■ COMBAT ET MORTALITÉ

Dans tous les jeux de rôle, il y a un compromis.

En général, il s'agit d'un compromis entre le réalisme et la jouabilité. Pour Ambre, nous avons évité cela. Le combat peut être à la fois aussi réaliste et aussi jouable que le MJ le souhaite.

Toutefois, il y a eu un autre compromis. Celui entre la mortalité des personnages et la justice. Dans un jeu absolument juste, toute situation de combat se résoudra selon les mérites de ceux qui y sont impliqués et le résultat sera basé sur des facteurs fixes et mesurables.

Mais les jeux absolument justes ont un gros défaut. Ils ont tendance à être mortels pour les personnages.

Revenons au *Cycle des Princes d'Ambre*. Dans toute la série, on ne voit qu'un seul personnage de la famille d'Ambre, Eric, mourir au combat. Et même cette mort n'est pas claire, étant donné qu'elle n'est peut-être pas due au combat lui-même mais à l'influence du Joyau du Jugement qu'Eric portait à ce moment.

Ce taux de mortalité, très faible, devrait se retrouver dans le jeu d'Ambre. Les joueurs investissent trop dans leur création pour que celle-ci meure facilement. Passer deux ou trois heures (ou huit ou quatre-vingt) à peaufiner un personnage n'a pas beaucoup de sens si on le voit mourir ensuite sur un simple caprice du MJ.

Le système de combat d'Ambre reflète les problèmes auxquels font face les personnages de Zelazny.

Corwin sait qu'il peut vaincre certaines personnes. Un habitant d'Ombre ne sera, face à lui, qu'un morceau de viande sous le hachoir et la plupart de ses frères ne peuvent le menacer.

Mais il sait aussi que, dans un combat régulier, il est condamné s'il affronte Benedict. Il n'est pas sûr du résultat, pour Eric et Bleys. Et contre de parfaits étrangers faisant montre d'étranges pouvoirs, il n'a jamais aucune certitude.

Oh la victoire n'est pas rare. Un personnage peut en battre un autre ; mais le perdant a fréquemment la possibilité de s'échapper même si le sort des armes lui est contrarie.

En tant que MJ, vous serez parfois confronté à de tels choix : laisser les choses suivre leur cours ou les influencer un peu pour permettre la survie des PJ. Accordez-leur miséricorde et, pour que les choses soient justes, soyez magnanime pour les personnages non-joueurs.

■ POUR EN TERMINER AVEC LE COMBAT

Pour conclure, voyons un autre exemple de combat décrit par Zelazny dans le *Cycle des Princes d'Ambre*, le dernier véritable duel de Corwin lorsque, épuisé et abattu, il rencontre Borel, duc du Chaos.

"Seigneur Corwin d'Ambre !"

Il m'attendait au tournant de la dépression, un grand type au teint cadavérique, aux cheveux roux, sur un cheval également roux. Il portait une armure de cuivre damasquinée de vert et se tenait face à moi, immobile comme une statue.

"Je vous ai vu sur la colline, dit-il. Vous n'avez pas de cotte de mailles, n'est-ce pas ?"

Je me frappai la poitrine.

Il inclina brièvement la tête. Puis il porta la main d'abord à son épaule gauche, puis à la droite, puis à ses flancs pour déboucler sa cuirasse. Quand ce fut fait, il l'ôta, l'abaissa vers sa gauche et la laissa choir. Il fit de même de ses jambières.

"Il y a longtemps que je désirais vous rencontrer, dit-il. Je m'appelle Borel. Je ne veux pas qu'il soit dit que j'ait profité d'un avantage injustifié quand je vous aurai supprimé."

Borel... Le nom me disait quelque chose. Puis je me rappelai. Il avait droit au respect et à l'affection de Dara. C'était un maître en escrime et il avait été son instructeur en cet art. Mais il était stupide, constatai-je. Il n'avait plus droit à mon respect, puisqu'il quittait son armure. Un combat n'est pas un jeu et je ne voulais certes pas me tenir à la disposition de tout âne prétentieux qui pensait différemment. Surtout un âne fort adroit alors que je me sentais à bout de forces. Sans chercher plus loin, il pouvait très bien m'avoir à l'usure.

"Nous allons maintenant trancher une question qui me travaille depuis longtemps", reprit-il.

Je répliquai d'un mot vulgaire et insolite, fis volter ma monture et repartis par où j'étais venu, au galop. Il se lança immédiatement à ma poursuite.

"Lâche ! cria-t-il. Vous refusez la lutte ! Est-ce là ce grand guerrier dont on m'a tant parlé ?"

Je levai la main et dénouai ma cape. De part et d'autre, les flancs du ravin s'élevaient à la hauteur de mes épaules. Puis ils s'abaissèrent à ma ceinture.

Je me laissai rouler de la selle sur la gauche, trébuchai, puis repris mon équilibre. Le destrier noir poursuivit sa course. Je me déplaçai sur la droite, face au creux.

Saisissant ma cape à deux mains, je la balançai en une "vérone" inverse, une ou deux secondes avant que la tête et les épaules de Borel arrivent à mon niveau. Elle s'abattit sur lui, l'enveloppant en même temps que son épée, lui recouvrant la tête et ralentissant ses mouvements.

Je décochai alors un rude coup de pied. C'était son visage que je visais, mais ne le touchai qu'à l'épaule. Il vida les étriers, et son coursier s'enfuit aussi.

Grayswandir en main, je bondis sur lui. Je l'atteignis au moment où il avait écarté ma cape et tentait de se relever. Je le transperçai alors qu'il était encore assis et vis l'expression d'étonnement sur son visage quand la blessure s'enflamma.

"Oh ! que c'est vil ! s'écria-t-il. J'attendais mieux de vous !

— Nous ne sommes tout de même pas aux Jeux Olympiques, répondis-je, en balayant quelques étincelles de ma cape.

- Les Cours du Chaos



LES MÉCANISMES D'AMBRE

■ Des outils pour le MJ

Ce chapitre contient quelques trucs, méthodes, tactiques et stratégies destinés à aider le MJ à maîtriser une campagne d'*Ambre*.

■ RÉUSSITE OU ÉCHEC

La principale question pour tout MJ est : "Est-ce que ça marche ?"

Chaque fois que les joueurs tentent quelque chose, de l'ouverture d'une porte à la création d'un univers, c'est au MJ de décider s'ils réussissent ou non. Et les PJ ne sont que le début des problèmes pour le Maître de Jeu qui doit se poser la même question, intérieurement, à chaque action entreprise par l'un quelconque des nombreux PNJ opérant en coulisses.

Est-ce que ça marche ?

Dans *Ambre*, la réponse est presque toujours "Oui". Les personnages, joueurs ou non, réussissent le plus souvent ce qu'ils entreprennent.

Bien sûr, la plupart de ces actions sont celles de la vie courante. Chacun parvient, le plus souvent, à marcher, parler, lire, manger, jouer et dormir, tout comme n'importe qui dans le monde réel. Lorsqu'il s'agit d'utiliser un pouvoir, comme la Marelle ou la Magie, la plupart des tentatives se traduiront également par un succès.

Il y a trois exceptions, trois cas où un échec est possible : lorsque le personnage a un Mauvais Karma, lorsqu'il manque des compétences nécessaires ou lorsque quelqu'un d'autre s'oppose à son action.

■ Mauvais Karma

Tout personnage ayant un Mauvais Karma subira un jour les désagréments liés à la déveine. C'est quelque chose de temporaire mais répétitif. La proportion d'échecs qu'affrontera le malheureux dépendra de la quantité de mauvais Karma mise en jeu.

■ Incompétence

Une action peut échouer si celui qui l'entreprend n'a pas les qualifications requises pour la mener à bien, s'il surestime ses capacités ou s'il essaie quelque chose pour la première fois.

Lors de la création de leur personnage, les joueurs ont la possibilité de donner des détails de sa vie passée et ses expériences. Le joueur mérite toujours le bénéfice du doute, donc si une quelconque partie de son histoire peut lui avoir donné une opportunité d'étudier une compétence, admettez qu'il l'a fait.

L'un d'eux peut ne pas avoir mentionné l'informatique dans ses compétences, par exemple. Toutefois, si sa biographie signale quelques années passées dans une université

moderne d'une Ombre ayant une technologie sophistiquée, on peut sans crainte supposer que son personnage a acquis quelques connaissances en ce domaine. Pas assez, peut-être, pour reprogrammer un super ordinateur ou écrire un programme de piratage sans disposer d'un point de départ, mais suffisamment pour savoir comment faire des recherches dans une base de données et se connecter à un réseau.

En ce qui concerne l'incapacité à se servir d'un pouvoir, elle se manifeste surtout lorsqu'on essaie de nouvelles utilisations de ce pouvoir. On peut faire une analogie avec un garagiste mécanicien, capable de régler la plupart des problèmes d'une voiture mais qui se trouvera néanmoins confronté à des difficultés face à un modèle importé d'une Ombre différente. Il ne manque pas des connaissances nécessaires, mais devant un spécimen totalement nouveau, il tâtonne un peu, fait des essais, avec à chaque fois le risque d'un échec désastreux.

Dans l'exemple qui suit, Garvin, le personnage de Willy, est un initié de la Marelle Avancée. Il a entendu parler de "Poches d'Ombre". Le MJ peut résoudre cette tentative comme suit.

Cindy : Bon, on a la Boule de Cristal. Et maintenant, qu'est-ce qu'on en fait ? Si nous la laissons ici, en Ombre, elle sera de nouveau volée, et si nous la prenons avec nous, nous risquons d'être suivis.

Willy : J'ai une idée. (Au MJ.) Est-ce que je pourrais créer une Poche d'Ombre ? Un endroit où nous pourrions ranger la Boule ?

MJ : Je ne sais pas. Que comptes-tu faire ?

Willy : Voyons... Il semble que je doive commencer par amener la Marelle dans mon esprit lorsque je veux utiliser mes pouvoirs. Je le fais donc.

MJ : Bon, ça va te prendre un petit moment. Cindy, tu fais quelque chose ?

Cindy : Non, je me contente de monter la garde.

MJ : Tu tiens toujours la Boule ?

Cindy : Je la pose sur la table, mais je garde un œil dessus pour voir si les images réapparaissent.

MJ : Okay, Cindy regarde la Boule de Cristal. Willy, tu as la Marelle à l'esprit. Que fais-tu ?

Willy : Comme je te l'ai dit, je crée une Poche d'Ombre.

MJ : Tu n'as jamais fait ça. Comment vas-tu procéder ?

Willy : J'examine l'Ombre dans laquelle je suis.

MJ : Tu constates que toute la région où tu te trouves, sur plusieurs kilomètres, semble assez ordinaire. Dorell et toi y êtes les seules choses réelles. La Boule de Cristal n'est pas d'ici et semble posséder une étrange énergie. Si tu veux, tu peux agrandir ton champ d'observation pour voir le reste de l'Ombre.

Willy : Non, je n'en ai pas besoin. Quoique, puisque tu en parles... Est-ce que je peux voir si l'énergie de la Boule me mène quelque part ?

MJ : Non, elle paraît interne, sans lien avec l'extérieur, ni ici ni en Ombre.

Willy : Je reviens à ma Poche d'Ombre. Je vais manipuler le tissu d'Ombre, pour en faire une poche.

MJ : Je ne te suis pas. Que veux-tu dire par là ?

Willy : Disons que je vais prendre la substance d'Ombre comme si c'était un bout de tissu et la déchirer pour qu'il y ait un espace entre les plis.

MJ : Oui, tu dois pouvoir faire ça. Cindy, tu vois une étincelle de lumière verte apparaître au centre de la Boule de Cristal.

Cindy : Ah oui ? Je regarde de plus près.

Willy : Attends. Est-ce que cette lueur a quelque chose à voir avec ce que je fais ?

MJ : Tu n'en as aucune idée. Tu es concentré sur la Marelle. Tu sens l'Ombre venir à toi, comme si la trame de la réalité se déchirait. Vas-tu l'ouvrir pour faire une poche ?

Willy : Oui, c'est ce que je veux faire, une poche en Ombre.

MJ : Cindy, la lumière brille de plus en plus dans la Boule. Tu te concentres toujours dessus ?

Cindy : Hé bien oui, mais je regarde aussi autour de moi pour vérifier que tout va bien pour Garvin.

MJ : Tout semble beaucoup plus sombre et plus calme, à l'exception de Garvin. Il est couvert de lumière, ses yeux sont ouverts, mais ils fixent quelque chose que tu ne vois pas. C'est bizarre, mais tu as l'impression de pouvoir presque voir à travers lui. Que fais-tu ?

Cindy : Je hurle !

MJ : Willy, tu entends Dorell murmurer quelque chose. Tout semble se passer comme tu veux, et tu devrais avoir ta Poche d'Ombre avec juste un petit effort supplémentaire. Que fais-tu ?

Willy : Je ne l'entends pas crier ?

MJ : Non, juste un murmure.

Willy : Vu que je suis concentré sur la Marelle, je suspends mes manipulations pendant un moment pour jeter un coup d'œil autour de moi.

MJ : Là où il y avait une Ombre, il semble maintenant y en avoir deux. Tu es dans l'une et Dorell et la Boule de Cristal se trouvent dans l'autre. Dorell paraît être en train de crier. Tu te rends compte que tu n'entends aucun son venant d'elle et que le murmure n'était qu'un écho capté par ta Psyché. Il y a un drôle d'espace entre les deux Ombres, correspondant au trou que tu es en train de faire. Que fais-tu ?

Willy : Je ne vois rien de bizarre pour la Boule ? Pas de lumière ?

MJ : Niet !

Cindy : J'essaie d'attraper Garvin.

Willy : A mon avis, qu'est-ce qui arrive à cette Ombre ? Pourquoi se scinde-t-elle en deux ?

MJ : Un instant ! Cindy, ta main passe à travers Garvin. Lorsqu'elle en ressort, elle est couverte de givre, gelée jusqu'à l'os. Tout s'assombrit encore plus.

Cindy : J'attrape la Boule de Cristal et je m'en vais d'ici en changeant d'Ombre.

MJ : Willy, est-ce que tu te sers de la Marelle pour savoir ce qui arrive à l'Ombre ?

Willy : Oui.

MJ : Si tu fais ça, tu arrêtes de te concentrer sur ta poche, et elle risque de se refermer.

Willy : Au diable la poche ! Je veux savoir ce qui se passe.

MJ : Dorell change d'Ombre, juste à temps, car celle-ci semble soudain cesser d'exister. Willy, dès que tu arrêtes de te concentrer sur ce que tu faisais, il te semble que tout se dissout autour de toi et que l'Ombre entière s'autodétruit. Tu tombes dans le vide. Que fais-tu ?

Garvin n'a pas vraiment échoué. Il a essayé de créer sa Poche d'Ombre, d'une manière qui n'était pas la bonne, et a fini par détruire une Ombre au complet. S'il s'y était pris autrement ou s'il avait fait quelques essais auparavant, il aurait pu réussir. Ensuite, une fois qu'il aurait eu sa Poche d'Ombre, Garvin aurait su qu'il pouvait répéter le processus sans risque d'échec.



Il est important de noter que la manière dont les choses se sont passées ici n'est pas forcément celle dont elles se passeront dans une autre campagne. Le MJ de Willy a une version d'Ambre dans laquelle les Ombres sont fragiles, facilement déchirées par un initié de la Marelle Avancée peu précautionneux. Dans une autre campagne, avec un autre MJ, cette méthode de création des Poches d'Ombre aurait très bien pu être la bonne.

■ Opposition

La raison la plus courante pour laquelle un personnage échoue dans une entreprise est que quelqu'un s'oppose à lui.

Lorsqu'un joueur dit : "Je plonge mon épée dans le cou de la créature", il réussit automatiquement si celle-ci est sans défense. Malheureusement, la plupart du temps, la créature n'est pas très coopérative. Une tentative de meurtre est, de même, contrée par la tentative de la victime de s'échapper. Les protagonistes ne peuvent réussir tous les deux, et c'est au MJ de juger du résultat.

Les conflits, dans *Ambre*, se produisent souvent sans même que les personnages s'en rendent compte. Les joueurs peuvent se heurter à un Ambrien de la première génération qui se cache ou à des Seigneurs du Chaos restés en coulisses. Dans ce cas-là, ils peuvent très bien attribuer leur échec au Mauvais Karma, à la malchance.

Exemple d'échec des joueurs

Dans l'exemple qui suit, trois personnages essaient de forcer une serrure.

MJ : La porte est verrouillée.

Beth : Non, elle ne l'est pas. Grâce à la Marelle, je pense qu'elle doit être ouverte, mais que j'ai tourné la poignée dans le mauvais sens. Je la tourne dans l'autre sens et j'ouvre.

MJ : Non, c'est toujours verrouillé.

Beth : Je croyais qu'on pouvait manipuler les Ombres ?

MJ : Hé bien, il semble que cette serrure soit assez réelle pour résister à l'usage de la Marelle. Que faites-vous ?

Beth : Alors je la défonce...

Ted : Non ! Nous ne voulons pas laisser de traces de notre passage.

MJ : Alors ?

Beth : Ne me regarde pas comme ça. Yvonne ne connaît rien au crocheting, excepté la méthode traditionnelle, bien sûr.

Ted : La méthode traditionnelle ?

Beth : Tu t'assures une prise sur la porte, tu souris et tu y mets un peu de muscle.

Alex : Laisse-moi essayer. Harick, mon personnage, a de l'expérience en la matière.

MJ : D'accord. Comment t'y prends-tu ?

Alex : Je sais un morceau de fil de fer, je le tords pour lui donner une forme adaptée et j'ouvre la porte.

MJ (Il consulte ses fiches sur les personnages et remarque les huit points de Mauvais Karma de Harick.) : Dieu sait pourquoi, le bout de fil de fer semble mou. Il n'arrête pas de se tordre, sans effet sur la serrure.

Kevin : Laisse-moi essayer, je pense pouvoir y arriver.

MJ : Alex, tu t'écartes pour le laisser passer ?

Alex : Je veux bien le laisser. Rien ne semble marcher pour moi...

Kevin : Ouais, je me demande pourquoi ? J'examine la serrure.

MJ : Heu, je ne me rappelle pas que Roderick ait eu une quelconque expérience de serrurerie. Où l'as-tu acquise ?

Kevin : Ben, ça ne faisait pas partie de mon entraînement, dans les Cours du Chaos ?

MJ : Tandis que tu regardes la serrure, tu te souviens du temps que tu as passé à faire du skate sur l'Ombre Terre. Tu avais manqué pas mal de cours et loupé tous les examens, une année. Il te semble que le crocheting pourrait bien en faire partie.

Kevin : Bon, j'ai déjà invoqué le Logrus, alors j'insère un de ses filaments dans la serrure pour l'explorer.

MJ : Le filament recule sous le choc, après avoir touché un reste de Marelle dans la serrure. Le contact n'a pas été assez fort pour que tu perdes le Logrus, mais tu ne pourras le maintenir plus d'un instant. Que fais-tu ?

Kevin : Oh, c'est une serrure, c'est sûr. Ariel, si tu essayais à ton tour ?

Ted : Oui, au moins, je m'y connais en serrures. Je l'examine.

MJ : C'est exact, tu es un expert, si je me souviens bien. Hmm. Ce modèle ne t'est pas familier, mais il te semble que le serin numéro six pourrait faire l'affaire.

Ted : Génial ! J'ouvre !

MJ (Regardant quel est le rang en Combat d'Ariel, il se rend compte qu'il est bien inférieur à celui du constructeur de la serrure.) : Ça ne marche pas. Le mécanisme paraît avoir été modifié pour y mettre une sorte de double cliquet.

Ted : Oh oh ! Nous avons affaire à un professionnel !

MJ : Que fais-tu ?

Ted : A vue de nez, combien de temps me faudrait-il pour ouvrir ce bébé, si je m'y mettais sérieusement ?

MJ (Voyant qu'Ariel est complètement surclassé.) : Cette serrure semble diablement compliquée. Elle dépasse de très loin tout ce que tu as vu. Tu penses qu'il te faudra au moins vingt minutes rien que pour te faire une idée précise de son fonctionnement...

Beth, alias Yvonne, est certaine de pouvoir ouvrir la porte en utilisant sa Force. En ce qui concerne les autres, Harick, le personnage d'Alex, échoue à cause de son Mauvais Karma, et Roderick, celui de Kevin, doit admettre qu'il n'a jamais appris à forcer les serrures. Il reste Ariel, le personnage de Ted, qui devrait réussir. Ce qui l'en empêche est le créateur du mécanisme, un Ambrien de la première génération qui y a mis beaucoup de tactique (assembler un verrou complexe est tout aussi tactique qu'autre chose) et de dextérité. Le sens tactique et la dextérité dépendent tous deux de l'Attribut Combat. Celui d'Ariel est dépassé de très loin, ce qui veut dire qu'il pourra forcer le verrou, mais que ce sera long et difficile.

DÉCISIONS OU HASARD

Ces événements - que nous qualifions d'aléatoires - semblent faire partie de notre vie de tous les jours. Toutefois, si on y réfléchit bien, il y a très peu de choses qui dépendent réellement du hasard. Quelles que soient les options, les actions des personnages ou du reste du monde, le MJ peut en définitive arriver à une solution logique, sans recourir au hasard.

Malheureusement, ces simples mots, "en définitive", impliquent que le MJ n'aura pas toujours le temps de résoudre ce problème logiquement. Il va donc devoir se rabattre sur quelques trucs de jeu de rôle.

■ Utilisation du Karma

Etant donné que les joueurs forgent leur propre "chance", avec leur Karma (Bon, Mauvais ou Neutre), le Maître de Jeu peut baser ses décisions dessus. En règle générale, plus le personnage aura de Mauvais Karma, plus les choses se passeront mal pour lui. Vis-à-vis de ceux ayant un Karma Neutre, l'univers sera neutre, tandis que tout sourira à quelqu'un doté d'un Bon Karma.

■ Choix d'événements aléatoires

Les événements aléatoires trouvent leur origine dans un éventail de possibilités. Le hasard représente donc un choix parmi plusieurs solutions ou la myriade de personnalités qui habitent les êtres humains.



La détermination de ces possibilités, de leur nombre et de leurs formes, n'est pas, elle, laissée au hasard. Le Maître de Jeu décide de ces issues possibles et en restreint le nombre pour tout événement aléatoire.

Par exemple, dans une rue d'une ville de l'Ombre Terre, on peut rencontrer beaucoup de gens, des mendiants aux bandits, des enfants aux vieillards (à condition qu'ils soient en âge de se promener) et tous les habitants ordinaires d'une ville, mais pas de sorciers, de dragons ou d'extraterrestres.

Le choix parmi toutes ces possibilités peut paraître aléatoire. On sait quelles personnes on peut trouver dans la rue, et le fait d'en voir une plutôt qu'une autre pourrait être purement dû au hasard.

Mais pourquoi devrait-il en être ainsi ? Un écrivain ou un scénariste ne fait pas intervenir un personnage au hasard. Non, il choisit l'événement "aléatoire" qui l'intéresse le plus, ou celui qui lui permet le mieux de faire avancer son histoire. Pourquoi faudrait-il qu'il y ait des passages ennuyeux ? Des événements sans intérêt ? Ou répétitifs ?

C'est pareil dans un jeu de rôle. Tout ce que doit faire le MJ, c'est visualiser ou inventorier les possibilités qui s'offrent à lui et choisir celle qui lui paraît la plus adaptée à la situation en cours.

Laisser les joueurs décider

Si, et seulement si, il lui semble qu'il y a plusieurs possibilités intéressantes, la décision peut découler des actions des joueurs. On notera qu'il ne s'agit pas d'un "choix" des joueurs mais de leurs actions. Après tout, ils ne savent pas qu'ils vont décider pour le MJ.

Connaissant la liste des événements possibles, il faut savoir ce qui peut en sortir et ce qui y mènera.

Par exemple, supposons que des personnages joueurs se soient aventurés dans une ville étrange. Il va s'y passer deux choses importantes cette même nuit. La première est une cérémonie secrète, un sacrifice humain, au cours de laquelle pourrait être révélée l'identité de l'ennemi qui les persécute, et l'autre est le départ d'un bateau transportant la Boule de Cristal qu'ils cherchent.

Supposons maintenant que deux de leurs ainés ambriens essaient d'influencer l'histoire, tous deux ayant des agents dans cette ville et chaque agent ayant un plan pour amener les personnages à assister à l'un des deux événements. Le choix est maintenant entre les mains des joueurs. Est-ce qu'ils vont chercher une auberge confortable où ils pourront se reposer et où leur présence sera signalée ? Ou bien se mettront-ils directement à la recherche de la Boule de Cristal, auquel cas ils seront repérés par l'autre agent qui surveille la rue des joailliers ?

Les joueurs choisiront, par leur action, l'événement auquel ils vont assister.

Exemple de choix laissé au joueur

Revenons à notre exemple précédent. Nous avons laissé Ariel s'escrimant sur la serrure.

Voyant que le rang d'Ariel en Combat est tout simplement Ambrien et que le constructeur du mécanisme a plus de quarante points dans cet Attribut, le MJ décide que même au bout de vingt minutes, il y a encore une chance sur deux pour qu'Ariel échoue. Il peut s'en sortir ainsi :

Ted : Ça ne fait pas encore vingt minutes ? J'ai trouvé comment ouvrir cette porte ?

MJ : Oui. Après de nombreux tâtonnements avec tes serins et tes sondeurs, tu conclus que ce verrou est si tordu, qu'il faut insérer la clé jusqu'à mi-parcours, la tourner à droite, l'enfoncer à fond et, ensuite, la tourner à gauche. Que fais-tu ?

Ted : Génial. J'ouvre.

MJ : Tu tournes la clé à droite, puis à gauche. Il y a un claquement à l'intérieur du mécanisme. Que fais-tu ?

Ted : J'ouvre la porte.

MJ : Non. Elle est encore verrouillée. Tu entends un tic-tac venant de l'intérieur de la porte.

Beth : Quoi ?

Kevin : Mauvais plan, les mecs !

Ted : Silence, vous autres. Je suppose que mon crochet est toujours dans la serrure. Qu'est-ce que je peux saisir de cette situation ?

MJ : Tout semble normal. Le verrou doit être construit de façon à déclencher un piège ou un signal d'alarme, tu n'es pas sûr. Celui qui a fabriqué la serrure l'a fait de façon à ce que l'utilisateur doive choisir, à la fin, entre redonner un tour de clé à droite ou à gauche. Que vas-tu faire ?

Ted : Je ne sais pas. Est-ce que je peux sortir mon outil ?

MJ : Oui, si tu remets tout en l'état initial. Et du moment que tu le fais assez vite pour que ce qui fait tic tac n'ait pas le temps de faire autre chose.

Ted : Hmmmm....

MJ : Ça continue de cliqueter. Est-ce que tu tournes le crochet à droite ou à gauche ? Ou est-ce que tu essayes dans un sens, puis dans l'autre ?

Ted a encore plusieurs options. Tourner à droite, à gauche, revenir en arrière ou demander à Beth de se servir de ses muscles.

Quel est le bon choix, à droite ou à gauche ? Le MJ peut décider arbitrairement avant de l'exposer au joueur, qu'il faut tourner à gauche (ou à droite).

Il peut également baser son choix sur le Karma du personnage. De cette façon, peu importe que Ted choisisse un côté ou l'autre, tout dépend du Karma d'Ariel.

Manipulateurs et marionnettistes

Ce que nous considérons comme aléatoire sur l'Ombre Terre est très facilement manipulé par ceux qui possèdent les pouvoirs d'Ambre ou du Chaos.

Lorsqu'il marche à travers Ombre, un Ambrien peut contrôler le temps qu'il fait, par exemple. La foule sera aussi dense qu'il le voudra, et il n'aura aucune difficulté à trouver une place de parking.

LE MAÎTRE DE JEU ET LES POUVOIRS : Du jeu de rôle qui ne prend pas de gants

Il n'existe aucune limite dans ce jeu. Les personnages peuvent, s'ils le veulent ou s'ils ne font pas attention, détruire la campagne dans son intégralité. C'est courant chez moi. J'ai toujours aimé l'idée que les joueurs disposent de suffisamment de pouvoir pour s'envoyer en l'air, au sens propre.

Donc les personnages n'ont pas de limites précises.

Mais en même temps, ils ne peuvent faire ce qu'ils veulent ou, du moins, pas directement.

Cela oblige le MJ à marcher sur la corde raide. Il doit expliquer aux joueurs qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent, mais que ça ne marche pas de la manière dont ils ont essayé.

Il serait impossible de couvrir toutes les possibilités. Phage Press prévoit de réaliser une série de guides à l'intention des Maîtres de Jeu d'Ambre, chacun consacré à un pouvoir, pour en expliquer toutes les facettes. Ainsi le "Livre des Atouts" détaillera des points tels que les Atouts "de marque", les Atouts utilisés comme armes, les pièges d'Atouts et les Atouts automatiques, exposés avec la voix de leur personnage par les joueurs qui ont créé et utilisé ces options.

■ LA MARELLE

■ Définition par les joueurs

Parfois, des personnages sont "destinés" à faire certaines rencontres en voyageant en Ombre. Ce peut être avec d'autres Ambriens ou avec des éléments relatifs à l'histoire en cours. Le MJ peut laisser la localisation de ces rencontres au gré des joueurs, en leur posant des questions sur leurs déplacements en Ombre.

MJ : Mick, si je me souviens bien, Farley est sur son cheval, en train de galoper en Ombre.

Mick : Ouais.

MJ : Où vas-tu ?

Mick : Je ne sais pas exactement. Je veux juste trouver quelque chose sur le gars en armure rose.

MJ : Donc, tu cherches une Ombre où il pourrait y avoir la réponse ?

Mick : Oui, ça paraît correct.

MJ : Bon, tu commences dans la forêt d'Arden, là où les Ombres peuvent être manipulées. Qu'est-ce que tu changes d'abord ?

Mick : Ça a de l'importance ?

MJ : Non, toutes les routes te mèneront là où tu veux aller, au bout du compte, je veux juste avoir quelques détails.

Mick : Okay. Après ce tournant, le chemin donnera sur une route de briques jaunes, avec une cité d'émeraude dans le lointain.

MJ : Houla ! C'est un trop gros changement pour que tu l'obtiennes alors que tu es encore dans la forêt d'Arden. Essaie un peu plus simple.

Mick : Et un champignon vert, c'est possible ?

MJ : C'est mieux. Tu arrives dans une clairière tapissée de champignons verts. Ensuite ?

Mick : Les troncs des arbres vont se couvrir de mousses, et le ciel de nuages.

MJ : Environ une demi-heure après, tu es environné d'arbres moussus, de champignons verts, et tu voyages sous un ciel chargé de nuages noirs. Devant toi, tu vois un homme en armure rose monté sur un grand cheval rosé. Que fais-tu ?

Ce voyage aurait pu se terminer sur la route de briques jaunes, ou dans la Cité d'Émeraude. Si le MJ n'est pas satisfait d'un endroit, il lui suffit de questionner encore un peu le joueur jusqu'à ce qu'apparaisse un lieu qui lui convienne.

■ Ombres de désir

N'importe quel personnage peut trouver exactement l'Ombre qu'il souhaite. Lorsque cela arrive, le MJ est en droit d'en demander une description écrite au joueur. Il doit également penser aux aspects inconscients des désirs du personnage. Tous les problèmes de ce dernier, ses craintes, ses rêves, ses espoirs et ses fantasmes, tous les détails que révèlent ses réponses au questionnaire et la manière dont il est joué, peuvent apparaître, sous une forme ou sous une autre, dans cette Ombre.

■ Ombres partagées

Une variante intéressante de l'Ombre de désir est celle où elle est recherchée par plusieurs personnages en même temps. Il peut en résulter des effets secondaires imprévus, si l'on considère que cette Ombre reflétera les désirs, conscients ou non, de plusieurs personnes.

■ Les dangers de la Marelle

Il est parfois difficile de faire comprendre aux joueurs que parcourir la Marelle est une tâche dangereuse et épuisante. En tant que MJ, vous devez savoir que le moindre faux pas peut entraîner la mort d'un initié, aussi devriez-vous toujours essayer de prévoir un moyen, pour les joueurs, d'éviter ce piège mortel qu'est le parcours de la Marelle.

Un bon moyen de le faire consiste à placer un personnage en danger sur la Marelle très tôt dans la campagne. Une silhouette peut apparaître devant lui, lui bloquant le passage, ou bien une force inconnue agiter la Marelle, faisant voler les étincelles plus haut que jamais et augmentant la résistance au point que le PJ ne puisse plus avancer. Bien sûr, pour cette première fois, il faut prévoir un ainé de la première génération qui sauvera le malheureux à la dernière seconde.

Vu qu'il est impossible de revenir en arrière sur la Marelle, non plus que d'en sortir, il ne reste pas beaucoup d'issues. Les Atouts en constituent une, et la présence d'un initié de la Marelle Avancée en guise d'assistance une autre. Il faut de toute façon que les personnages joueurs prennent autant d'assurances que possible pour la réussite de leur parcours.

Prendre des risques

Un personnage qui n'a pas les Attributs nécessaires, qui est affaibli, épuisé ou en mauvaise forme, doit être prévenu des risques qu'il prend. Il est censé savoir à quel point l'épreuve est difficile. S'il n'est pas prêt, le MJ devrait lui dire : "Tu sais que si tu parcours la Marelle maintenant, dans l'état où tu te trouves, tu risques d'en mourir."

■ L'ART DES ATOUTS

Il y a beaucoup de questions sans réponse concernant les Atouts. Corwin, le narrateur de la première série, ne faisait que les utiliser et n'avait qu'une vague idée de leur mode de fonctionnement et de leur potentiel. Merlin, le héros de la deuxième série, est un artiste des Atouts. A aucun moment, toutefois, il ne nous raconte la création d'un Atout. Nous savons qu'il en a fabriqué un certain nombre, y compris le sien, ceux de Dara et de Martin, et nous assistons

à la confection d'un croquis d'Atout, mais il ne révèle rien ou presque concernant les arcanes des Atouts. Au final, il reste de nombreuses questions auxquelles chaque MJ devra répondre.

■ Quel est le pouvoir des Atouts ?

Au départ, l'opinion de Corwin est que les Atouts tirent leur pouvoir d'un des aspects de la Marelle. Cette confusion est compréhensible, dans la mesure où il n'a jamais vu que des Atouts dépeignant un membre de la famille royale ambrienne ou un sujet lié à Ambre. Toutefois, maintenant que nous savons les Atouts répandus dans les Cours du Chaos, nous devons en conclure que ce n'est pas la Marelle qui les fait fonctionner.

Le Logrus comme source du pouvoir des Atouts

Il est peu probable, mais possible, que le pouvoir des Atouts repose en fait sur le Logrus. Après tout, les seuls Ambriens capables de créer des Atouts, à notre connaissance, sont Dworkin et Brand, et tous deux ont des liens assez obscurs avec les Cours du Chaos. Peut-être même les Atouts sont-ils des créations basées sur des bêtes du Chaos et chaque carte n'est-elle que la prison d'une entité psychique.

La Magie comme source du pouvoir des Atouts

Là encore, ça paraît peu probable. La Magie est trop éphémère, trop facilement dissipée. Il n'empêche, une bonne dose de magie est sans doute impliquée dans la création des Atouts, si l'on pense une fois encore que tous les artistes des Atouts que nous connaissons pourraient bien être des sorciers ou des conjurateurs.

L'image au dos des cartes comme source du pouvoir des Atouts

Si tous les Atouts dessinés par Dworkin portent une représentation de la Licorne, au dos de la carte, ce n'est peut-être pas dans un but purement décoratif. En ce cas, il est possible que les Atouts des Cours arborent le Serpent du Chaos ou quelque autre image également puissante, qui en "alimente" le pouvoir.

Les Atouts en tant que Pouvoir indépendant

Une réponse évidente concernant le pouvoir des Atouts est qu'ils représentent, eux-mêmes, un Pouvoir séparé. Cela résout notre problème mais amène toute une série d'autres questions. Si les Atouts sont un Pouvoir majeur, ont-ils une représentation, comme la Marelle et le Logrus ? Si c'est le cas, où peut se trouver cette source de Pouvoir ?

Les Atouts en tant que Pouvoir créateur

Peut-être regardons-nous les choses du mauvais côté ? Il est possible que les Atouts aient précédé l'Ordre et le Chaos, la Marelle et le Logrus. Peut-être le Chaos Primordial n'a-t-il été créé que par le dessin d'un Atout et la Marelle Primale, elle-même, n'est-elle rien d'autre qu'un Atout.

■ Comment les Atouts sont-ils reproduits ?

Il semble peu logique de penser que Dworkin ait dessiné lui-même chaque carte de chaque paquet d'Atouts. Il a dû avoir un moyen d'accélérer le processus, d'imprimer un certain nombre de jeux. La question est "Comment ?"

Si l'on considère que les croquis d'Atout peuvent être faits avec un matériel courant, comme du papier et un crayon, ou une pierre et un stylet, il semble que le plus important dans un Atout soit l'image qu'il porte. En même temps, nous savons qu'un croquis n'a pas la même puissance qu'une carte d'Atout.

Conjurer des Atouts

Si ce sont des objets magiques ou des objets de pouvoir, alors le seul moyen de dupliquer les Atouts est d'utiliser une forme quelconque de Conjuration. En ce cas, le Conjurateur devra maîtriser également le Grand Art des Atouts.

Imprimer des Atouts

Il faut d'abord répondre à une question : est-ce que les Atouts sont spéciaux à cause de l'image particulière qu'ils portent, des cartes elles-mêmes ou des deux ? S'ils ne reposent que sur l'aspect artistique, alors n'importe qui devrait pouvoir se créer un jeu d'Atouts en partant d'un paquet original et en employant une bonne reproduction en couleurs ou une photocopieuse couleur. Si les cartes doivent être particulières, il faut ajouter à la liste de l'équipement nécessaire un stock de matériau sensible aux Atouts.

Contacter un Atout

On peut aussi imaginer quelque chose de plus surprenant. Peut-être est-il possible d'utiliser un Atout pour contacter non pas le sujet qui y est représenté mais l'Atout lui-même. Une fois le lien établi, on pourrait alors, tel un magicien faisant apparaître des cartes à partir de l'air qui l'entoure, en sortir une série illimitée de duplicitas. Si une telle chose est possible, c'est certainement grâce à une capacité spéciale valant dix ou quinze points (en plus de l'Art des Atouts). Une variante permettrait de conjurer tout un jeu d'un coup, en se concentrant, en battant les cartes et en faisant ainsi progressivement "grossir" le paquet, jusqu'au moment où il aurait été entièrement dupliqué.

■ Quel est le lien entre la carte et son sujet ?

Il semblerait qu'être le sujet d'un Atout confère certaines qualités audit sujet. Lesquelles, cela reste un mystère. Il est possible que le fait de dessiner l'Atout de quelqu'un lui donne un peu plus de réalité.

Les Atouts, portes sur l'esprit

Une chose effrayante, avec les Atouts, est qu'ils créent une ouverture vers l'esprit du sujet. C'est ainsi qu'en utilisant ses Atouts pour espionner, Caine a pu lire les pensées superficielles des originaux, alors même qu'ils n'avaient aucun contact par Atout !

■ Quelles sont les limites à la création d'un Atout ?

Brand a pu créer un Atout de quelqu'un qu'il ne connaissait pas, simplement à partir de descriptions faites par des tiers (bien que cela lui ait pris plusieurs années). Il est possible que son extraordinaire Psyché lui ait permis de se forger une image psychique de cette personne grâce aux impressions reçues par d'autres gens. Nous savons qu'un artiste des Atouts peut créer un Atout de quelqu'un qu'il connaît bien. Est-il possible qu'il puisse également capturer l'image de quelqu'un qu'il n'a vu que très peu de temps ?



Créer un Atout à partir d'une image

Il est peu probable qu'un artiste puisse créer un Atout à partir d'un portrait ou d'une photo, tout simplement parce qu'il n'en tirera aucune impression psychique et que celle-ci est apparemment essentielle lors de la création de l'Atout.

■ Que faut-il pour forcer un contact d'Atout ?

Un personnage peut refuser les contacts par Atout. Il est toutefois possible de briser ses défenses et de le forcer à accepter l'appel. Chaque MJ devra décider de la supériorité psychique nécessaire pour y arriver.

Contact en groupe

Cette action, très populaire, consiste à reproduire la scène des romans dans laquelle Corwin dirige tout un groupe de ses frères et sœurs pour un contact massif destiné à leur faire récupérer leur frère, Brand. Toutefois, il faut se rappeler que dans le cas en question, Brand voulait être joint. L'énergie des autres a servi à franchir un autre obstacle, lié à l'environnement : le barrage anti-Atouts bâti autour de la prison de Brand. On notera aussi qu'un (et peut-être deux) des membres du groupe luttait activement pour empêcher ce contact (ce que personne n'a remarqué). Utiliser cette technique pour franchir les barrières psychiques d'un personnage serait une toute autre histoire.

■ Le Grand Tour des Atouts

Lorsqu'ils sont employés pour un contact entre deux joueurs, les Atouts marchent trop bien.

Leur utilisation doit présenter un gros défaut, à savoir que le destinataire n'a aucun moyen de savoir qui l'appelle tant que le contact n'a pas été établi.

Ce qui signifie que le seul moyen d'éviter les appels que vous ne souhaitez pas, ou l'invasion de votre esprit ou de votre corps par un étranger, consiste à refuser tous les appels en bloc. Ce refus devrait donc être aveugle, le personnage n'ayant aucun moyen de savoir qui veut le joindre.

Le problème bien sûr est qu'un joueur peut en entendre un autre, assis à la même table, parler au MJ du contact qu'il va effectuer. Le joueur appelé sait ainsi qui est son correspondant.

Alors comment le MJ peut-il court-circuiter cette connaissance ?

Il ne sert à rien de demander aux joueurs de ne pas parler ou de "jouer leur personnage".

Utilisez plutôt la ruse.

Voilà comment.

D'abord, lorsque vous préparez la partie, prenez soin de bien examiner la liste des PNJ et de noter quels appels ils sont susceptibles de lancer vers les personnages-joueurs. Est-ce que Bleys va vouloir joindre son fils pour le mettre au courant des nouvelles concernant l'intrigue en cours ? Est-ce que le roi Random, inquiet pour la sécurité d'Ambre, va essayer de faire rentrer les PJ ? Est-ce qu'un Seigneur du Chaos, ou un Ambrien inconnu, ne s'est pas procuré l'Atout d'un PJ et ne cherche pas maintenant à comparer leurs puissances psychiques ? Ou bien se préparerait-il une tentative d'assassinat par les cartes ?

Pour chaque personnage-joueur, il faudrait avoir une telle liste d'appels préprogrammés.

Ajoutez-en d'autres, à mesure du déroulement du jeu. Prenez soin de noter les échanges d'Atouts, lorsqu'un personnage donne le sien à quelqu'un d'autre ou en accepte un nouveau pour son jeu personnel. Notez aussi tous les contacts entre les PJ et un éventuel artiste des Atouts qui pourrait en créer de nouveaux, ou des croquis, avec ceux-ci comme sujets.

Une fois en possession de ces listes, vous êtes paré pour le prochain contact entre deux joueurs.

Ceux-ci ne vont probablement pas lancer d'appels quand leurs personnages sont en présence l'un de l'autre. Si cela arrive, toute intrigue est inutile, le MJ peut les laisser faire.

Sinon, commencez avec le joueur qui tient l'Atout. A titre d'assurance, et juste en cas de résistance du destinataire, poussez un peu la discussion avec lui, du genre :

Ted : Je sors l'Atout de Harick et je l'appelle.

MJ : Hm, tu sens une certaine résistance. Tu insistes ?

Ted : Pourquoi est-ce que je ne peux pas l'atteindre ?

MJ : Heu, peut-être est-ce dû à la distance entre les Ombres ou à l'endroit où il se trouve. Peut-être aussi qu'il est occupé. La question est : tu insistes ou pas ?

Ted : Oui.

MJ : Bien, je te dirai quand tu obtiens une réponse.

Une fois que le joueur s'est ainsi engagé, vous le mettez en attente, vous prenez un moment pour consulter votre liste d'appels, puis vous reprenez part à l'action. Vous pouvez passer tout de suite au destinataire, mais il est préférable d'attendre un peu et de vous occuper d'autres joueurs. Un moment après, vous passez au PJ appelé.

MJ : Bon, Alex, que fait Harick ?

Alex : Je prends l'appel d'Atout.

MJ : Quel appel ? Tu te sers de tes Atouts ? Je croyais que tu étais en train de tenir les cordages de ton mât, pour guider ton voyage en Ombre et empêcher ton navire de dériver dans la tempête.

Alex : Je ne reçois pas d'appel ?

MJ : Non, je te dirai quand tu en auras. Alors, que fais-tu ?

Alex : Bon, comment se comporte le Bâton d'Or ? On fait toujours eau ? On continue notre chemin ?

MJ : Jusqu'ici, entre ta Force et les talents de ton équipage, tu as pu garder les choses en main. Pas de changements dans tes plans ?

Alex : Non, je veux arriver à une terre avant le matin.

MJ : Bien. Environ deux heures après, la tempête s'est calmée, passant de rafales à des coups de vent réguliers, et tu vois un navire, brillamment éclairé par des torches, à environ quinze cents mètres du tien.

Alex : Zut ! Il vient vers nous ?

MJ : Oui, et il semble plus rapide que le tien.

Alex : Je continue à glisser en Ombre ; il nous suit ?

MJ : Oui, sans problème apparemment.

Alex : Je prends ma longue-vue et je grimpe au sommet du mât pour avoir un meilleur point de vue.

MJ : Okay, tu arrives près du nid de pie, un pied contre le mât humide, et tu essaies d'attraper une corde qui bat au vent, lorsque tu sens une démangeaison qui annonce un contact par Atout. Tu le prends ?

Alex : Maintenant ? Une minute. Je peux monter d'abord ?

MJ : Pas si tu veux bloquer l'appel. La concentration nécessaire va retenir toute ton attention, car il semble fort et insistant. Tu l'acceptes ou tu restes immobile à résister ?

Alex : Aïe !

MJ : Pendant que tu tentes de te décaler, ton pied glisse contre le mât, et tu te retrouves accroché par une main, avec ton autre pied pris dans une corde. Que fais-tu ?

Alex : Bon d'accord, j'accepte l'appel !

Ted : Enfin ! Harick, j'ai besoin de...

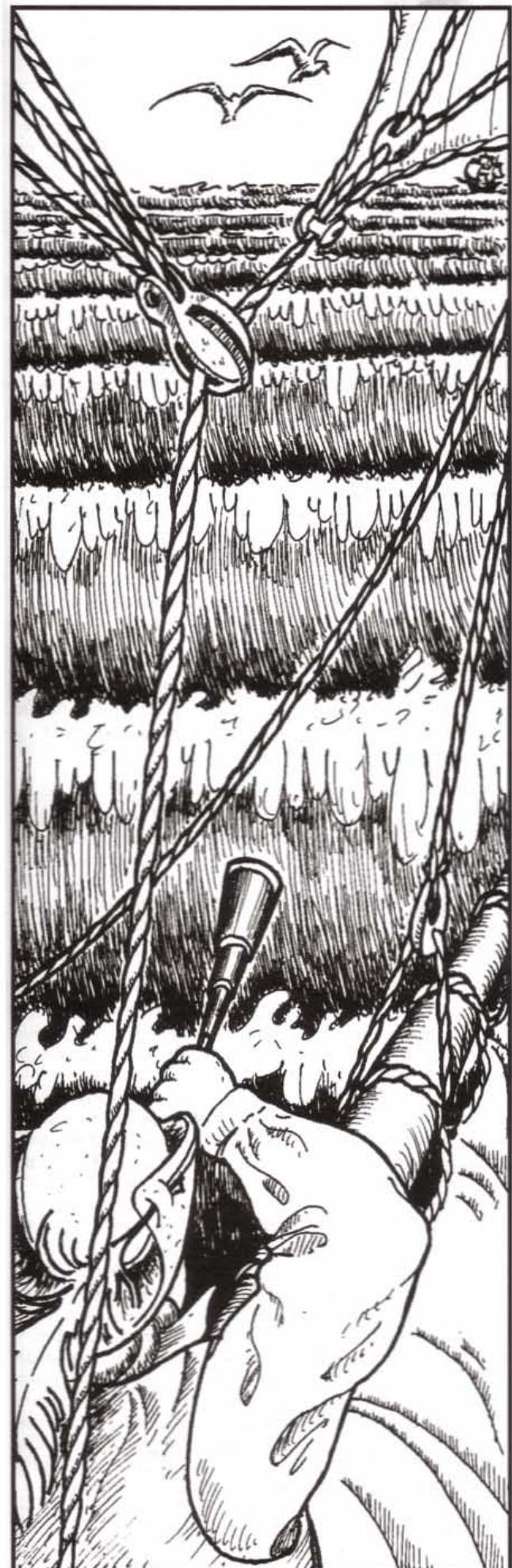
MJ : Une minute, Ted. L'appel ne vient pas d'Ariel.

Alex : Ah non ? Mais de qui alors ?

MJ : Tu n'es pas sûr... Qui que ce soit, il semble te regarder de quelque distance. Probablement de cet autre navire...

Après quelques surprises de ce genre avec les Atouts, les joueurs ne seront plus aussi pressés d'accepter tous les appels "amicaux".

Le MJ, encore plus retors, peut demander immédiatement au second joueur s'il accepte le contact. C'est le bon moment pour sortir quelque chose du style : "Un esprit inhumain entre en contact avec le tien. Ça essaie de t'atteindre, de pénétrer ton cerveau. Que fais-tu ?"



Appels codés

Autre conseil pour le MJ. Les joueurs peuvent avoir la charmante idée de "coder" leurs appels. Ils essayeront de les envoyer par pulsations ou de tenter trois contacts rapides suivis d'un long. Rappelez-vous qu'il y a beaucoup de monde à l'écoute, dans l'univers d'Ambre, et que l'énergie émise par l'Atout est bien plus forte au moment où on lance l'appel que pendant la communication. Tôt ou tard, quelqu'un d'autre comprendra le "truc".

Choix d'un Atout au hasard

Les joueurs ont l'habitude d'essayer ça assez souvent, en particulier lorsqu'ils sont dans une situation désespérée. En réponse à la question : "Quel Atout utilises-tu ?", ils répondent : "J'en sors un au hasard..." ou "Le premier du paquet". Dans certains cas, c'est en effet sensé, surtout si le personnage impliqué a une bonne dose de Bon Karma. Étant chanceux de nature, il compte sur sa bonne étoile pour tirer une carte adaptée à la situation. Il est toutefois préférable de décourager ce genre d'attitude, en disant par exemple : "Es-tu sûr de vouloir laisser la chance décider ?" ou bien "Tu tires la dernière carte que tu as utilisée, celle que tu essaies régulièrement parce que tu n'obtiens jamais de réponse".

■ Jeux d'Atouts, standard ou pas

Corwin dit du jeu qu'il récupère dans la bibliothèque du château qu'il est complet. En tout cas, pour autant qu'il le sache. Il trouve ensuite d'autres cartes dans le laboratoire de Dworkin qui ne lui sont pas familières.

Nombre de cartes d'un jeu d'Atouts

Nous n'avons pas de réponse exacte, parce que Corwin (ou Zelazny) ne le mentionne nulle part. Les jeux de tarots, qui semblent être les reflets d'Ombre des jeux d'Atouts, comportent soixante-dix-huit cartes, réparties comme suit :

1. Vingt-deux arcanes majeurs

Ces cartes représentent des idées, des concepts, du Fou au Magicien, de la Mort à la Roue de la Fortune. Elles sont en général marquées d'un numéro en chiffres romains, à l'exception du Fou qui, soit n'est pas marqué, soit l'est avec un zéro.

2. Cinquante-six arcanes mineurs

Répartis en quatre séries de quatorze cartes. Corwin les appelle Bâtons, Deniers, Coupes et Épées, ce qui correspondrait aux piques, carreaux, coeurs et trèfles d'un jeu de tarot standard.

3. Seize cartes royales

Chaque couleur comporte quatre figures, le roi, la dame, le valet (parfois appelé page) et le cavalier.

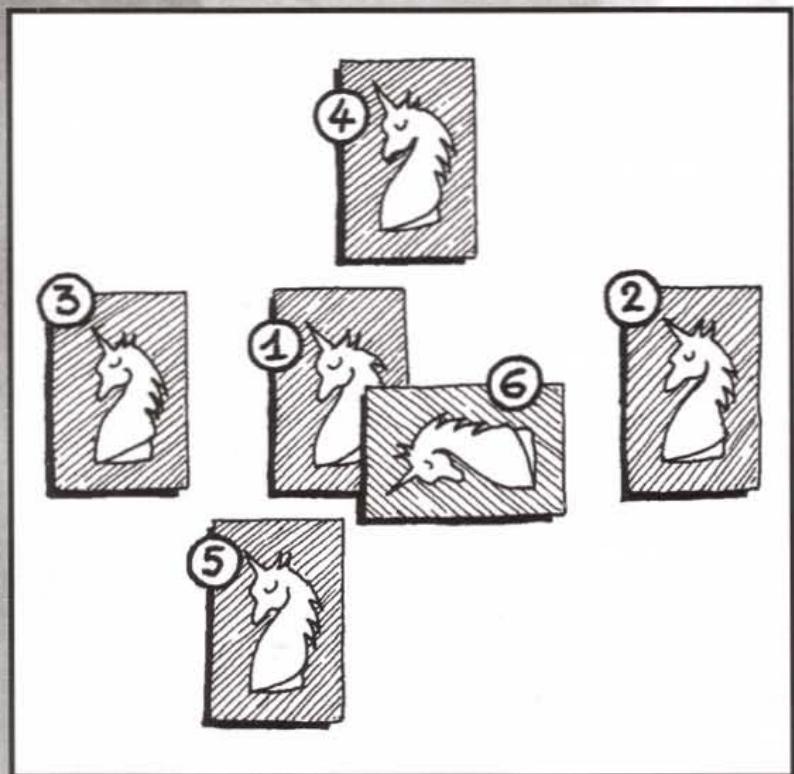
Corwin décrit les cartes des différents Ambriens comme étant des *Figures*. Il n'est pas très clair, et on ignore s'il parle des arcanes majeurs ou des cartes royales, mais il paraît plus probable que ce soit de ces dernières.

■ DIVINATION PAR LES ATOUTS

Certaines nuits, je restais longtemps avec les cartes. Les Atouts manquants avaient été remis dans le paquet que je possédais. L'un d'entre eux représentait Ambre elle-même, et je savais qu'il avait le pouvoir de me ramener dans la cité. Les autres représentaient nos parents morts ou portés disparus. Parmi eux, mon père. Je passai rapidement. Il était mort.

J'étudiai chaque visage avec attention pour savoir ce que je pouvais en obtenir. Je battis les cartes plusieurs fois. C'est toujours la même qui revenait.

- *Les Neuf Princes d'Ambre*



Corwin tire les cartes dans l'espoir de voir l'avenir grâce aux Atouts. Cette forme de divination est l'un des passe-temps favoris des Ambriens.

Fonctionnement du tirage du point de vue du joueur

Les cartes étant des *icônes*, des symboles des forces et des acteurs principaux de l'univers liés mystiquement à ce qu'ils représentent, elles peuvent montrer comment ces forces et ces personnages se situent les uns par rapport aux autres et comment ils s'affrontent. Le résultat est une configuration assez abstraite, dans laquelle chaque lame peut désigner plusieurs des forces en présence. Il semblerait que la précision et la véracité des résultats augmentent avec la Psyché de celui qui tire les cartes.

Fonctionnement du tirage du point de vue du MJ

Les tirages des Atouts offrent de bonnes occasions au MJ de glisser quelques suggestions, indications et informations aux joueurs. Leur interprétation devrait cependant rester vague et ambiguë, de façon à ce qu'il ne révèle rien d'important. C'est comme si l'univers lui-même parlait aux personnage, mais uniquement par l'intermédiaire des images des cartes. On dit qu'une image vaut mille mots, et certes, lors d'un tirage, chacune peut être interprétée d'une douzaine de manières différentes.

Le côté tordu des manipulations des Ambriens peut aussi refaire surface lors d'une divination. Les lames qui sortent peuvent être choisies par un personnage qui agit en coulisse, pour orienter les PJ dans une direction précise.

Interprétation, vague ou détaillée

La plupart du temps, le MJ se contentera de donner l'interprétation du tirage dans l'instant qui suit. Si quelque chose lui vient à l'esprit, indication, présage ou prémonition, tant mieux. Sinon, les cartes peuvent toujours dire que "la situation est confuse, réessayez plus tard". Le MJ peut aussi préparer des tirages complets, pour donner aux joueurs un aperçu de quelque conflit important dans la campagne, chaque carte étant alors présentée en détail, avec plusieurs significations et interprétations différentes.

Tirage des cartes

La prévision de l'avenir avec un jeu d'Atouts, ce que Corwin appelle "tirer les cartes", se passe comme suit. D'abord, on brasse le jeu, tandis que le *demandeur*, celui qui cherche une réponse, pense à sa question ou simplement à la situation en général. S'il y a plusieurs personnes impliquées dans l'affaire, chacune coupe les cartes, une fois qu'elles ont été mélangées. Puis on les pose une à une, face en haut, dans un ordre précis. On peut former le simple éventail de six lames décrit plus bas comme des arrangements complexes dans lesquels apparaissent tous les éléments du paquet. Une fois la figure terminée, les participants peuvent tenter de l'interpréter.

Interprétation

L'emplacement d'une carte a une signification spéciale et chaque carte a plusieurs sens. Selon l'endroit où elle apparaît, elle peut représenter celui qui y est dépeint, un élément du décor ou un trait de l'original. Son sens peut encore être modifié par les autres lames présentes. Au final, l'interprétation peut prendre des heures sans fournir de conclusion précise.

L'éventail de six cartes

C'est la disposition utilisée pour obtenir un aperçu psychique de la situation du point de vue du demandeur. La première carte est placée au milieu, suivie par une autre à sa droite, une à sa gauche, une au-dessus et une au dessous et, pour finir, une dernière qui la recouvre en la croisant (horizontalement).

Signification des cartes dans le tirage

Chaque lame représente une partie de la situation qui varie selon sa position comme il est expliqué ci-dessous. On trouvera également un sens possible de l'Atout de Caine où qu'il apparaisse dans cette configuration.

1. La situation présente du demandeur

"C'est la carte qui vous couvre," dira le chiromancien pour la décrire. Si plusieurs choses concernent le personnage, cette lame décrira celle dont il va être question lors du tirage.

L'image de Caine à cet endroit pourrait signifier que Caine est l'inconnu que le PJ essaie d'aider ou bien, vu l'amour de Caine pour la mer et les navires, que le problème a quelque chose à voir avec la mer.

2. L'issue probable de l'affaire en cours

"Celle-ci est la voie qui s'ouvre devant vous". Cette carte présente le développement probable de la situation, au cas où rien ne changerait.

L'Atout de Caine implique que les personnages vont rencontrer Caine, ou qu'il va sortir vainqueur de cet affrontement. Il peut aussi vouloir dire que l'affaire va se terminer comme Caine a terminé la Guerre de la Marelle, par un assassinat.

3. Le poursuivant du demandeur

"C'est ce qui vous talonne". En général, c'est un personnage, mais il peut également s'agir d'un aspect de ce personnage. L'apparition de Benedict à cet endroit peut vouloir dire qu'il poursuit le demandeur, que des forces militaires le poursuivent ou qu'il est hanté par le désir de s'améliorer en Combat.

L'Atout de Caine signifiera que le demandeur est poursuivi par Caine. En fait, s'il a aux trousses un des descendants de celui-ci, comme leurs lames n'existent pas dans le paquet, le PJ aura ainsi une indication sur les origines de son adversaire. D'un autre côté, si l'on se rappelle que Caine a utilisé les Atouts comme moyen d'espionnage, sa carte peut impliquer que quelqu'un surveille le demandeur de cette façon.

4. Ce qui inspire le Demandeur

"Ce qui vous soutient". Un but éloigné, un code moral, un amour ou quelqu'un que le personnage respecte.

Si la carte de Caine sort, peut être le but ultime du Demandeur est-il de sauver Caine d'un danger ou d'une prison, à moins qu'il ne souhaite arriver à être aussi rusé que lui, ou aussi apte que lui à tuer pour assurer la sauvegarde d'Ambre.

5. Ce qui cherche à le manipuler

"Ce qui voile sa face". Cette carte peut indiquer, au moins indirectement, qui tire les ficelles pour manipuler le demandeur, une personne précise ou un lieu comme Ambre et les Cours du Chaos.

L'Atout de Caine, à cette place, indiquera que c'est lui qui, depuis les coulisses, dirige le PJ ou même toute l'intrigue (c'est possible, car nous parlons du meilleur manipulateur ambrien). Il peut aussi signifier, étant donné la façon dont Caine a jadis contrefait sa propre mort, que le principal adversaire est quelqu'un que l'on croit mort mais qui est toujours en vie.

6. L'axe de l'affaire

La vraie solution ou la prochaine étape. "Et ceci est la carte qui vous croise, la clé de votre problème". C'est la lame la plus importante du tirage, celle qui contient l'information la plus importante. Elle permet au MJ d'indiquer au joueur quelle peut être sa prochaine étape. En général, cela reste ambigu, mais parfois, cet Atout désigne clairement une personne ou un endroit ayant une grande importance.

Si la carte de Caine sort à ce moment, cela peut vouloir dire que la prochaine action à entreprendre sera de contacter Caine, ou bien que toute l'histoire repose sur lui, ou encore que sa manière de se cacher et d'attendre en surveillant est la meilleure stratégie que le demandeur puisse adopter.

■ Exemple d'un tirage de cartes

Voici quelques réponses que le MJ peut faire à des tirages effectués par des joueurs essayant de lire leur avenir dans les Atouts. Commençons lorsqu'ils décident de tirer les Atouts.

Ted : J'ai une idée. Si on voyait ce que conseillent les Atouts ?

Peggy : Ça me va. Je suis complètement déconcertée, alors...

Peut-être y trouverons-nous une indication sur la marche à suivre.

Ted : Je brasse les cartes.

MJ : Est-ce que tu utilises cette étrange carte rose que vous avez trouvée dans la citadelle ?

Ted : Heu...

Peggy : Mauvaise idée. Je n'aime pas ça. Qui a jamais entendu parler d'un Atout de quelqu'un qui porte un costume de clown ? Je suis pour qu'on la laisse de côté.

Ted : Oui, mais dans ce cas, nous n'aurons aucune chance de savoir quelle est sa place dans cette histoire.

Une fois que les joueurs ont décidé s'ils utilisent ou non cette lame, ils posent six cartes en éventail. Le MJ peut leur proposer l'une des réponses qui suivent.

1. "Les esprits sont agités, ce soir..."

Le MJ ne sait pas quoi dire aux joueurs ou bien il pense qu'ils ne devraient pas s'en sortir aussi facilement.

MJ : Vous déployez les cartes, les étudiez un moment mais n'y voyez rien d'intéressant. Peut-être une autre fois.

2. "Vous avez le pressentiment d'un malheur, mais c'est encourageant..."

Le MJ veut informer les joueurs qu'ils doivent se presser, à cause de l'urgence de la situation, mais sans leur donner trop de détails.

MJ : Le tirage semble indiquer qu'il y a des ennuis à l'horizon, que vous ne devez faire confiance à personne et qu'il

faut surveiller vos arrières. Il n'y a que très peu d'impressions concrètes.

Peggy : C'est plutôt courant en Ambre, non ?

MJ : Oui, mais il implique aussi que quelque chose va arriver très prochainement. Vous avez l'image du château d'Ambre en "issue probable", seulement elle est renversée...

Peggy : Qu'est-ce que ça veut dire ?

MJ : La carte est à l'envers. Ça signifie de gros ennuis, et peut-être que si vous n'agissez pas rapidement, Ambre elle-même pourrait être affaiblie ou détruite.

3. "Oui, un visage apparaît..."

Le MJ veut donner aux joueurs une indication sur ce qui se passe et qui est derrière toute l'histoire.

MJ : Tout semble pointer vers une personne, la clé de vos ennuis, celle que vous devez contacter. En sixième position, représentant la vraie solution à votre problème, vous avez la carte de Corwin.

4. "Je vois un mystère..."

Le MJ a choisi de concentrer la réponse sur un problème, pour en donner aux joueurs une perspective nouvelle.

MJ : Le tirage semble assez clair. Une partie en est même très logique. Par exemple, à l'emplacement du manipulateur, vous voyez l'Atout de Julian.

Ted : Julian ! C'est lui qui nous a envoyé dans cette foutue chasse à la Licorne. C'est logique. Et les autres cartes ?

MJ : Elles paraissent vagues. Ce sont toutes des arcanes mineurs, à l'exception d'une.

Ted : Laquelle ?

MJ : Ce qui est bizarre, c'est que c'est l'Atout de Dworkin, qui apparaît en troisième position, celle qui est censée dire qui vous poursuit.

Ted : Normalement, c'est une personne à cet endroit, non ?

MJ : Pour autant que tu le saches.

Peggy : Que savons-nous sur Dworkin ?

MJ : Que c'est probablement votre arrière-grand-père, qu'il est le créateur des Atouts et que la majorité de vos parents le croient fou.

Peggy : Non, je pensais à autre chose. C'est ça ! Dworkin a dit un jour qu'il était la Marelle et que la Marelle était Dworkin.

Ted : Ho ! Alors l'Atout de Dworkin pourrait représenter la Marelle.

Peggy : Oui, et alors tout devient beaucoup plus clair...

5. "Oui. Je ne connais pas la question, mais la réponse est Oui !"

Le MJ a des tas d'idées pour interpréter les cartes, mais la complexité de la situation dans la campagne, avec tous ces événements étranges et le nombre élevé de personnages, rend difficile de décider laquelle utiliser. En ce cas, il peut demander aux joueurs de poser une question précise.

MJ : Quelle question voulez-vous poser aux cartes ?

Ted : Je croyais que nous n'avions pas à poser de questions avant le tirage ?

MJ : En général, ce n'est pas nécessaire, mais en l'occurrence, ça ressemble à la réponse à une question en Oui/Non. Alors quelle est votre question ?

Ted : Je dirais que nous voulons savoir si la Licorne nous guide ou si elle nous fuit.

MJ : Peux-tu formuler ça de manière à ce que je puisse répondre oui ou non ?

Ted : Devons-nous continuer à suivre la Licorne ?

Peggy : J'ai mieux. Est-ce que la Licorne veut que nous la suivions ?

MJ : Vous n'êtes pas sûrs qu'il s'agisse de la Licorne, mais la réponse est oui, sans conteste. Que faites-vous ?

Peggy : Je pense que nous devrions essayer un autre tirage, juste pour voir si nous en obtenons plus sur la Licorne.

Ted : Il y a un problème. (Au MJ.) Est-ce qu'il y a une carte représentant la Licorne ?

MJ : Il n'y a pas d'Atout pour la Licorne.

Ted : J'ai une idée. Je prend mon Atout, et je le retourne, la face avec la Licorne vers le haut, puis je le remets dans le paquet. J'essaie un autre tirage pour voir si la Licorne va sortir.

Peggy : Bien vu !

MJ : Vous faites un autre tirage ?

6. "Je sens une présence..."

Une lecture des cartes est aussi parfois un moyen de révéler l'intervention d'un autre Ambrien. Dans l'exemple qui suit, tout a été manigancé par Osric qui surveille de près les personnages des joueurs et peut même avoir arrangé ce tirage.

MJ : Ouah ! Ton tirage ressemble à un "Who's Who" ambrien. Il y a trois membres de la vieille génération et le personnage de Peggy, Iresa.

Peggy : Ah bon ? Où est Iresa ?

MJ : Au centre. C'est la première carte, ce qui veut dire que tout tourne autour de toi.

Ted : Ça va peut-être nous apprendre quelque chose sur la disparition de ta mère.

MJ : D'après les autres cartes, il semble que le tirage concerne Iresa elle-même. Tu vois Julian à la place du manipulateur.

Peggy : C'est logique, il nous a fait pas mal voyager ces derniers temps.

MJ : En seconde position, tu as l'Atout de Brand.

Ted : Brand est l'issue probable ?

MJ : Lui ou quelque chose qui lui est associé, et à moins que vous n'agissiez pour changer ça.

Ted : Je n'aime pas ça. Tout ce que nous savons de lui, c'est qu'il était fou et qu'il a voulu détruire l'univers pour en créer un nouveau qui l'aurait vénéré.

Peggy : Il a l'air d'un sacré cinglé. Il y a Julian et Brand, mais tu as dit qu'il y avait trois aînés ambriens dans le tirage. Qui est le dernier ?

MJ : Hm... Je ne suis pas sûr que vous sachiez de qui il s'agit.

Peggy : Si c'est une carte des paquets standard, je le sais. Julian a parcouru tout le paquet avec moi, une fois, en me donnant les noms de tous les membres de la famille.

MJ : C'est vrai, j'avais oublié. La carte représente Osric.

Ted : Osric ? Mais il est mort !

MJ : Exact. Son atout est en sixième position, ce qui en fait votre vraie solution. Si l'on regarde le reste du tirage, l'Atout d'Osric semble pourtant indiquer une personne vivante. Peut-être un de ses enfants ?

Peggy : Je ne pense pas qu'il soit mort. Ça collerait très bien s'il était vivant.

Ted : Oui, trop bien !

Peggy : Je pose la main sur sa carte et j'essaie d'établir le contact.

MJ : Doucement, comme une tache d'huile à la surface de l'eau, une impression de froid t'envahit. C'est comparable à ce que tu éprouves lorsque tu touches un autre Atout, mais ça prend tout ton corps, pas seulement tes doigts.

Ted, tu as la chair de poule. Que faites-vous ?

MÉTAMORPHOSE

Pour rester équitable, le MJ devrait prévenir les joueurs lorsqu'ils s'embarquent dans une activité dangereuse ou suicidaire.

La tentation de dépasser les limites de sécurité semble irrésistible pour les métamorphes. Ils oublient trop souvent que ce qu'ils modifient est leur corps, le délicat réceptacle de leur esprit.

C'est la tentation du pouvoir qui les amène sans cesse à se montrer imprudents. Ça, plus le fait que la "zone" dangereuse est assez floue. Un personnage qui y entre une fois et y survit se sentira doublement tenté de recommencer une fois prochaine.

LES DANGERS DE LA MÉTAMORPHOSE

Si un PJ pousse trop loin sa capacité de métamorphose, il se retrouvera au-delà de la ligne dans une sorte d'histoire d'horreur dont il sera le héros. Les fautes en la matière ne sont presque jamais fatales, mais le joueur souffrira un vrai martyre. Malgré tout, se retrouver grillé par son propre pouvoir est un bon moyen de se construire face à l'adversité.

Perte de personnalité durant une métamorphose

Le problème le plus courant pour un métamorphe est le risque de perdre sa personnalité, son identité. Cela résulte en général de l'imitation de quelqu'un d'autre ou d'une créature psychiquement puissante. Lorsque cela arrive, le joueur peut alors perdre le contrôle de son personnage, qui passe au mains du Maître de Jeu. Dans le meilleur des cas, la personnalité d'origine reprend le dessus lorsque le corps tombe inconscient. Il est toutefois possible que la personnalité "étrangère" garde le contrôle pendant une très longue période.

Perte du pouvoir de Métamorphose

C'est un problème extrêmement grave qui peut prendre deux formes.

Perte de la maîtrise du pouvoir

L'esprit du personnage a perdu la capacité de contrôler les métamorphoses du corps. Il va devoir réapprendre à se transformer, en tâtonnant, ce qui lui demandera quelques semaines.

Perte de la capacité de se métamorphoser

Plus grave, les cellules perdent leur capacité de Métamorphose. Le corps devient intransformable, impossible à modifier. Au bout du compte, les cellules récupéreront leur pouvoir, avec le processus de guérison naturelle et de régénération. Le temps nécessaire à cela dépendra de l'Endurance du personnage. Un an ou plus si elle est de rang Humain, un mois environ pour un rang Chaosien et une semaine pour un niveau Ambrien. Une meilleure Endurance permettra bien évidemment de guérir plus vite.

Perte du pouvoir et de sa maîtrise

Les cellules du corps devront se régénérer complètement avant que le personnage ne puisse réapprendre à se transformer. Il faut donc ajouter le temps d'apprentissage au temps de guérison pour savoir quand le PJ sera de nouveau capable de se métamorphoser.

Métamorphose involontaire

Il arrive que le joueur conditionne son corps à réagir immédiatement par une métamorphose dans certaines conditions. En général, c'est bénéfique. Par exemple, si un personnage tombe d'une grande hauteur, il sera plus rapide de laisser son corps se transformer de lui-même que de réfléchir consciemment à une métamorphose et de l'exécuter.

Infection par le Chaos Primordial

Un personnage qui pousse ses métamorphoses trop loin, imposant une grande tension à son corps, court le risque de perdre le contrôle de son pouvoir. Toute chose vivante a une petite part du Chaos Primordial en elle. Sans lui, il n'y a ni

naissance ni croissance ni vieillissement, seulement un état de stase. Les métamorphes sont ceux qui maîtrisent cette partie de Chaos qui est en eux.

Cancer chaotique

Un Métamorphe qui a abusé de son pouvoir, se fatigant ou s'affaiblissant, peut découvrir qu'il perd le contrôle de ses cellules. Cette découverte vient le plus souvent trop tard pour qu'il prenne des mesures préventives. Il se retrouve en permanence vidé de son énergie, son corps avec sa capacité métamorphique se dépendant pour contrer les débordements du cancer. Des "tumeurs" et des cellules anarchiques se développent partout en lui, se transformant à une vitesse incroyable, s'adaptant pour détruire les autres cellules et se multipliant en quelques heures. S'il n'est pas soigné, ce cancer finira par attaquer les organes vitaux, arriver à la surface de la peau et dévorer sa victime encore vivante.

Chaos total

Si elle se développe jusqu'à son terme, une infection par le Chaos Primordial peut ne pas tuer sa victime. Par contre, chaque cellule du corps de celle-ci va devenir une entité métamorphique indépendante. Dans la pratique, le malade devient une masse de cellules en constante transformation, semblable à un tas de protoplasme. Aucune pensée intelligente n'y subsiste, les connexions nerveuses étant brisées. Toutefois, même ainsi, un personnage conserve une chance de retrouver sa forme normale.

Soigner une infection par le Chaos

Les méthodes de guérison sont laissées à l'appréciation de chaque Maître de Jeu. Elles peuvent inclure l'utilisation de la Marelle Avancée, bien que celle-ci puisse se montrer totalement destructrice, les cellules chaotiques explosant littéralement à travers tout le corps. Il existe aussi des spécialistes de ce "cancer" dans les Cours du Chaos, qui savent comment traiter cette maladie, bien que leurs méthodes soient réputées barbares et très douloureuses.

Métamorphose Avancée

Le risque associé à la Métamorphose ne disparaît jamais. Le danger pour un personnage de tomber dans l'un des pièges de ce pouvoir ne fait que croître lorsque ses capacités augmentent de puissance.

La plus importante amélioration amenée par la Métamorphose Avancée est la possibilité pour son bénéficiaire d'altérer son propre esprit. Cela peut se faire de deux façons : la plus dangereuse est d'imiter quelqu'un d'autre, d'en devenir littéralement une copie parfaite, et de perdre ainsi sa propre identité.

L'autre consiste à copier une personnalité étrangère. Dans ce cas, le métamorphe ne fait que reproduire la Psyché de son modèle, sa personnalité et son état mental, tandis que sa véritable personnalité garde le contrôle du tout. C'est dangereux également, mais plus à cause des distorsions de la perception que du risque de se "perdre".

■ LA SORCELLERIE

"... Je pris malgré tout la décision de préparer à la première occasion une réserve conséquente de sortilèges, tant défensifs qu'offensifs. Des charmes comparables à celui que j'avais mis en place pour me protéger du zèle de mon ange gardien. Le problème, en ce domaine, c'est que plusieurs jours de solitude sont parfois nécessaires pour préparer une panoplie de sortilèges acceptables, les mettre en œuvre et répéter longuement leurs formules de façon à pouvoir les employer sans la moindre hésitation en cas de besoin — sans parler de leur fâcheuse tendance à s'affaiblir et perdre toute efficacité en seulement une semaine. C'est une



moyenne, certains durent plus longtemps, d'autres moins, en fonction de l'énergie qu'on investit en eux et du climat magique de l'ombre où l'on se trouve. Tout cela est bien fastidieux, surtout lorsqu'on n'est pas certain d'en avoir l'utilité avant longtemps. Il est par ailleurs indiscutable que tout sorcier digne de ce nom devrait avoir constamment au moins trois sortilèges à sa disposition : un d'attaque, un de défense et un de fuite. Mais je suis d'une nature plutôt nonchalante, pour ne pas dire paresseuse, et je n'avais pas été convaincu de l'utilité de tels préparatifs jusqu'à une période récente. En outre, je n'avais guère eu de temps à leur consacrer."

- Une explication de Merlin dans "Le Sang d'Ambre"

■ Lancement de sortilèges

Oui, les sortilèges sont puissants. Le problème, c'est qu'ils sont aussi vraiment empoisonnantes.

En tant que MJ, il faut rendre les joueurs conscients du temps, des efforts et des soucis qu'impose le fait de maintenir des sorts "prêts" ... On peut demander :

- "Tu vas à la fête ou tu remets tes sortilèges à niveau ?"
- "Tu pars pour la Descente aux Enfers avec les autres ou bien tu restes pour l'occuper de tes sorts ?"
- "Tu es en train de remettre en place le réseau de tes sortilèges lorsque tu reçois un appel par Atout, avec la force d'une migraine modèle 47. Est-ce que tu continues de maintenir tes sorts, ouvrant ainsi ton esprit au contact, ou bien est-ce que tu les laisses tomber pour laisser ton esprit se consacrer à cet appel ?"

• "La période des examens approche. Tu as pu maintenir tes sortilèges pendant tout le trimestre, en prenant sur ton temps de travail universitaire et de révisions. Mais maintenant, il est clair que, soit tu laisses tomber tes sorts pour passer les deux prochaines semaines à réviser, soit tu vas être éjecté de l'école. Que choisis-tu ?"

Toujours en tant que MJ, on peut faire passer d'un coup plusieurs mois ou même plusieurs années, pour le personnage, en particulier s'il réside en Ombre ou dans les Cours du Chaos. Alors, juste pour savoir, voyons combien de temps le PJ acceptera de laisser lui échapper toutes les occasions intéressantes de sa vie juste pour une poignée de sortilèges. Les seuls personnages qui garderont un répertoire complet de sorts seront les vrais accros.

■ Les gros défauts des sortilèges

Définition des Ombres

Chaque sortilège doit être adapté à l'environnement magique dans lequel il sera lancé. Si le personnage maîtrise aussi la Marelle ou le Logrus, la qualité de l'Ombre en ce domaine lui apparaîtra clairement. Mais un PJ dépourvu de ces pouvoirs, et n'ayant aucun autre moyen d'évaluer le climat magique d'une Ombre, peut se retrouver avec tout un arsenal de sorts et aucun moyen de les lancer. C'est la raison pour laquelle les magiciens d'Ombre, effroyablement puissants et



capables de lancer un nombre quasi illimité de sortilèges stupéfiants lorsqu'il sont chez eux, sont démunis ailleurs. Dans une Ombre différente, où la magie est régie par des lois différentes, leurs sorts ne marchent pas.

Magie contre Pouvoir

Face à un réel Pouvoir, la Magie fait pâle figure. Les sortilèges sont inefficaces contre la Marelle, le Logrus ou les Atouts, à moins de contenir une parcelle de leur pouvoir.

■ CRÉATION DE NOUVEAUX POUVOIRS

Si vous jetez un coup d'œil aux descriptions des Ambriens des romans, vous y trouverez des extensions des Pouvoirs existants et quelques nouveaux Pouvoirs.

Les personnages de Zelazny sont capables de faire des choses mystérieuses, voire étourdissantes. Parfois, c'est parce qu'ils sont experts dans l'utilisation de leurs pouvoirs, et qu'au cours des siècles passés à expérimenter avec, ils ont découvert des manières incroyables de les utiliser. Il peut aussi s'agir de héros possédant plusieurs Pouvoirs et ayant trouvé comment les combiner, de façon à ce que leurs effets se multiplient au lieu de simplement s'ajouter. Enfin, certains font montre de capacités improbables tout simplement parce qu'il y a des niveaux de maîtrise au-delà de ceux décrits dans ces règles.

Les nouveaux Pouvoirs ouvrent d'énormes possibilités au Maître de Jeu. Non seulement il peut mettre en scène sa propre version d'Ambre, mais il peut y introduire des variations "extraordinaires" ou "exaltées" de chaque pouvoir, dépassant celles présentées ici.

■ INVENTION DE NOUVEAUX POUVOIRS

Une des grandes forces d'*Ambre* est son absence de limites. Si la Marelle a été créée, ainsi que le dit Dworkin, à partir d'un îlot d'Ombre au-delà du Chaos, qui sait quelles autres réalités peuvent apparaître ?

Prenons les livres plus récents de Zelazny, la saga de Merlin. On y trouve des personnages qui disposent de pouvoirs accordés par des "Marelles brisées" et le "Donjon des Quatre Mondes", ou encore par cette création de Merlin basée sur les Atouts, la *Roue Spectrale*. Nous prévoyons de développer ces Pouvoirs inconnus dans le supplément *Shadow Knight*, mais chaque MJ peut en apporter sa propre version.

Avant de commencer à travailler les détails d'un nouveau pouvoir ou d'une version plus avancée d'un pouvoir existant, il faut se poser les questions suivantes :

• Comment apparaît le Pouvoir ?

Est-ce qu'il rend fou, en partie, son utilisateur, comme le Logrus ? Est-ce qu'il lui donne une aura menaçante et des yeux rouges ? Est-ce que ses manifestations ont une couleur, une lumière ou une odeur spécifique ? Est-ce que son invocation dégage une impression de mystère ? De satisfaction, peut-être ?

• Qu'est-ce qui le fait fonctionner ?

A-t-il une source primordiale comme la Marelle ou le Chaos ? Puise-t-il dans la force vitale de son utilisateur ? Ou tire-t-il son énergie d'un environnement particulier ?

• Comment gagner ce Pouvoir ?

Faut-il de l'entraînement ? Un sacrifice personnel ? Quelque action ou voyage sont-ils nécessaires ? Faut-il être né avec une qualité spéciale ?

CALCUL DU COÛT DU NOUVEAU POUVOIR

Si elle n'est pas précise, cette méthode est l'une des meilleures : on compare le nouveau Pouvoir aux anciens.

■ Domaine d'action

Définit l'endroit où se manifeste le Pouvoir. Est-il limité à un endroit précis ou non ?

Aucun

Le Pouvoir n'existe que là où il est invoqué. La Métamorphose, par exemple, est un pouvoir "local" affectant le corps de celui qui le possède. Coût : 0 point.

Limité

Ce Pouvoir n'apparaît qu'en un seul endroit et n'affecte que cet endroit. Cela peut aller d'une petite île dans le vide à un monde entier, mais il ne projette pas d'Ombres. Il n'est pleinement accessible qu'à l'endroit où il agit. Coût : 1 point.

Focalisé

Comme la Marelle ou le Logrus, ce Pouvoir s'étend indéfiniment dans toutes les directions, pour ne s'arrêter que là où d'autres pouvoirs interfèrent avec lui. Toutefois, son "point focal" est très clairement défini, tel la Marelle originelle pour la Marelle ou le Chaos Primordial pour le Logrus. La force du pouvoir est à son maximum à ce point focal et décroît progressivement à mesure que l'on s'en éloigne. Coût : 2 points.

Infini

Le Pouvoir semble illimité et efficace partout. Les Atouts en sont un bon exemple, puisqu'ils semblent fonctionner partout avec la même efficacité. Coût : 4 points.

■ Pouvoir contre Pouvoir

La deuxième mesure du pouvoir est sa force relative par rapport aux autres. Chacun doit être évalué en comparaison avec les cinq listés ci-dessous. Si une campagne inclut de nouveaux pouvoirs, un nouveau pouvoir devra être comparé à ceux-ci également.

Impuissant contre un Pouvoir existant

Le nouveau Pouvoir ne peut contrer un des pouvoirs existants. S'il est par exemple "impuissant contre le Logrus", il ne pourra affecter un personnage qui utilise le Logrus ni défendre son détenteur contre l'attaque d'une extension Logrus.

Contre la Marelle : 0 point.
Contre le Logrus : 0 point.
Contre les Atouts : 0 point.
Contre la Métamorphose : 0 point.
Contre la Magie : 0 point.

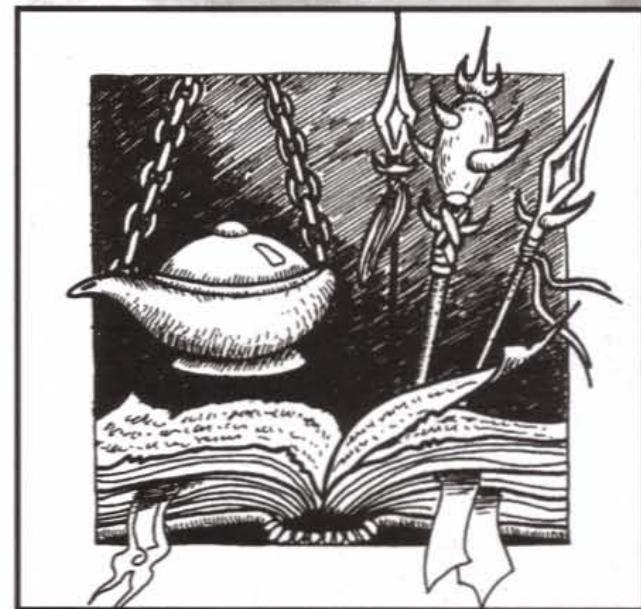
Faible contre un Pouvoir existant

Le nouveau Pouvoir est presque toujours battu quand il s'oppose à un des autres. S'il a un point focal, celui-ci est le seul endroit où il ait une chance d'en triompher.

Contre la Marelle : 4 points.
Contre le Logrus : 3 points.
Contre les Atouts : 2 points.
Contre la Métamorphose : 1 point.
Contre la Magie : 0 point.

Égal à un Pouvoir existant

Les deux Pouvoirs, l'ancien et le nouveau, sont de force équivalente. Un duel au point focal de l'un ou de l'autre se solderait par sa victoire sur le "visiteur".



Contre la Marelle : 8 points.

Contre le Logrus : 6 points.

Contre les Atouts : 4 points.

Contre la Métamorphose : 2 points.

Contre la Magie : 1 point.

Fort contre un Pouvoir existant

Bien que sa supériorité ne soit pas écrasante, le nouveau Pouvoir bat en définitive souvent l'ancien. Ce sera plus difficile au point focal de celui-ci, et bien plus facile au point focal du dernier né.

Contre la Marelle : 16 points.

Contre le Logrus : 12 points.

Contre les Atouts : 8 points.

Contre la Métamorphose : 4 points.

Contre la Magie : 2 points.

Dominant face à un Pouvoir existant

Le nouveau Pouvoir peut battre l'ancien où qu'ils se rencontrent, en attaque ou en défense.

Contre la Marelle : 32 points.

Contre le Logrus : 24 points.

Contre les Atouts : 16 points.

Contre la Métamorphose : 8 points.

Contre la Magie : 4 points.

■ Modificateurs de coût du Pouvoir

Après avoir déterminé le domaine d'influence du Pouvoir et sa force par rapport aux autres, le total de points obtenu est multiplié par un nombre dépendant des diverses qualités de cette création.

■ Communication

Comme les Atouts, le Pouvoir donne la faculté de communiquer avec d'autres. Ceci suppose une communication psychique et l'établissement d'un lien mental.

Communication avec ceux qui partagent le pouvoir

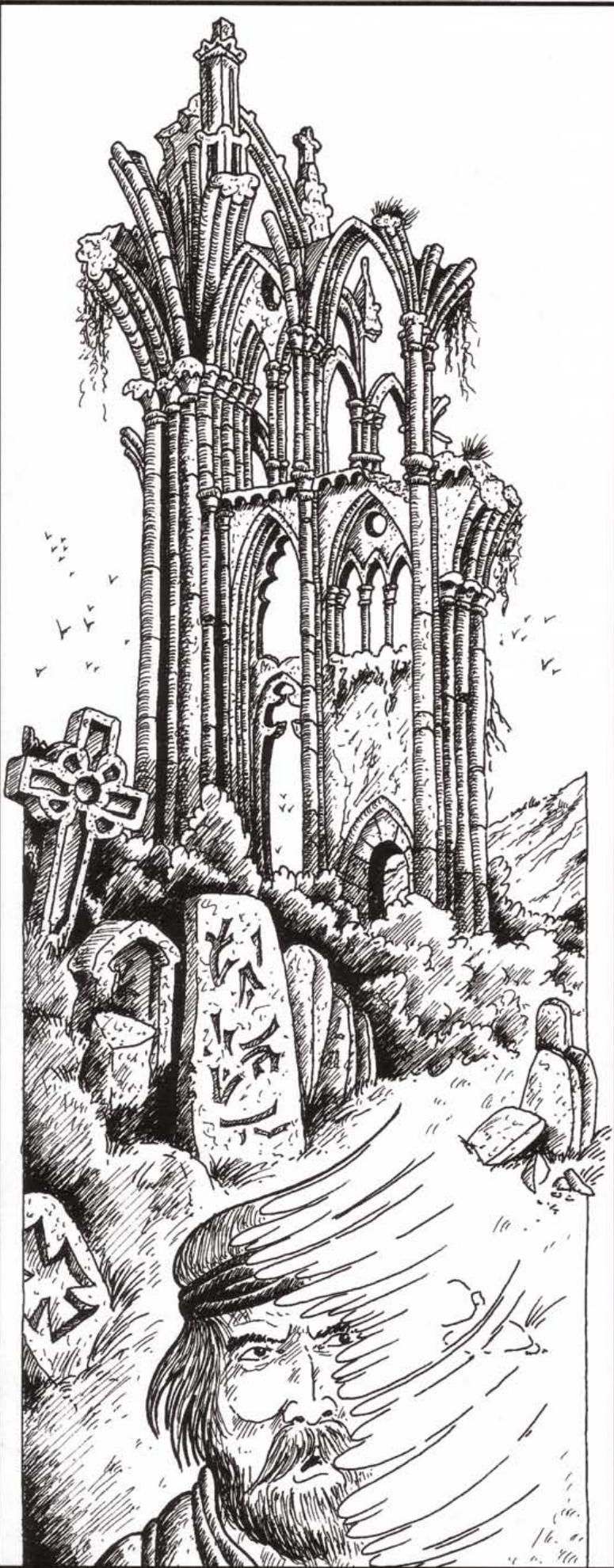
Ne marche qu'entre deux détenteurs de ce Pouvoir. Coût : x2.

Communication avec un objectif déterminé

Comme avec les Atouts, l'utilisateur ne peut établir qu'un lien psychique et est limité dans ses possibilités de communication à une certaine catégorie d'objectifs, dans une étendue donnée. Coût : x3.

Communication illimitée

Tout le monde, dans le domaine du Pouvoir, peut être contacté par un de ses initiés. Coût : x4.



■ Transport

Le Pouvoir peut transporter un personnage d'un endroit à un autre. Le déplacement en Ombre appartient à la catégorie des manipulations des Ombres et pas des transports.

Via le canal d'une communication

Une fois la connexion psychique effectuée, le voyage peut se faire dans les deux sens. Coût : x2.

Via un point où le Pouvoir se manifeste

L'initié peut aller de n'importe quel point où le Pouvoir se manifeste à n'importe quel autre, c'est-à-dire vers le point local, un autre initié ou encore un objet qui contient le Pouvoir. Coût : x3.

Téléportation du point focal

Comme avec la Marelle, le PJ peut gagner le point focal et l'utiliser pour se téléporter n'importe où, à portée du pouvoir. Coût : x4.

■ Usage défensif

L'efficacité d'un Pouvoir en tant que défense dépend de son classement "Pouvoir contre Pouvoir". Un Pouvoir utilisé en défense n'est que rarement efficace contre des attaques purement physiques, telles qu'épées, balles, etc.

Défense dans le domaine du Pouvoir

Le Pouvoir ne peut défendre son utilisateur que s'il se trouve au point focal. Coût : x2.

Défense sur invocation

L'initié doit se concentrer sur le Pouvoir ou utiliser un artefact qui en est porteur. Coût : x3.

Défense automatique

Les initiés sont "chargés" en permanence par le Pouvoir et constamment défendus par lui. Coût : x4.

■ Utilisation offensive

Le Pouvoir peut être utilisé comme arme. De même que précédemment, son efficacité dépend de son classement "Pouvoir contre Pouvoir". Une utilisation offensive se manifeste toujours sous forme d'énergie pure.

Attaque au point focal

Le Pouvoir n'attaque que ceux qui entrent en contact avec sa source ou point focal. La Marelle, par exemple, ne détruit que ceux qui la touchent. Coût : x2.

Attaque sur invocation

L'initié doit se concentrer sur le Pouvoir ou utiliser un artefact qui en est porteur. Coût : x3.

Attaque dans le domaine du Pouvoir

L'initié peut manier le Pouvoir comme une arme et diriger son énergie sur n'importe quelle cible, dans les limites de portée du Pouvoir. Coût : x4.

■ Manifestation du Pouvoir

En général, les Pouvoirs sont discrets et ne se manifestent pas en dehors des moments où on les utilise.

Pouvoir intérieur

L'initié ne peut utiliser le Pouvoir qu'à l'intérieur de son corps. Coût : x1.

Manifestation énergétique

Une forme de projection permet d'utiliser le Pouvoir en tant qu'énergie pure. Coût : x2.

Manifestation physique

Tout comme les extensions du Logrus peuvent être employées pour toucher, prendre ou tordre quelque chose,

on peut se servir du nouveau Pouvoir pour agir sur les objets. Coût : x3.

■ Manipulation des Ombres

Le Pouvoir permet-il de créer une Ombre ? De la détruire ? D'en modifier la structure et l'apparence ? Tous les Pouvoirs existants, à l'exception de celui des Atouts, donnent la capacité de manipuler les Ombres. La création et la destruction d'Ombres sont sans aucun doute possibles grâce à la Marelle et au Logrus.

Manipulation des objets

Le nouveau Pouvoir permet à son utilisateur de modifier certaines petites choses d'Ombre. Coût : x2.

Manipulation de soi

L'initié peut transformer son propre corps. C'est le multiplicateur de base pour la Métamorphose. Coût : x3.

Manipulation du monde d'Ombre

Le nouveau Pouvoir peut servir à manipuler des Ombres entières, tout comme la Marelle. Les initiés peuvent parcourir les Ombres infinies. Coût : x4.

■ Invocation

Comment l'initié invoque-t-il le Pouvoir ? La Marelle, les Mots de Pouvoir et la Métamorphose font partie du personnage lui-même. Il n'est donc pas besoin de les invoquer. Le Logrus et la Marelle Avancée nécessitent que leur symbole soit invoqué, si l'on veut les utiliser. Le pouvoir du Joyau du Jugement, quant à lui, nécessite la possession du Joyau.

Si une invocation du pouvoir est requise, cela diminue son coût, et cette réduction est plus importante encore si la possession d'un objet est impérative pour l'emploi du pouvoir. Un pouvoir qui peut être utilisé sans préparation doit, au contraire, être plus cher.

Contact avec le Pouvoir

L'initié ne peut se servir de son Pouvoir que s'il est en contact avec le point focal. Le pouvoir de téléportation de la Marelle, par exemple, ne fonctionne que lorsqu'un personnage la parcourt. Coût : x1.

Présence du Pouvoir dans un objet

Comme celui des Atouts, le Pouvoir est contenu dans quelque objet, ou créature, et ne peut être utilisé que si on est en possession de cet objet. Coût : x2.

Invocation

Le porteur de ce Pouvoir doit "l'amener à son esprit", ce qui lui prend une ou deux minutes, avant de pouvoir l'employer. Le Logrus et la Marelle Avancée sont de bons exemples. Coût : x3.

Automatique

L'initié peut se servir de son Pouvoir sans préparation ni accessoire particuliers. C'est le cas de la Marelle, avec laquelle on peut se déplacer en Ombre sans avoir à faire quoi que ce soit d'autre. Coût : x4.

■ AMÉLIORATION DES POUVOIRS EXISTANTS

Les versions de base et avancées présentées dans ce livre ne sont que les premiers pas. Chaque Pouvoir peut être amélioré ou étendu, soit qu'on augmente simplement le contrôle qu'en a le personnage, soit qu'on en propose une nouvelle approche. Reportez-vous pour les exemples aux versions "exaltées" détenues par les Ambriens des premières générations ou au paragraphe ci-dessous.

■ Marelle "inversée"

Si l'on suppose que la Marelle Primale se parcourt dans le sens des aiguilles d'une montre, de la droite vers la gauche, se pourrait-il qu'il existe une Marelle identique qui se parcourrait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, de la gauche vers la droite ?

Cette Marelle inversée générerait une toute nouvelle "face" de l'univers. Celui qui en posséderait l'empreinte aurait la possibilité de se rendre dans l'univers-miroir et d'y manipuler les Ombres. Bien sûr, le contenu d'un tel univers dépendrait entièrement du Maître de Jeu.

Coût : 15 points, à ajouter au coût de la Marelle, normale ou Avancée, pour un total de 65 ou 90 points.

■ ÉTENDRE LES POSSIBILITÉS DES ARTEFACTS ET DES CRÉATURES

Les Ambriens des générations précédentes et d'autres PNJ disposent de pouvoirs améliorés. Ils doivent donc être en mesure de créer des objets disposant de Qualités et de pouvoirs inaccessibles aux personnages des joueurs.

■ Vitalité Stupéfiante

Cette Qualité confère une force supérieure à celle de n'importe quelle créature naturelle. Un humain doté d'une Vitalité Stupéfiante voit sa Force élevée au-dessus du rang Ambrien, ce qui la rend comparable à celle de personnages ayant participé aux enchères. Coût : 8 points.

■ Vitalité "Exaltée"

La force obtenue est du niveau de celle de Gérard, lequel est capable de vaincre pratiquement n'importe qui lors d'une épreuve de Force. Coût : 16 points.

■ Suprématie au Combat

Un tel objet, spécialisé en un type de combat, pourra dépasser même la rapidité de réaction d'un Ambrien, atteignant à ce niveau les premiers rangs des personnages classés. Coût : 8 points.

■ Totale Invulnérabilité

Aucune force naturelle ou physique, pas plus que la Magie ou quelque autre pouvoir mineur, ne peuvent endommager cet objet. Coût : 8 points.

■ Dommages destructeurs

Objet peut blesser n'importe quel adversaire, pénétrer n'importe quelle armure, y compris celles bénéficiant d'une "Totale Invulnérabilité". Coût : 8 points.



CRÉATION D'UNE CAMPAGNE

■ La construction d'AMBRE

Chaque Maître de Jeu va maintenant pouvoir créer sa propre et unique version de l'univers d'*Ambre*.

Pourquoi ?

Pourquoi ne pas utiliser la version de Roger Zelazny ? Pourquoi s'embêter à créer un univers complet, avec des nouvelles versions de tous ces personnages ?

Pour trois raisons.

Surprise !

Ambre est un jeu de rôle qui repose sur la surprise. Les joueurs préfèrent avoir à découvrir pas à pas chacun des secrets d'*Ambre*, aussi chaque MJ doit-il leur fournir la possibilité de rencontrer l'inconnu. Mettre les réponses noir sur blanc, si c'était possible, enlèverait beaucoup d'intérêt au jeu.

Ambre continue de plaire à des joueurs expérimentés parce qu'il est sans cesse renouvelé — chaque fois qu'un MJ crée une nouvelle version de son univers.

Ce que Zelazny n'a pas dit

L'un des problèmes, pour utiliser la version d'*Ambre* fournie par Roger Zelazny, est que nous n'en savons pas assez à son sujet. Il n'a pas terminé de bâtir son univers. D'autres livres germent dans son cerveau, basés sur ses secrets, sur les développements de ce qu'il en sait et sur les changements qu'a subi sa vision de ce monde fascinant. Pour diriger convenablement une campagne dans la version de Zelazny de l'univers d'*Ambre*, il faudrait connaître ses secrets. Et il ne les révèle pas !

L'influence des joueurs sur l'univers

Chaque MJ démarre le jeu avec un groupe différent de personnages. Nous pouvons tous nous reposer sur une base commune, *Le Cycle des Princes d'Ambre*, la saga de Corwin. Ces cinq livres nous parlent surtout des Ambriens enfants d'Oberon, et deux membres de la génération suivante seulement y font leur apparition, Merlin et Martin, dans des rôles subalternes.

Les œuvres suivantes de Roger Zelazny sont plus centrées sur sa version de la génération suivante. Votre variation d'*Ambre* aura une distribution différente, les personnages créés par vos joueurs.

Les PJ d'*Ambre* ne sont pas de simples figurants. Ils ont le pouvoir de créer ou de détruire l'univers. Chacun de ceux qui portent le sang d'*Ambre* a le pouvoir d'effacer la Marelle Primale, détruisant du même coup les bases sur lesquelles a été créé l'univers et plongeant celui-ci dans le Chaos. Chacun de ceux qui ont en eux l'Empreinte de la Marelle, a de quoi faire ça dans ses veines.

Leurs actions les plus infimes peuvent avoir des conséquences dramatiques.

Maîtres de Jeux, construisez votre propre univers d'*Ambre*. Prenez les enfants d'Oberon, la Marelle, le Logrus et les Atouts, la grandeur du château d'*Ambre* et de la forêt d'Arden, l'étrange perversion des Cours du Chaos et l'infinie des Ombres, et refaites l'univers à partir du tout. En vous

basant sur les événements de la Guerre de la Marelle, laissez votre esprit explorer toutes les possibilités qui en découlent.

Les Cours du Chaos seront-elles une menace sérieuse, massant des troupes pour attaquer leur ennemi séculaire ? Ou bien seront-elles en pleine confusion, dans la tourmente des vendettas, des coups d'État et des révoltes ? A moins qu'elles n'aient rien à faire d'*Ambre*, et que seule une petite faction se soit impliquée dans cette guerre de frontière qu'on a appelé la Guerre de la Marelle ?

Les anciens Ambriens ont juré allégeance au nouveau roi d'*Ambre*. Mais leurs intrigues incessantes peuvent-elles cesser si facilement ? N'y a-t-il pas une cabale cherchant à s'emparer du trône ? Ou plusieurs groupes de comploteurs, s'armant, intriguant, s'alliant dans le but de remplacer le trop jeune nouveau roi ? Les récents événements n'ont-ils pas affecté l'un des membres de la famille, l'amenant dans des abîmes de folie ou le poussant sur les voies du Mal ? Ne risque-t-on pas de voir quelques frères et sœurs, trop longtemps disparus, revenir de l'exil imposé par Oberon en voyant un nouveau roi en *Ambre*, dans le but de tenter une nouvelle fois d'imposer leurs prétentions au trône ?

■ CRÉATION D'UNE CAMPAGNE : Guide du Maître de Jeu

Dans ce chapitre, le Maître de Jeu trouvera tout ce qu'il lui faut pour mettre sur pied une campagne d'*Ambre*. Avant de passer aux détails, nous allons nous pencher sur trois points importants.

Tout d'abord, il y a l'idée de *composer une histoire*. Dans un jeu de rôle, on joue une histoire. Un MJ compétent devrait pouvoir reconnaître une bonne histoire d'une mauvaise.

La deuxième étape consiste à *rassembler des idées*. Si vous jouez depuis quelque temps déjà à des jeux de rôle, vous devezez en avoir des tas. Cette section, remplie de centaines d'idées concernant *Ambre*, devrait enflammer votre imagination.

Une fois que vous avez ces idées, il vous faut des *personnages-joueurs*. Vous devrez connaître leurs forces et leurs faiblesses, ainsi que toutes les manières intéressantes dont ils interagiront avec *Ambre* et les autres Ambriens.

La *création d'une campagne et d'une aventure* viendra en dernier, une fois que vous serez au fait de toutes les possibilités qui s'offrent à vous. Si tout se combine bien, le MJ préparera une campagne unique, pleine d'intrigues et d'intérêt, qui va secouer un bon coup les personnages des joueurs.

COMPOSITION D'UNE HISTOIRE

"Bonsoir, Seigneur Corwin, lança la silhouette blême et décharnée qui souriait autour de sa pipe, adossée à un casier.

— Bonsoir, Roger. Comment va l'enfer ?

— De temps en temps, un rat, une chauve-souris, une araignée. A part cela, rien ne bouge. C'est calme.

— Tu aimes ce poste ?

Il hocha la tête.

"Je suis en train d'écrire un conte philosophique avec des éléments d'horreur et de morbidité ; je travaille sur ces passages-là quand je suis ici.

— C'est l'endroit rêvé, dis-je. J'aurais besoin d'une lanterne."

Il en sortit une et l'alluma avec sa bougie.

"Est-ce que ça se terminera bien ?" m'enquis-je.

Il eut un haussement d'épaules.

"Pour moi, oui.

— Je veux dire, c'est le bien qui triomphe, et le héros finit par entraîner l'héroïne dans son lit ? Ou bien est-ce que tu supprimes tout le monde ?

— Ce ne serait pas très juste, dit-il.

— Peu importe. Je le lirai peut-être un jour.

— Peut-être", dit-il.

- La Main d'Oberon

Avant de nous intéresser à tous les détails qui composent une aventure ou une campagne, réfléchissons à ce que nous voulons faire.

En tant que MJ, nous poursuivons tous le même but : distraire les joueurs, leur donner quelques heures, ou quelques centaines d'heures, de détente et d'amusement.

Une partie de cette distraction viendra d'elle-même. Rassemblez une bande de joueurs pour quelques heures et, selon toutes probabilités, ils se distrairont. Donnez-leur des personnages vraiment intéressants, et vous augmenterez leur plaisir.

Jouez avec eux, faites-leur rencontrer des monstres sans défense, quelques vilains, une ou deux énigmes et, bingo, c'est du jeu de rôle.

Ce n'est pas une campagne, mais simplement du jeu de rôle.

Pour en faire quelque chose de plus satisfaisant, le MJ va avoir un peu de travail à accomplir.

Le plus dur sera de créer une histoire.

D'après un dictionnaire, une histoire est quelque chose que l'on raconte. En d'autres termes, la narration d'une série d'événements. En vue de créer notre campagne, passons en revue les divers éléments de l'histoire.

Début, milieu et fin

Décomposez l'idée d'une histoire, et vous obtenez les concepts de *début*, de *milieu* et de *fin*.

Ça paraît évident, hein ?

Bien sûr qu'une histoire doit commencer quelque part, qu'il faut qu'il s'y passe quelque chose et que, tôt ou tard, elle doit se terminer. Ça ne va pas de soi ?

Non.

Chaque élément, début, milieu et fin, a d'étroites relations avec les autres. Le début d'une histoire met celle-ci sur les rails, mais il doit aussi contenir les germes de sa fin. La fin est ce qui interrompt le déroulement de l'histoire et qui en explique le début. Et bien qu'il puisse s'y passer beaucoup de choses, les seules parties importantes du milieu de l'histoire sont celles qui amènent le problème posé durant son début à être résolu à sa fin.

Les histoires qui n'ont pas un début, un milieu et une fin ont tendance à ne pas être satisfaisantes.

Si un de vos amis vous dit : "Houla, quelle matinée j'ai eue ! Ça a commencé sur l'autoroute, ce matin, quand j'ai dû déboîter pour éviter cet éléphant..."

Holà, penserez-vous, un éléphant ! Ça doit être une histoire intéressante.

Puis votre ami continue : "Ensuite, quand je suis arrivé au centre commercial..." et décrit sa visite d'une vingtaine de boutiques à la recherche d'une ampoule qui aille avec sa lampe. Au bout d'un quart d'heure, il s'arrête et vous n'avez toujours rien entendu d'intéressant.

Une minute, me direz-vous, et l'éléphant ?

Vous voyez, vous saviez que l'éléphant était le début d'une histoire, et vu que votre ami n'y est pas revenu pour vous la raconter, vous vous sentez floué.

La moralité de tout ceci est que si vous racontez une histoire qui commence avec un éléphant, elle a intérêt à expliquer la présence de cet éléphant à la fin.

Pour un Maître de Jeu de rôle, il est très facile d'emmêler toutes les histoires, surtout dans le cas d'une grande campagne, avec beaucoup de participants. L'histoire d'un personnage peut commencer par une dispute familiale, une autre par la destruction de son Ombre favorite, et tout le monde peut être impliqué dans une troisième narrant les intrigues d'un membre des Cours du Chaos contre Ambre.

Votre travail est de ne pas laisser traîner d'éléphant.

Lorsque vous introduisez un élément dans la campagne, surtout un élément intéressant, prenez soin de l'exploiter.

En clair, n'introduisez pas d'éléphant sauf si vous savez pourquoi il est là et ce que vous allez en faire.



C'est là tout le principe du début, du milieu et de la fin de l'histoire. Le début présente ce qui va rendre l'histoire intéressante, le milieu les obstacles à la résolution des événements et la fin explique le tout.

Une histoire d'éléphant peut commencer par la rencontre d'un de ces animaux. En son milieu, le héros est confronté à ce problème : comment retrouver le propriétaire d'un éléphant ? Et, à la fin, vous devez fournir une bonne raison à la présence de l'éléphant et avoir résolu le problème.

L'appât

L'éléphant de l'histoire précédente en est l'appât. C'est son véritable point de départ. Toute bonne histoire commence par une accroche d'une sorte ou d'une autre. Le héros avale l'hameçon avec l'appât, remonte le long de la ligne qui y est attachée et, si l'histoire est bien écrite, finit par arriver à l'autre bout du fil, à la fin.

Tout le truc consiste à bien faire gober l'appât au héros de l'histoire ou, pour ce qui nous concerne, au joueur. Parfois, il vient de nulle part, et le personnage a la surprise de se trouver ferré dès le départ.

Dans le jeu d'*Ambre*, l'accroche est en général une énigme qui intrigue les joueurs. Un parent disparu, une Ombre stupéfiante ou un objet mystérieux ou encore, pour rendre les choses plus évidentes, une énorme bête qui apparaît et commence à dévorer la Marelle, faisant disparaître toutes les Ombres. Chacune de ces idées peut amener les joueurs à suivre l'histoire que vous leur proposez. Ne les désappoignez pas, assurez-vous qu'à l'autre bout de la ligne, ils trouvent le pourquoi de ce début, quel que soit le nombre de détours, de noeuds et de fausses pistes qu'ils renconteront en chemin.

Conflit

Le milieu d'une histoire est la partie où les personnages doivent se creuser la tête pour résoudre leurs problèmes.

Nous avons tous entendu des histoires ennuyeuses. Nous en entendons en permanence. Elles narrent les petits incidents de nos vies de tous les jours. Ce qui est arrivé à l'école, comment j'ai trouvé le magasin qui vendait ce que je

cherchais, comment mon patron m'a envoyé faire une course. Tout ça, ce sont des histoires.

Malheureusement, dans la plupart des cas, elles ne comportent aucun conflit. Nous les racontons uniquement pour partager une information ou un souci, ou simplement par souci de sociabilité.

Une histoire devient beaucoup plus intéressante dès lors qu'elle met en scène un conflit. Voyez la différence entre : "J'ai été à pied jusqu'à l'école au lieu de prendre le bus" et "J'ai été à pied jusqu'à l'école pour que cette grande brute ne puisse pas me battre."

Les deux phrases commencent une histoire, la seconde en y insérant immédiatement une idée de conflit. Le narrateur va-t-il éviter la brute toute la journée ? Y aura-t-il combat ? Se passera-t-il quelque chose d'inattendu ?

Les histoires tournant autour d'un conflit sont imprévisibles. Elles sont intéressantes, parce que l'auditeur ne peut en deviner la fin. Aussi conviennent-elles à merveille à un jeu de rôle, parce que le joueur peut créer sa propre fin, mais sans aucune certitude initiale.

Dans ce jeu, *Ambre*, il est parfois difficile de mettre sur pied un véritable conflit. Les personnages sont trop puissants pour la plupart des histoires. La majorité des monstres, des forces naturelles, des terribles serviteurs du Mal et des dieux omnipotents ne constituent pas une menace pour un initié de la Marelle, parce qu'ils sont le plus souvent confiné dans une seule Ombre. Un véritable conflit, en *Ambre*, est celui qui vous oppose à d'autres Ambriens ou aux sombres mystères concernant le réel fonctionnement des choses.

Développement des personnages

Quelque part entre le début et la fin d'une histoire, il est possible qu'il se produise quelque chose appelé *développement d'un personnage*.

Ce n'est pas toujours le cas. Un héros, comme le *Lone Ranger* ou *MacGyver*, peut défaire le méchant sans changer de quelque façon que ce soit. A la fin de l'histoire, il est identique à ce qu'il était au début, et il en est de même pour le méchant. Malheureusement, au bout d'un moment, ce genre d'histoire a tendance à devenir ennuyeuse.



Développer son personnage ne veut pas dire le rendre plus fort ou plus puissant. Par développement, on entend toutes les modifications qui peuvent se produire dans sa personnalité, lorsqu'il progresse et espère, ou lorsqu'il est déçu et désespérée, lorsqu'il perd la foi ou découvre une nouvelle source d'inspiration. Quelque chose doit changer dans ses buts, ses objectifs, sa vision du monde ou son attitude.

Nous parlons de progression et de découverte de nouvelles choses dans la vie. Tous, nous passons par les mêmes changements alors que nous découvrons le monde qui nous entoure. Nous commençons par être de petits enfants, avec l'innocence de cet âge et l'envie de rendre au centuple l'affection qu'on nous porte. Puis la réalité nous apparaît ; les gens peuvent mentir, nous décevoir, et nous devenons plus cyniques. Lorsque nous sommes de jeunes gens, après les années de frustration de l'adolescence, nous finissons par trouver l'amour, ou une vraie amitié, et cela transforme à nouveau notre scepticisme méprisant en un nouvel espoir. Quand un ami nous trahit, nous nous refermons sur nous-mêmes, et en entrevoyant le bon côté d'un ennemi juré, nous retrouvons un peu d'optimisme.

Dans *Ambre*, nous voulons infliger aux personnages joueurs une tension qui leur donne des raisons d'évoluer. S'ils peuvent découvrir ainsi quelque chose sur eux-mêmes ou sur leur attitude vis-à-vis d'autrui, c'est bien. S'ils changent, en termes d'attitude ou de moralité, c'est mieux. Enfin, s'ils deviennent profonds et réels au point que leur joueur ressent tout ce qui leur arrive, c'est le must.

Conclusion

La différence entre une bonne et une excellente histoire est peut-être la manière dont elles se terminent. Est-ce que le joueur, le lecteur ou le spectateur en sort satisfait ? Cette satisfaction est le signe que l'histoire a eu une conclusion correcte.

Intrigues non résolues

En fait, étant donné que nous parlons d'une campagne de jeu de rôle, il est bon qu'il reste des intrigues en suspens. Après tout, c'est pour elles que les joueurs reviendront en deuxième semaine. Toutefois, si une histoire présente un problème central, celui-ci doit être abordé pour qu'elle soit vraiment terminée. La satisfaction des joueurs sera plus grande s'il est en outre résolu, mais ce n'est pas obligatoire.

Une conclusion est tout aussi bonne si les personnages-joueurs sont battus, humiliés et/ou chassés de chez eux. Dans ce cas, la fin de l'histoire les présentera en pleine retraite, l'un d'eux se retournant vers l'ennemi pour lever le poing et disant "Ce n'est pas fini ! Nous n'oublierons jamais !"

Ce peut aussi être le statu quo. Le méchant est toujours en liberté, le problème n'est pas résolu. En fait, les PJ découvrent à la fin ce qu'était leur problème et où aboutissait la ligne partant de l'hameçon.

En d'autres termes, la fin doit expliquer le début.

Préparer la conclusion

Lorsqu'il rassemble des idées pour une campagne, le MJ devrait toujours penser à la manière dont elle pourra se terminer. Pas celle dont elle se terminera exactement, mais ses diverses fins possibles.

Corwin demande : "... c'est le bien qui triomphe et le héros finit par entraîner l'héroïne dans son lit ? Ou bien est-ce que tu supprimes tout le monde ?" Le Maître de Jeu, contrairement à un écrivain, ne peut pas imposer la conclusion qu'il veut à son histoire, mais un bon MJ est préparé à nombre de fins potentielles.

Dans *Ambre*, la conclusion de l'histoire dépend en général des personnages. Une histoire se termine lorsque le héros découvre qui est son ennemi ou lorsqu'il comprend quel est le vrai problème. Une histoire d'*Ambre* s'achève au mieux quand elle permet également de comprendre quelque chose sur l'ordre de l'univers.

Problèmes moraux

Une histoire peut être bien structurée, avec un début, un milieu et une fin reliés les uns aux autres, un conflit intéressant, des personnages qui évoluent et une bonne conclusion, et pourtant manquer encore de quelque chose.

Un aspect moral, c'est-à-dire une découverte relative à l'univers, est ce qui est le plus difficile à y insérer. "Le Chant de Noël", de Dickens, ou les fables d'Ésope ou de La Fontaine, nous accompagneront à jamais, tandis que d'autres récits seront oubliés, parce que les premiers nous transmettent un peu de sagesse, un aperçu des fondations du monde.

Dans *Ambre*, les problèmes moraux concernent les personnages. Ils peuvent avoir à reconnaître leurs échecs, leurs erreurs de jugement ou le mal qu'ils font aux autres. Ou, pour l'exprimer autrement, le bien triomphe, le mal succombe et les coeurs purs l'emportent.

IDÉES DE CAMPAGNES TIRÉES DES ROMANS DE ZELAZNY

Les inventions de Zelazny, dans *le Cycle des Princes d'Ambre*, sont vraiment extraordinaires. Il n'y a pas de limites à ce qu'un MJ peut retirer pour sa campagne des centaines d'idées qui y sont disséminées, sur l'univers d'*Ambre*. Ce qui suit présente trois séries d'idées pour *Ambre*.

Tout d'abord, nous parlerons des livres eux-mêmes et de la manière de les exploiter au maximum.

Ensuite, nous ferons un inventaire de concepts riches en idées potentielles, tirés des livres.

Enfin, une autre liste suivra, constituée des questions laissées sans réponse par Zelazny.

Lire entre les lignes : Extraire des idées du Cycle des Princes d'Ambre

Le meilleur moyen de chercher des idées pour une campagne d'*Ambre* est de lire les romans. Il n'y a pas mieux pour comprendre comment une campagne d'*Ambre* peut être construite que de connaître la série complète. Il peut être intéressant d'avoir certaines choses à l'esprit, durant cette lecture.

La narration est à la première personne

Tous les romans du *Cycle des Princes d'Ambre* sont racontés à la première personne, par Corwin. Ce qui veut dire que nous ne voyons l'univers d'*Ambre* que tel que Corwin le perçoit, et pas tel qu'il est "réellement" et qu'il nous serait présenté par un narrateur extérieur. Ses perceptions sont faussées et limitent sérieusement le sérieux de son témoignage. Quand vous lisez les romans, apprenez à voir au-delà de ce que décrit Corwin, à rechercher ce qu'il cache et de ce qu'il interprète mal.

A titre d'exemple, avant qu'il ne recouvre la mémoire, Corwin nous donne des détails concernant Ambre dont nous apprendrons plus tard qu'ils sont erronés. Ainsi, au départ, Corwin pense que Random et lui ont les mêmes parents, alors qu'Eric est son demi-frère. Plus tard, nous apprenons que c'est le contraire qui est vrai.

Il peut arriver qu'un joueur, lors d'une discussion avec le MJ, soutienne son point de vue en citant *le Cycle des Princes d'Ambre*. "Mais ce n'est pas comme ça," se plaigndra-t-il. Vous pouvez contrer ses arguments en lui rappelant que les romans ne donnent que l'opinion de Corwin. Corwin affirme beaucoup de choses, pour se rétracter ou se contredire par la suite. Il faut admettre que, parfois, Corwin se trompe.

Corwin peut mentir

Méfiez-vous de ce que raconte Corwin. Souvenez-vous qu'il parle à son fils, mais aussi à un enfant des Cours du Chaos. Ce qui signifie qu'il est peut-être en train de raconter



son histoire à un agent des pires ennemis d'Ambre. Il ne fait aucun doute que Corwin rapporte fidèlement les événements qui ont eu des témoins, mais il doit à l'occasion cacher ses propres actions.

Il est possible de lire toute la série d'un autre point de vue. L'Histoire est écrite par les vainqueurs, comme on dit souvent, et Corwin est le vainqueur de la Guerre de la Marelle.

Il le dit lui-même :

Je me contentai donc d'énoncer un des grands clichés : "Il y a en général plus d'une façon d'envisager une situation."

- *Les Cours du Chaos*

Quelques grandes questions

Chaque Maître de Jeu a sa propre version d'Ambre, unique. Pour créer une variation d'Ambre réellement personnelle, trouvez vos propres réponses à quelques questions qui n'en ont pas. Celles-ci sont disséminées dans les romans de Zelazny, posées par Corwin ou simplement sous-entendues.

Les noter au fur et à mesure que vous les découvrirez, est une bonne idée. Certes, elles semblent parfois trouver une réponse à la fin du cycle. Mais repensez-y une semaine ou un mois après, et vous vous rendrez compte que vous pouvez douter de ces solutions. En Ambre, rien n'est jamais tel qu'il paraît.

Toute action a des conséquences

Une des leçons à tirer de la lecture des romans est que chaque action de Corwin semble avoir d'amères conséquences. Dès que Corwin fait une erreur ou agit sous le coup d'une faiblesse, il doit en payer le prix. Amener cette relation de cause à effet entre les actions et ce qui en découle dans un jeu de rôle peut rendre une campagne extraordinaire.

Ambre a plusieurs niveaux

Autrement dit, ne vous fiez pas à votre première lecture. J'ai lu les livres un par un depuis la parution du premier volume, en 1970. Puis je les ai relus au moins trois fois, avant de me lancer dans le jeu de rôle. Depuis que j'ai commencé à travailler sur ce jeu, en 1985, je les ai encore relus, d'un bout à l'autre, plus de trente fois. *Et je continue d'y découvrir des choses que je ne savais pas, et je suis encore surpris à chaque fois !*

IDÉE TIRÉES DES ROMANS DE ZELAZNY

Commencez par feuilleter le Glossaire. Chaque rubrique vous donne un élément possible d'une campagne. Ensuite, prenez un des romans de Zelazny, à n'importe quelle page, et commencez à lire. Les idées de campagne sont présentes partout. Celles qui suivent ne sont que quelques exemples.

L'Abyssé

Quelque part, près des Cours du Chaos, leur servant peut-être de frontière ou peut-être simplement de fossé surdimensionné, se trouve le plus énorme trou qui soit. C'est l'un des mystères de l'univers d'Ambre.

Est-ce qu'il borde les Ombres ? Si oui, combien d'entre elles ? Toutes ? Quelques-unes ? La plupart ? Très peu ?

Si l'Abyssé longe plusieurs endroits, peut-il être utilisé comme raccourci ? Ou comme autoroute ?

Qu'est-ce que l'Abyssé ? Le lieu de naissance de Tout ? La source du Chaos ? Ou bien juste une décharge à ordures cosmique ?

L'Abyssé est-il réel, comme Ambre et le Chaos ? Plus réel ? Moins ? Plus Chaotique ? Ou bien, au contraire, est-il d'une mortelle immobilité ?

Il n'y a que deux choses dont nous soyons sûrs : la première est que, après la chute de Brand et Deirdre dans l'Abysse, tout le monde les tenait pour définitivement perdus. Point.

La deuxième est que la Licorne en est sortie, alors que Brand et Deirdre y étaient tombés depuis peu, et qu'elle portait au cou le Joyau du Jugement, perdu en même temps que Brand.

Ce qui amène quelques questions qu'on ne peut éluder. Si la Licorne a récupéré quelque chose dans l'Abysse une fois, peut-elle recommencer ? Si elle l'a fait, d'autres peuvent-ils entrer dans l'Abysse et en ressortir ?

■ La contrée d'Ambre

Zelazny n'a décrit qu'une petite partie du monde d'Ambre. Tout ce que nous en connaissons, c'est une ville, un château, une chaîne de montagnes, une grande forêt et la mer voisine.

C'est comme si vous tentiez de vous faire une idée de l'Ombre Terre alors que tout ce que vous en auriez vu serait Édimbourg, en Écosse, ou Seattle, dans l'État de Washington, aux États-Unis.

Si l'on considère que le château d'Ambre est situé sur le monde réel où se trouve la Marelle et que celui-ci est probablement aussi vaste que la Terre, ce qui reste à en découvrir peut être d'une énorme importance.

Oberon et Dworkin ont-ils parcouru cette planète jadis, pour l'explorer et la conquérir ? Ou bien les enfants d'Oberon en ont-ils fait leur terrain de jeux avant de parcourir la Marelle et d'aller visiter les Ombres ? Qu'est-ce qu'ils ont laissé derrière eux ? Des enfants ? Des trésors ? Des objets magiques ou mystiques ? Un monde entier reste à découvrir.

■ Le château d'Ambre

Le château d'Ambre est très vieux et très vaste. Vous n'en trouverez pas de plan dans ces pages, car ses secrets sont dissimulés dans la campagne de chaque MJ. Je l'imagine comme une masse étendue d'ailes et de tours anachroniques, chaque élément architectural tranchant sur tous les autres, résultat global de l'intervention de nombreux architectes. D'autres le voient comme une simple tour brillante, d'une beauté incomparable. Il peut ressembler à l'un de ces châteaux bavarois, véritables dentelles de pierres artistiquement élevées telle la pièce montée d'un mariage. On peut aussi le rêver comme l'ultime forteresse, toute de murs crénelés, de remparts, poternes et mâchicoulis.

L'intérieur du château d'Ambre

Comme tous les bâtiments qui servent à la fois de siège à un gouvernement et de résidence à une famille, le château se divise en plusieurs zones, chacune ayant son atmosphère particulière.

Ceux qui y viennent pour rencontrer les gouvernants verront les logements administratifs des personnalités officielles, les chambres de réunion, les salles d'attente et, peut-être, la salle du trône.

Les dignitaires en visite en Ambre découvriront un autre aspect du château, avec ses salles de banquet, de la plus protocolaire à la plus informelle, ses salons, salles de séjour, salles de jeux, et les appartements des invités. Pour leur détente, ces hôtes visiteront aussi les jardins, les remparts, les cours et les étables.

Les serviteurs de la famille royale, des cuisiniers aux valets en livrée, connaissent encore un autre château d'Ambre, composé d'arrière-salles, de salles de travail, d'entrées de service et d'endroits où sont entreposés et entretenus tous les biens et trésors des lieux. A leur yeux, le château est une véritable ville, avec ses cuisines, ses laveries, ses ateliers et ses salles de nettoyage, ses zones à part pour les divers artisans, où on trouve tous les métiers. Tout comme les membres de la famille royale, les serviteurs ont leurs propres appartements qui se transmettent de génération en génération.



Les défenseurs du château vivent au milieu des serviteurs mais voient aussi l'endroit sous un autre angle. Ils connaissent ses défenses, ses murs, ses portails, ses barrières, ses herses, ses ponts-levis et ses prisons. Les cours d'entraînement, la forge et toutes les salles d'armes constituent leur domaine. Ils montent la garde devant chaque issue, des souterrains aux plus hauts murs, et à leurs yeux, le château est un endroit dur et rude.

Enfin, il y a le château que voit la famille royale d'Ambre. Oberon a réservé pour son usage et celui de ses enfants quelques zones auxquelles le public n'a pas accès. Le domaine du roi seul correspond à une vaste demeure, avec des chambres, des salons, des salles d'attente et des salles à manger privées. Chaque membre de la famille dispose, en outre, d'un appartement de plusieurs pièces arrangees et décorées selon ses goûts. En commun il y a la bibliothèque, un grand nombre de salles de séjour, plusieurs salles à manger de tailles variées destinées aux différents repas de la journée, et des pièces aménagées en séjours, fumoirs ou salons particuliers. On trouve aussi, si l'on cherche un peu ailleurs, les anciennes chambres d'enfants et salles de jeux, sans doute pleines de vieux jouets et poupées soigneusement emballés et mis en réserve pour la prochaine génération de la famille royale.

Cet inventaire n'est pourtant pas complet, car le château d'Ambre fourmille de secrets. Partout s'ouvrent des passages dérobés, des pièces destinées aux rendez-vous clandestins, d'étroits corridors et des escaliers dissimulés. Les murs sont percés de petits trous pour l'espionnage. Certaines salles n'ont pas été ouvertes depuis des millénaires, d'autres ont été oubliées. On entend parfois murmurer que le château lui-même est un organisme vivant, capable de déplacer ses pierres, changer l'emplacement de ses corridors et ouvrir des fenêtres sur des endroits étrangers à Ambre.

Les cachots et les cavernes

Aucun Ambrien n'a jamais exploré la totalité des souterrains du château. Les prisons sont séparées en plusieurs sections, dont une destinée à accueillir les malheureux tombés

en disgrâce à la cour. Il doit aussi y avoir des salles de torture et d'autres pour les exécutions.

De nombreux tunnels s'enfoncent sous le mont Kolvir. Longez l'un d'eux jusqu'à la septième intersection, et vous arriverez à la salle de la Marelle (qui est verrouillée, avec la clé accrochée à côté de la porte, à l'extérieur). Se pourrait-il qu'un autre mène à une des cavernes du bord de mer ? Un autre encore, en passant par la grotte de Dworkin, jusqu'à l'emplacement de la Marelle Primale ? Que l'un d'eux s'étende jusqu'aux anciens domaines des Barimen, dans les Cours du Chaos ?

Si vous rendez visite aux gardes des cachots d'Ambre, vous serez rassasié d'histoires extraordinaires. On vous parlera de gardes disparus depuis des jours, voire des années, d'autres partis pour une ronde d'une heure et qui revinrent plus vieux de dix ans, de certains qui disparurent pendant des années et réapparurent sans porter le moindre signe du passage du temps. On vous racontera des batailles contre d'étranges créatures, des conversations avec des fantômes et des fuites devant les forces obscures qui habitent les parties les plus reculées des souterrains. On vous parlera aussi de ces portes, dont la mémoire collective n'a jamais rapporté qu'elles aient été ouvertes, et qui pourtant semblent retenir des êtres grondants ou des choses plus étranges encore. Enfin, ces gardes sont comme tous les gardes. Leur tâche est ennuyeuse et leurs histoires s'enflent à chaque fois qu'ils les reprennent.

■ La cité d'Ambre

"Nous étions tous les deux merveilleusement ivres cette nuit-là, et elle m'a paru courte. Vous avez pleuré ici et là en me parlant de cette montagne formidable, le Kolvir, des flèches vert et or de la ville, des promenades, des corniches, des terrasses, des fleurs, des fontaines..."

- Ganelon se rappelant le jour où Corwin lui a décrit Ambre, dans *Les Fusils d'Avalon*

Je l'entendis fredonner *La Ballade des Grands Navigateurs*, le chant de la fameuse marine marchande d'Ambre. Ce ne sont pas les manufactures qui font la réputation d'Ambre, et l'agriculture n'a jamais été notre fort. Mais nos navires sillonnent les Ombres, font la navette entre les points les plus divers et transportent tout. Il n'est guère un Ambrien, noble ou pas, qui n'ait passé un certain temps dans la marine. Il y a bien longtemps que notre famille a tracé les routes marchandes qu'empruntent les vaisseaux, et chaque capitaine connaît par cœur les mers de deux douzaines de mondes. J'avais moi-même contribué à cette œuvre. Moins sans doute que Gérard ou Caine, mais j'avais été pourtant puissamment ému par les forces des profondeurs et l'esprit des hommes qui les avaient bravées.

- La Main d'Oberon

Comme tous les ports de mer, Ambre est une cité grouillante d'activité. La répartition économique de la population semble suivre la pente du terrain. Plus on s'élève sur les flancs du Mont Kolvir, plus le terrain devient cher et les habitants riches. Inversement, plus on descend la pente, plus on se rapproche de la mer, et plus les quartiers sont pauvres.

C'est une ville portuaire, dont l'activité tourne autour des navires, militaires ou commerciaux. Cela se ressent aussi socialement, un statut social élevé allant le plus souvent de pair avec un poste de commandement dans la marine.

■ La Marelle de Corwin

... Le cassis et les odeurs des fleurs de châtaigniers. Tout au long des Champs-Élysées, les châtaigniers n'étaient qu'une blanche écume...

Je me rappelais les entrelacs des jets d'eau de la place de la Concorde... et, en descendant la rue de Seine et le long des quais l'odeur des vieux bouquins, celle du fleuve... Le parfum des châtaigniers en fleur...

Pourquoi me souvenais-je soudain de 1905 et de Paris sur l'ombre Terre, sinon que j'étais très heureux cette année-là et qu'à la réflexion j'y avais peut-être cherché un antidote au temps présent ? Oui...

... Et de même que la Marelle de Rebma avait aidé au retour de ma mémoire, celle-ci que j'essayais de créer, agitait mes souvenirs et faisait remonter l'odeur des châtaigniers, et des camions chargés de légumes qui se rendaient aux Halles à l'aube... Je n'étais amoureux de personne en particulier à l'époque, bien qu'il y eût de nombreuses filles — des Yvette, des Mimi, des Simone dont les visages se confondaient — et c'était le printemps de Paris, avec les orchestres tziganes et les cocktails chez Louis... Je me souvenais et mon cœur bondissait d'une sorte de joie proustienne tandis que le Temps sonnait autour de moi comme une cloche... Et peut-être y avait-il une raison à ces souvenirs, car cette joie se transmettait en quelque sorte à mes mouvements, enrichissait mes perceptions, donnait de la puissance à ma volonté...

... Des coquelicots, des coquelicots et des bleuets et de hauts peupliers au long des routes de campagne, le goût du cidre de Normandie... Et de nouveau la ville, l'odeur, les fleurs de châtaigniers... La Seine pleine d'étoiles... L'odeur des vieilles maisons de brique de la place des Vosges après une matinée pluvieuse... Le bar sous l'Olympia... Là, une bagarre... mes articulations ensanglantées, pansées par une fille qui m'emmène chez elle... Comment s'appelait-elle ? Les fleurs de châtaigniers... Une rose blanche...

- Les Cours du Chaos

C'est ainsi que Corwin a créé une seconde Marelle, en pensant au Paris de 1905. Il a réussi à la créer, mais n'a jamais pu voir à quoi ressemblait vraiment cet endroit (pour ce que nous en savons, nous y vivons peut-être). Si l'idée vous tente, utilisez la citation ci-dessus comme point de départ pour définir les univers que la Marelle de Corwin pourrait engendrer.

Cette Marelle est une base merveilleuse pour une campagne d'Ambre toute nouvelle. Il en existe déjà plusieurs versions, chacune totalement unique.

Une des façons de partir dans cette direction est de faire revenir Corwin, et d'en faire le père d'un ou plusieurs, voire de tous les personnages-joueurs. C'est très pratique si vous avez des joueurs qui n'ont pas lu la saga de Corwin. Leurs personnages, qui viendront de la Marelle de Corwin, ne seront pas désavantagés, puisque de toute façon ils ne connaissent que leur monde et non celui d'Ambre.

Utiliser la Marelle de Corwin affranchit le Maître du Jeu de nombreuses limitations de l'univers d'Ambre. Il peut créer cet endroit et les Ombres qu'il projette exactement comme il en a envie. Il peut même annoncer à ses joueurs qu'il va diriger une campagne dans un univers de sa propre création, en se servant de ce livre comme référence pour les pouvoirs etc., mais en ne reprenant rien du monde de Roger Zelazny. Il peut alors, à son gré, le garder totalement indépendant et y mener sa propre histoire ou, s'il le juge approprié, faire un jour "découvrir" aux joueurs le lien de leurs personnages avec l'univers d'Ambre.

■ Les Cours du Chaos

... J'avais la sensation de me trouver aux confins du monde, de l'univers, de tout. Pourtant, très, très loin de l'endroit où je me tenais, quelque chose demeurait en suspens au-dessus d'un socle d'un noir absolument pur — ce quelque chose qui était tout aussi noir, mais bordé et contenu par des éclairs de lumière à peine perceptibles. En l'absence de toute distance, profondeur, perspective, je ne parvenais pas à estimer sa taille. S'agissait-il d'un édifice isolé ? D'un groupe ? D'une ville ? D'un simple lieu ? Les contours changeaient chaque fois que l'image s'imprimait sur ma rétine. De minces nuées ne tardèrent pas à s'interposer en se tordant, comme de longs voiles de gaze remontant dans l'air chaud. Lorsqu'il fut parvenu à un tour complet, le mandala se figea. Maintenant, les couleurs se trouvaient derrière moi, et pour les voir, il fallait que je tourne la tête, chose à laquelle je ne pouvais me résoudre. Il m'était agréable de rester là à contempler les

masses informes dont toute chose devait émerger... Tout cela existait depuis plus longtemps que la Marelle elle-même. Je le savais, de façon imprécise, mais avec certitude, au fond de moi-même. Je le savais parce que j'avais la conviction de m'être déjà trouvé en ce lieu. Enfant de l'homme que j'étais devenu, il me semblait y avoir été mené en un jour lointain — par Père ou par Dworkin ? Je ne m'en souviens plus — m'être tenu ou avoir été maintenu en cet endroit ou bien tout près, et avoir contemplé le même spectacle avec, j'en suis certain, un manque de compréhension et un sentiment d'apprehension similaires. Mon plaisir se teintait de nervosité, car il y avait dans l'air un parfum d'interdit et d'incertitude. Curieusement, au même instant, je me sentis attiré par le Joyau que j'avais dû enfouir dans mon tas de compost sur l'ombre Terre, par cet objet dont Dworkin m'avait tant vanté les qualités. Se pouvait-il qu'une partie de moi-même cherchât un moyen de défense, ou tout au moins un symbole de résistance face à ce que recelaient ces lieux ? Sans doute.

- La Main d'Oberon

Des endroits par milliers, une nouvelle infinité d'Ombres, d'innombrables et puissants Seigneurs. Les Cours du Chaos peuvent faire paraître Ambre bien petite.

Le principal problème est que la famille royale y est beaucoup plus étendue. Ambre est un royaume jeune, où vivent seulement les enfants d'Oberon et ses petits-enfants. Dans les Cours, les générations se succèdent depuis des millénaires. Pire encore, avec la distorsion du temps, une semaine en Ambre peut représenter un an dans les Cours, et l'accroissement de population qui va avec.



La politique du Chaos

C'est aussi une inconnue. Pour ce que nous en savons, la Guerre de la Marelle a été une escarmouche, qui n'a affecté en rien le véritable centre des Cours du Chaos. Si cela se trouve, Dara et son fils Merlin viennent d'un trou perdu dans les Cours, et ont participé à la Guerre de la Marelle uniquement pour y gagner un peu de pouvoir. Il est possible aussi que la situation soit tout l'opposé, que la monarchie du Chaos ait été grandement affectée par la défaite des Cours face à Ambre et qu'elle soit menacée d'une perte de statut. Dans les deux cas, des espions et des agents du Chaos vont probablement s'infiltrer en Ambre et aux alentours dès qu'une occasion se présentera.

La mission diplomatique

Ce raisonnement peut marcher dans les deux sens. Il est possible qu'une fois la Guerre de la Marelle achevée, les deux parties établissent des relations diplomatiques. Les personnages-joueurs peuvent se trouver confrontés à des Seigneurs du Chaos déambulant dans les couloirs d'Ambre, ou bien être eux-mêmes envoyés en mission diplomatique dans les profondeurs des Cours du Chaos.

■ Les créatures du Chaos

Leurs caractéristiques étaient exactement celles des chats siamois, à cette exception près que ceux-ci étaient grands comme des tigres. Leurs yeux étaient jaune soleil et dépourvus de pupilles. Ils s'assirent sur leur arrière-train lorsque je me retournai et restèrent à me fixer sans ciller.

Ils étaient à une trentaine de pas de moi. Je me tenais de côté, entre eux et la civière, l'épée levée.

C'est alors que celui de gauche ouvrit la gueule. Je ne savais pas s'il fallait m'attendre à un ronronnement ou à un rugissement.

Au lieu de cela, il parla :

— Homme, tout ce qu'il y a de plus mortel, dit-il.

La voix n'avait rien d'humain. Elle était trop aiguë.

— Pourtant il vit, dit le second d'une voix très semblable au premier.

— Tuons-le ici, dit le premier.

— Et celui qui le garde, avec l'épée que je n'aime pas du tout ?

— Mortel ?

— Tu verras bien, dis-je doucement.

— Il est maigre, peut-être vieux.

— Cependant, il a porté l'autre depuis la tombe jusqu'ici, rapidement et sans s'arrêter. Prends-le de flanc.

J'avancai comme ils venaient sur moi, et celui de droite bondit dans ma direction.

Mon épée lui fendit le crâne jusqu'à l'épaule. Je fis volte-face en libérant mon arme d'un coup sec au moment précis où l'autre, passant derrière moi, fonçait sur la civière. Je frappai à toute volée.

Mon épée l'atteignit de plein fouet sur le dos et lui traversa le corps de part en part. Il laissa échapper un cri strident qui crissa comme une craie sur un tableau noir avant de tomber, coupé en deux, et de se mettre à flamber. L'autre brûlait aussi.

Mais celui qui était coupé en deux vivait encore. Sa tête se tourna vers moi et ses yeux étincelants rencontrèrent les miens.

— Je meurs de l'ultime mort, dit-il, et ainsi je vous connais, Ouvreur. Pourquoi nous tuer ?

Puis les flammes consumèrent sa tête.

- Les Fusils d'Avalon

Des chats géants, des femmes qui masquent leur absence de visage, des démons cornus, de l'herbe qui agrippe les pieds des gens et absorbe leur force et leur vie. Les êtres qui viennent des Cours du Chaos sont parfois très différents des créatures vivant aux alentours d'Ambre.

En Ambre, la ligne de démarcation entre les quelques êtres qui détiennent le vrai pouvoir et le reste des choses d'Ombre est très nette. En clair, vous portez le sang d'Ambre ou vous ne le portez pas.

Tout n'est pas aussi tranché dans les régions du Chaos. Les Seigneurs du Chaos, les équivalents des Princes

d'Ambre, ne représentent que le sommet de la pyramide, dans l'échelle du pouvoir. Pratiquement toutes les créatures du Chaos ont la faculté de se Métamorphoser, beaucoup connaissent la Magie et, si on leur en laisse le temps, même les plus bestiales peuvent apprendre à contrôler quelque aspect du Logrus, pour disposer de son pouvoir par moments.

Du côté ambrien de l'arbre Ygg, seuls les Ambriens sont réels. Du côté du Chaos, la différence entre les plus grands Seigneurs et les plus viles créatures n'est qu'une question d'échelle.

Les inférieurs

Ces créatures sont les serviteurs des Seigneurs du Chaos. Elles peuvent prendre n'importe quelle forme, mais leur pouvoir est limité. Leurs Attributs sont généralement à l'échelle Humaine ou Chaosienne. Si l'un est au rang Ambrien, il est fort probable que les trois autres seront au rang Humain. Elles sont capables de manipuler les Ombres et de s'y déplacer du côté de l'arbre Ygg tourné vers le Chaos, mais en général pas du côté ambrien.

Peu d'entre elles sont intelligentes au point de pouvoir converser avec un humain. Toutefois, l'intelligence est une qualité qu'un Seigneur du Chaos peut imposer à ses créatures en les forçant à se métamorphoser et à prendre une forme sous laquelle il leur est possible d'entendre et d'obéir, de comprendre et de rapporter ce qu'elles ont vu. Ces êtres peuvent également être investis de la capacité de préparer et de lancer des sortilèges, mais seulement ceux que peut leur apprendre le Seigneur du Chaos.

Créatures chaotiques incorporelles

Certaines créatures du Chaos se présentent sous la forme d'entités composées uniquement d'énergie psychique et du Logrus. Elles sont capables d'utiliser une partie des pouvoirs des maîtres du Logrus. Ne disposant pas d'un corps qui leur soit propre, elles atteignent l'esprit d'une créature physique, engagent un duel psychique, puis s'emparent du corps dans lequel elles s'installent.

Les plus faibles de ces choses peuvent être dominées par les autres et placées dans des corps d'animaux. A titre d'exemple, un cheval habité par une telle créature chaotique présente de nombreuses qualités comme monture. La créature peut le garder actif et combattif bien au-delà du point où il devrait être mort et même après la cessation d'activité de ses organes vitaux. Ces créatures faibles ont en général une Psyché de rang Chaosien.

Les plus puissantes peuvent marchander pour obtenir un corps à occuper, proposant leurs services et leurs pouvoirs contre un peu de "corps-stop". Bien sûr, il y a des limites à leur honnêteté et à la confiance qu'on peut leur accorder. Elles ont une Psyché de rang au moins Ambrien.

Certains de ces êtres utilisent la Magie, des Mots de Pouvoir à la Conjuration. Elles ne peuvent le faire lorsqu'elles sont sous forme incorporelle, mais doivent disposer d'un corps physique pour être à même de libérer l'énergie des Mots de Pouvoirs et des sortilèges, ou pour opérer des conjurations.

La couronne d'Ambre

"*J'ai regardé la couronne d'Ambre posée sur le coussin cra-moisi que tenait Caine.*

Elle était en argent ciselé à sept branches, chacune surmontée d'une pierre précieuse. Elle était parsemée d'émeraudes, avec deux gros rubis sur les côtés."

- Les Neuf Princes d'Ambre

Les intrigues continueront sans doute après le couronnement de Random. En plus des tentatives sournoises pour éliminer Random, il y aura toujours les traditionnels débats sur la succession. Qui serait le prochain sur le trône, si Random venait à mourir ? Placer les personnages-joueurs dans cette

position peut amener des moments très intéressants sur le plan du jeu de rôle. On n'énumérera que quelques possibilités.

Les enfants de Random

Même si Martin peut avoir de très fortes prétentions au trône, surtout si l'on considère son ascendance royale par Rebma, celles-ci sont douteuses à plus d'un titre. Random peut avoir eu d'autres enfants auparavant (de par les problèmes habituels de l'écoulement du temps qui diffère selon les Ombres). Si l'on se souvient du raisonnement de Corwin concernant la succession, un enfant légitime, ce que Martin n'est pas, est en outre plus en droit de réclamer le trône. S'il en naît un après le couronnement de Random, il aura donc la priorité.

Les enfants d'Eric

Dans de nombreux royaumes, lorsque le roi meurt et que son frère cadet lui succède, ce sont les enfants du premier qui sont considérés comme les héritiers légitimes du trône. Cela pourrait être le cas ici, l'attachement à Eric étant encore très fort chez certains. Un enfant d'Eric pourrait faire campagne pour être reconnu officiellement, afin qu'Eric ne soit pas oublié, à défaut d'autres raisons.

Les enfants de Corwin

Même si Corwin n'a jamais été couronné, certains considèrent qu'il était l'héritier légitime du trône, ce qui voudrait dire que ses enfants pourraient faire valoir leurs prétentions. Merlin, bien entendu serait un prétendant évident, mais ses liens avec le Chaos risqueraient de le disqualifier d'office.

Les enfants des autres Princes

Si l'on admet que chacun des frères de Corwin pourrait tenir un raisonnement menant à la conclusion qu'il a des droits sur le trône, il est raisonnable de penser qu'il pourrait le faire pour ses enfants. Après tout, ce n'est pas parce que tous les princes ont juré allégeance à Random qu'ils accepteront que celui-ci fonde une dynastie régnante.

Dworkin

"... Sors d'ici !"

J'étais sur le point de protester, de lui dire que je ne craignais guère les violences auxquelles il pourrait se livrer physiquement, lorsque ses traits se mirent à fondre comme de la cire chaude. Soudain, il parut beaucoup plus grand ; ses membres semblaient s'être allongés. Saisissant la lanterne, je pris alors la fuite en frisonnant.

- La fuite de Corwin devant Dworkin dans
La Main d'Oberon

Dworkin est plus qu'un simple personnage. Il est l'une des principales forces de l'univers d'Ambre. Il paraît difficile d'imaginer qu'un autre élément de la campagne recèle plus de possibilités que lui. Il a créé la Marelle et les Atouts, s'est uni à la Licorne et est l'ascendant, ou au moins un parent, de tous les personnages-joueurs.

L'esprit de Dworkin

Ne semblerait-il pas logique que chaque rêve, chaque souhait, chaque pensée fugitive de Dworkin ait des conséquences terribles ?

Lui mettre en tête des idées dérangeantes ou énervantes pourrait avoir des conséquences très graves. Imaginons qu'un joueur discute avec Dworkin de la nature de la réalité ; il devrait être terrifié à l'idée que Dworkin puisse considérer sérieusement la proposition selon laquelle ils n'existeraient pas.

La conception du temps de Dworkin est probablement distordue également. Il peut parler d'événements qui ne se sont pas encore produits ou ne pas se rappeler du passé le

plus récent. Les instructions qu'il donnera aux joueurs risquent d'être bizarres, elles aussi, étant donné que ses perceptions ne sont pas normales.

Le reflet de la Marelle

Dworkin n'est pas simplement le créateur d'Ambre. Il est Ambre. Il est l'univers et la Marelle. Ce qui veut dire que tout ce qui arrive à la Marelle se reflétera, d'une manière ou d'une autre, sur Dworkin. Lorsque Brand a endommagé la Marelle en versant le sang de Martin, Dworkin a été sujet à des accès de folie. De même, toute menace que le MJ lance sur Ambre se trouvera reflétée, à plus petite échelle, chez Dworkin.

Il est possible que celui-ci soit alors réel par intermittences seulement, ou qu'il régresse à un stade pré-Marelle, redevenant un Seigneur du Chaos, incapable de se souvenir de ses descendants. Il peut prendre une forme bestiale, sous laquelle il sera plus effrayant et plus puissant que n'importe quel monstre. Si un ennemi d'Ambre réussissait à capturer ou à contrôler Dworkin, il n'y aurait rien qu'il ne pourrait faire.

La chambre de Dworkin

Je parcourus la pièce du regard. Des étagères couvertes de livres masquaient les quatre murs. Pas de fenêtres. Au fond, à gauche et à droite, deux portes, l'une fermée et l'autre entrouverte. Près de la porte ouverte se trouvait une longue table basse sur laquelle s'accumulaient ouvrages et documents. Des objets bizarre occupaient les espaces libres sur les étagères, les niches et les recoins curieux des murs : des ossements, des pierres, des poteries, des tablettes gravées, des lentilles de verre, des baguettes magiques et autres instruments dont j'ignorais la fonction. L'immense tapis ressemblait à un Arbesil. Je fis un pas dans cette direction, et aussitôt la lanterne se mit à crachoter. Quand je me retournai pour tendre le bras, elle s'éteignit.

J'abaisai la main en grognant une obscénité, puis je me retournai lentement dans l'espoir d'apercevoir une éventuelle source de lumière. Quelque chose qui ressemblait à une branche de corail luisait légèrement sur une étagère, en face de moi, tandis qu'une pâle ligne de lumière apparaissait sous la porte fermée. Abandonnant la lanterne, je traversai la pièce.

J'ouvris la porte aussi doucement que possible : elle donnait dans une petite chambre déserte et sans fenêtres. Des braises rougeoyaient encore dans l'unique et discrète cheminée. Les murs de pierre s'arquaient au-dessus de moi, et l'autre n'était peut-être qu'une anfractuosité naturelle de la paroi, à ma gauche. En face de moi, je vis une énorme porte renforcée de métal. Une grosse clé était engagée dans la serrure.

- La Main d'Oberon

■ Le Bosquet de la Licorne

Le Bosquet de la Licorne est un endroit peu connu, situé entre le Kolvir et la forêt d'Arden, renommé pour les apparitions qu'y a faites la Licorne. C'est de là que sont partis Corwin et Random pour atteindre la Marelle Primale. Si la Licorne est bien un être d'une autre réalité, d'une autre dimension, alors le Bosquet est l'endroit où des créatures semblables peuvent apparaître ou celui où les joueurs peuvent se voir transportés dans une autre réalité.

■ La poudre d'Avalon

Corwin a fait basculer l'équilibre des forces en sa faveur, dans *Les Fusils d'Avalon*, en amenant avec lui des fusils qui fonctionnent en Ambre. On savait que la technologie y était inopérante et qu'aucun composé chimique n'y détonnait comme le fait la poudre.

Par son côté novateur, Corwin a changé cette équation. Est-ce bien vrai ?

D'abord, nous ignorons de quel composé il s'agit. Corwin nous dit que c'est du "rouge à polir de bijoutier", de l'Ombre Avalon. Toutefois, Corwin disparaît avec des outils de terrassement juste avant la livraison du produit. Il

raconte qu'il avait besoin de diamants pour payer diverses choses. Les Ambriens n'étant guère friands de trésors, il est possible que cette chasse aux diamants ne soit qu'une couverture et que le voyage de Corwin n'ait eu d'autre but que lui permettre de récupérer quelque ingrédient secret sans lequel la poudre ne pourrait détonner.

Il est aussi possible qu'il soit parti à la recherche d'un substitut au produit détonnant. Les balles modernes fonctionnent grâce à deux produits : la poudre et un produit détonnant destiné à l'enflammer.

L'influence de la Marelle

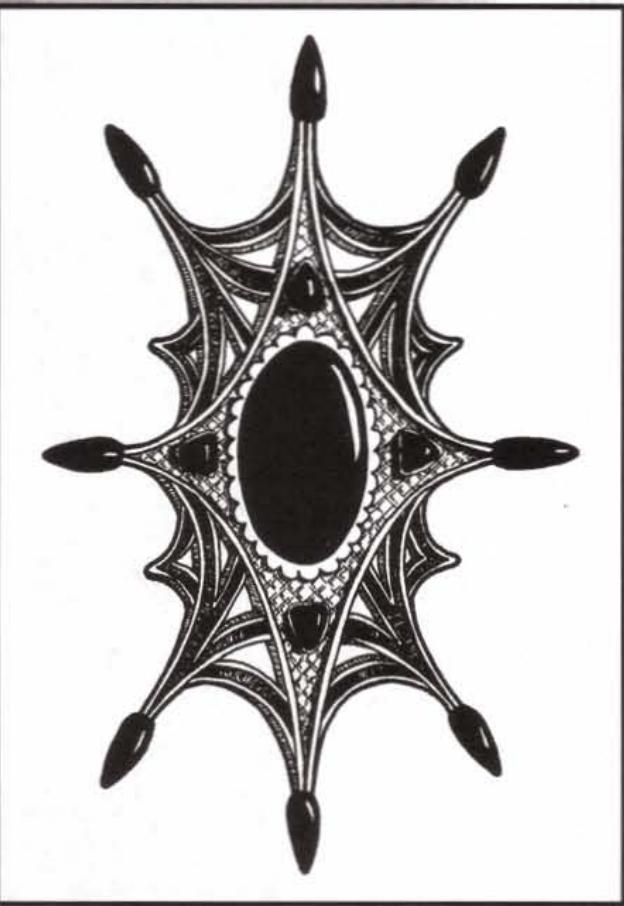
Il est intéressant de se demander pourquoi la poudre ne marche pas en Ambre. Est-ce une simple coïncidence si l'électricité, les moteurs et même la médecine moderne y sont également inutilisables ? Supposons que ce ne soit pas un hasard, mais que ce soit voulu. La Marelle ne pourrait-elle avoir été légèrement modifiée, ou réglée, pour ça ? Dworkin ou Oberon n'ont-ils pas pu agir en ce sens ? Ce serait parfaitement logique, puisque cet état de choses empêche Ambre de se lancer dans une course aux armements avec les Cours du Chaos ou toute autre force. Si cela est, alors toute personne accordée au Joyau du Jugement peut "adapter" la Marelle, pour ajuster certains détails de l'environnement d'Ambre. Lorsqu'il a réparé la Marelle Primale, Oberon a ainsi eu la possibilité de mettre les choses en l'état.

Ramifications

La découverte de Corwin, d'un autre côté, pourrait avoir des répercussions imprévues. L'analyse du produit qu'il a rapporté pourrait mener au développement de nouveaux types d'armes (Ambre avec des canons ? des grenades ? des missiles ?), mais aussi de moteurs basés sur des principes de combustion similaires (des voitures et des trains en Ambre ?)

Donc, soit la poudre de Corwin fonctionne mais elle est rare et précieuse, soit elle fonctionne et son influence se fait sentir par des changements en Ambre, soit elle ne fonctionne plus.





■ Le Joyau du Jugement

— Pourquoi tient-il tant à s'accorder avec le Joyau ? Pour pouvoir lever quelques tempêtes ? C'est ridicule. Il peut faire un tour en Ombre et jouer avec le temps comme il lui plaît.

— Une personne accordée avec le Joyau peut s'en servir pour effacer la Marelle.

— Ah ! Et que se passe-t-il alors ?

— Le monde tel que nous le connaissons prend fin."

- Random interrogeant Corwin au sujet de Brand dans

La Main d'Oberon

La nature du Joyau de Jugement reste un mystère. Il a peut-être été créé par Dworkin, ou bien trouvé dans l'Abysse, ou encore, comme le rapporte Zelazny dans la saga de Merlin, c'est peut-être un œil volé au Serpent du Chaos.

Aucune de ces réponses n'est satisfaisante.

On nous dit que l'image à l'intérieur du Joyau ressemble à une Marelle tridimensionnelle.

Il est particulièrement intéressant de noter qu'il peut d'ailleurs servir à tracer une nouvelle Marelle. On peut donc supposer qu'il permet aussi de modifier ou d'effacer une Marelle existante.

Le pouvoir dont la description suit est un ajout que peuvent prendre tous ceux qui s'accordent correctement avec le Joyau du Jugement. Cela se fait en parcourant la Marelle le Joyau à la main et en se concentrant sur lui, ou avec l'assistance de quelqu'un qui est déjà accordé. Si un personnage s'accorde sur le Joyau durant la campagne, les dix points lui sont immédiatement enlevés par une perte de Bon Karma et/ou un gain de Mauvais Karma.

Accord avec le Joyau du Jugement

10 points

Un personnage accordé avec le Joyau du Jugement peut seul avoir recours à ses pouvoirs. L'accord le lie au Joyau. Dans certains cas, ce lien peut être bénéfique, car cet objet essaie toujours de protéger celui à qui il est accordé. Il peut

toutefois être dangereux pour son utilisateur, en lui prenant de grandes quantités de son énergie vitale. Chaque usage cause une tension et une grande fatigue chez son porteur. Prendre de l'énergie dans le Joyau peut ralentir ce drain, mais pas remplacer un bon repos et une séparation d'avec la gemme.

Capacités du Joyau du Jugement

Lien avec la personne accordée

Lorsqu'il s'accorde avec le Joyau, un personnage crée un lien psychique avec celui-ci. Ce lien lui permet d'en sentir la présence au même endroit que lui ou, s'il a une Psyché suffisante, dans quelle direction et à quelle distance se trouve l'objet. Il peut aussi le contrôler à quelque distance, en utilisant ses pouvoirs ou en empêchant quelqu'un d'autre de le faire.

Contrôle du temps

Le porteur du Joyau du Jugement peut déclencher ou faire cesser des tempêtes, contrôler les éclairs et les vents, que ce soit en Ambre ou, en regardant au travers de la Marelle intérieure de la gemme, n'importe où en Ombre. Le Joyau peut aussi servir à contrôler les Tempêtes d'Ombre. Il ne permet pas obligatoirement de les arrêter, mais au moins de les envoyer dans une autre direction.

Modeler les Ombres

Dworkin a prévenu Corwin du danger qu'il y a à laisser le Joyau trop longtemps en Ombre. Ainsi qu'il l'a dit, "Il vaut mieux le garder à proximité du centre." et "Il a tendance à déformer les Ombres, s'il demeure trop longtemps parmi elles."

On peut supposer que le porteur du Joyau peut lui aussi modeler les Ombres de diverses manières, voire en créer ou en détruire.

La Marelle portable

Le fait de parcourir la Marelle et de se téléporter depuis son centre peut être reproduit avec le Joyau. Il peut aussi servir à téléporter des objets en Ombre, loin de son porteur.

Contrôle temporel

Un aspect peu connu et peu exploré des capacités du Joyau est son contrôle du flux temporel. La sensation d'accélération que ressent son porteur s'il reste en contact avec lui pendant trop longtemps en est un effet secondaire. Du point de vue du possesseur du Joyau, tous les gens alentour se déplacent au ralenti.

■ Les compagnes d'Oberon

Comme beaucoup de rois, Oberon a eu plusieurs compagnes et, lassé de leurs demandes et de leur jalousie, s'en est débarrassé.

Que sont devenues toutes ces femmes ? Sont elles mortes ou bien les a-t-il fait se retirer du monde, pour les cacher quelque part en Ombre ? N'y en a-t-il pas eu une suffisamment sage pour s'éclipser dans une retraite sûre avant que son volage époux ne dispose d'elle ? Si elles sont encore vivantes, suivent-elles les affaires du royaume, en utilisant leurs enfants comme agents ?

Quels pouvoirs ont-elles ? Contrôlent-elles toujours leurs enfants, les consultent-elles ou les manipulent-elles ?

Corwin a mentionné les femmes suivantes comme ayant partagé la vie d'Oberon, probablement par ordre d'importance, sinon d'arrivée dans la vie du roi.

Cymnea, mère de Benedict, d'Osric et de Finndo. Il est fort possible que Cymnea ait été une grande Dame des Cours du Chaos, et peut-être y vit-elle encore.

Faiella, qui a donné naissance à Eric et Corwin. On suppose qu'elle est morte en accouchant de Deirdre. Peut-être. Peut-être pas. Comme toutes les rumeurs de mort en Ambre, celle-ci est sujette à caution.

Clarissa, la fougueuse rouquine qui a enfanté Fiona, Bleys et Brand, était probablement une sorcière avec laquelle il fallait compter. Sa relation avec Oberon a été orageuse, et il est possible qu'elle se soit faite rare de sa propre initiative pour ne pas avoir à s'occuper du vieux roi. Maintenant qu'il a disparu, peut-être Clarissa réapparaîtra-t-elle à la cour.

Rilga, la mère de Caine, Julian et Gérard. Rilga est l'une des compagnes les plus récentes d'Oberon, et elle est rarement mentionnée. Peut-être vit-elle encore dans la cité d'Ambre, sans se cacher.

Moins, une noble de Rebma, est la mère de Llewella. Il est intéressant de noter que Moins a eu suffisamment d'influence pour persuader Oberon de reconnaître Llewella comme une héritière "officielle" du trône d'Ambre.

La liste ne s'arrête pas là. Dans les livres suivants, Zelazny mentionne Paulette, la mère de Random, Dybele, celle de Florimel, Lora, Kinta, Deela et Harla, toutes ayant été des compagnes ou des épouses d'Oberon. La vérité oblige à dire qu'Oberon était un gaillard qui aimait les femmes et qu'il a eu des millénaires pour aller de-ci de-là. Une femme capable de le séduire devait et doit toujours être digne des intrigues d'Ambre.

■ Les Seigneurs du Chaos

De temps en temps, Corwin nous décrit un Seigneur du Chaos en détail. Malheureusement, il n'a ensuite rien de plus pressé que de le retirer de la liste des ennemis potentiels en le tuant, le plus souvent avec Grayswandir mais aussi parfois à mains nues.

Parmi ses victimes, on peut citer Strygalldwir, un être impressionnant, doté d'une paire de cornes également impressionnante. Il avait aussi des ailes de cuir, une épée gravée de runes et quelque talent pour la Magie.

Borel, un Haut Seigneur du Chaos, était encore plus extraordinaire mais qui a commis l'erreur de défier Corwin

en combat régulier. Inutile de dire que Corwin n'a pas respecté les règles et que Borel en est mort.

Malgré tout, les Seigneurs du Chaos sont des adversaires redoutables. Ils disposent en général de la maîtrise du Logrus, de la Métamorphose et de pouvoirs magiques. Le MJ peut créer un Seigneur inférieur sur une base de 100 points ou moins, un Seigneur du Chaos, avec 100 à 200 points, et un Haut Seigneur à partir d'une réserve de plus de 200 points.

■ Les enfants perdus

Corwin déclare qu'Oberon a eu quinze fils et huit filles, dont un nombre indéterminé a trouvé la mort. Si on enlève les neufs princes et les quatre princesses que nous connaissons, il reste six fils et quatre filles dont on ne sait rien. Le MJ peut tirer parti de ces descendants disparus d'Oberon ; à titre d'exemple, il peut se reporter au chapitre consacré aux Ambriens, où il trouvera les descriptions d'*Osric* et *Finndo*.

Ces personnages dont on ne sait rien comptent parmi les éléments les plus puissants dont dispose le MJ pour sa campagne. Qu'ils soient cachés en Ombre, derrière leurs Marelles personnelles ou dans de plus sombres royaumes, ils peuvent être à l'origine de complots et de manigances depuis des siècles.

Il est utile de les présenter par de subtiles allusions. Dans le chapitre sur le combat, on a vu un exemple de joueur, John Speck jouant Godfrey, engageant le fer avec Reanna, une des filles d'Oberon. Il ne sait pas grand-chose d'elle, si ce n'est son nom, mais il se souvient du vin qu'elle lui a offert après leur exercice. Plus tard, lors d'un banquet auquel assistent la plupart des membres de la famille, il sert quelques bouteilles de ce vin (c'est fou ce qu'on peut trouver dans les celliers du château quand on se donne la peine de chercher un peu). Les réactions de ses oncles vont de l'indifférence à la stupeur, du départ immédiat à la sortie des armes. L'attitude de Dworkin, Bleys et Finndo en ont appris énormément au joueur sur l'importance de Reanna et sur ses relations avec les autres Ambriens.

■ La Guerre de la Marelle

D'après Corwin, la guerre est terminée.

Est-ce exact ?

Ce grand conflit entre l'Ordre et le Chaos, Ambre et les Cours du Chaos, peut-il réellement être résolu ?

Une des possibilités intéressantes du point de vue jeu de rôle est la perpétuelle menace d'une résurgence. Les joueurs peuvent se trouver dans la situation de pacificateurs tentant de gommer les différences entre les deux cours. Il y a sans aucun doute des agents des deux camps qui brûlent de créer des incidents pour relancer les hostilités. Enquêter sur de tels complots et les mettre au jour offre de grandes possibilités d'aventures.

■ Ombre/s'y déplacer/ les Descentes aux Enfers

... Fabriquons-nous les mondes des Ombres ? Ou existent-ils, indépendants de nous, attendant nos pas ? Ou y a-t-il un moyen terme injustement exclus ? Est-ce davantage une question de plus ou moins que de soit... soit ?

- *Les Cours du Chaos*

L'une des grandes questions philosophiques qui se posent en Ambre est, selon les propres mots de Corwin "... Nous avions passé la plupart de notre temps à errer dans Ombre, ou dans nos propres univers. La question, purement formelle, mais philosophiquement étayée, est de savoir si quelqu'un qui possède un pouvoir sur Ombre peut créer son propre univers. Quelle que soit la réponse, nous en sommes pratiquement capables."

Est-ce possible ?

Pouvez-vous créer vos propres univers ou bien, au milieu de l'infinité des Ombres, finirez-vous toujours par arriver dans celui qui correspond à ce que vous avez imaginé ?



Le processus de déplacement à travers Ombre reste un mystère pour les Ambriens. Y a-t-il une infinité d'Ombres attendant d'être découvertes, ou bien ceux qui maîtrisent le pouvoir de la Marelle créent-ils réellement quelque chose en déambulant à travers Ombre ?

■ Les créatures surnaturelles

J'étais poursuivi par un mantichore.

La dernière fois que j'en avais vu un, c'était la veille de la bataille au cours de laquelle Eric avait trouvé la mort. Il avait déchiré en deux un homme du nom de Rall alors que je menais mes troupes sur un versant derrière Kolvir, et nous l'avions abattu avec nos armes automatiques. La bête mesurait douze pieds de long et était en tout point semblable à celle qui me pourchassait actuellement : un visage humain sur la tête et les épaules d'un lion, des ailes d'aigle repliées sur les flancs et une longue queue de scorpion pointue et recourbée au-dessus du corps.

- La Main d'Oberon

Disséminées ça et là dans les romans, on trouve mentions de toutes sortes de créatures surnaturelles. Corwin affronte des loups-garous, nous parle de batailles contre des centaures, échappe à un serpent de mer, caresse un griffon, regarde passer un dragon au souffle bruyant et boit de la bière avec de vilains petits hommes (des leprechauns ? Des lutins ?). Tous ces êtres semblent bien avoir les pouvoirs dont les gratifient les légendes.

Le lieu d'où ils viennent et la source de leurs pouvoirs sont laissés au libre choix du Maître de Jeu. Ils sont peut-être



formés du tissu d'Ombre lui-même, à moins qu'ils ne soient les survivants d'une ancienne réalité, qui a existé avant la création de la Marelle. Peut-être, comme la Licorne, viennent-ils simplement d'une autre réalité totalement étrangère à l'univers d'Ambre.

■ Tir-na Nog'th

Tir-na Nog'th est une pure cité de rêves, flottant au dessus d'Ambre dans la lumière de la lune. Elle est importante parce qu'elle contient sa propre Marelle.

Les Ambriens y cherchent aussi des signes de ce qui doit arriver. C'est pour eux un endroit rempli de présages et d'augures. On raconte que c'est à la suite d'une visite à Tir-na Nog'th que Brand a décidé de se débarrasser de Corwin, avant la Guerre de la Marelle, parce qu'il y avait vu que Corwin serait la cause de sa défaite.

Tir-na Nog'th offre au MJ une chance de montrer à un joueur les conséquences douloureuses de toutes ses fautes. Il y rencontrera ceux qu'il a blessés, ceux qui sont morts de par ses erreurs ou son inaction, et il y verra comment le monde aurait pu se trouver mieux ou plus mal.

Le meilleur exemple d'une rencontre douloureuse dans Tir-na Nog'th a été vécu par Corwin. Il n'a parlé qu'à un seul des fantômes argentés qu'il croisait, celui d'une femme qu'il avait connue, une certaine Lorraine. Elle lui a dit ce qui pouvait le blesser le plus, qu'il aurait pu la sauver, elle et Eric, et garder Ambre unie, s'il ne s'était pas détourné d'elle.

"Nous nous sommes querellés, dit-elle. Tu m'as suivie et tu as chassé Melkin. Puis nous avons parlé. J'ai compris que j'étais dans l'erreur et je t'ai accompagné en Avalon. Là, ton frère Benedict t'a persuadé de causer avec Eric. Vous ne vous êtes pas réconciliés, mais vous êtes convenus d'une trêve en raison de quelque chose qu'il t'a révélée. Il a juré de ne pas te faire de mal et tu as juré de défendre Ambre, et Benedict a été témoin de vos deux serments. Nous sommes restés en Avalon pendant que tu te procurais des produits chimiques, et ensuite nous nous sommes rendus dans un autre lieu, un endroit où tu as acheté des armes étranges. Nous avons gagné la bataille, mais Eric est maintenant blessé..."

- Le Signe de la Licorne

■ Les tempêtes d'Ombre

Les tempêtes d'Ombre, comme celles de pluie et de vent, balayent une contrée en laissant derrière elles mort et destruction. La différence entre les tempêtes d'Ombre et les ouragans ordinaires est que les premières franchissent les limites des Ombres, déchirant les rideaux qui les séparent, emportant sur leur passage diverses choses d'un lieu à un autre, modifiant la structure des Ombres ou détruisant simplement ce qu'elles touchent.

Leur source est complètement inconnue. Chaque MJ est libre d'en déterminer la cause et de créer des personnages ou des Pouvoirs capables de les contrôler.

Il reste plusieurs questions auxquelles il devra répondre :

- Quel est l'effet d'une tempête d'Ombre sur une créature réelle, comme un Ambrien ou un maître du Logrus ?
- Qu'est-ce qui se cache derrière elles ? Sont-elles le résultat des ondulations d'énergie entre la Marelle et le Logrus, ou bien existe-t-il quelque raison sinistre à leur existence ?
- Quelles sont leurs limites ? Se nourrissent-elles des Ombres qu'elles détruisent ? Ou bien ne peuvent-elles subsister que tant qu'il leur reste de l'énergie ?

■ Les Atouts

"Sais-tu combien de jeux sont en existence ?

- Eh bien, tout membre de la famille en a un ou deux et il y en a une douzaine dans la bibliothèque. Vraiment, je ne sais pas s'il en existe d'autres."

- Le Signe de la Licorne



Le contrôle et la répartition des jeux d'Atouts est un point important à prendre en compte pour une campagne. Si vous reliez les PJ par des Atouts, ils continueront à former un groupe, même lorsqu'ils seront éparpillés à travers Ombre. Quand un personnage est perdu dans l'immensité des Ombres, ou bloqué quelque part, un Atout représente souvent son seul moyen de retourner chez lui. De plus, tout propriétaire d'Atouts dispose d'options supplémentaires en ce qui concerne les déplacements et les communications. Et quelqu'un qui se perd ou tombe dans un piège peut n'avoir d'autre voie de sortie qu'un appel qu'on lui lance grâce à son Atout.

De plus, un certain nombre de situations liées aux Atouts peuvent être exploitées avec bonheur par le MJ.

Un Atout inconnu

Un bon moyen de laisser présager qu'un personnage inconnu est impliqué dans l'histoire, consiste à faire apparaître son Atout dans la campagne. Les PJ le découvrent dans la main d'un assassin, ou à un endroit précis, et il peut servir d'appât pour les amener dans une autre aventure.

Les Atouts inconnus peuvent faire partie des jeux standard, mais figurer parmi les cartes que l'on oublie souvent (comme celles d'Osric et Finndo), ou bien représenter quelqu'un de tout à fait nouveau.

Le dos des Atouts

Une question importante à laquelle le MJ devra trouver une réponse est celle de la signification du dessin qui orne le dos des lames. Les Atouts dessinés par Dworkin portent tous l'image de la Licorne. Cela signifie-t-il que le pouvoir des Atouts leur vient de la Licorne ? Ou bien n'est-ce que le moyen qu'a trouvé Dworkin de signer ses cartes ?

Il y a aussi des Atouts, fruits du travail de nombreux artistes, dans les Cours du Chaos. Présentent-ils tous la même image, celle du grand Serpent du Chaos, par exemple ? Ou bien chaque école de créateurs a-t-elle son propre logo, sa marque distinctive ? Il est possible que tous les artistes marquent leurs créations d'une manière personnelle.

Un Atout au dos orné d'un dessin inconnu est encore un élément à exploiter dans une campagne, car il intriguera les joueurs.

Atouts grandeur nature

Bien que les Atouts soient presque toujours présentés comme des cartes, dans *le Cycle des Princes d'Ambre*, nous savons que Dworkin peut en dessiner n'importe où. Il en a même exécuté un sur un mur de pierre, en utilisant une cuillère affûtée. Il est permis de penser que l'une ou l'autre des milliers de tapisseries et de toiles qui ornent les murs du château d'Ambre n'est autre qu'un Atout.

Pièges d'Atouts

Il doit être possible de créer un Atout dont la fonction est de servir de piège. Une telle lame pourrait envoyer celui qui la tient dans un environnement hostile, une Ombre d'où toute évasion par des moyens classiques serait impossible, ou en face d'un monstre aux aguets. On peut aussi imaginer un Atout qui ferait disparaître complètement sa victime du monde physique, la retenant dans l'espace qui sépare les cartes lors d'un contact. La victime serait captive de la force même de l'Atout et ne pourrait être libérée que par quelqu'un qui manipulerait la lame ayant formé l'entrée du piège.

■ La Licorne

"Corwin ! Regarde !" Ce n'était qu'un murmure et Gérard referma la main sur mon coude tout en parlant.

Je suivis la direction de son regard et me figeai. Nous restâmes sans bouger en contemplant l'apparition : une douceur blanche et frémissante l'enfermait, comme si elle eût été couverte de duvet plutôt que de poil et d'une crinière ; ses petits sabots fendus étaient dorés, de même que la corne spiralée et fine qui ornait sa tête étroite. Elle se tenait sur une des petites roches et broutait le lichen qui y poussait. Ses yeux, quand elle les tourna vers nous, étaient d'un vert émeraude brillant. Elle demeura aussi immobile que nous durant de brefs instants. Puis elle eut un geste nerveux, rapide, des pieds de devant, battant l'air et frappant la pierre par trois fois. Puis elle se brouilla et disparut comme un flocon de neige, sans un bruit, peut-être dans les bois qui se dressaient à notre droite.

Je me redressai et m'approchai de la pierre. Gérard m'accompagna. Là, dans la mousse, je vis les minuscules empreintes des sabots.

*— Alors, nous l'avons vraiment vue, fit Gérard.
J'acquiesçai de la tête.*

— Nous avons en tout cas vu quelque chose. L'avais-tu jamais aperçue auparavant ?



— Non. Et toi ?

— Moi non plus.

— Julian prétend l'avoir entrevue une fois, musa-t-il, de loin.
Il dit que ses chiens ont refusé de lui donner la chasse."

- Le Signe de la Licorne

En dehors de ses manifestations physiques, de ses connotations mythiques et de son symbolisme spirituel, la Licorne reste une énigme.

Est-elle une représentante d'une réalité supérieure ?

Vient-elle du dehors de l'univers d'Ambre ?

Vous connaissez l'histoire du Monde Plat ? Elle pourrait s'appliquer ici.

Imaginez un monde à deux dimensions, comme une unique feuille de papier de taille infinie. Des créatures plates parcourent sa surface et y vivent sans avoir la moindre idée d'une chose telle que la hauteur. Vous, humain à trois dimensions, pouvez regarder ce plan comme un dieu le ferait. Et si vous le touchez, vous paraîtrez doté d'étranges pouvoirs, capable de grandir, rapetisser et disparaître, tout cela parce que votre doigt traversera le monde plat et s'en éloignera.

Si la Licorne était une créature d'un espace quadridimensionnel... ? Cela expliquerait son aspect étrange et le fait elle puisse aller et venir de façon impossible. Une Licorne quadridimensionnelle implique également l'existence d'autres êtres quadridimensionnels et probablement d'une réalité entière, peuplée de créatures mythiques.

■ Ygg

Après une certaine distance, alors que le brouillard commençait à s'enrouler à mes jambes, je découvris un vieil arbre et m'y coupai un bâton. Je crus entendre l'arbre crier quand je tranchai la branche.

"Soyez maudit ! fit une sorte de voix à l'intérieur du tronc.

— Vous êtes sensible ? fis-je. Je suis désolé...

— Il m'a fallu longtemps pour faire pousser cette branche. J'imagine que, maintenant, vous allez la brûler ?

— Non. J'avais besoin d'un bâton. J'ai un grand trajet à parcourir.

— Par cette vallée ?

— Tout juste.

— Approchez, que je sente mieux votre présence. Il y a sur vous quelque chose qui luit."

Je fis un pas en avant.

"Oberon ! dit l'arbre. Je reconnaissais ta Pierre.

— Non, pas Oberon. Je suis son fils. Mais je porte son Joyau pour ma présente mission.

— Alors, emportez ma branche et que ma bénédiction vous accompagne. J'ai abrité votre père durant bien des jours insolites. C'est lui qui m'a planté, vous savez ?

— Vraiment ? Planter des arbres... voilà un ouvrage que je n'ai jamais vu mon père accomplir.

— Je ne suis pas un arbre ordinaire. Il m'a placé ici pour indiquer une limite.

— De quelle nature ?

— Je suis le bout du Chaos, ou de l'Ordre, selon la façon de me considérer. Je marque une séparation. Après moi, ce sont d'autres règles qui s'appliquent.

— Lesquelles ?

— Qui sait ? Pas moi. Je ne suis qu'une bille de bois sensible qui grandit. Toutefois, il se peut que ma branche vous soit utile. Une fois replantée, elle pourrait s'épanouir sous d'étranges climats. Ou peut-être pas. Qui sait ? En tout cas, emportez-la jusqu'au lieu de votre destination, fils d'Oberon. Je sens la tempête qui vient. Adieu.

— Adieu et merci", dis-je.

- Les Cours du Chaos

A la fin du cycle de Corwin, il y a un autre arbre, poussé à partir de la branche de Ygg et planté au départ de la Marelle de Corwin.

Ce que représentent ces deux arbres, d'où ils viennent et ce qu'ils peuvent faire, reste un mystère. D'une façon ou d'une autre, les arbres Ygg ont la faculté de voir à travers Ombre, peut-être jusqu'à Ambre et aux Cours du Chaos.

Une menace sur ces arbres est une chose sérieuse. Ygg fait plus qu'indiquer une frontière, il est la frontière. Sans lui, les règles des deux cotés passeraient de part et d'autre, causant une énorme confusion, peut-être des Tempêtes d'Ombre allant jusqu'à menacer la stabilité des Ombres elles-mêmes.

■ CAMPAGNES AU-DELÀ DES ROMANS DE ZELAZNY

L'un des points forts des romans de Zelazny est la façon dont l'univers s'y développe sans cesse. L'histoire de Corwin démarre ici, sur notre Terre, et commence par révéler que celle-ci n'est qu'une parmi d'innombrables Ombres, pour ensuite nous dévoiler Ambre, le centre de toute réalité, et ses deux reflets. Dans le volume suivant, le monde continue de s'agrandir avec l'apparition de la Route Noire, l'une des forces infectées qui déforment les Ombres pour permettre à des choses venues d'au-delà des limites de la Marelle d'Ambre de l'envahir. Le troisième roman étend encore la vision qu'a Corwin de l'univers, en lui faisant découvrir la Marelle Primale, sur laquelle repose Ambre. Les Cours du Chaos sont présentées dans le livre suivant, montrant qu'Ambre n'est pas la seule puissance existante. Dans le cinquième tome, enfin, l'univers apparaît

encore plus étendu, en partie à cause de la nouvelle Marelle de Corwin, en partie par l'aperçu qu'il a d'autres contrées.

Continuer cette tradition peut donner lieu à d'extraordinaires campagnes d'Ambre. Si Ambre et ses Ombres infinies ne vous suffisent pas, voici quelques idées susceptibles de vous amener aux confins de votre imagination.

D'autres Marelles

Si Corwin a pu créer une seconde Marelle, qui coexiste avec celle d'Ambre, ne peut-il y en avoir d'autres ? Eloignées, certes, et peut-être pas aussi puissantes, ni aussi réelles que celle d'Ambre, mais des Marelles tout de même.

Chacune donne un nouvel infini, avec des Ombres présentant tous les aspects de la création.

Premières expériences

Il est possible que Dworkin, Oberon ou un autre Seigneur du Chaos ait créé plusieurs Marelles avant celle d'Ambre. Celles-ci seraient des "brouillons ratés" et pourraient subsister dans des contrées isolées. Leur contenu étant mystérieux et inconnu, elles fournissent de nouveaux territoires à explorer et une inépuisable source de menaces pour les joueurs.

Marelles privées

Les Ambriens disparus, ou certains Seigneurs du Chaos, ont pu créer des Marelles, chacune étant un repaire privé abritant des personnes perdues depuis longtemps.

Marelles alternatives

Reportez-vous à la description du Joyau du Jugement. Dans ses profondeurs de rubis, on voit une image tridimensionnelle de la Marelle. Une "coupe" de cette image forme le dessin de celle d'Ambre et une autre "coupe", transversale, correspond à celle de Corwin. Qui sait s'il ne reste pas une infinité de Marelles à créer ? Ou même, comme on le dit pour les Ombres, si toutes les Marelles possibles n'existent pas déjà ?

Univers alternatifs

Tout comme il existe une infinité d'Ombres, il peut exister une infinité de Marelles. Chacune de ces variantes d'Ambre, différente des autres par de menus détails, peut contenir la Marelle ordinaire, le château d'Ambre, des versions légèrement différentes des Ambriens et une nouvelle distribution pour la génération suivante. C'est la base des parties cross-over, quand des personnages de plusieurs campagnes se retrouvent le temps d'une aventure.

Les royaumes au-delà d'Ambre et du Chaos

Zelazny a écrit un univers bipolaire, bordé par Ambre d'un côté, et par le Chaos de l'autre. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas d'autre réalité. Si un personnage aborde le problème convenablement, il peut découvrir une autre source de pouvoir. Voyager assez loin ou passer la bonne porte peut ouvrir un nouvel univers à explorer.

ANALYSER LES PERSONNAGES DES JOUEURS

La création d'une campagne d'Ambre comporte deux volets. Le premier est la création du monde lui-même. Le second est représenté par les personnages-joueurs. Peu importe la valeur d'une idée, si elle ne cadre pas avec les personnages.

Adapter les histoires aux personnages

C'est au Maître de Jeu d'adapter les histoires à ses joueurs.

Prenons un exemple, avec la tragédie de Shakespeare, *Hamlet*.

Pour résumer l'histoire, Hamlet, le héros, rencontre le fantôme de son père qui lui dit : "Fiston, mon meurtrier est le type qui vient d'épouser ta mère, alors va le tuer !"

La suite dépend de la personnalité de Hamlet.

Si Hamlet était un héros intrépide et bagarreur, il irait voir le vilain pas beau et le passerait au fil de l'épée. Fin de l'histoire.

D'un autre côté, s'il était du genre prudent, petit génie qui ne se fie pas à l'avis d'un fantôme, il se retirerait probablement dans un monastère ou irait voir un psychiatre, ou quelque chose comme ça, pour se débarrasser de ce ridicule complexe d'*Œdipe complètement freudien*.

Bon, dans les deux cas, on n'aurait pas une histoire terrible. Si vous voulez éveiller l'intérêt d'un groupe de joueurs (ou de spectateurs, en ce qui concerne le vieux William), vous avez intérêt à rajouter quelque chose d'un peu plus dramatique.

Donc, le Hamlet de Shakespeare est dans la moyenne. Il hésite, il monologue, il empoisonne tout le monde autour de lui, tout en continuant à se demander quoi faire. A la longue, ça rend sa petite amie complètement folle, il se brouille avec son meilleur ami, il tue quelques passants, en gros il prépare tout pour une conclusion bien sanglante, avec beaucoup de morts, à la fin de la pièce.

Shakespeare se la jouait facile. Ses personnages faisaient exactement ce qu'il voulait. C'était l'histoire qui comptait pour lui et la fin était celle qu'il avait prévue.

Ce n'est pas aussi simple pour le MJ. Les personnages d'un jeu de rôle sont dirigés par des joueurs qui, souvent, ne coopèrent pas pour que l'histoire se déroule telle qu'elle a été prévue. Non, ils font ce qui leur passe par la tête, tout à fait comme dans la vie réelle.

Ça ne veut pas dire que le MJ ne peut pas les amener à jouer de bonnes histoires. Reprenons l'exemple de Hamlet et voyons ce qu'on peut en tirer si la personnalité du héros est différente.

Comme précédemment, Hamlet se voit indiquer quoi faire par le fantôme de son père. Cette fois, il est interprété par un acteur débutant qui s'estime homme d'action. Il se fait les gardes, pourchasse le vieil homme jusque dans sa chambre et, là, le liquide.

Pour ne pas être en reste, le MJ doit réagir. Il peut, par exemple, décider que la mère de Hamlet, couverte de sang, le traite de dément et s'arrange pour que tout le monde soit convaincu que l'envie d'accéder au trône l'a rendu fou. Il peut aussi être intéressant d'amener quelques indices tendant à prouver que le "fantôme" était un faux, conçu par les ennemis du beau-père de Hamlet. Maintenant, même si Hamlet a flanqué l'histoire originale par terre, il y en a une deuxième pour la remplacer.

Essayons autre chose, cette fois avec un Hamlet insouciant.

Hamlet est interprété par un acteur qui rit des avertissements du revenant, convaincu qu'il est que les apparitions de l'au-delà n'existent pas et que, dans le cas contraire, elles sont certainement malhonnêtes. Il continue donc sa petite vie.

Le MJ peut alors arranger les choses pour que le fantôme ait dit vrai. Le beau-père l'a entendu parler à Hamlet et a décidé que quelques morts supplémentaires sont nécessaires. En ignorant stupidement les dires du spectre, le héros a mis sa vie et celle de sa mère en danger. Au moment même où il devient la cible suivante du diabolique complot, nous avons la base d'une nouvelle histoire.

La morale de tout cela est que le MJ doit préparer sa campagne en prévoyant un certain nombre d'histoires

possibles et, surtout, que ces histoires doivent être construites autour des personnages.

Baser la campagne sur les personnages-joueurs

Tout d'abord, faites l'inventaire des points dépensés par les joueurs lors de la création de leur personnage, que ce soit pour les Attributs, les pouvoirs, etc.

Considérez ces points comme de l'argent. Les joueurs sont vos clients et ils viennent investir leurs points dans votre campagne.

Si l'un d'eux en a consacré cinquante-et-un au Combat, et que la deuxième enchère était de cinquante, ces deux joueurs réunis ont misé plus de cent points sur un seul élément du jeu.

Deux joueurs qui mettent cent points dans le Combat achètent une campagne où le Combat aura une grande importance. Si vous négligez ce fait, en établissant vos histoires autour d'adversaires qui n'utilisent que la Psyché et leurs pouvoirs, vous volez ces deux clients.

Pour avoir une idée de l'équilibre de la campagne, faites le total des points investis par les joueurs dans les diverses catégories et comparez-les à celui de leurs adversaires. Si les proportions sont les mêmes, alors votre campagne est équilibrée.

Bon Karma, Mauvais Karma et Karma Neutre

Le Karma de chaque personnage devrait servir à l'établissement de la campagne.

Le Bon Karma

Le meilleur moyen de traduire un point de Bon Karma est d'accorder l'amitié d'un des princes d'Ambre. Il sert aussi à établir le passé d'un personnage : plus celui-ci aura de Bon Karma, plus sa vie passée aura été agréable et tranquille.

Quand les bons personnages ont des ennuis

Tous les PJ devraient avoir une menace sur le dos, dans une campagne. Bien sûr, un danger qui pèse sur l'univers entier affectera tout le monde. Mais chaque personnage devrait, en plus, trouver une situation potentiellement mauvaise pour lui dans l'histoire, juste pour ne pas s'ennuyer.

Le Karma Neutre

Les personnages qui ont un Karma neutre seront aussi à la base d'éléments de la campagne. Faites en sorte que, pour eux, les bons côtés équilibreront les mauvais. Pour chaque force qui les menace, il devrait y en avoir une qui cherche à les protéger.

Des pions, des outils, des marionnettes

Il faut se rappeler d'une chose importante, concernant les PJ ayant un Karma neutre : la façon dont les Ambriens réagiront envers eux. Un joueur qui bâtit son personnage sur un Karma neutre a, en général, un objectif bien défini pour lui, un but précis et des pouvoirs qu'il explore et exploite bien. Du point de vue des autres Ambriens, ces maîtres en manipulation, ce personnage représente un outil parfait. Après tout, le meilleur outil est celui sur lequel on peut compter, quelque chose ou quelqu'un qui fait ce que l'on veut, quand on le veut.

Le Mauvais Karma

Chaque point doit être intégré dans la campagne sous la forme d'un sentiment de haine ou de méfiance d'un Ambrien de la génération précédente, d'un élément du passé du personnage chargé de peine et de souffrance, ou d'une trahison de ses secrets auprès des autres PJ.

Les agitateurs

Non contents d'être amusants en eux-mêmes, les personnages ayant un Mauvais Karma sont aussi très utiles

pour faire avancer une histoire. Les événements qui découlent de leur Karma peuvent laisser présager des faits importants dans la campagne. Prenons l'exemple d'un fils de Brand, considéré comme un concurrent par quelqu'un qui cherche à s'approprier l'héritage de Brand. Les attaques perpétrées contre ce malheureux peuvent amener tout le groupe de joueurs dans l'histoire prévue par le MJ.

LE CHOIX DES IDÉES POUR UNE CAMPAGNE

Quelques mots encore à l'intention des Maîtres de Jeu. Réfléchissez bien aux concepts qui sous-tendent votre campagne. Vos joueurs vont probablement s'attacher énormément à leurs personnages, lesquels disposent d'immenses pouvoirs et ont des chances de vivre éternellement. Votre campagne risque de durer longtemps.

Demandez-vous si vous voulez passer l'année qui vient à la jouer, avec ces idées ?

Une année, ou peut-être beaucoup plus longtemps. La première campagne d'Ambre a débuté en 1985. Elle se porte très bien. Un grand nombre des intrigues d'origine n'ont pas encore été résolues.

Mettre l'univers en danger

La meilleure ouverture possible pour une campagne d'Ambre consiste à mettre l'univers en danger.

Il y a une très bonne raison pour recourir à ce genre de début : s'ils n'ont pas quelque chose d'important à affronter, les personnages ont tendance à se séparer.

Ils continueront de toute façon à suivre leur voie personnelle, mais s'ils ne développent pas très tôt une certaine camaraderie, ils risquent de rester indépendants les uns des autres pour toujours, auquel cas vous feriez aussi bien de prévoir des sessions régulières avec un seul joueur à chaque fois, parce que le groupe n'existera pas en tant que tel.

Les personnages sont puissants. Trop, en fait, pour devoir s'atteler ensemble à des problèmes ordinaires. Pour les rassembler, il faudra une histoire dont ils ne puissent se sortir, où ils seront menacés où qu'ils se cachent et dans laquelle seul un effort concerté pourra redresser la situation.

En d'autres termes, vous devez menacer de détruire le monde (ou au moins les personnages des joueurs) au début de chaque campagne.

En faire quelque chose de personnel

"Tu penses que cette chaîne d'événements, jusqu'au moment où nous avons repris possession du Joyau, est entièrement due à une intervention humaine ?

— Je n'en sais rien. Qu'est-ce qui est humain et qu'est-ce qui ne l'est pas ? Mais ce que je crois, c'est que quelqu'un que nous connaissons tous les deux est revenu, et qu'il se trouve derrière tout cela.

— Entendu. Mais qui ?"

Je lui montrai l'Atout que je tenais en main.

"Père ? C'est totalement ridicule. Il y a de grandes chances pour qu'il soit mort. Cela fait si longtemps."

— Tu sais qu'il aurait pu imaginer tout cela. Il est tellement retors. Et nous n'avons jamais su quelle était la limite réelle de ses pouvoirs."

- Benedict et Corwin, *La Main d'Oberon*

En Ambre, il n'existe pas de menace que personne ne dirige. Que ce soit une Route Noire qui amène des troupes démoniaques des Cours du Chaos jusqu'en Ambre, ou une sinistre tache qui endommage la Marelle, quelqu'un, un personnage, en est la cause. De même, les indices et les aides sont le fait de parents, qui les fournissent sans se dévoiler afin de faire avancer leurs propres projets.

Décidez qui sont les adversaires réels et considérez l'univers de leur point de vue. Quels sont leurs buts, leurs objectifs ? De quels pouvoirs disposent-ils ? Qu'aiment-ils et que détestent-ils ? Entrez dans leur tête et regardez par leurs yeux.

Puis, une fois que vous vous sentez à l'aise pour jouer le responsable de la crise, chaque action ou suite d'actions découle de votre manière de l'interpréter. A mesure que le jeu progresse, revenez régulièrement à ce personnage. Que peut-il apprendre des actions des joueurs ? Verra-t-il les choses clairement ou bien se trompera-t-il en interprétant des événements ou des intentions ? Comment évolueront ses plans ? Que fera-t-il ensuite ?

A la longue, cela devient un numéro d'adresse mentale de la part du MJ, qui doit suivre non seulement la façon dont les personnages non-joueurs réagissent aux actions des joueurs, mais aussi celle dont ils interagissent entre eux. Au final, une bonne partie d'*Ambre* peut mettre en scène une douzaine d'Ambriens (chacun ayant des buts et des ambitions personnels et interagissant avec tous les autres comme avec les PJ) et tous les événements importants qui se passent sans que les PJ puissent voir ces Ambriens.

L'échiquier d'Ambre

— As-tu eu peur du sang de Martin sur tes tiennes ? lui demanda Benedict.

— Ce jeune prétentieux ! s'écria Brand. Il ne faisait pas vraiment partie de nous. Ce n'était qu'un instrument.

- La Main d'Oberon

Des cartes dans une main, des pièces sur un plateau, des pions dans un jeu

En tant que MJ, vous devez voir la scène du point de vue des Ambriens de la première génération. A leurs yeux, les personnages des joueurs ne sont que des pions, des chiots trop jeunes pour être pris au sérieux mais capables, néanmoins, de déchirer les rideaux. Le fait qu'ils soient jeunes, immatures, inexpérimentés et qu'ils n'aient jamais été mis à l'épreuve signifie seulement qu'il est facile de les manipuler. Et du point de vue d'un Ambrien, les pions sont tout à fait consommables. On n'est jamais ravi de la perte d'une pièce, mais il est toujours moins douloureux d'en sacrifier une faible que d'en perdre une importante.

Pères et mères

Les Ambriens ne prennent pas leurs enfants à la légère. Ils peuvent manipuler, ou ignorer, leurs nièces et neveux, mais il leur est beaucoup plus dur d'être indifférents à leurs propres fils et filles. Déterminer quels sont les parents d'un PJ et ses relations avec eux est tout aussi important pour une campagne que décider du vilain ou du danger en cours.

Les brutes et les truands

On note une tendance à présenter, au cinéma et à la télévision, des méchants totalement unidimensionnels. On les reconnaît au premier coup d'œil, parfois simplement parce qu'ils sont habillés en noir. Ils sont, en outre, pure malveillance et rien ne justifie leurs actes.

Ce n'est pas le cas en Ambre.

Evidemment, le royaume a son lot de vauriens, de tueurs psychopathes et de voyous à l'âme noire. Simplement, on ne peut jamais dire qui sont les brebis galeuses, qui est vraiment innocent et qui s'amuse à paraître mauvais. Même si les joueurs se trouvent face à un authentique ennemi juré, il (ou elle) a autant de chances d'agir dans l'intérêt de tous que dans le sien propre.

Les habitants du Chaos, par exemple, peuvent être les ennemis jurés des Ambriens, toujours à préparer la destruction d'Ambre ou quelque sinistre complot mystérieux, tout en étant des gens véritablement bons. Après tout, ils ont une famille, des amis et un foyer, mais de l'autre côté de la ligne qui sépare les deux réalités.

Brand est sans conteste le méchant de l'histoire, et à la fin du cycle de Corwin, il semble effectivement être irrémédiablement mauvais. Pourtant, il est plus profond que cela. Il a de l'affection pour un ou deux de ses parents, et même pour un petit tapis. Comme tous les Ambriens, il a joué en gardant son jeu ouvert, prêt à changer ses plans s'il le fallait.

Les méchants ambigus

Les meilleures campagnes d'*Ambre* sont celles au cours desquelles le vilain ne se dévoile qu'à la dernière minute. Les joueurs ont un grand choix de suspects, depuis les habitants des Cours du Chaos jusqu'à leurs chers oncles et tantes d'Ambre, en passant par les autres PJ.

Des monstres, des monstres, des monstres...

La meilleure façon de les créer est d'utiliser les règles du chapitre *Artefacts et créatures*.

Parfois, c'est trop facile. En fait, il n'y a pas de monstres, au sens habituel du terme, en Ambre. Bien sûr, il y a des tas de gros affreux pas beaux qui se baladent partout en Ombre, dans la forêt d'Arden, et qui grouillent comme des punaises dans le Chaos. Mais ils ne présentent pas grand danger pour des Ambriens.

Non, les véritables monstres sont "fabriqués" comme les créatures de tel ou tel Ambrien ou les instruments d'un Seigneur du Chaos.



Un MJ a le droit d'oublier complètement les règles lorsqu'il crée un monstre. A titre d'exemple, dans la première campagne d'*Ambre*, un énorme dragon noir dévorait Ambre. Lorsque les joueurs l'ont vu pour la seconde fois, il était plus grand qu'un continent et très occupé à gober les Ombres de la Marelle.

Ce qu'il faut comprendre, c'est que le monstre doté de pouvoirs incommensurables n'était pas le vrai problème. La résolution de celui-ci par les joueurs les a obligés à rechercher l'origine du dragon, et à arrêter l'Ambrien qui l'avait lâché sur l'univers.

■ Les objets de pouvoir

Contrairement à ce qui se passe pour les monstres, il vaut mieux toujours savoir combien de points représente un artefact de quelque importance. Ce n'est pas une question de limites. Ne vous gênez pas pour y mettre autant de points que vous le voulez. Non, c'est plus une question de propriété. Plus il y aura de points investis dans cet objet, plus nombreuses seront les chaînes qui y seront attachées.

Le principal artefact créé par Zelazny est le Joyau du Jugement, qui change de mains une douzaine de fois au cours de l'histoire. Il vaut beaucoup de points, donc il excite beaucoup de convoitises, et vu sa puissance, il est impossible à dissimuler. Il est même parfois impossible à protéger.

Un artefact entre les mains d'un joueur devient, d'une certaine façon, une balle de Mauvais Karma. Le personnage devient "Lui", celui qui possède l'objet convoité, et la cible d'attentions qu'il ne souhaiterait pas.

■ PROGRESSION DES PERSONNAGES

Le vieil adage qui dit que "C'est en forgeant qu'on devient forgeron" doit être faux.

Dans *Ambre*, il faut dire "En forgeant, on ne peut pas devenir forgeron".

Réfléchissez.

Si vous voyagez vers une Ombre ultra-rapide, dans laquelle des années passent pour chaque seconde en Ambre, il n'y a pas de limites au temps que vous pourriez consacrer à n'importe quel talent, pouvoir ou Attribut. N'importe qui disposant de la Marelle, du Logrus ou d'un autre pouvoir peut penser à ça.

S'il ne fallait que du temps et de l'entraînement, tous les Ambriens pourraient devenir meilleurs. Pire, ils pourraient devenir *infiniment* bons dans tous les domaines.

Donc l'entraînement ne suffit pas.

Progresser, gagner ce que l'on peut acheter avec des points, nécessite plus que de l'entraînement, plus que du temps.

Dans le jeu d'*Ambre*, cela nécessite un conflit.

En d'autres termes, sans danger, on ne peut progresser. Mieux, sans victoire, on ne peut progresser.

Les personnages ne progressent que s'ils surmontent des obstacles.

■ PROGRESSION EN CAMPAGNE

Si l'on prend les romans de Zelazny comme référence, on tâchera de ne pas donner de points aux joueurs avant qu'ils n'aient atteint un objectif important. Lorsque l'obstacle a été surmonté ou qu'il n'est plus un obstacle, chaque joueur reçoit le même nombre de points.

Ce n'est pas "juste", dans le sens où les meilleurs joueurs sont récompensés de la même façon que les autres, mais dans *Ambre*, les bons joueurs pourront écraser les mauvais de toute façon. Les points n'y feront aucune différence.

Ces points, aussi désirables qu'ils puissent être, ne suffisent pas à faire un Ambrien. La supériorité d'un personnage n'est pas déterminée par ses Attributs, ses pouvoirs ou ses possessions, mais par la manière dont il s'en sert. Mettez face à face un joueur d'*Ambre* chevronné, avec un personnage construit sur 100 points, et un débutant avec un personnage à 200 points, et l'issue de l'affrontement ne fera aucun doute. Pour paraphraser un vieux adage, très approprié, "Expérience et trahison font plus que force et jeunesse".

■ Combien de points accorder

En règle générale, il devrait être possible aux joueurs de gagner un ou deux points à chaque session de jeu. Ce n'est pas obligatoire, toutefois.

Les joueurs peuvent passer énormément de temps à discuter entre eux, à entraîner leurs muscles "rôlistes" et à passer un bon moment. Il n'y a rien de mal à cela ; simplement, les personnages ne font face à aucun péril et ne gagnent pas de points de progression.

Les menaces importantes, capables de détruire l'univers, cataclysmiques, vraiment-horribles-et-incroyablement-mauvaises, permettent aux personnages de progresser.

Le nombre de points qu'ils recevront sera proportionnel au danger couru et aux obstacles surmontés. Prenons une menace pour la sécurité d'Ambre, une force terrible et immonde, sur le point de détruire la Marelle. Il faudra de l'ingéniosité, un effort concerté, du courage et de la détermination pour sauver la situation. Ce sera un danger digne de l'intérêt des personnages-joueurs, qui devront être récompensés en conséquence.



Reprends l'exemple de la Guerre de la Marelle, les événements de la première série de romans. Un ennemi puissant, les Cours du Chaos, menace Ambre. Dans la famille même se trouve un traître, sournois et puissant. D'un autre côté, Oberon manipule les événements pour contrer cette menace, et certains éléments des forces ennemis peuvent changer de camp. Pour résumer, si le MJ utilisait des points afin d'estimer le danger, l'ensemble des forces qui menacent Ambre se monterait à quelque chose comme deux mille points. En face, les défenseurs d'Ambre ne sont pas vraiment des poids plumes. J'estimerais le tout comme valant entre vingt-cinq et soixante-quinze points de progression. Disons cinquante.

Un péril peut également menacer un seul personnage. Résoudre le problème posé par un ennemi rusé décidé à vous rendre la vie aussi dure (ou aussi courte) qu'il le peut est également susceptible de faire gagner des points de progression.

J'hésite à donner une formule de calcul exacte pour ces points. Comme tout le reste dans *Ambre*, cela dépend trop des joueurs et du Maître de Jeu. Disons, pour avoir une estimation grossière, qu'environ 5 % des points correspondants à la menace, peuvent être convertis en points de progression.

■ Accorder des points de progression

Une fois les points accordés au joueurs, il est temps pour eux de les dépenser.

Chacun choisit comment il compte le faire. Il dresse la liste de ses souhaits, en matière d'amélioration de ce qu'il a déjà ou de nouvelles choses qu'il veut rajouter à son personnage. Cela concerne les Attributs, les pouvoirs et leurs versions avancées, les artefacts, les Ombres et les alliés. Il peut aussi marquer combien de Karma, Bon ou Mauvais, il souhaite.

Toutefois, il y a un problème là-dedans.

Le joueur ne sait pas combien de points il a gagnés. Il note ses vœux dans l'ordre qu'il juge prioritaire, en partant de ce qu'il désire le plus. Pour chaque élément, il précise s'il accepte de prendre du Mauvais Karma ou pas.

Cela contribue au côté mystérieux du jeu et rend les conflits entre joueurs plus intéressants, car ils ne peuvent plus être certains de leurs propres scores.

La liste de vœux

Voilà un exemple de conversation entre un MJ et ses joueurs, décrivant la procédure de progression.

MJ : Pour vous faire progresser, j'ai besoin que chacun de vous me donne une liste de ce qu'il désire.

Peggy : Combien de points gagnons-nous ?

MJ : Je crains que cette information ne soit confidentielle.

Mick : Tu ne vas pas nous le dire ?

MJ : Tu as compris !

Peggy : Comment pouvons-nous te dire ce que nous voulons, si nous ne savons pas de combien de points nous disposons ?

MJ : Notez simplement tout ce que vous désirez, par ordre d'importance décroissante. Et pour chaque élément, vous me dites si vous acceptez de recevoir du Mauvais Karma pour l'avoir.

Ted : Je ne comprend pas.

MJ : Bon, alors on va utiliser ton personnage, Ariel, comme exemple.

Ted : Hé, pourquoi moi ? Pourquoi est-ce que tu devrais dire à tout le monde ce que je vais avoir ?

Cindy : Ça me plaît, à moi.

Willy : Oui, si je me souviens bien, tu n'avais misé dans aucune des enchères.

MJ : C'est pour ça que je vais utiliser Ariel comme exemple. Il n'a pas participé aux enchères, alors aucun de vous ne peut savoir quelle part de ce que je vais dire est vraie.

Ted : Ok, j'avoue ! Tous mes Attributs sont au rang Humain.

Kevin : Pas terrible, Ted. On sait tous que c'est faux.

MJ : Disons, pour les besoins de la discussion, qu'Ariel a un rang Humain en Psyché, Chaosien en Force, Ambrien en Endurance et, voyons...

Beth : Égal au mien en Combat ?

MJ : Pourquoi pas ? Ça le mettrait où ?

Beth : A dix-sept points, juste en dessous de ma troisième place.

MJ : C'est parfait. Nous avons là des rangs Humain, Chaosien, Ambrien et Classé 3,5 à 17 points. Il semble évident qu'Ariel maîtrise la Marelle et l'Art des Atouts.

Alex : Et qu'il a environ mille points de Bon Karma.

Ted : Seulement comparé à Harick.

MJ : Okay, on suppose qu'il a aussi un point de Bon Karma. Maintenant, avec tout ça, qu'est ce que tu voudrais de plus, Ted ?

Ted : Disons, une Ombre. Je voudrais aussi améliorer mon Art des Atouts et augmenter certains de mes Attributs.

MJ : Dis-moi tout ça dans l'ordre, c'est important.

Ted : Un rang Humain en Psyché, c'est l'enfer, alors je voudrais le monter à Ambrien, pour commencer.

MJ : Non, tu ne peux pas.

Ted : Pas assez de points ?

MJ : Non, tu ne sauras pas combien de points tu as. Mais tu ne peux pas monter un Attribut de plus d'un rang à la fois. Tu peux amener ta Psyché d'Humaine à Chaosienne, et ta Force de Chaosienne à Ambrienne, mais pas ta Psyché au niveau Ambrien. Ensuite ?

Ted : Puisqu'on fait semblant, je voudrais une Ombre.

MJ : Améliorer la Psyché, puis une Ombre. Ensuite ?

Ted : Je dirais le Grand Art des Atouts et, enfin, passer ma Force au rang Ambrien.

MJ : Oui, ça ira pour mon exemple. La liste d'Ariel est donc la suivante : Augmenter sa Psyché, une nouvelle Ombre, améliorer son Art des Atouts et, enfin, monter sa Force.

Cindy : Alors il reçoit simplement tout ça tant qu'il a des points ?

MJ : Il y a de ça, mais avec autre chose en plus. Pour chacun de ces articles, Ted doit me dire si Ariel accepte du Mauvais Karma ou pas.

Kevin : Du Mauvais Karma ! Ouille, certainement pas !

Ted : Bon, si je dis que je n'en veux pas ?

MJ : Alors, je vais passer ta liste en revue et t'accorder tout ce que tu peux t'offrir, jusqu'à ce que tu n'aies plus assez de points. Ce qui restera passera en Bon Karma.

Kevin : C'est parfait, où est le problème ?

MJ : Bon disons que j'arrive au numéro trois sur la liste, l'amélioration de l'Art des Atouts. Il te faut vingt points et tu n'en as plus que dix-neuf. Si tu as refusé de prendre du Mauvais Karma, tu n'obtiens pas le Grand Art des Atouts.

Kevin : Ah, okay, okay, okay ! Si on ne veut pas de mauvais Karma, tu refuses la demande, c'est ça ?

MJ : Gagné. Vous devez me dire, en fait, deux choses : combien de Mauvais Karma vous acceptez, et si vous en acceptez pour chaque chose en particulier.

Ted : Alors, si je voulais bien prendre disons cinq points de Mauvais Karma, tu me donnerais le Grand Art.

MJ : C'est deux choses séparées. Tu me dis d'abord combien de points de Mauvais Karma tu es prêt à subir, et ensuite pour chacun des articles de ta liste, si tu le veux assez fort pour l'acheter avec du Mauvais Karma.

Ted : Je peux dire que j'accepte jusqu'à cinq points de Mauvais karma pour le Grand Art mais pas plus de trois pour la Psyché ?

MJ : Non, pour chaque article, c'est du "Oui ou Non".

■ UTILISATION DES POINTS DE PROGRESSION

Une fois les listes de vœux transmises au MJ, celui-ci les passe en revue. Chacun des personnages reçoit ce qu'il peut se permettre dans sa liste.

Dès que le MJ arrive à un élément qui coûte plus de points qu'il n'en reste, il s'arrête. Est-ce que le joueur a précisé qu'il acceptait de prendre du Mauvais Karma pour cela, et si oui, est-ce que la limite qu'il a fixée est suffisamment haute pour lui donner les points requis ? Si la réponse est toujours oui, alors le personnage gagne ce qu'il a demandé.

Le processus se répète pour tous les articles de la liste, dans l'ordre de priorité. Dès que le MJ arrive à celui pour lequel il n'a pas assez de points et pas de Mauvais Karma à utiliser afin de compléter, il s'arrête. Les éléments suivants ne sont pas pris en compte.

■ Progression des Attributs

Les joueurs font la liste des Attributs qu'ils souhaitent faire progresser, et pour chacun d'entre eux, disent s'ils acceptent du Mauvais Karma. La progression se fait rang par rang.

Exemple de progression des Attributs

Reprenez la Force de nos personnages. Au début de la campagne, Garvin a un rang Chaosien, Harick Ambrien, Dorell est quatrième (9 points), Ariel a dépensé le même nombre de points (classé 4,5), Farley est troisième (12 points), Yvonne seconde (20 points) et Iresa première (24 points).

Garvin peut dépenser dix points pour monter au rang Ambrien. Il ne peut faire plus pour cette fois et devra attendre une prochaine session pour s'améliorer encore.

Harick peut monter au quatrième rang pour neuf points. S'il fait cela, il sera classé 4,5 et pas réellement quatrième. Il ne pourra pas aller plus haut pour cette fois.

Dorell et Ariel peuvent tous deux monter au troisième rang, pour trois points supplémentaires. En tous les cas, cela les placera en 3,5 et pas en trois. Si Dorell dépense trois points et pas Ariel, celui-ci sera toujours classé 4,5. Seul celui qui a fait la mise d'origine peut être quatrième.

Le personnage de Peggy, Iresa, peut aussi progresser, mais Peggy ignore où il va arriver. C'est comme monter une échelle dans l'obscurité, sans savoir exactement où se trouve le barreau suivant. Dans ce cas, accepter du Mauvais Karma peut se révéler très dangereux. Si Iresa ne gagne que dix points et que le prochain échelon est à quarante points, cela veut dire qu'elle doit progresser de seize points (de vingt-quatre à quarante) et donc accepter six points de Mauvais Karma.

Les "barreaux" situés au-delà du premier rang des joueurs sont laissés à la discrétion du MJ. Il peut, par exemple, étendre l'échelle des joueurs pour lui faire rejoindre celle des Ambriens de la génération précédente, les PJ ayant alors à égaler leurs oncles et tantes.

Il peut aussi laisser les joueurs créer eux-mêmes les échelons avec leurs points de progression. De cette façon, ils ont la possibilité de s'améliorer régulièrement, de peu de points. La progression est alors rapide mais facile à suivre pour les autres. Une évolution importante d'un coup serait onéreuse, mais difficile à reproduire pour les joueurs suivants.

■ Nouveaux Pouvoirs et Pouvoirs Avancés

Les joueurs peuvent dépenser leurs points de progression pour acquérir de nouveaux Pouvoirs ou améliorer les anciens. C'est à chaque MJ de déterminer comment et dans quelles mesures cela leur est possible. De nombreux MJ demandent que soient suivies les règles normales : gagner l'Art des Atouts nécessite 40 points et le passer au Grand Art 20 points supplémentaires.

Les MJ qui autorisent les nouveaux Pouvoirs ou les versions plus avancées encore peuvent accepter les progressions par incrément, le personnage gagnant alors quelques-unes des capacités liées à un pouvoir pour une partie du coût de ce pouvoir. De même, le passage à la version avancée peut se faire par plusieurs petites dépenses successives.

■ Nouveaux objets et amélioration des anciens

De nouveaux objets et créatures peuvent être achetés, et les anciens améliorés (qu'ils aient été trouvés, achetés ou conjurés) grâce aux points de progression : on leur ajoute alors des Qualités ou des pouvoirs, ou on en augmente le nombre. On peut ne faire cela que pour une partie d'un groupe. Une Qualité peut être donnée à l'un parmi plusieurs sujets "recensés", ou à une quantité "recensée" de monstres d'une "Horde".

■ Nouvelles Ombres et améliorations

Le personnage peut aussi acquérir des Ombres. Si le MJ l'autorise, il peut acheter une Ombre découverte au cours de l'aventure pour en faire sa propriété privée. De même, il peut améliorer ses Ombres personnelles, en y ajoutant des barrières ou en augmentant son contrôle sur elles.

Limites aux modifications des Ombres

Il est impossible de changer le type d'Ombre défini à la base. Une Ombre achetée comme "Ombre personnelle" (1 point) ne peut être changée en "Ombre du Royaume" (2 points) ou en "Plan Primal" (4 points).

■ Alliés et autres

Les joueurs peuvent dépenser leurs points de progression pour donner de nouveaux amis et alliés à leur PJ, en Ambre, dans les Cours ou ailleurs. La transformation d'un personnage que les joueurs ont rencontré au cours de la campagne en allié est soumise à l'approbation du MJ.

Amis et protecteurs dans la famille

L'identité des amis et protecteurs des PJ est laissée à la discréption du MJ. En d'autres termes, les joueurs peuvent dépenser des points pour en acquérir, mais pas décider de qui il s'agira. Le fait d'obtenir un protecteur de cette façon n'en fait pas un parent, et ne donne donc pas l'aptitude (à qui ne l'a pas) de passer l'épreuve de la Marelle ou du Logrus. Si le joueur n'avait pas prévu cela au moment de la création du personnage, seule la bonté du MJ pourra arranger sa situation.

■ Élimination du Mauvais Karma et gain de Bon Karma

Ce sont les joueurs qui déterminent les limites de leur Karma. Il est cependant impossible d'avoir à la fois du Bon et du Mauvais Karma, étant donné que le Karma va du négatif au positif.

■ Capitaliser ses points

Les joueurs n'ont pas à dépenser leurs points de progression au moment où ils les gagnent. Ils peuvent les "amasser" de plusieurs façons différentes.

Bon Karma

C'est l'endroit le plus évident où entreposer des points en surnombre. Le personnage sera simplement un peu plus chanceux jusqu'à la prochaine session de progression.

Bon Karma pour les artefacts, les créatures, etc.

Il est possible de garder ses points dans une réserve de Bon Karma pour autrui. Le consacrer à une créature ou à un artefact, une Ombre ou un allié, les rendent veinards pour quelque temps.

■ UN EXEMPLE DE PROGRESSION : CAROLAN

Carolan est un des fils de Random.

Il a été créé par Don Woodward en 1985 et a reçu sa première gratification en 1986, lorsque le groupe de joueurs auquel il appartenait a sauvé Ambre. La même chose s'est

reproduite fin 1987, quand Carolan et ses compagnons ont triomphé d'une autre menace pour Ambre. Les deux fois, Carolan a obtenu le même nombre de points que les autres joueurs.

En 1988, Carolan a réussi à se faire un ennemi mortel de son oncle Caine. En 1986, le prenant pour un ennemi d'Ambre, Carolan avait attaqué Caine et lui avait coupé la main droite. La vengeance de Caine a été impossible en 1987, par les liens familiaux de Carolan.

L'erreur suivante de Carolan lui a valu d'être banni d'Ambre, sa vie ne valant plus rien.

Caine était alors libre de se venger.

A partir de là, Caine est devenu la plus grande menace qu'ait connue Carolan, une menace qui lui rapporterait beaucoup de points, lorsqu'il l'éliminerait.

Combien de points ? Cela dépend. Quelle est la puissance de Caine ? Quelle ardeur met-il à poursuivre sa vengeance ? Disons, pour cet exemple, que Caine est incroyablement rusé et bâti sur 200 points. En ce cas, 10 points seraient raisonnables.

Si Carolan résout le problème posé par Caine, il gagne 10 points. Dans la campagne, Carolan n'était pas seul et ses compagnons se trouvaient aussi en danger du fait de Caine (même s'ils l'étaient moins que Carolan). Ils devaient donc également obtenir des points une fois ce problème résolu.

La résolution pouvait se présenter de bien des façons. En l'occurrence, Carolan a fini par faire la paix avec Caine (non sans que cela lui coûte énormément). Si Caine avait été tué, le problème aurait été résolu, mais cela aurait pu en créer bien d'autres, en particulier en suscitant la haine éternelle des divers princes d'Ambre.

■ PRÉPARATION DE PARTIES COURTES POUR AMBRE

Ambre peut se révéler très agréable aussi lors de parties courtes. Les conseils qui suivent vous aideront à préparer des aventures plus "génériques", qui ne seront pas centrées sur un groupe de joueurs.

■ AMBRE EN TOURNOI

Un tournoi d'*Ambre*, comme tous les tournois, doit être basé sur une égalité des chances entre tous les joueurs. En conséquence, il n'est pas possible d'y accepter leurs personnages habituels.

■ Personnages de tournoi

Les joueurs ne peuvent utiliser leur personnage favori lors d'un tournoi. Ils devront prendre, soit des personnages prégénérés dont les fiches leur seront remises au début de la partie, soit des personnages créés au début du tournoi.

Personnages prégénérés

Préparez tout simplement un groupe de personnages, en déterminant à l'avance leurs Attributs, leurs pouvoirs, etc. Il ne vous restera qu'à distribuer leurs feuilles au début du tournoi.

Vous pouvez aussi utiliser des versions affaiblies, à 100 points, des personnages de Zelazny. Ou prendre les personnages qui servent d'exemple dans ces règles. La meilleure solution est de prévoir des PJ spécialement pour le tournoi, de façon à ce que chacun d'entre eux dispose d'un des éléments qui permettront la réussite du scénario.



Les enchères en tournoi

Les joueurs peuvent créer leurs personnages de la façon habituelle. Il y a toutefois certains moyens de gagner du temps. Les enchères peuvent être raccourcies, si on ne propose pas tous les Attributs. Le MJ peut aussi suggérer des pouvoirs précis ("Nous aurons besoin d'au moins un artiste des Atouts. La Marelle et le Logrus Avancés ne sont pas permis.") et limiter la quantité de Karma, Bon ou Mauvais, que peuvent prendre les joueurs.

■ Pour que les tournois se passent bien

- Si un tournoi repose sur la coopération des joueurs, qui gagneront en groupe ou pas du tout, cela doit leur être dit clairement.
- Chaque participant et chaque personnage doivent avoir les mêmes chances que les autres. S'il doit y avoir une victoire individuelle de quelque sorte que ce soit (par opposition à une victoire de groupe), les capacités et les possibilités des personnages doivent être égales.
- Tous les groupes doivent être traités de la même façon. Chaque choix critique, par exemple, présenté à l'un d'eux doit l'être à tous les autres.

- Ambre est basé sur le fait qu'on joue le rôle des personnages. Si le tournoi repose sur des énigmes à élucider, des problèmes qui requièrent des recherches et une analyse des joueurs plutôt que des personnages, les participants doivent en être avertis dès le départ. Ils doivent savoir que l'essentiel est de réfléchir et que le jeu de rôle est secondaire, de façon à ce que les bons joueurs de rôle ne soient pas pénalisés.
- Le jeu de rôle doit être encouragé autant que possible. Il faut analyser chaque aspect du tournoi pour déterminer qui mérite une récompense à ce niveau.
- Résistez à la tentation d'écrire une aventure pour un tournoi qui reposera sur une seule action et où un unique échec signifierait la fin de tout. Si la réussite du tournoi repose sur une solution isolée ou un succès précis, les participants doivent en être suffisamment informés pour pouvoir faire le bon choix. Souvenez-vous que dans chaque groupe de *personnages*, il peut y en avoir un enclin aux actions irréfléchies. Ne pénalisez pas les *joueurs* qui jouent bien ce rôle.
- En tournoi, les erreurs ne devraient pas être fatales (à moins que des avertissements clairs ne soient donnés qui permettent de les éviter). Elles doivent être punies sévèrement, mais sans que cela ruine toute la partie.
- Le tournoi peut-il être réussi ? Si les joueurs agissent correctement, peuvent-ils espérer gagner ? Ce n'est pas aussi simple que ça en a l'air. Réfléchissez à tous les événements susceptibles de se produire au cours de l'aventure et à tout ce que peuvent faire les joueurs. Vous devez prendre en compte tous les choix *logiques* et aussi tous les choix *illologiques*, sauf du point de vue des personnages.
- Dans l'absolu, toute aventure de tournoi devrait être prévue avec deux solutions : une "correcte", basée sur les indices donnés aux joueurs, et une "de secours", pour ceux qui essaient tout jusqu'à ce qu'il y ait quelque chose qui marche. Faire jouer le scénario en test pour voir s'il peut y avoir d'autres "sorties" est aussi une bonne idée.
- Toute situation réellement mortelle doit être évitable. S'il agit comme il le faut, la vie d'un personnage ne doit *jamais* être en danger.

■ SESSIONS "CROISÉES" OU CROSS-OVER

Les cross-overs sont devenus une sorte d'institution pour *Ambre*. Ce sont, en général, des scénarios construits de façon à durer une session. Ce qui les distingue des tournois, c'est qu'ils permettent à des personnages venus de campagnes différentes de se rencontrer.

Les participants peuvent alors jouer, en discutant, la rencontre d'étrangers issus des différents univers d'*Ambre*.

■ Mécanisme du Cross-Over

La première chose à savoir lorsque vous voulez faire une partie en Cross-Over, est comment vous allez amener à se rencontrer des personnages d'univers différents. La menace qu'ils auront à affronter devra être d'importance pour les amener à coopérer et liée de quelque façon à la manière dont ils feront connaissance.

La liste qui suit, d'idées pouvant justifier un Cross-Over, n'est pas exhaustive.

■ La Licorne

Si elle peut remonter de l'Abysse, si elle est liée à la Marelle Primale et dotée de pouvoirs surnaturels, la Licorne est certainement capable d'amener au même endroit des

personnages des diverses versions d'*Ambre*. En fait, ce peut être une entité unique, qui existe dans toutes les versions d'*Ambre* simultanément.

■ Une force extérieure

Une force ou un pouvoir extérieur à cet univers et menaçant de consumer ou de conquérir toutes les versions d'*Ambre*, forme un bon point de départ pour un Cross-Over. Elle peut être détectée par un Ambrien de la première génération, qui essaiera de "sauver" les personnages-joueurs en les envoyant dans une autre réalité. A moins qu'ils ne soient tout simplement entraînés par cette force et se retrouvent projetés dans l'aventure.

■ Loin dans l'avenir

Si le Cross-Over se déroule dans le lointain futur d'*Ambre*, on peut supposer qu'un moyen de voyager entre les diverses versions d'*Ambre* a été découvert.

■ Le Joyau du Jugement

Etant donné que le Joyau contient une Marelle tridimensionnelle, il peut servir de porte vers d'autres *Ambre*. Le roi Random peut avoir découvert le moyen de contacter ses homologues des diverses réalités, et les PJ sont envoyés à travers les univers pour intervenir en cas d'urgence.

■ Retrouvailles à Tir-na Nog'th

La cité des rêves qui se forme sous la lumière de la lune, au-dessus du mont Kolvir, est suffisamment étrange pour que s'y produise une rencontre. Les PJ peuvent s'y rendre, chacun depuis chez lui, ou s'en servir comme moyen de transport vers un point quelconque. Tir-na Nog'th est l'excuse idéale pour un Cross-Over.

■ Les cavernes du château d'*Ambre*

Il est possible que les tunnels mystérieux qui s'étendent sous le château relient entre elles les diverses versions d'*Ambre*. Il est très facile de perdre les personnages dans les souterrains d'*Ambre* et de les amener à se rencontrer dans une autre réalité.

■ Le Chaos est-il unique ?

On suppose qu'il existe plusieurs versions d'*Ambre*, parce qu'il peut y avoir plusieurs versions de la Marelle, mais qu'il n'y a qu'un seul Logrus. Après tout, celui-ci est instable, il change sans cesse, alors comment pourrait-il y en avoir un différent ? Donc toutes les Cours du Chaos possibles dépendent du même Logrus, lequel pourrait former ainsi un pont entre les univers.

■ Mélanger des personnages aux Attributs inconnus

L'un des problèmes lorsque l'on prend des personnages venus de campagnes différentes est que l'on ne connaît pas leurs Attributs. Le MJ doit donc trouver comment chacun se situe par rapport aux autres. Ce n'est pas aussi facile que ça le paraît. Puisque la progression des personnages est un secret du MJ, on ne peut savoir où sont passés les points dépensés.

Pour s'en faire une idée, il faut interroger les joueurs.

D'abord, il faut obtenir toutes les informations que le joueur possède sur son PJ, quels étaient ses scores lors de sa création, lesquels ont été descendus au rang Chaosien ou au rang Humain, lesquels sont restés Ambriens.

Ensuite, il faut parler avec le joueur du personnage. Essayez d'avoir assez de renseignements pour être à même d'estimer ses Attributs et ses Pouvoirs, de savoir lesquels sont les plus importants. Depuis sa création, quel est l'Attribut qu'il a le plus utilisé ? Le Pouvoir ? Lesquels ont été les moins utilisés ? Lesquels ont fait l'objet d'une demande de progression ?

Une fois que vous avez une idée du personnage, tentez d'avoir plus de précisions. Suivez l'exemple ci-dessous.

MJ : Voyons, tu dis que ton personnage, Garvin, a débuté premier en Psyché, avec cinquante-deux points.

Willy : Oui, et j'ai demandé à ce que sa Psyché soit augmentée lors des deux progressions que nous avons eues.

MJ : Moui. Et tes autres Attributs ?

Willy : L'Endurance et le Combat ont commencé au rang Ambrien, et la Force à Chaosien. J'ai cherché à améliorer l'Endurance et le Combat, mais jamais la Force.

MJ : Alors elle est encore au niveau Chaosien ?

Willy : Oui. C'est pour les trois autres que je ne sais pas. J'ai juste des points d'interrogation sur ma fiche de personnage.

MJ : Lequel était prioritaire de l'Endurance ou du Combat ? As-tu demandé à les augmenter les deux fois ?

Willy : Le Combat, sans problème. J'ai voulu le faire progresser deux fois. Pour l'Endurance, je ne suis plus sûr.

MJ : Si Garvin se trouvait au cœur d'une bataille difficile, à l'épée, est-ce qu'il essaierait de liquider son ennemi d'une attaque rapide mais risquée, ou est-ce qu'il chercherait à tenir plus longtemps que lui ?

Willy : Je pense qu'il tenterait l'attaque rapide.

MJ : Si tu étais pris dans un duel mental avec quelqu'un dont la Psyché semblerait à peu près égale à la tienne, est-ce que tu essaierais d'en finir par une attaque qui pourrait être dangereuse, ou bien est-ce que tu l'épuiserais petit à petit ?

Willy : Je pencherais pour l'attaque en force.

MJ : Merci, c'est tout ce dont j'ai besoin.

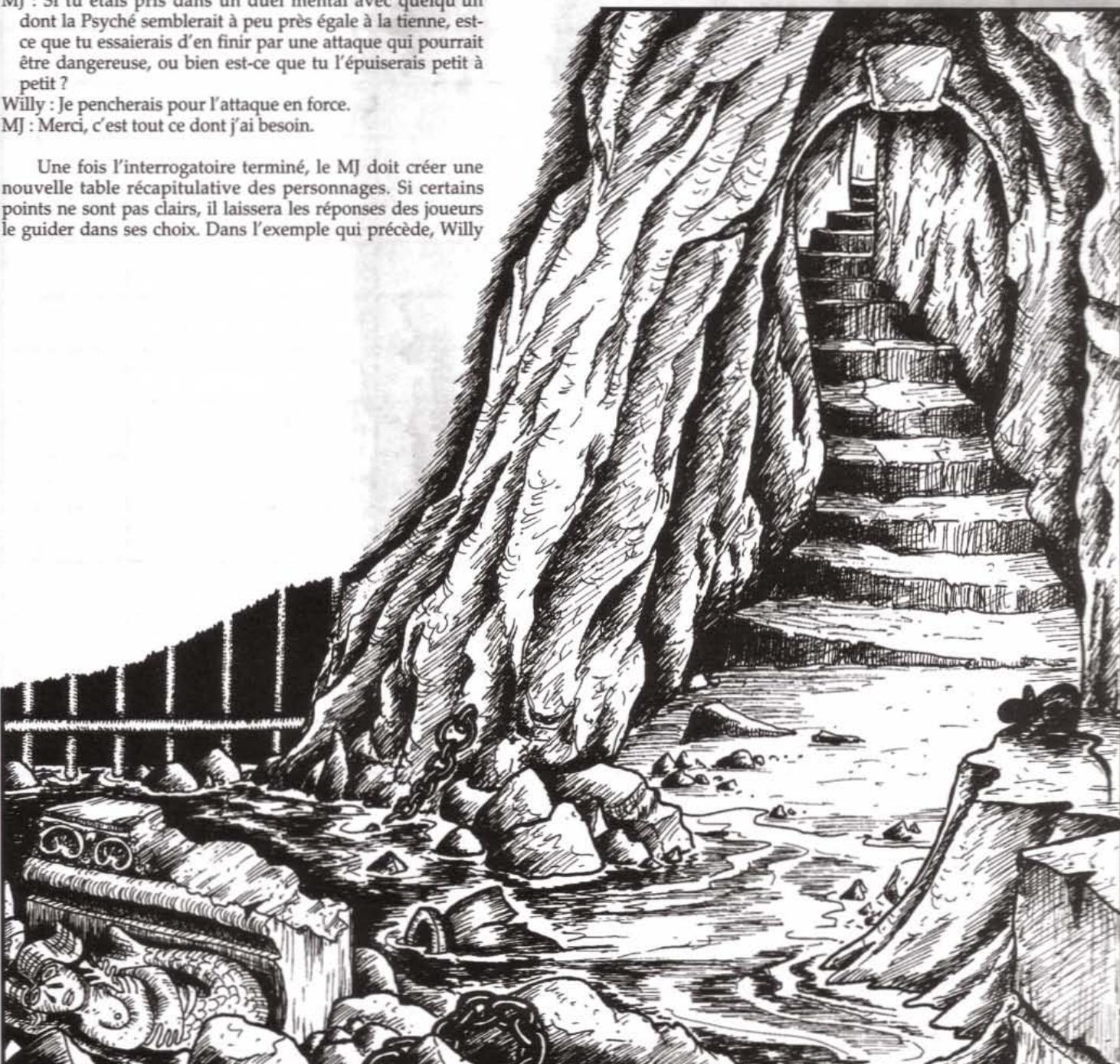
Une fois l'interrogatoire terminé, le MJ doit créer une nouvelle table récapitulative des personnages. Si certains points ne sont pas clairs, il laissera les réponses des joueurs le guider dans ses choix. Dans l'exemple qui précède, Willy

a décidé de garder une Endurance plutôt basse comparée à la Psyché et au Combat de son personnage.

Le fait qu'un PJ ait un Attribut précis à un endroit ne veut pas dire que celui-ci restera le même partout. Il faut seulement se faire une idée de la manière dont ses points sont répartis, d'après sa personnalité. Donner le chiffre "exact" est secondaire.

Limites des Cross-Overs

Pour rendre ces sessions équitables pour tous les personnages, le MJ peut égaliser leurs points. Tous les PJ peuvent être ainsi "reconstruits" sur une base de, par exemple, 125 points. Les débutants sont alors "gonflés" et les vétérans affaiblis, pour que le jeu soit équilibré.



RÉCAPITULATIF DES AMBRIENS A L'USAGE DU MJ

Bon Karma	Mauvais Karma	Nom	Psyché	Force	Endurance	Combat
		Benedict				
		Bleys				
		Brand				
		Caine				
		Corwin				
		Dara				
		Deirdre				
		Dworkin				
		Eric				
		Finndo				
		Fiona				
		Flora				
		Gérard				
		Julian				
		Llewella				
		Martin				
		Merlin				
		Oberon				
		Osric				
		Random				

LES AMBRIENS

■ OBERON

Oberon, seigneur d'Ambre, se tenait devant moi, dans son costume vert et or. Grand, large, épais, la barbe noire et les cheveux parsemés de fils d'argent. Des bagues vertes à montures d'or, une épée dorée. Je croyais autrefois que rien ne pouvait faire bouger de son trône l'immortel suzerain. Qu'était-il arrivé ? Je l'ignorais encore. Mais il était mort. Comment mon père avait-il pu mourir ?

- Les Neuf princes d'Ambre

Oberon, qui a été le seigneur d'Ambre durant d'innombrables millénaires, n'est pas un vieil homme. Un homme mûr, peut-être, avec son épaisse barbe noire et ses cheveux semés d'argent, mais pas vieux. Il est toujours puissant, plus imposant que ses enfants, porte sa lame d'or, et ses anneaux vert et or ne glissent pas de ses doigts.

Selon toute probabilité, si vous êtes ambrien, Oberon est votre grand-père. Tous les Ambriens ont ça en commun. Il a engendré la génération de vos parents, tous vos puissants oncles et tantes. Et tous vous diront à quel point il était un père désagréable.

Voyons, pensez-vous que votre père tuerait votre petite amie ? Oberon pourrait le faire. Non parce qu'il ne l'aimerait pas, mais parce qu'il penserait qu'à cause d'elle, vous risqueriez d'oublier de sortir la poubelle, ou de faire toute autre chose que lui jugeraient importante. S'il estime qu'elle peut devenir une gêne, Bang ! elle est morte.

Oberon est également assez fort pour battre Gérard, assez dur pour effrayer Fiona, et Benedict, et Corwin. Oberon leur fait peur, à tous. Ça peut vous aider à comprendre comment, avec un père pareil, les Ambriens sont devenus ce qu'ils sont.

On le dit mort, mais après tout, on a enterré votre oncle Caine une fois, peut-être même deux. Vous avez rencontré Caine, et il n'a pas l'air mort.

■ LES EXPLOITS D'OBERON

Nous avons affaire à quelqu'un qui semble capable de l'impossible. Non seulement il impressionne Corwin, mais Fiona elle-même ne peut expliquer comment il accomplit certaines choses.

Un de ses trucs consiste à envoyer quelqu'un au loin, un peu comme s'il utilisait les Atouts. Peut-être est-ce grâce au Joyau du Jugement, ou peut-être pas. A un moment, il s'est aussi arrangé pour que les Atouts cessent de fonctionner. Peut-être grâce aux propriétés de la Marelle Primale, ou peut-être pas.

Mais reprenons les événements dans l'ordre.

Quand nous rencontrons Benedict pour la première fois, dans les romans, il lui manque un bras, résultat d'une bataille contre les forces de la Route Noire. Plus tard, Corwin se rend à Tir-na Nog'th, où il est attaqué par un fantôme onirique de Benedict qui porte un bras mécanique. Corwin

coupe ce membre et le ramène au "vrai" Benedict, qui est très content de se le greffer. Par la suite, lorsque les choses deviennent vraiment délicates, cet objet permet de sauver la situation. Finalement, de manière mystérieuse, Benedict est attaqué par une apparition fantomatique qui porte l'épée de Corwin, Grayswandir. Corwin lui-même, avec Grayswandir à son côté, ne peut que regarder cet intrus couper le bras mécanique de Benedict.

En d'autres termes, Oberon a tordu le temps, pour que le Corwin du passé vole le bras du Benedict futur, le donne au Benedict passé et assiste ensuite au vol du même bras.

Je m'y perds. Je veux dire : D'où vient ce bras ? De Benedict. Où va-t-il ? A Benedict. Nous pouvons le suivre de l'instant A à l'instant B puis de nouveau à l'instant A, mais il n'est à aucun moment créé ou détruit. Il est pour l'éternité pris dans une boucle temporelle.

C'est juste l'un des exploits impossibles d'Oberon.

■ OBERON, PÈRE D'AMBRE (Version à 400 points)

... Je ne sais pas vraiment ce qu'était papa. Il n'encourageait pas aux confidences, bien qu'il ne fût pas à proprement parler un mauvais père. Chaque fois qu'il s'avisait de notre existence, il nous couvrait de cadeaux et de distractions. Mais il s'était déchargé de notre éducation sur divers membres de sa cour. J'avais l'impression qu'il nous tolérait comme les conséquences inévitables de la passion. En fait, je trouve surprenant que la famille ne soit pas plus nombreuse. Les treize enfants que nous sommes, plus deux frères et une sœur que j'ai connus mais qui sont morts, représentent près de quinze cents ans de production parentale. Il y en avait eu quelques autres dont j'avais entendu parler, mais qui avaient succombé bien avant ma naissance. Ça faisait un palmarès assez mince pour un souverain aussi porté que lui sur le beau sexe, mais après tout, aucun d'entre nous ne s'était montré particulièrement fécond.

- Les Fusils d'Avalon

D'après Corwin, Oberon était supérieur à ses enfants, à tous points de vue, surclassant chacun d'entre eux dans sa spécialité. Ce n'était pas une simple question de puissance, bien qu'il n'ait jamais rechigné à la montrer lorsqu'il le fallait, mais également de ruse.

Objectifs actuels

S'il n'est pas mort, Oberon a définitivement abandonné la couronne d'Ambre, et il a d'autres projets. Peut-être est-il seulement en train de s'amuser à être quelqu'un comme Ganelon, dans une Ombre de type viking.

■ Attributs

Psyché - (55 points)
Force - (80 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (35 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)

Métamorphose Avancée (65 points)

Sorcellerie (15 points)

Conjuration "Exaltée" (40 points) - Oberon est capable d'amener à l'existence des objets extraordinaires, venant du néant. D'une certaine façon, il ne s'agit que d'un truc de comptabilité, puisque l'objet, une fois qu'il a été utilisé, est dissipé et l'équilibre universel restauré.

OBERON, FILS REBELLE DU CHAOS (Version à 500 points)

"Oberon est un fils du Chaos, le fils rebelle d'un père rebelle. Mais le pouvoir subsiste."

- Dara, parlant d'Oberon
Les Cours du Chaos

Supposons qu'Oberon soit né avant que Dworkin ne crée la Marelle, ou même dans l'intervalle, après cette création mais avant celle d'Ambre. En ce cas, il peut très bien avoir été un puissant Seigneur du Chaos, et ce pouvoir peut ne pas l'avoir quitté. Après tout, Dworkin décrit Oberon comme "un maître du vide animé, seigneur du Chaos".

Objectifs actuels

Dans cette optique, Oberon, après avoir veillé à ce que la Guerre de la Marelle se termine bien, a regagné ses domaines des Cours du Chaos. Ses anciens ennemis maintenant affaiblis, il va chercher à reprendre le contrôle de ce trône. Il utilisera une stratégie à long terme, complexe et embrouillée. On peut s'attendre à de nombreux décès, vengeances et disparitions, avant qu'il ne révèle son rôle dans ces affaires.

Attributs

Psyché - (15 points)

Force - (30 points)

Endurance - (30 points)

Combat - (145 points)



Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)

Logrus Avancé (70 points)

Métamorphose "Exaltée" (85 points) - Oberon a porté la technique de la Métamorphose à un point où il peut avoir deux esprits ; il endosse la personnalité de celui dont il prend la forme, tout en conservant ses propres pensées et ses secrets. Il peut imiter parfaitement n'importe quel Ambrien ou Seigneur du Chaos, du moment qu'il a en mémoire un contact psychique avec lui.

Mots de Pouvoir (10 points)

Sorcellerie (15 points)

Conjuration (20 points)

Mauvais Karma

(+5 points)

OBERON, PORTEUR DU JOYAU DU JUGEMENT (Version à 600 points)

"Tu n'es pas au-dessus d'un meurtre d'innocents pour me manipuler. Et cependant tu es prêt à sacrifier ta vie pour le royaume."

- Corwin à Oberon
Les Cours du Chaos

Cette version d'Oberon est un joueur extrêmement sournois et dangereux dans le jeu des intrigues politiques, de par sa totale absence de scrupules. Il utilise Lorraine comme un pion, la tue lorsqu'elle présente un risque pour ses plans et laisse Corwin pourchasser et abattre un innocent afin de la venger.

Objectifs actuels

Ses manigances n'ont pas cessé et sa mort n'est qu'une ruse destinée à amener ses ennemis à se dévoiler. A la cour, il peut être n'importe qui, de Random à Corwin, utilisant ses pouvoirs pour découvrir toute menace contre Ambre.

Attributs

Psyché - (80 points)

Force - (125 points)

Endurance - (50 points)

Combat - (100 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Maîtrise du Joyau du Jugement (25 points) - La "brelouque" d'Oberon lui donne le pouvoir de refaire ou de modifier la Marelle selon ses désirs, modifiant ainsi l'univers pour réaliser ses desseins. Que quelqu'un d'autre soit accordé avec le Joyau ou que celui-ci soit en possession d'un autre, aussi loin soit-il, n'a aucune importance. Le lien d'Oberon avec le Joyau est absolu, continu et sans restriction.

Maîtrise du Logrus (45 points)

Métamorphose Avancée (65 points)

Sorcellerie (15 points)

Conjuration (20 points)

COMMENT JOUER OBERON

Oberon est le type le plus arrogant que vous puissiez imaginer. Quand il se révèle sous son vrai jour, c'est le Roi. Orgueilleux, exigeant, hautain, il donne des ordres aux personnages comme s'ils étaient des esclaves, sans se soucier de leurs souhaits. Au fait, écouter n'est pas non plus son fort.

AVOIR OBERON COMME PÈRE

En écoutant parler ses enfants, particulièrement Corwin, on pourrait penser qu'Oberon a été le père le plus désagréable, le plus exécrable, le plus dur qui soit. A-t-il vraiment été aussi mauvais ? Non, il s'est probablement montré encore pire. L'infliger comme père à un PJ devrait être une punition.

Papa gâteau

Parfois, les parents s'améliorent avec l'expérience. Ayant vu ce qu'avaient donné sa dureté et son manque d'attention sur ses premiers enfants, Oberon serait peut-être un excellent père pour un enfant qu'il aurait eu sur le tard.

Distant et inconnu

Oberon, vu le caractère erratique de ses relations familiales, serait un père fantasque et souvent absent. Dans ce genre de situation, la mère tourne alors fréquemment toute son affection vers son enfant qui finit par avoir d'elle une vision idyllique, tandis que son père lui apparaît comme un véritable démon.

Manipulateur

Il semble qu'Oberon regarde toujours ses enfants en se demandant quel est le meilleur parti qu'il peut tirer d'eux. Comme un médecin qui voit un autre praticien dans son fils, Oberon voit chacun de ses descendants comme un monarque potentiel, et il le poussera avec insistance dans cette voie jusqu'à ce qu'il la prenne seul. Ce peut être une très bonne idée pour un personnage que son joueur a défini comme un vrai rebelle.

Mauvais

Oberon peut être très cruel, se détournant de son enfant, niant même sa paternité. De même, en plus mythique, on peut tout à fait imaginer quelqu'un comme lui faisant tuer tous les jeunes d'un certain âge, simplement pour éliminer la femme et l'enfant qu'il considère comme des usurpateurs. Oberon serait alors le chasseur à la poursuite de ses descendants. Le personnage-joueur devrait avoir un ange gardien, quelqu'un de puissant, capable de le protéger et de lui faire découvrir son héritage.

SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Si Oberon est toujours actif quelque part, il est difficile de croire qu'il résistera à la tentation de s'intégrer dans ce grand jeu.

D'un autre côté, s'il est vivant, il s'est donné beaucoup de mal pour faire croire à sa disparition. Ainsi peut-être — juste peut-être — se trouve-t-il quelque part sur une plage, avec des sandales, un tee-shirt hawaïen et des bermudas, en train de se confectionner une bedaine Kronenbourg. Il sirote un Mai-Tai sous un palmier, tout en écrivant ses mémoires.

Pourquoi pas ?

Alliés et ennemis

Pour autant que l'on sache, le seul allié d'Oberon était son père, Dworkin. Il n'a pas vraiment d'ami parmi ses enfants, mais il est probable qu'il ferait confiance à Corwin s'il avait besoin d'aide.

Oberon le gêneur

On le croit mort. Oberon a dit lui-même : "Nul ne peut avoir tout ce qu'il veut de la manière dont il le veut".

Toutefois, la tentation sera peut-être trop forte, et Oberon pourrait revenir dans la partie, reprendre ses pions et tenter de regagner le pouvoir.

Oberon comme ange gardien

Les dernières paroles d'Oberon, ses mots d'adieu, juste avant qu'il n'entreprene de réparer la Marelle, ont été : "Mes enfants, je ne saurais dire que je sois pleinement satisfait de vous, mais j'imagine que c'est réciproque. Ainsi soit-il donc. Je vous laisse ma bénédiction qui est plus qu'une simple formalité..." Hormis le report de son Bon Karma sur Ambre en général, cela peut aussi indiquer qu'Oberon avait l'intention d'agir au mieux des intérêts d'Ambre, auquel cas il pourrait réapparaître de temps à autre, lorsque la situation devient particulièrement critique, pour sauver les personnages des joueurs.

GANELON : UNE OMBRE OU UN DÉGUISEMENT D'OBERON

Il portait une veste en cuir marron par-dessus une chemise noire, et sa culotte était également noire. Elle bouffait aux genoux, au dessus de ses bottes sombres. Il portait une large ceinture, à laquelle était fixé un poignard qui avait un pied de biche en guise de manche. Une courte épée reposait sur la table devant lui. Il avait les cheveux et la barbe roux et saupoudrés de blanc. Ses yeux étaient d'un noir d'ébène.

- Les Fusils d'Avalon

Ganelon vivant ?

Comment cela se pourrait-il ? Oberon a raconté à Corwin la mort de Ganelon. Pourquoi aurait-il menti, surtout à ce moment, alors qu'il venait juste de se réconcilier avec son fils bien-aimé ?

Bon, il a menti. C'est Oberon, il en a l'habitude.

Après tout, Ganelon est quelqu'un d'utile. Pendant qu'Oberon l'imitait, le vrai Ganelon lui conférait un véritable don d'ubiquité.

Ou bien peut-être seule une ombre de Ganelon est-elle morte, auquel cas, dans les Ombres infinies, il y en a certainement d'autres.

"Est-ce qu'il t'a été difficile de faire le Ganelon ?"

Il émit un petit rire.

"Pas du tout. Tu as peut-être entrevu mon moi réel.

— Je l'aimais bien. Ou plutôt, je t'aimais bien dans sa peau. Je me demande ce qu'est devenu le Ganelon authentique ?

— Mort depuis longtemps, Corwin. Je l'ai rencontré après que tu l'eus exilé d'Avalon, cela fait un bout de temps. Ce n'était pas un mauvais bougre. Je ne lui aurais pas accordé l'ombre de ma confiance, mais je dois avouer que je ne me confie à personne, sauf en cas de nécessité absolue.

— C'est de famille.

— Je regrette d'avoir dû le supprimer. Non qu'il m'ait laissé grand choix. Tout cela date beaucoup, mais je me souviens bien de lui. Donc il m'avait impressionné."

- Les Cours du Chaos

Ou peut-être, enfin, n'y a-t-il jamais eu de Ganelon et Oberon a-t-il joué ce rôle depuis le début. Bien sûr, c'est tiré par les cheveux, mais, encore une fois, nous parlons d'Oberon. Il peut l'avoir fait. Comme il pourrait le refaire.

Attributs

Psyché - rang Chaosien
Force - rang Ambrien
Endurance - rang Chaosien
Combat - (5 points)

Pouvoirs

Passage dans les Ombres (2 points) - Capacité de suivre les autres à travers les Ombres ou d'y emprunter un chemin connu.

Mauvais Karma

(7 points)

BENEDICT

Ensuite Benedict, grand, froid et mince. Mince de corps, mince de visage, large d'esprit. Vêtu d'orange, de jaune et de brun. Il me faisait penser à des fanes, à des courges, à des épouvantails, à la Légende de Rip Van Winkle. Il avait une longue et forte mâchoire, des yeux noisette, des cheveux bruns et raides. Il se tenait à côté d'un cheval couleur feu et s'appuyait sur une lance ornée d'une guirlande de fleurs. Il riait rarement.

- Les Neufs Princes d'Ambre

Benedict est un éternel guerrier. Il a passé des ères dans les Ombres, perfectionnant son art, au point que ses parents n'ont plus aucune chance de l'égalier. Mince épouvantail, parlant peu, souriant peu, il ne donnera pas sa confiance à la légère, ni n'acceptera une trahison à l'égard d'Ambre.

Il a la réputation d'être le meilleur guerrier de la famille. Pas seulement avec une épée, avec n'importe quoi. Donnez-lui une arme, un groupe de soldats, une position stratégique, peu importe.

Il vous écrasera.

On peut dire qu'il a une idée fixe. Durant des éternités, Benedict a mené des affrontements. Il cherche un endroit où l'on se bat, dans les Ombres, rejoint le côté perdant et combat jusqu'à ce qu'il gagne. Puis il va en un autre lieu, semblable au premier, mais où le parti en mauvaise posture a une armée plus petite ; il se joint à cette armée et l'amène encore à la victoire. Ensuite, il répète ce processus, avec à chaque fois un désavantage tactique supplémentaire, le terrain, le temps, des armes et une technologie différentes... Benedict essaiera toutes les combinaisons.

Faites-lui face avec une épée, et il se battra jusqu'à ce qu'il vous ait vaincu, ne faisant pas de quartier, ne présentant aucune faille et ne commettant jamais, jamais d'erreur. Menez une armée contre lui, et il arrivera juste sur votre front le plus vulnérable, au plus mauvais moment, pour vous harceler sans cesse, jusqu'à ce que vos soldats s'enfuient en hurlant et que vous deviez faire retraite.

Il gagnera à chaque coup.

Ne vous souciez pas de parier sur sa victoire ou sur sa défaite, la seule question à se poser, c'est : "Combien de temps lui faudra-t-il ?"

BENEDICT, GUERRIER PARFAIT (Version à 300 points)

Benedict est tout entier voué à son unique intérêt, le Combat. N'ayant rien d'autre pour le distraire, il a fait de lui-même le plus terrible des adversaires.

Objectifs actuels

Ce qu'il veut est simple et en accord avec son passé : il continuera à perfectionner ses talents, son adresse et son instinct.

Ayant obtenu une victoire imparfaite sur les habitants du Chaos, il va consacrer la prochaine partie de sa vie à tout apprendre sur leurs forces et leurs faiblesses. Il est probable qu'il passera l'essentiel de ce temps dans des Ombres lointaines, proches du Chaos, où il pourra faire des expériences avec des adversaires similaires à ceux qu'il a eu à combattre durant la Guerre de la Marelle.

Comme tout bon soldat, Benedict est loyal au nouveau roi. S'il est appelé, il viendra. S'il voit Ambre en danger, on peut lui faire confiance pour se poster juste là où on aura le plus besoin de lui.

Attributs

Psyché - (15 points)
Force - (40 points)
Endurance - (45 points)
Combat - (135 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Mots de Pouvoir (20 points) - Il a un total de quinze Mots de Pouvoir : Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Blocage Psychique, Blocage Nerveux, Force Vitale, Remise en Vraie Forme, Élancement, Blocage d'Atout, Accélération, Ralentissement, Assombrissement, Éclair Lumineux, Étincelle, Affaiblissement.

Mauvais Karma

(+5 points)

BENEDICT, DÉFENSEUR D'AMBRE (Version à 400 points)

Dans cette version, on suppose que Benedict a pour idée fixe de préserver Ambre, et de la garder forte. Comme de bien entendu, il en est parfaitement capable, mais il a également dépensé une part de son énergie à la mise sur pieds d'un groupe d'agents.

Objectifs actuels

Après avoir tant sacrifié à la sauvegarde d'Ambre, il ne l'abandonnera pas. Aux cotés du nouveau roi, Benedict prendra sous sa responsabilité la conduite de la défense d'Ambre. Quiconque menacera Ambre devra affronter sa colère. Il recruterà de plus en plus d'agents, les envoyant patrouiller à travers Ombre...

Attributs

Psyché - (35 points)
Force - (15 points)
Endurance - (15 points)
Combat - (150 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Blocage Nerveux, Affaiblissement.
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

Voir "Agents de Benedict" (65 points)

BENEDICT, FILS DU CHAOS (Version à 450 points)

Et si Benedict, membre de la première famille d'Oberon, était né dans les Cours du Chaos ? En ce cas, tout comme ses frères Osric et Finndo, il serait un Seigneur du Chaos au même titre qu'un Prince d'Ambre.

Objectifs actuels

Après la fin de la Guerre de la Marelle et l'ouverture de nouvelles relations diplomatiques entre les cours d'Ambre et du Chaos, Benedict pourrait devenir un ambassadeur privilégié d'Ambre dans les Cours. Il s'y établirait et, de là, entraînerait et équiperaît une nouvelle armée. Il ne convoiterait pas d'avantage le trône du Chaos que celui d'Ambre, mais se préparerait à défendre ses amis.

Attributs

Psyché - (15 points)
Force - (10 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (225 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Maîtrise du Logrus (45 points)
Métamorphose (35 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie,
Annulation du Chaos, Défense Psychique, Blocage Nerveux,
Affaiblissement
Sorcellerie (15 points)

Créatures et artefacts

La lance de Benedict (10 points)

Il s'agit d'une créature du Chaos que Benedict a dressée à prendre la forme d'une douzaine d'armes. Elle se nomme "Iisvigg" et se languit de sa liberté. Toutefois, Benedict ne s'en séparera pas avant d'avoir accompli certains vœux liés à une affaire d'honneur dans les Cours.

- Double Dommages (2 points)
- Régénération (4 points)
- Métamorphose Limitée (4 points) - Iisvigg est capable de prendre la forme d'une douzaine d'armes. Elle est particulièrement efficace en tant que lance, épée ou dague.

Le Cheval de Feu de Benedict (10 points)

Dernièrement, on a vu Benedict avec une monture rayée de noir et roux, à la crinière et la queue rouges. C'est ce cheval qui est sur son Atout. Il s'agit en fait d'une créature du Chaos, capable de changer son apparence.

- Infatigable, Souffle Surnaturel (4 points)
- Résistant aux Armes à Feu (2 points). Il peut également supporter des conditions difficiles, telles que la chaleur, le feu, le froid ou le poison.
- Résistance Psychique (1 point)
- Marche sur les Chemins d'Ombre (2 points)
- Variante de Forme (1 point) : Bien qu'il soit limité à une forme chevaline, il peut la modifier, y compris la teinte, les motifs et la longueur de son crin, ou la couleur de ses yeux.

Note pour le MJ

Quelle que soit la version de Benedict que vous insérez dans votre campagne, son Attribut de Combat doit être supérieur à celui de tout autre Ambrien. Les variations de ces derniers que vous choisirez devront donc être inférieures en ce domaine à celle de Benedict, ou bien la sienne devra être modifiée de façon à conserver sa suprématie.

COMMENT JOUER BENEDICT

Et toi, Benedict, les dieux savent que tu deviens plus sage tandis que le temps se consume vers l'entropie, et pourtant tu négliges encore certains individus dans ta science des gens. Peut-être te verrai-je sourire, maintenant que cette guerre est terminée. Repose-toi, guerrier.

- Les Cours du Chaos

La consigne de base pour jouer Benedict est simple.
Taisez-vous.

Quand Benedict n'a rien à dire, il se tait, et même dans le cas contraire, il faudra l'amener à parler. Ses réponses favorites sont "Peut-être", "Non" et rester silencieux. Il ne dira "Oui" qu'avec réticence. En tant que MJ, vous pourriez vous entraîner à un grognement particulier.

S'il a quelque chose de plus consistant à exprimer, on peut compter sur Benedict pour utiliser le moins de mots possible.

Quand il parle, il peut être extrêmement énervant. Ce n'est pas qu'il veuille se montrer insultant, mais à son avis, tout le monde est un peu bête. Par exemple, Corwin s'est un jour débrouillé pour se perdre sur le Kolvir. L'apprenant, Benedict lui a expliqué : "... Il suffit de se diriger vers l'est, tu sais. C'est généralement le point que choisit le soleil pour se lever".

Benedict peut aussi se montrer chatouilleux sur certains sujets, ceux qui suivent en particulier.

Inclure Benedict dans un groupe

Que quelqu'un parle de "tout le monde" ou de "tous les Ambriens" irrite grandement Benedict. Il déteste être pris en bloc avec les autres. Ce peut être une expression de son dédain naturel ou simplement un désir, en tant qu'ainé, de ne pas être mélangé aux gamins.

Discuter de la succession royale

"... la vieille question de la légitimité des uns par rapport aux autres a été remise sur le tapis. Évidemment, Eric et toi êtes tous deux mes ainés, mais étant donné que Faiella, mère d'Eric et de moi-même, est devenue sa femme après la mort de Clymnea, ils..."

- Assez ! cria Benedict en frappant du poing sur la table, avec une telle force qu'elle gémit sous le choc.

La lampe vacilla et faillit s'éteindre, mais par miracle ne se renversa pas. La tenture d'entrée fut immédiatement écartée et un garde coula un œil inquiet à l'intérieur de la tente. Benedict lui jeta un regard et il disparut.

- Épargne-moi le récit de nos bâtardeuses respectives, dit doucement Benedict. Ce passe-temps obscène est une des raisons pour lesquelles je me suis absenté de la félicité. Je te prie de bien vouloir poursuivre ton récit en sautant les notes d'explication..."

- Les Fusils d'Avalon



Benedict a en aversion toute évocation des potins familiaux, spécialement s'ils concernent son père. Cela peut facilement l'amener à être violent.

Mettre ses serviteurs en danger

Benedict ne considère pas ses soldats, serviteurs et amis d'Ombre comme dispensables. Il se battra pour les protéger de sa famille et sera prêt à tuer pour venger le meurtre de l'un d'eux.

■ AVOIR BENEDICT COMME PÈRE

Benedict, en tant que père, tend vers les extrêmes. Il peut être très, très bon, s'attelant à cette tâche avec son application coutumière. Mais comme il n'est pas très "sociale", les émotions puissantes qui vont avec la paternité risquent de le mettre mal à l'aise.

Le Benedict familial

D'une loyauté absolue, Benedict protégera férolement ses enfants. Il prendra les dispositions nécessaires pour qu'ils soient élevés dans un environnement aussi parfait que possible, probablement une Ombre prospère, où se dressera un manoir fortifié dont il sera le maître. Pour un enfant perceptif, il apparaîtra attentionné et affectueux, malgré ses silences et son impassibilité.

Ses filles l'adoreront parce qu'il les laissera suivre leur voie. Il mènera celles qui le veulent dans l'étude du Combat mais, si elles désirent autre chose, il s'arrangera pour que l'un de ses frères ou sœurs leur serve de tuteur.

Il fera partager à ses fils une vie d'expérience dans les arts guerriers. Aucune arme, aucune tactique, aucune force armée n'échappera à leurs études. Bien évidemment, un personnage qui se voit donner cette version de Benedict pour père devrait avoir un Combat élevé.

Le Benedict froid et distant

Benedict est un père souvent absent, ses affaires le retenant au loin durant de très longues périodes. En fait, s'il ne s'attend pas à la venue d'un enfant (et quel Ambrien s'y attend ?), il est possible qu'il ne soit pas là pendant la majorité sinon la totalité des années de formation de celui-ci, lequel saura donc peu de choses sur lui. Leurs relations seront probablement tendues et assez froides.



Le Benedict tyrannique

Si vous étiez le meilleur dans votre domaine, comment réagiriez-vous face à un enfant qui ne vous arrive pas à la cheville ? Ou qui a les capacités pour vous égaler, mais qui est trop paresseux pour les cultiver ?

Un garçon qui aura comme père cet entraîneur parfait, — le champion toutes catégories toutes époques confondues — risque de trouver l'expérience rien moins qu'agréable. Benedict le poussera en permanence pour qu'il s'entraîne plus et se batte mieux. Touche désagréable, dites au PJ qu'il a grandi sans jamais entendre un seul commentaire élogieux de son père. Un tel rôle conviendra à un personnage ayant un rang assez faible en Combat.

Avec cette version de Benedict, une fille se sentira lassée de côté, Benedict ne se contentant pas de mettre l'accent sur le Combat mais insistant pour qu'elle se cantonne à un rôle plus typiquement féminin.

Le Benedict hostile

Froid comme la glace, silencieux comme une tombe, porteur de mort, Benedict ne pourrait se préoccuper moins de quiconque ou de quoi que ce soit, tellement il est inflexible. Rien n'importe pour lui que sa recherche de l'absolu, de la perfection qui est en lui.

Il n'est pas devenu le meilleur guerrier de l'univers sans avoir perdu un peu de son âme au passage. Et du point de vue d'un enfant, il l'a peut-être complètement perdue.

Ses rejetons verront en lui une menace, qui terrifiait leur mère et probablement tout le monde autour d'eux. Ils arriveront à l'âge adulte probablement remplis de méfiance à son endroit, voire de ressentiment.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

... Ayant servi sous Napoléon, Lee et MacArthur, je savais juger des tacticiens comme des stratégies. Benedict était l'un et l'autre, et il était aussi le meilleur que j'ai jamais connu...

- Le Signe de la Licorne

Benedict s'est absenté de la cour d'Ambre pendant longtemps. Maintenant qu'il est de retour, il est difficile de l'ignorer. Il ne semble pas avoir de vues sur le trône, mais il attend une obéissance immédiate de tous ceux qui l'entourent. Il est difficile de comprendre comment il fait pour rester poli avec le jeune roi Random, surtout lorsque Random lui-même ne réussit pas à l'être.

Amener Benedict à changer d'avis, ou à décider rapidement quelque chose, sont deux tâches quasiment impossibles.

Benedict peut être merveilleux comme obstacle : les personnages joueurs savent qu'il est capable de résoudre leur problème, si seulement ils réussissent à le faire bouger.

Étant perpétuellement en avance de dix coups sur n'importe qui d'autre, stratégiquement et tactiquement parlant, Benedict s'imposera de lui-même comme officier et meneur d'hommes, ce qui pourra se traduire par des attitudes du genre "inutile de leur expliquer mes ordres" et "celui qui sort du rang n'aura que ce qu'il mérite".

Par ailleurs, il sait toujours ce qui est urgent et ce qui ne l'est pas. Ça ne sert à rien d'essayer de discuter avec lui.

Il peut vous ordonner "Prends cette épée, va sur la route du nord et tue toute personne qui essaierait de passer". C'est clair. Il n'attend pas de questions, et s'il avait dû y avoir des exceptions à cet ordre, il les aurait mentionnées.

Alliés et ennemis

Benedict ne semble pas avoir d'ennemis parmi ses frères. On le regarde plutôt avec crainte qu'avec haine. Son meilleur ami est Gérard. Par ailleurs, Julian et Llewella sont toujours de son côté. Corwin l'admiré beaucoup, mais cela n'en fait pas obligatoirement son allié.

Benedict en victime

Un rôle pratique à lui faire jouer est celui de victime. Non qu'il soit vulnérable, mais toute personne qui voudrait s'en prendre à Ambre cherchera probablement à se débarrasser d'abord de la menace qu'il représente : vous pouvez toujours prendre le trône d'Ambre, mais si vos prétentions ne sont pas légitimes, Benedict a les moyens de lever une armée, de vous envahir et de libérer le trône de tout usurpateur.

Benedict en ennemi

Pour reprendre les mots de Corwin, "Benedict pouvait être aussi coriace, aussi opiniâtre, aussi mauvais que n'importe lequel d'entre nous quand il le voulait. Plus, même."

Une fois que Benedict a décidé que vous étiez un ennemi, tout ce qui vous reste, en gros, c'est à choisir l'emplacement de votre tombe. Les funérailles se feront avec présentation du corps, Benedict laissant toujours un cadavre propre et net.

LES AGENTS DE BENEDICT

Identifiables uniquement par leur symbole secret, la fleur jaune et brune de Benedict, ses agents errent partout dans l'infini des Ombres. Chacun d'eux est "construit" sur la base de 20 points, avec les possibilités suivantes.

Attributs

Psyché

rang Humain (0 point)
rang Chaosien (4 points)
rang Ambrien (8 points)

Force

rang Chaosien (0 point)
rang Ambrien (4 points)

Endurance

rang Chaosien (0 point)
rang Ambrien (4 points)

Combat

rang Chaosien (0 point)
rang Ambrien (4 points)

Classement peu élevé (8 points) - L'agent, doté d'un Attribut de Combat qui la classe entre le second et le troisième PJ, est un guerrier très entraîné, bien que cette expertise ne s'exprime que sur un nombre limité d'armes.

Classement moyen (12 points) - D'un rang sensiblement équivalent ou légèrement supérieur à celui du meilleur personnage-joueur. Chaque agent de ce niveau est régulièrement entraîné par Benedict en personne. C'est un maître stratège, difficile à berner.

Classement supérieur (16 points) - Cet agent est d'un niveau proche de celui de Benedict et a toutes ses chances face à des Ambriens comme Bleys et Corwin. Il est probablement supérieur aux PJ. Il n'y a pas plus de deux agents de ce niveau. Tout comme leur maître, ils seront toujours en avance d'un ou deux mouvements sur leurs adversaires.

Pouvoirs

Note :

Pour être en mesure d'utiliser ces pouvoirs, un agent de Benedict devra avoir un rang Chaosien ou plus en Psyché.

Marche à travers les Ombres (3 points)

Cet agent peut se déplacer à travers Ombre pour y trouver ce qu'il cherche. Il est également très doué pour suivre quelqu'un qui se meut d'Ombre en Ombre.

Manipulation d'Ombre (3 points)

L'agent peut modifier certains détails de l'Ombre, grands ou petits. Agir sur de petits détails pour se faciliter un passage est facile et ne prend que quelques instants, mais manipuler des êtres vivants ou des objets de grande taille peut demander des heures.

Affinité avec les Atouts (2 points)

Utiliser cette faculté nécessitera un rang au moins Chaosien en Psyché. Grâce à elle, un agent peut utiliser passivement un Atout, c'est-à-dire écouter les communications du sujet représenté, voire ses conversations orales. Il peut également en sentir la proximité et le localiser.

Mots de Pouvoir (1 point chaque)

La plupart des agents de Benedict auront au moins un Mot à leur disposition, l'un de ceux connus de Benedict (Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Blocage Nerveux ou Affaiblissement).

Sorcellerie Limitée (6 points)

Les agents de Benedict sont incapables de créer de nouveaux sorts et ne peuvent utiliser que ceux que Benedict leur apprend ; de même, ils ne peuvent les emmagasiner et sont obligés de les lancer par la méthode lente.

■ Artefacts et créatures des agents de Benedict

Armure (0 point)

Tous les agents ont une armure complète, comprenant une plaque pectorale, des pièces qui couvrent bras et jambes, une combinaison en mailles, des gantelets, des bottes et un heaume.

Armure de Mailles Renforcée (2 points)

Cette armure résiste à toute arme blanche non magique. Les attaques magiques seront déviées et amorties, de même que les balles et les impacts violents. L'ensemble a l'air d'une armure normale, avec plaques et combinaison de mailles.

Armure Anti-Balles (3 points)

Constituée d'un tissu doublé d'un matériau anti-balles, cette armure ressemble à un uniforme matelassé, avec une veste épaisse et un heaume pourvu d'une visière de plastique amovible. Elle est en général de couleur brun sombre ou ornée d'un motif de camouflage.

Armure Énergétique High-Tech (4 points)

L'équipement de base ressemble à une combinaison soyeuse, pourvue de gants et de bottes. Une fois reliée à une source d'énergie, cette armure est capable de dévier la majorité des attaques énergétiques et des projectiles à haute vitesse. Elle est le plus souvent portée sous un vêtement ou une autre armure.

Arme blanche Extra-Dure (0 point)

Tout agent de Benedict se voit doté d'une épée, ou d'une arme similaire, de grande qualité.

Arme à Double Dommages (1 point)

Une épée, en général, ou une autre arme blanche (hache, marteau...), ou encore une série (Recensée) de projectiles pour un arc ou une arbalète.

Arme Mortelle (2 points)

Il s'agit le plus souvent d'une épée ou d'autre arme blanche, qui peut pénétrer les armures magiques (jusqu'à celles dotées d'Invulnérabilité). Les dégâts infligés seront sérieux.

Arme Destructrice (3 points)

L'agent dispose d'une arme spéciale, fabriquée sur mesure, capable d'infliger des dommages équivalents à ceux d'une arme moderne ou des forces magiques. Il s'agit souvent d'un fusil de tireur d'élite, prévu pour fonctionner avec des munitions très variées, dans des environnements d'Ombre divers.

Exemple d'une équipe d'agents

Les trois agents qui suivent ont été rassemblés par Benedict pour former une parfaite équipe de chasseurs-tueurs.

■ "BULL"

Le chef de l'équipe est Bull, dont la spécialité est le combat. Son Attribut de Combat sera égal ou supérieur à celui de la plupart des joueurs. Bull est responsable des communications et il porte presque toujours sur lui l'Atout de Benedict, ainsi que celui de la cible placée sous sa surveillance.

Attributs

Psyché, rang Chaosien (4 points)
Force, rang Chaosien (0 point)
Endurance, rang Chaosien (0 point)
Combat, rang moyen (12 points)

Pouvoirs

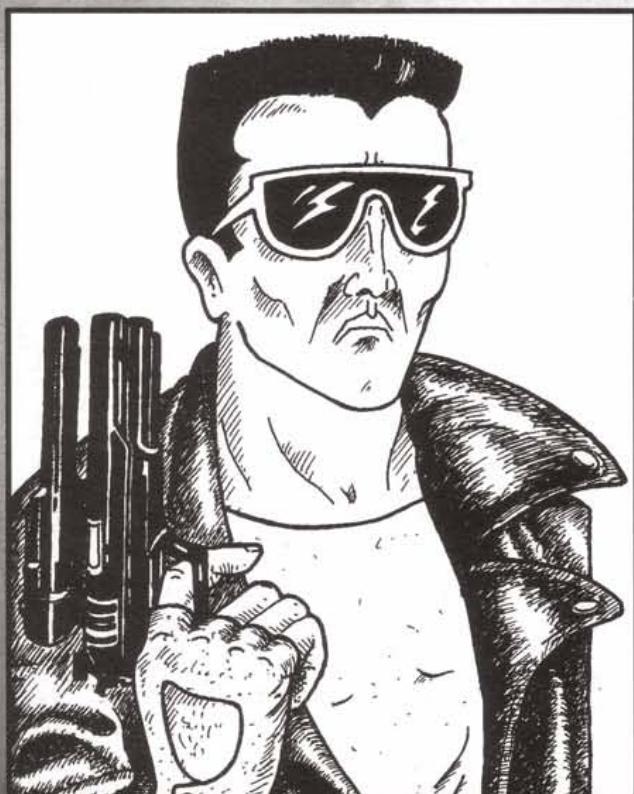
Affinité avec les Atouts (2 points)
Mots de Pouvoir (1 point) - Annulation du Chaos.

Artefacts et créatures

Épée à Double Dommages (1 point)

■ "LORAK"

Cet agent travaille en équipe, mais il est souvent le principal exécutant. C'est un assassin entraîné et un tireur d'élite. Il peut utiliser aussi bien un fusil moderne qu'une arbalète bien réglée, pour porter un coup fatal à distance. Il est aussi responsable des mouvements en Ombre du groupe.



Attributs

Psyché, rang Ambrien (8 points)
Force, rang Chaosien (0 point)
Endurance, rang Chaosien (0 point)
Combat, rang Chaosien (0 point)

Pouvoirs

Marche à travers les Ombres (3 points)
Manipulation d'Ombre (3 points)

Artefacts et créatures

Armure Anti-Balles (3 points)
Carreaux d'arbalète Extra-Durs (0 point)
Fusil de Tireur d'Elite (3 points)

■ "HANK"

Hank est le costaud du groupe, mais aussi son principal porte-parole en Ombre. Il est très doué avec les gens, sait comment être bien accueilli partout et est également très fort pour apprendre de nouveaux langages.

Attributs

Psyché, rang Humain (0 point)
Force, rang Ambrien (4 points)
Endurance, rang Ambrien (4 points)
Combat, classement faible (8 points)

Artefacts et créatures

Armure de Mailles Renforcée (2 points)
Épée Mortelle (2 points)

■ BLEYS

Ce fut le tour d'un homme aux cheveux et à la barbe rouge feu, vêtu de soie rouge et orange. Il tenait une épée dans la main droite, un verre de vin dans la gauche, et dans ses yeux bleus comme ceux de Flora et d'Eric, dansait une flamme démoniaque. Son menton n'était pas très prononcé mais couvert de barbe. Son épée était incrustée d'or. Deux grosses bagues à la main droite, une à la main gauche : respectivement, une émeraude, un rubis et un saphir.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Corwin, qui le connaît bien, le trouve vaillant, exubérant et flamboyant. Il est impossible d'étiqueter Bleys, tellement il est plus grand que nature, avec ses cheveux et sa barbe de feu, et la lueur démoniaque de ses yeux.

C'est un maître bretteur, et sans le saut suicidaire d'un ennemi et une flaqué de sang mal placée, il aurait pu se frayer un chemin jusqu'en haut du mont Kolvir et dans Ambre même. Quoi qu'il en soit, il a tué ce jour-là plus de cent adversaires, seul, au cours d'un fait d'armes qui n'est pas près d'être égalé.

Ne vous laissez pas aveugler par ses yeux bleus, ni distraire par l'éclair de sa lame. Bleys a passé pas mal de temps avec Dworkin, à utiliser son charme légendaire pour gagner les secrets de la Marelle, des Atouts et de tout ce qui peut avoir une importance pour la conquête du pouvoir.

Magicien ? Guerrier ? Maître manipulateur ? Tacticien ? Bleys peut être tout cela. Il est capable de vous charmer, de vous embobiner, de vous convaincre de l'aider dans ses grands projets, en vous persuadant de la justesse de sa cause, et de vous offrir la couronne sur un plateau d'argent. Mais au moment où vous tendrez la main vers ce couvre-chef orné de joyaux, assurez-vous que ses mains sont bien en vue.

En fait, vous devriez même trouver suspect d'être en sa présence. Pensez-vous que votre rencontre soit due au hasard ? C'est peu probable, car la chance n'est pas un des

outils de Bleys. Il préfère manipuler les Ombres, pour amener les enfants royaux d'Ambre à lui, lorsqu'il le souhaite, afin qu'ils le servent dans ses desseins.

Bleys fait montre d'un égocentrisme irritant. Ainsi, il traite Corwin, son frère ainé, comme s'il était le cadet de la famille. Il ne doute jamais de sa propre supériorité, tout en ne reculant pas devant les compliments. Il se croit tout simplement le meilleur, n'envie donc personne et sourit à tout le monde.

Que ce soit avec une révérence pour les dames, une plaisanterie pour les hommes ou, si le besoin s'en fait sentir, un sortilège ou un coup d'épée, il se pourrait bien que Bleys soit, en fait, le second en tout.

BLEYS, VERSION DE CORWIN (Version à 300 points)

Il était bon, meilleur même que dans mon souvenir. Il avançait comme un tourbillon. Son épée était vivante comme un éclair. Ses adversaires tombaient comme des mouches — ah ! mes amis comme ils tombaient ! On peut dire ce qu'on veut de Bleys, mais ce jour-là il a été digne de lui-même et de son rang. Combien de temps allait-il tenir ?

Dans sa main gauche, une dague. Il s'en servait avec une efficacité brutale chaque fois qu'il pouvait ménager un corps à corps. Il l'abandonna dans la gorge de sa onzième victime.

La colonne ennemie semblait interminable. Elle devait s'étendre jusqu'au sommet. J'espérais que mon tour ne viendrait pas. J'y croyais presque.

Trois autres hommes sont tombés dans le vide. Nous avons débouché sur un petit palier qui amorçait un tournant. Bleys a nettoyé le palier et a commencé l'ascension. Je l'ai observé pendant une demi-heure. Il a envoyé par-dessus bord de plus en plus d'ennemis. Derrière moi, les hommes murmuraient avec respect. J'ai cru presque qu'il finirait par atteindre le sommet.

Tous les coups lui étaient bons. Il jetait son manteau sur les épées de ses adversaires, les aveuglait, les faisait trébucher, saisissait leurs poignets qu'il tordait de toutes ses forces.

Nous avons atteint un second palier. Il avait du sang sur la manche, mais il souriait. Les hommes qui se trouvaient derrière ceux qui mourraient étaient pâles. Ils savaient que j'étais prêt à prendre la relève, ce qui augmentait leur terreur et ralentissait leur ardeur en sabotant leur moral. J'ai su plus tard qu'ils avaient entendu parler de la bataille navale.

Bleys gagna le palier suivant, le nettoya, et s'élança sur l'escalier. Jamais je n'aurais cru qu'il serait arrivé jusque-là. Pour moi-même je ne l'aurais pas cru. C'était le plus extraordinaire spectacle d'endurance auquel j'avais assisté depuis le combat contre les Moonriders de Ghenech.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Corwin considère Bleys comme plein de talent, d'entrain et de fougue, très brillant, quelqu'un qui ne lui est sûrement inférieur en aucune façon, mais qui n'est pas obligatoirement meilleur non plus. A ses yeux, Bleys est celui qui se rapproche le plus de lui-même, en termes de puissance. Pourtant, à mesure que les événements avancent, il réalise que Bleys dispose de pouvoirs, de capacités et de connaissances qui dépassent largement les siens.

Objectifs actuels

Bleys sera vite lassé de la situation à la cour d'Ambre. Il retournera sans doute chercher des distractions quelque part en Ombre, fomentera un nouveau complot, lèvera une nouvelle armée et recommencera ses recherches secrètes.

Attributs

Psyché - (15 points)
Force - (25 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (87 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Art des Atouts (40 points)

Mots de Pouvoir (10 points) - Remise en Vraie Forme, Chance Protectrice, Annulation de la Marelle, Blocage d'Atout, Décharge Magique.

Sorcellerie (15 points)

Créatures et artefacts

L'épée dorée de Bleys (8 points)

Elle est au-dessus d'une arme Mortelle, car elle porte un fragment de la Marelle incorporé dans sa lame, et en devient Destructrice contre les créatures du Chaos.

- Force Destructrice (8 points)

BLEYS, MAÎTRE MANIPULATEUR (Version à 400 points)

... En tant que tacticien, j'avais toujours considéré qu'il était brillant. Lorsqu'il déploya les cartes d'Ambre et des régions périphériques qu'il avait dessinées lui-même, lorsqu'il expliqua la tactique, je compris que c'était un vrai prince d'Ambre, d'une astuce incomparable.

- Les Neuf Princes d'Ambre

A la lumière des événements qui ont suivi, il ne fait aucun doute que Corwin a été éhontément manipulé par Bleys. Si l'on considère que celui-ci s'est parfaitement intégré à la cabale de Fiona et Brand, tous deux étudiants de Dworkin, on en conclut qu'il a dû acquérir d'importants talents pour les arts mystiques.

Objectifs actuels

Après être longtemps resté loin d'Ambre, Bleys va probablement chercher à occuper une position importante dans la nouvelle cour de Random. Combien de temps cela durera-t-il ? Mystère. Bleys se lasse si facilement.

Attributs

Psyché - (45 points)

Force - (15 points)

Endurance - (10 points)

Combat - (115 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Grand Art des Atouts (60 points)

Mots de Pouvoir (10 points) -

Annulation du Chaos, Force Vitale, Chance Protectrice, Assombrissement, Étincelle.

Sorcellerie (15 points)

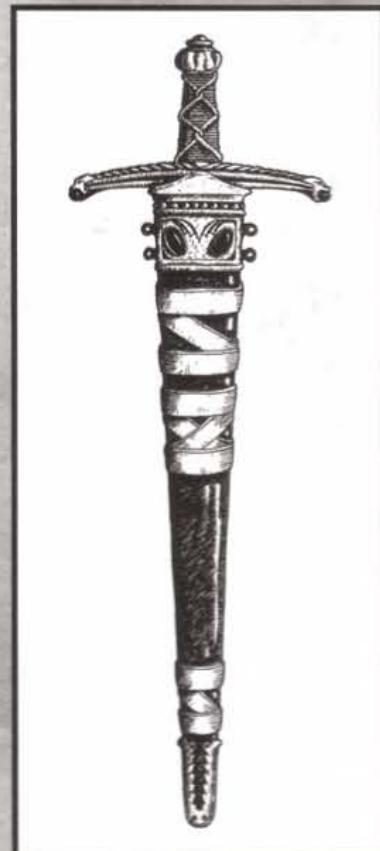
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

L'épée dorée de Bleys (16 points)

Comme sa sœur Grayswandir, cette épée semble un moulage métallique d'un fragment de la Marelle. Le moindre contact avec sa lame enflammera le sang d'une créature du Chaos. Elle est mortelle également pour toute créature surnaturelle, et inflige des blessures que ne peuvent soigner la Régénération ni la Métamorphose.

- Dommages Primordiaux contre les créatures du Chaos (16 points)



Les anneaux psychiques de Bleys (6 points)

Tous ses anneaux sont "reliés", en contact mental permanent les uns avec les autres, quelle que soit la distance qui les sépare. Ce lien ne peut être brisé que par une barrière entre les Ombres capable d'arrêter la Psyché. Fiona conserve une de ces bagues. Bleys a pu en donner d'autres, comme cadeaux ou comme outils, pour espionner ou pour communiquer.

- Sensibilité Psychique distante, en "chaîne" (3 points)
- Recensés (x2)

L'anneau d'émeraude de Bleys (4 points)

A son index droit, Bleys porte l'anneau central de la chaîne décrite ci-dessus. Celui-là est intelligent et capable de surveiller les activités et les sensations des autres bagues.

- Intelligence (4 points)

L'anneau de rubis de Bleys (7 points)

Bleys le porte à son annulaire droit. Il fait, lui aussi, partie de la "chaîne" mais confère, en outre, certains pouvoirs à son détenteur.

- Résistance aux Armes à Feu (2 points)
- Transfert de Qualité (5 points)

L'anneau de saphir de Bleys (2 points)

Porté à l'auriculaire droit, cette bague, également intégrée à la chaîne, permet à Bleys de sentir le danger.

- Sens du Danger (2 points)

BLEYS, ÉTUDIANT DE DWORKIN (Version à 450 points)

Après avoir compris que Dworkin est la clé de la domination d'Ambre, Bleys va le rejoindre pour étudier en permanence avec lui. Il cherche sans cesse à étendre ses connaissances.

Objectifs actuels

Une fois encore, Bleys va quérir avis et conseils auprès de Dworkin. En compagnie de Fiona, il va tenter d'entendre son savoir concernant l'univers et son mode de fonctionnement.

Attributs

- Psyché - (35 points)
- Force - (35 points)
- Endurance - (35 points)
- Combat - (95 points)

Pouvoirs

- Marelle Avancée (75 points)
- Grand Art des Atouts (60 points)
- Métamorphose (35 points)
- Sorcellerie (15 points)
- Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

L'épée dorée de Bleys (16 points)

Comme sa sœur, *Grayswandir*, cette épée semble un moulage métallique d'un fragment de la Marelle. Le moindre contact avec sa lame enflammera le sang d'une créature du Chaos. Elle est mortelle également pour toute créature surnaturelle, et inflige des blessures que ne peuvent soigner la Régénération ni la Métamorphose.

- Dommages Primordiaux contre les créatures du Chaos (16 points)

L'anneau d'émeraude de Bleys (14 points)

A son index droit, Bleys porte un anneau qui lui permet de soigner toutes ses blessures.

- Régénération (4 points)
- Transfert de Pouvoir (10 points)

L'anneau de rubis de Bleys (3 points)

Bleys le porte à son annulaire droit. L'objet lui permet d'infliger des dégâts importants lorsqu'il frappe quelqu'un et peut se transformer en dague, si Bleys a besoin d'une arme.

- Double Dommages (2 points)
- Variante de Forme (1 point) - La dague aura une lame dorée, une poignée noire, et le rubis en coiffera le pommeau.

L'anneau de saphir de Bleys (9 points)

Cette bague, que Bleys porte à l'auriculaire droit, lui permet de bloquer les contacts psychiques. Cela lui facilite les choses quand il veut repousser les appels par Atout.

- Barrière Mentale (4 points)
- Transfert de Qualité (5 points)

L'ombre de Bleys, Avernum

"*e parcourus la région nommée Avernum. J'admirai ses vallées brumeuses, ses gouffres, ses cratères fumants et ses jours étouffants, ses innombrables cailloux et son sable noir, ses bêtes minuscules mais venimeuses, ses grandes plantes violettes comme des cactus sans épines et, dans l'après-midi du second jour, alors que j'étais debout au sommet d'une falaise surplombant la mer, sous un amoncellement de nuages vermillon, je décidai que j'aimais cette région, et si ses fils devaient périr dans la guerre des dieux, je les immortaliserais un jour dans une chanson.*

- Les Neuf Princes d'Ambre



La région où campaient les troupes était connue sous le nom d'Avernum. Les hommes qui les formaient n'étaient pas complètement humains. Je les passai en revue le lendemain, avec Bleys. Leur taille était d'environ deux mètres trente, leur peau très rouge. Ils avaient peu de cheveux, des yeux de chat, six doigts aux mains et aux pieds. Ils portaient des vêtements légers comme de la soie, mais ce n'en était pas. C'était dans l'ensemble une matière grisâtre ou bleue. Chacun d'eux possédait deux épées courtes, recourbées au bout. Leurs oreilles étaient pointues, leurs doigts terminés par des griffes.

- *Les Neuf Princes d'Ambre*

Avernum, l'Ombre de Bleys (6 points)

Bleys se sert de cette Ombre comme d'une base d'opérations et d'une source de troupes loyales et efficaces pour les armées qu'il lève.

- Ombre personnelle (1 point)
- Communications bloquées (1 point)
- Contrôle du destin de l'Ombre (4 points)

Mauvais Karma

(+3 points)

■ COMMENT JOUER BLEYS

Bleys, tu restes pour moi une silhouette vêtue de lumière - vaillant, exubérant, téméraire. Pour le premier qualificatif, mon respect, pour le deuxième, mon sourire, quant au troisième, il s'est semble-t-il modifié dans les temps récents. Bon. Reste à l'écart des conspirations, à l'avenir. Elles ne te conviennent pas.

- *Les Cours du Chaos*

Bleys est le plus exubérant des princes d'Ambre. Le plus enclin à rire, à aimer ou à se jeter dans la bataille. Il est doté d'un sens de l'humour plein de malice et d'une confiance merveilleusement exagérée en ses capacités.

Lorsqu'il est confronté à un défi, Bleys va souvent chercher la difficulté pour y répondre d'une manière subtile et spectaculaire. S'il devait, par exemple, tirer au fusil, il le ferait les yeux bandés, ou de dos par-dessus son épaule, en visant dans un miroir. S'il se savait la cible de la flèche d'un assassin, il laisserait tomber quelque chose par terre et se baisserait pour le ramasser à l'instant où l'archer lâcherait son trait, en faisant semblant de ne pas remarquer la pointe qui le manquerait.

Indiquer un danger à un jeune Ambrien n'est pas assez pour Bleys ; il préférera une démonstration fracassante ou un petit mensonge qui en cachera plus qu'il n'en dévoilera.

Il est le plus souvent arrogant. Vis-à-vis des jeunes, il agira de façon encore plus condescendante, mais ne sera en revanche pas avare de compliments.

Il est capable de rester caché en Ombre pendant n'importe quelle crise puis, au moment où la situation semble désespérée, d'entrer en scène, d'une manière théâtrale, juste à temps pour éviter un désastre.

■ AVOIR BLEYS COMME PÈRE

Bleys est un père qu'aucun enfant ne peut égaler. Peu importent leurs qualités, ou leur spécialité, Bleys semble toujours dix fois meilleur. Il n'est pas mauvais, ni cruel, mais il ne sait pas faire preuve de modestie.

Bleys, père divin

Non content d'être charmant, Bleys est aussi charismatique ! Quand il s'associe à un groupe, il en devient naturellement l'âme et la tête. Peu importe son aspect, il est toujours radieux, lumineux, exceptionnel, éclatant.

Toutefois, voir apparaître l'élément le plus vivant du groupe au moment où vous souhaiteriez avoir une petite discussion en tête à tête avec un être cher peut se révéler quelque peu frustrant.

Bleys, père absent

Bleys est un homme très occupé. De plus, à cause des décalages dans l'écoulement du temps à travers Ombre, il peut se passer des années entre deux de ses visites. Pour un enfant, c'est une chose épouvantable.

Ce qui aggrave encore la situation, c'est que Bleys est toujours capable de regagner le cœur d'un garçonnet ou d'une fillette timide, réticent ou plein de rancœur.

Son rejeton pourra le maudire durant des années, pour n'être pas là où on a besoin de lui, et construire petit à petit le mur de son ressentiment. Lorsque Bleys reviendra, il fera sa conquête en l'émerveillant, en l'amusant et, tout simplement, par son charme pur. Puis, quelques semaines plus tard, il repartira, probablement sans même dire au revoir. L'enfant recommencera tout à zéro, promettant de ne jamais lui pardonner et de le haïr à jamais.

Bleys refera surface alors que le pauvre petit sera devenu un adolescent plein d'amertume. Peu importe. Bleys est trop charmant, trop distrayant, trop merveilleux. Il abattra les barrières érigées par son rejeton et le rendra de nouveau fou de lui.

Puis il disparaîtra à nouveau.

Très, très énervant.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Du point de vue de Bleys, pourquoi faire les choses simplement ? Avec un peu d'effort et d'imagination, n'importe quel geste devient une action d'éclat.

A la cour, il entrera en scène d'une façon théâtrale. Une révérence pour les dames, un sourire pour les hommes. Tant qu'il sera là, il dominera l'assistance et captivera son attention, puis il partira, bien avant que sa présence ne soit plus souhaitée.

Alliés et ennemis

Où que vous trouviez Bleys, vous pouvez être sûr que Fiona n'est pas loin. Les deux rouquins se montrent rarement ensemble, mais leurs esprits sont toujours proches l'un de l'autre. Bleys est un homme si agréable que personne ne peut vraiment le détester, mais personne ne lui accorde sa confiance non plus.

Bleys et Corwin

Bleys pensera toujours avec stupeur à l'incroyable sacrifice de Corwin. Lorsque son frère est tombé du Kolvir, celui-ci, au mépris de sa propre personne, lui a lancé son unique jeu d'Atouts, le seul moyen qu'il avait de s'échapper du piège que Bleys lui-même avait tendu.

Il est possible que Bleys se sente encore en dette, ou même coupable, pour avoir placé Corwin dans une telle situation.

D'un autre côté, en digne fils d'Oberon, il en veut peut-être encore à Corwin de l'avoir traité d'idiot à cet instant.

■ BRAND

La figure suivante représentait un homme qui nous ressemblait à Bleys et à moi. Il avait mes traits, quoique plus fins, mes yeux, les cheveux de Bleys et pas de barbe. Il portait un costume de selle vert et montait un cheval blanc qui galopait vers la droite. Il y avait en lui un mélange de force et de faiblesse, un désir de quête et d'abandon. Mes sentiments étaient mêlés : approbation et désapprobation, affection et répulsion.

- *Les Neuf Princes d'Ambre*

"Les choses ne sont jamais ce qu'elles paraissent," dit Brand, ses yeux verts brillants, "ton ami d'aujourd'hui sera peut-être ton ennemi de demain."

Les paroles conviennent bien à l'orateur. Brand est le plus inconstant des Ambriens. Son tempérament est instable, ses dépressions profondes, son charme immense et ses ambitions illimitées. De tous les Ambriens, il est le plus dangereux, parce qu'il a rêvé le pire cauchemar possible en Ambre.

Brand a probablement été le meilleur étudiant de Dworkin en matière de magie. Il est capable, dans les deux sens du terme, de détruire Ambre, la Marelle et tout ce qui existe. L'étendue de son pouvoir le rend effrayant. Ne commettez pas l'erreur de penser qu'il y a quelque chose que Brand ne puisse faire, car il n'est pas de meilleur artiste des Atouts que lui, dans ceux de sa génération. On dit même qu'il peut, assis dans son fauteuil, vous atteindre par la seule force de son esprit, comme s'il était un Atout vivant.

Brand a imaginé de détruire l'univers d'Ambre, d'effacer totalement la Marelle. A la place, il voulait tracer une nouvelle Marelle, plus à son goût. Elle aurait servi de base à un autre univers dans lequel il n'y aurait eu qu'un seul dieu, nommé Brand.

C'est en tout cas ce dont veut nous convaincre Corwin. Mais Corwin l'a emporté dans ce conflit, et il a raconté cette histoire en vainqueur, pour justifier ses propres actions. Si on examine les événements d'un autre point de vue, peut-être Corwin apparaîtra-t-il sous un jour tout aussi mauvais...

"Chaque chose en son temps et à sa place." C'est ce que vous répondra Brand pour éluder vos questions, ne révélant que ce qu'il souhaitera. Il ne vous dira rien que vous ne suspectiez déjà et il vous soutirera toutes les informations qu'il désirera au cours d'une simple conversation, comme il extrairait le jus d'un fruit mûr. "Enchaînement et ordre," répondra-t-il si vous le pressez davantage, "temps et tension... Ils sont de la plus haute importance en cette affaire."

Et s'il vous arrive de rencontrer Brand et de le quitter sain et sauf, souvenez-vous que vous risquez de ne plus jamais être en paix.

Surveillez vos arrières. Toujours.

BRAND, VISIONNAIRE DÉMENT D'AMBRE (Version à 325 points)

Brand a eu une vision de l'univers, quelque chose d'insensé et de merveilleux. Celle d'un univers à son image. Et il a décidé que cela lui plaisait. Il lui suffisait d'éliminer l'ordre ancien, d'effacer la Marelle Primale. Aucun meurtre n'était trop brutal, aucune victime trop innocente, pour l'arrêter dans son projet insensé.

Objectifs actuels

Si Brand est vivant et, s'il revient ou même s'il trouve le moyen d'étendre son influence hors de l'Abysse, il est peu probable qu'il abandonne son vieux rêve.

Attributs

Psyché - (135 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - rang Ambrien
Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Marelle "Exaltée" (100 points) - Brand peut accomplir l'impossible. Il peut trouver ce qu'il veut, n'importe où en Ombre, utiliser la Marelle pour se rendre sur place et en revenir. Pour reprendre ses propres paroles : "J'ai appris les derniers secrets de la science de Dworkin, et depuis, poursuivant mes recherches, j'ai payé des prix bien sombres pour mieux pénétrer les mécanismes de l'univers."

Grand Art des Atouts (60 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Mauvais Karma (+5 points)

BRAND, ATOUT VIVANT (Version à 425 points)

"Je n'ai aucune notion précise du pouvoir qu'il possède, mais il est considérable. Je sais qu'il peut voyager en Ombre avec son esprit, qu'il peut rester assis dans son fauteuil, repérer en Ombre ce qu'il cherche et l'amener jusqu'à lui par un acte de volonté, sans bouger d'un centimètre. Il est aussi capable de se déplacer physiquement en Ombre d'une manière à peu près similaire. Il place son esprit à l'endroit où il veut se rendre, forme une sorte de porte mentale et ensuite, il lui suffit de traverser. Je crois d'ailleurs qu'il est parfois capable de lire les pensées des autres ? C'est comme s'il devenait une sorte d'Atout vivant. Ce sont des choses que je sais parce que je l'ai vu faire. Vers la fin, quand nous l'avions placé sous surveillance au palais, il a un jour réussi à nous tromper de cette façon : il en a profité pour se rendre sur l'Ombre Terre et t'envoyer à l'asile. Après l'avoir repris, nous avons fait en sorte que l'un d'entre nous reste toujours auprès de lui, mais nous ne savions pas encore qu'il était capable de faire venir des choses d'Ombre. Quand il a appris que tu t'étais échappé de ton établissement, il a invoqué une créature effroyable qui a attaqué Caine, son garde, puis il s'est lancé à ta poursuite. Bleys et Fiona ont apparemment réussi à le capturer très vite, avant nous, et je ne l'ai pas revu avant cette fameuse nuit à la bibliothèque, quand nous l'avons ramené. Si j'ai peur de lui, c'est parce qu'il possède des pouvoirs mortels que je ne comprends pas."

- Julian parlant de Brand
La Main d'Oberon

En profitant des leçons de Dworkin, et en les dépassant, Brand a acquis l'effrayant pouvoir de se transformer en Atout vivant.

Objectifs actuels

Peut-être l'Abysse ne recèle-t-elle pas grand danger pour Brand. Une chute éternelle ne fera que lui donner le temps de soigner ses blessures, puis une fois celles-ci cicatrisées et la flèche de Caine jetée au loin, il se transportera ailleurs par Atout.

S'il est relâché sur l'univers, les plans de Brand sont susceptibles de changer. Il croyait qu'il devait détruire la Marelle Primale d'Ambre avant de tracer la sienne. Il a pu se rendre compte, depuis, que la Marelle de Corwin coexistait avec la Marelle Primale.

Ses nouveaux projets pourraient inclure la création d'une autre Marelle. Il attendra alors que celle-ci soit un repaire sûr, et ensuite seulement, il entreprendra de détruire les anciennes, d'abord en trouvant Corwin ou l'un de ses enfants pour effacer la Marelle de celui-ci, ensuite en s'attaquant à la Marelle Primale.

Attributs

Psyché - (165 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - (5 points)
Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Grand Art des Atouts "Exalté" (140 points) - Brand s'est lui-même transformé en Atout, en artefact vivant. Étant devenu une partie de l'ensemble des Atouts de l'univers, il peut sentir le sujet de n'importe quelle carte, le localiser en Ombre, espionner ses moindres mouvements et ses conversations par Atout, et même lire dans ses pensées.

Métamorphose (35 points)
Sorcellerie (15 points)

■ Mauvais Karma (+10 points)

■ BRAND, ÉPOUX DU CHAOS (Version à 400 points)

Dara a admis que Brand avait fait alliance avec les Cours du Chaos. Cette version suppose que Brand l'a fait de la manière la plus traditionnelle pour les têtes couronnées, par un contrat de mariage.

S'il a une épouse et une famille dans les Cours du Chaos, Brand peut-il être dépourvu d'assistance ? L'Abyssé n'est pas un grand mystère pour les gens des Cours. S'ils en ont les moyens, ses proches ne seront pas longs à récupérer Brand.

Objectifs actuels

Après s'être reposé, Brand établira sa nouvelle base d'opérations près des Cours. Lorsqu'il reviendra en Ambre, ce sera sous une toute nouvelle identité, grâce à la Métamorphose fraîchement acquise. Qui sait ? Il pourrait même se faire passer pour l'un des membres de la nouvelle génération.

■ Attributs

Psyché - (85 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - (25 points)
Combat - (25 points)

■ Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Maîtrise du Logrus (45 points)
Grand Art des Atouts (60 points)
Métamorphose Avancée (65 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

■ Mauvais Karma (+15 points)

■ COMMENT JOUER BRAND

Et toi, Brand... C'est avec amertume que j'évoque ton souvenir, mon frère dément. Tu nous as presque anéantis. Tu as failli faire dégringoler de son perchoir l'altière Ambre, sur la pente du Kolvir. Tu aurais bouleversé toute l'Ombre. Tu as presque démolie la Marelle et reconvertis l'univers à ta propre image. Tu étais fou et mauvais, et tu es arrivé si près de la réalisation de tes désirs que j'en tremble encore. Je suis heureux que tu aies disparu, que la flèche et l'abîme t'aient pris la vie, que tu ne souilles plus les demeures des hommes de ta présence et que tu ne te promènes plus dans le doux air d'Ambre. Je regrette que tu sois né, et cela étant, que tu ne sois pas mort plus tôt. Mais assez ! Cela me fatigue de réfléchir ainsi. Reste mort et ne viens plus troubler mes pensées.

- Les Cours du Chaos

Brand est quelqu'un de difficile à attraper. Il a l'art de vous poser les bonnes questions sans vous donner de réponse intéressante en retour.

Il est aussi incroyablement sournois.

Lorsqu'il recherchait des informations concernant Martin, il n'a rien demandé directement à Random. Au lieu de ça, il a fait des remarques sur les "bâtards" en général puis, lorsque Random s'en est offensé, lui a présenté ses excuses (ce qui est peu courant pour un Ambrien) et l'a amené à parler de Martin.

Vous comprenez ? Brand n'a pas évoqué Martin. Il a laissé Random aborder le sujet le premier puis, juste par "politesse", l'a écouté.



■ AVOIR BRAND COMME PÈRE

Donner Brand comme père à un personnage-joueur est l'une des pires choses que puisse lui faire le Maître de Jeu. C'est une excellente occasion d'utiliser un peu de son Mauvais Karma, s'il en a.

Il faut faire attention au passé du personnage. Étant donné qu'il n'a aucune preuve des crimes de Brand, son enfant peut très bien le croire injustement accusé et penser que toute l'histoire n'était qu'un coup monté par Fiona, Caine ou ce beau parleur de Corwin.

Brand, héros incompris

Nourricier, attentif, plaçant le bien-être des siens au-dessus de tout, voilà comment apparaît Brand à son rejeton, qui grandit dans une Ombre où son père est un dieu et un seigneur absolu, et où lui-même est traité en "enfant-dieu".

Cette période où il est choyé et pourri-gâté pourrait bien être la plus belle de sa vie.

Brand maniaco-dépressif

Une version plus probable de Brand comme père en fait, cependant, un maniaco-dépressif imprévisible. Une semaine, il est d'une humeur massacrante, chassant tout le monde de sa vue et terrorisant le petit enfant (le personnage), puis brusquement, il arrive, sort le gamin de sa salle de classe, lui fait des excuses ou lui raconte un mensonge. Quand son rejeton lui demande pourquoi il est là, Brand répond "parce que c'est une belle journée," en lui faisant cadeau, s'il a atteint ses dix ans, d'un beau cheval et d'une aventure inoubliable.

Brand peut être extraordinaire. En tout cas, jusqu'à ce qu'il bascule à nouveau du mauvais côté.

Brand psychopathe

Il reste la possibilité que Brand soit un psychopathe intégral, tuant les animaux familiers, brutalisant l'enfant et sa mère (ou même causant la mort de celle-ci), et rempli en permanence de haine, de dégoût et de venin.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Dieu sait quel pouvoir Brand peut encore dissimuler. C'est un homme qui ne sait pas dire pouce, n'a aucun sens des limites ni des proportions.

Souvenez-vous que ce n'est pas parce que Brand était le méchant du cycle de Corwin qu'il sera immédiatement abattu ou même pourchassé s'il refait surface. Après tout, le roi Random a établi un ordre nouveau. Et puis s'il y a quelqu'un qui sait comment baratiner pour se sortir d'un mauvais pas, c'est bien Brand.

Le héros

Voilà une possibilité dérangeante. Supposons qu'un Brand "repentant" se présente en Ambre ? Il arrive, avec Deirdre en parfaite santé à ses côtés, souriant et heureux que tout soit finalement terminé. Ce Brand qui n'aspire qu'à laisser le passé où il est, à pardonner et à être pardonné, mettrait sans aucun doute certaines personnes très mal à l'aise.

Brand peut également faire sa réapparition juste au bon moment, celui où une terrible menace va engloutir Ambre. Il saute en scène, redresse la situation et devient un héros. Bien sûr, certains esprits suspicieux risquent de se demander s'il n'a pas tout arrangé lui-même...



Le joueur neutre

Brand peut décider de se retirer des affaires de la cour, en tout cas pour quelque temps. Ses adversaires se sont montrés trop sournois, ses ennemis trop puissants. Pourquoi risquer à nouveau sa vie quand tout le monde se dresse si fortement contre lui ? Il peut rester à l'écart pendant des siècles, étudier tranquillement et attendre que l'hostilité à son égard soit éteinte. Entre-temps, il proposera de rendre de petits "services" à qui le lui demandera.

■ CAINE

Caine vient ensuite, teint basané, yeux sombres, vêtu de satin noir et vert, un tricorné foncé crânement posé sur la tête, un panache de plumes flottant dans le dos. Il se tenait de profil, une main sur la hanche, le bout des bottes relevé, une dague garnie d'émeraudes passée à la ceinture.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Il y en a un comme ça dans chaque famille. Un type qui ne vous rencontrera pas l'épée à la main, mais préférera vous enfoncez un couteau dans le dos. Chez les Ambriens, il s'appelle Caine.

Il est basané, avec les yeux les plus sombres de tous. On ne peut le qualifier de cruel, mais de froidement calculateur. Après tout, couper la gorge de son frère jumeau uniquement afin d'obtenir un avantage tactique dans le jeu des intrigues d'Ambre n'est pas à la portée du premier venu.

Caché dans un coin, vêtu de satin sombre, une de ses dagues serties d'émeraudes dansant entre ses doigts, Caine est le plus menaçant des Ambriens. Il ira jusqu'à conclure un marché, revenir sur sa parole et mentir sans montrer la moindre gêne, si cela l'arrange.

La devise de la famille, "Ne te fie jamais à un frère", est à garder en mémoire, car elle a pu être écrite en référence à Caine. Il ne vous en voudra pas, parce que de toutes manières, il n'a pas l'intention de vous faire confiance.

Caine est un Ambrien parmi les Ambriens. Il joue si bien le jeu qu'il aurait probablement du mal à vous dire où commence la vérité et où finissent ses mensonges.

Alors pourquoi ne peut-on le voir comme un vilain ?

Parce que dans l'histoire de Corwin, il est du côté des bons. Il n'a pas porté un chapeau blanc, mais il s'est montré au bon moment, afin d'éliminer le méchant, lorsque tout semblait perdu, avec une bonne excuse pour chacune de ses mauvaises actions.

En clair, on ne peut mettre en doute les intentions de Caine, il est toujours du côté des bons.

Il devrait être le héros. Celui qui tue le vilain devrait être le héros. Mais Caine n'est pas un héros...

■ CAINE, PROTECTEUR D'AMBRE (Version à 250 points)

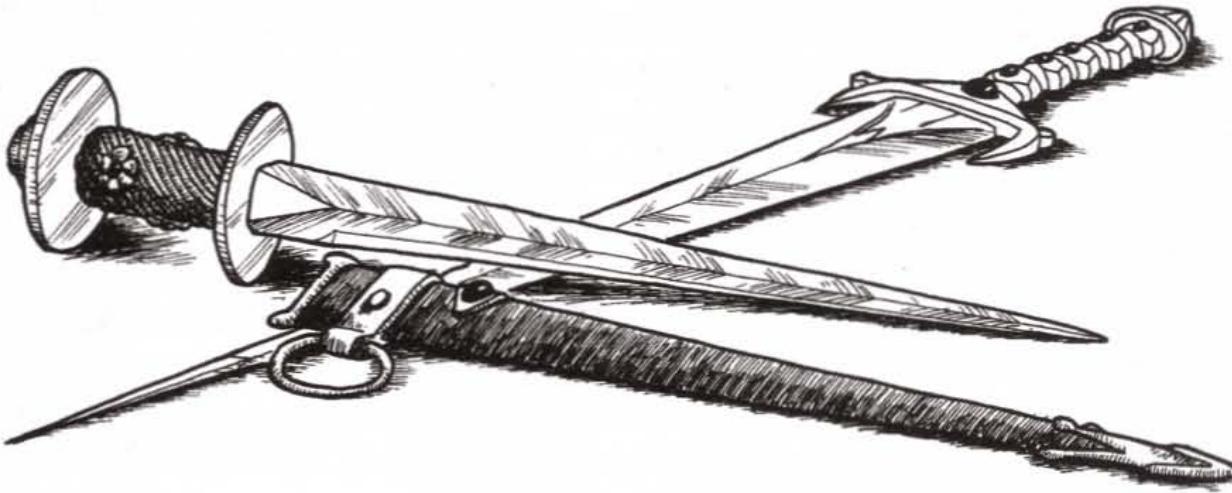
... Je battis les cartes plusieurs fois. C'est toujours la même qui revenait.

Celle de Caine.

Il était vêtu de satin vert et noir, avec un tricorné foncé empêché de plumes qui lui flottaient dans le dos. Une dague sertie d'émeraudes brillait à sa ceinture. Il était sombre.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Peu importent ses méthodes et tous ses défauts. Caine a toujours placé la sécurité d'Ambre au-dessus de tout. Bien sûr, Caine étant ce qu'il est, cela implique toutes sortes d'actions sournoises, discrètes, et d'astuces qui volent bas, à utiliser contre les ennemis d'Ambre.



Objectifs actuels

Dans la suite de l'histoire d'Ambre, Caine va probablement revenir à ses habitudes, boissons et femmes. A moins qu'il ne tourne la page et ne devienne un citoyen responsable.

Attributs

Psyché - (43 points)
Force - (10 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (40 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Grand Art des Atouts (60 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Chance Protectrice, Blocage des Atouts, Accélération et Ralentissement.

Créatures et artefacts

Les dagues serties d'émeraudes de Caine (12 points)

- Dommages Mortels (4 points)
- Formes Variables (2 points) - En plus de leur forme de dague, elles peuvent être modifiées pour devenir des flèches (peut-être l'une de celles-ci a-t-elle été employée par Caine pour tuer Brand), des carreaux d'arbalète ou encore de petites créatures.
- Recensées (x2)

CAINE, MAÎTRE MANIPULATEUR (Version à 350 points)

“... Caine avait des ambitions personnelles - des ambitions à long terme, mais des ambitions tout de même. Cependant, il n'était pas en mesure de les poursuivre. Il s'est donc dit que tant qu'à jouer un rôle de second plan, il préférait dépendre d'Eric que de Bleys. Ce qui me paraît logique.”

- Fiona, parlant de Caine
La Main d'Oberon

Aider Corwin et tuer Brand correspondait aux plans de Caine. Pourtant, cela ne signifie rien, car Caine continue de jouer le jeu favori d'Ambre. Le résultat de la Guerre de la Marelle et la disparition de certains de ses concurrents, lui agrément. Il continue à déplacer ses pions et chaque “pièce” qu'il peut enlever du plateau représente une victoire supplémentaire.

Objectifs actuels

Dans ce cas de figure, Caine restera proche du trône. Il a toujours été un bon conseiller à la cour d'Ambre et il n'y a pas de raison que cela change sous le règne de Random.

Attributs

Psyché - (145 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - rang Ambrien
Combat - (30 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Art des Atouts (40 points)
Métamorphose (35 points)

Créatures et artefacts

Les dagues serties d'émeraudes de Caine (28 points)

Ces dagues sont liées psychiquement, comme si elles n'étaient qu'un seul objet, chacune étant capable de sentir ce qui entoure les autres. Caine en conserve une cachée, disons dans la salle du trône, se concentre sur une autre d'entre elles et peut suivre tout ce qui se passe dans cette pièce. Offrir une de ses dagues en “cadeau” lui donne, en fait, le moyen d'espionner celui à qui il la remet.

- Double Dommages (2 points)
- Perception Extrasensorielle (4 points)
- Camouflage Psychique (2 points)
- Variante de Forme (1 point) - Capable de prendre une forme invisible.
- Transfert de Qualité (5 points) - Ce transfert concerne la Perception Extrasensorielle, ce qui permet à Caine d'espionner par le biais de ses dagues.
- Recensées (x2)

Mauvais Karma

(+3 points)

CAINE, AMBRIEN AUX MILLE VISAGES (Version à 400 points)

Cette version présente Caine comme un métamorphe, quelqu'un qui rôde parmi les Ombres, l'invisible main du Destin. Il a un millier de cachettes et un million de plans pour y faire retraite, semer la confusion et le mystère. Et par-dessus tout, il ne se fie à personne. Ce n'est pas l'habituelle

paranoïa de la famille, mais un sentiment si profond que Caine est totalement incapable de ne pas considérer tout individu comme un ennemi potentiel.

Objectifs actuels

Comme d'habitude, Caine est prêt à agir dès que se manifeste le moindre problème. Il n'est pas impossible qu'il réemploie son vieux truc, qui consiste à rechercher une ombre de lui-même et à l'utiliser comme appât. Il est probable qu'il choisira cette fois un clone vivant, lui faisant prendre sa place, pendant qu'il partira en Ombre et espionnera ses parents.

Attributs

Psyché - (71 points)
Force - (25 points)
Endurance - (35 points)
Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Grand Art des Atouts (60 points)
Métamorphose Avancée (65 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

Les dagues sorties d'émeraudes de Caine (26 points)

Ces dagues sont des objets basés sur les Atouts, disposant de pouvoirs inhabituels. Elles sont notamment des récepteurs passifs d'Atouts : elles peuvent "entendre" toutes les conversations par Atout et parfois lire les pensées superficielles du sujet d'un Atout. Leur pointe doit cependant être en contact avec la carte en question pour que ce pouvoir fonctionne.

- Double Dommages (2 points)
- Sensibilité Psychique (1 point)
- Camouflage Psychique (2 points)
- Capables de Modeler les Habitants d'Ombre (2 points)
- Capables de Stockage de Sortilèges Recensés (2 points)
- Énergie des Atouts (4 points)
- Recensées (x2)



Les serviteurs d'Ombre de Caine (33 points)

Ces humanoïdes ont la capacité de se métamorphoser de plusieurs manières très importantes, la plus intéressante consistant pour eux à prendre des identités d'humains ou d'Ambriens. Ils deviennent ainsi de parfaits espions au service de Caine. Plusieurs d'entre eux sont équipés de ses dagues.

- Souffle Surnaturel (4 points)
- Sensibilité Psychique (1 point)
- Chemin d'Ombre (2 points)
- Métamorphose Limitée (4 points)
- Horde (x3)

■ COMMENT JOUER CAINE

Caine, je ne t'ai jamais aimé et je ne te fais toujours pas confiance. Tu m'as insulté, trahi et même poignardé. Oublions-le. Je n'aime pas tes méthodes, bien que cette fois je ne trouve rien à reprendre à ta loyauté. Paix, donc. Que l'ardoise soit nette entre nous pour ce nouveau règne.

- Les Cours du Chaos

Caine est un adepte du vieil adage : "Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours". Ce qui veut dire qu'il n'expliquera rien. Au lieu de ça, il laissera ses actes parler pour lui. Les joueurs trouveront un cadavre, un pistolet fumant ou un pentacle mystique encore vibrant des échos d'un sortilège de téléportation.

■ AVOIR CAINE COMME PÈRE

Si quelqu'un me disait que Caine est mon père, ma première réaction serait d'être sceptique. Puis-je le croire ? Caine est tellement sournois que je le pense tout à fait capable de se faire passer pour le père de quelqu'un pendant des années, simplement parce qu'un de ses plans mystérieux le demande.

Caine, le confident

Caine pourrait être un père fantastique. Il verrait ses enfants comme ses seuls vrais alliés et ferait tout pour les protéger. Il pourrait même considérer son fils comme l'unique personne en qui il puisse avoir confiance.

Caine, le dissimulateur

Imaginez un père qui apparaît toujours comme dans un rêve. Il émerge des Ombres, au cœur de la nuit, lorsque l'enfant est endormi. Celui-ci serait probablement placé dans une famille "normale" en Ombre et ne verrait que rarement son père. En coulisses, Caine veillerait sur lui et le protégerait, mais sans rien faire qui puisse gêner ou aider son développement.

Caine, père négligent

Caine, le marin amateur de boissons et de femmes, fera un bien mauvais père. Il aura beaucoup de mal à s'installer avec une femme et encore plus à entretenir des relations avec un enfant. Le personnage aura quelques souvenirs très agréables, mais beaucoup plus de disputes et des longues absences de Caine.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Un serpent !

Il n'est pas cruel, simplement calculateur. Il a tué sa propre ombre, poignardé deux de ses frères dans le dos, puis est arrivé avec ce qu'il fallait, au moment où il le fallait, pour donner le coup de grâce aux ennemis d'Ambre.

Alliés et ennemis

Caine est loyal envers son frère Julian, lequel est pour lui ce qui se rapproche le plus d'un ami. Ses relations avec

Gérard ont toujours été cordiales, si ce n'est plus. En ce qui concerne les autres, ils sont tous suspects à ses yeux. Il éprouve une antipathie certaine pour Random, ce qui risque de lui rendre les choses difficiles dans l'ordre nouveau qui s'annonce.

Caine, le traître

Caine a souvent accepté des offres de changement de camp. Corwin lui a demandé de trahir Eric, et la coalition de Bleys et Fiona lui a aussi fait des avances. Dans les deux cas, Caine a paru accepter, mais s'est finalement rallié à Eric et Julian. Cela peut se reproduire, et les joueurs pourront facilement confondre ses "trahisons" à l'égard d'Ambre avec de vraies traîtrises.

CORWIN

Yeux verts, cheveux noirs, vêtu de noir et d'argent. Je portais un manteau que le vent faisait flotter légèrement, des bottes noires comme celles d'Eric. J'avais un sabre moi aussi, mais le mien était plus lourd et moins long que le sien. Je portais des gants tissés de fils d'argent. L'agrafe de mon manteau représentait une rose d'argent.

Moi, Corwin."

- Les Neuf Princes d'Ambre

Corwin se décrit lui-même comme grand, sombre, vêtu de noir et d'argent, et fermant son manteau avec sa marque personnelle, une rose d'argent. Avec son épée, *Grayswandir*, au côté, il a voyagé en Ombre, s'y est battu, conduit par son désir de revanche et son orgueil, contre son frère Eric, avec le trône pour enjeu. Et s'il a fini par sauver Ambre de la destruction, il reste un personnage tragique.

Corwin est important pour nous parce que c'est par lui que nous apprenons tout ce que nous savons d'Ambre. C'est sa voix qui nous raconte les événements de la Guerre de la Marelle, c'est-à-dire des cinq premiers romans de la série. Nous découvrons Ambre par ses yeux, ses pouvoirs, ses faiblesses, ses secrets et ses intrigues, et nous apprenons à aimer ou à haïr les autres membres de la famille à travers ce qu'il vit.

A un moment, quelques-uns de ses frères ont voulu se débarrasser de lui. Juste pour assurer sa sécurité. Il l'ont enfermé dans le plus sombre des cachots qu'ils aient pu trouver. Isolé, au pain sec et à l'eau. Personne à qui parler, pas de promenades. De la paille pour toute litière, des murs de pierre. Quatre pas en largeur, cinq en longueur, une petite ouverture pour qu'on lui passe le pain et l'eau, et une fosse d'aisance à même le sol. Et pour être sûrs que Corwin ne tente rien de stupide, on lui a enlevé ses yeux. Avec des fers chauffés à blanc.

Corwin ne manquait pas d'occasions de s'échapper. Ses frères ouvraient sa cellule une fois l'an, le faisaient laver, lui donnaient à dîner puis le renvoient dans son trou pour un an de plus.

Ce qui peut apprendre quelque chose sur les frères de Corwin. Vos parents.

Corwin s'est échappé et a régénéré ses yeux.

Ce qui vous apprend quelque chose sur Corwin. Battu, passé à tabac, éprouvé par tout ce qu'une infinité d'univers lui ont jeté à la figure, il a continué de se battre.

Pour rire, Corwin et Random se sont un jour affrontés à l'épée, afin de savoir lequel des deux se fatiguerait le premier et abandonnerait le combat. Un duel acharné, tout comme une course à pied, éprouve n'importe qui en quelques minutes, dix si on s'est entraîné comme un fou pendant des mois. Le meilleur escrimeur du monde tiendrait peut-être une demi-heure.

Les deux frères se sont arrêtés vingt-six heures plus tard. Ils auraient pu continuer, mais Corwin a abandonné. Il semble qu'il ait eu un rendez-vous important.

On pourrait aussi vous parler de la fois où Corwin a porté un grand gaillard sur une civière, à bout de bras, sur quinze miles. Et c'était quand il était maigre et faible. Mais vous devez avoir compris, maintenant. Corwin ne se laisse jamais arrêter. Jamais.

CORWIN, CHAMPION D'AMBRE (Version à 300 points)

Et l'homme à la rose d'argent, vêtu de noir et d'argent ? Il aimerait croire qu'il a un peu appris ce qu'est la confiance, qu'il s'est lavé les yeux dans quelque source pure, qu'il s'est fait un idéal ou deux. Peu importe. Il se peut qu'il soit resté un gêneur à la parole facile, habile surtout en l'art mineur de se maintenir en vie, aveugle, comme l'ont connu les prisons, aux nuances délicates de l'ironie. Peu importe, laissons, laissons. Il se peut que je ne sois jamais satisfait de lui.

- Les Cours du Chaos

Voilà comment Corwin se décrit lui-même.

Objectifs actuels

Ce qu'il va faire après la fin de la Guerre de la Marelle n'est pas clair. Il s'est promis d'étudier sa nouvelle Marelle. Peut-être voyagera-t-il dans les Ombres qu'elle projette pendant quelque temps. Il a aussi à faire avec son fils, Merlin et il faut également compter avec le fait qu'il se sentira responsable de la position de Random sur le trône d'Ambre. Corwin n'est plus ce qu'il était avant son séjour sur l'Ombre Terre, ni le prince qui cherchait à conquérir le trône par la suite. Peut-être voudra-t-il simplement savoir qui il est maintenant.

Attributs

- Psyché - (21 points)
- Force - (16 points)
- Endurance - (81 points)
- Combat - (85 points)

Pouvoirs

- Empreinte de la Marelle (50 points)
- Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)
- Mots de Pouvoir (15 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Blocage Psychique, Élancement (personnalisé par une vive chaleur au pied), Accélération, Ralentissement, Étincelle, Décharge Magique, Affaiblissement, Tonnerre.

Créatures et artefacts

Grayswandir, l'épée de Corwin (16 points)

Sa lame a été forgée à partir d'un morceau de la Marelle elle-même, pris dans le clair de lune sur les marches menant à Tir-na Nog'th. Son contact est en général fatal aux créatures du Chaos, même les Hauts Seigneurs des Cours : leur sang s'enflamme et jaillit de leur corps. Grayswandir est efficace aussi contre les êtres surnaturels, comme les Garous, qui habituellement se régénèrent.

- Dommages Primordiaux contre les créatures du Chaos (16 points)

Les gants d'argent de Corwin (4 points)

- Résistance aux Armes Blanches (1 point)
- Extra-Durs (1 point)
- Recensés (x2) ; il y a deux gants, bien sûr.

Ombre personnelle

Je pénétrai dans les Ombres et je découvris une race de créatures à fourrure dont l'intelligence égalait celle de lycéens moyens - naïve, les enfants, mais je veux dire par là qu'ils étaient loyaux, dévoués, honnêtes et trop facilement menés en bateau par des salauds de mon



espèce et de celle de mon frère. Je me sentais comme un disc-jockey.
Celui que vous voudrez."

- Les Neuf Princes d'Ambre

R'l'ik, l'Ombre de Corwin (2 points)

Corwin l'a utilisée pour y recruter des soldats, en deux occasions au moins. Ses habitants, au corps couvert de fourrure, sont de bons guerriers et s'adaptent facilement aux techniques nouvelles, y compris celles des armes à feu.

- Ombre personnelle (1 point)
- Contrôle du contenu de l'Ombre (1 point)

Allié

Allié sur l'Ombre Terre (1 point)

Bill Roth, le vieil ami de Corwin, lui est assez loyal pour rester à ses côtés et soutenir ses prétentions de n'être pas fou, même lorsque toutes les preuves lui disent le contraire. Le fait que ce soit un avocat le rend des plus utiles à Corwin, sur l'Ombre Terre.

Mauvais Karma (+1 point)

CORWIN, MAÎTRE DE LA MARELLE (Version à 400 points)

... J'aurai un voyage à entreprendre. Je retournerai à l'endroit où j'ai planté la branche d'Ygg, pour voir quel arbre elle est devenue. Je dois étudier aussi ce qu'est devenue la Marelle que j'ai dessinée en entendant les pigeons des Champs-Élysées. Si elle me mène dans un autre univers, comme je le crois maintenant, il faut que j'y aille, apprendre ce que je suis devenu.

- Les Cours du Chaos

Maintenant que Corwin a créé une Marelle bien à lui, il est devenu une entité importante. Tout comme Dworkin et Oberon, qui ont acquis de grands pouvoirs de par leur relation à la Marelle et à Ambre, Corwin est bien plus qu'il n'était auparavant, à présent qu'il est un élément de la nouvelle Marelle.

Objectifs actuels

Une fois de retour à la Marelle qu'il a créée, Corwin cherchera à lui donner des défenseurs. Il pourrait demander l'aide d'autres Ambriens, mais il ne se fie qu'à très peu d'entre eux, et son meilleur ami, Random, est quelque peu occupé. L'option la meilleure qui s'offre à lui est de fonder

une nouvelle dynastie, d'avoir des enfants dans les veines desquels coulera le sang de la nouvelle Marelle.

Attributs

- Psyché - (35 points)
- Force - (30 points)
- Endurance - (75 points)
- Combat - (100 points)

Pouvoirs

- Marelle Avancée (75 points)
- Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)
- Sorcellerie (15 points)

Créatures et artefacts

Grayswandir, l'épée de Corwin (16 points)

Voir plus haut.

- Dommages Primordiaux contre les créatures du Chaos (16 points)

Les gants d'argent de Corwin (4 points)

- Résistance aux Armes Blanches (1 point)
- Extra-Durs (1 point)
- Recensés (x2)

Marelle personnelle

Marelle de Corwin (40 points)

Plus que d'une simple Ombre, Corwin est devenu la personnification d'une nouvelle Marelle. Le coût en points peut être réparti comme suit :

- Plan Primal (4 points)
- Infinité (x10) - On représente l'infinité des Ombres liées à une Marelle par un multiplicateur un peu plus élevé que celui de "Omniprésent en Ombre".

CORWIN, SORCIER D'avalon (Version à 500 points)

"Vous me rappelez le verset du Livre Saint... L'Archange Corwin passera avant la tempête, avec des éclairs sur la poitrine... Vous ne vous appellerez pas Corwin, par hasard ?

- Que dit la suite ?

- ... Quand il lui sera demandé où il va, il dira : "Aux extrémités de la Terre", où il se rend sans savoir quel ennemi l'aidera contre quel autre ennemi, ni qui la Corne touchera."

- Les Cours du Chaos

Et si Corwin était bien plus qu'il ne le dit ? Nous savons qu'il était réputé et craint comme sorcier, en Avalon et peut-être ailleurs. En fait, son manque de pouvoir a pu être causé par son amnésie et disparaître à la fin des romans. Après tout, il semble que sa réputation soit grande jusque dans les Cours du Chaos.

Objectifs actuels

Après la fin de la Guerre de la Marelle, Corwin devrait avoir le temps de retourner dans son ancien domaine, restaurer les tours qui sont tombées et...

Attributs

Psyché - (55 points)
Force - (15 points)
Endurance - (125 points)
Combat - (135 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

Grayswandir, l'épée de Corwin (16 points)

Voir plus haut.

- Dommages Primordiaux contre les Créatures du Chaos (16 points)

La rose d'argent de Corwin (4 points)

Le symbole de Corwin n'est peut-être pas autre chose qu'un réceptacle pour sa magie et un support pour ses sortilèges.

- Résistance Psychique (1 point)
- Autoréparation (1 point)
- Stockage de Sortilèges Recensés (2 points)

Les gants d'argent de Corwin (12 points)

- Invulnérabilité (4 points)
- Double Dommages (2 points)
- Recensés (x2)

Ombre personnelle

"Oui, je me souviens d'Avalon, poursuivit-il. Un pays tout en reflets d'argent, en Ombres fraîches et en eaux limpides, où les étoiles brillaient la nuit avec l'éclat de feux de joie et où le vert du jour était toujours le vert du printemps. Jeunesse, amour beauté - j'ai connu tout cela en Avalon. De fiers destriers, du métal poli, des lèvres douces, de la bière brune. L'honneur..."

- Ganelon parlant d'Avalon
Les Fusils d'Avalon

Avalon, l'Ombre de Corwin (6 points)

C'est le monde de Lancelot du Lac et peut-être des autres chevaliers de la Table Ronde. Corwin dit qu'il a été détruit, mais il n'hésite pas à se mettre à sa recherche. Il est à noter qu'il y est connu comme un roi-sorcier. Avalon semble avoir projeté ses propres Ombres, telles celle que Benedict a découverte, dont il est devenu le maître et qui possède de nombreux points communs avec elle, jusqu'au Champ d'Épines. Par contre, le fait que Benedict n'ait pu atteindre l'Avalon de Corwin indique que celle-ci est puissamment protégée.

- Plan Primal (4 points)
- Accès Restreint (2 points)

Marelle personnelle

Marelle de Corwin (40 points)

Voir plus haut.
- Plan Primal (4 points)
- Infinité (x10)

Mauvais Karma

(+3 points)

COMMENT JOUER CORWIN

"Oui, mais je me demande... J'ai l'impression curieuse que je ne vous reverrai jamais, peut-être. Comme si j'étais un de ces personnages de second plan dans un mélodrame, que l'on fait sortir de scène sans qu'ils connaissent jamais le dénouement.

- Je comprends vos sentiments, dis-je. Il arrive que mon propre rôle me donne l'envie d'étrangler l'auteur. Mais tenez compte du fait que les histoires vécues sont rarement à la hauteur de ce que l'on attendait. Ce ne sont en général que de sordides petites affaires, ramenant tout aux motivations les plus viles, une fois que l'on sait. Les hypothèses et les illusions sont souvent les biens les plus désirables."

- Bill Roth et Corwin
Le Signe de la Licorne

En action, Corwin est superbe. Non qu'il combatte selon les règles. Non, il profitera de n'importe quel avantage qu'il trouvera. Si et quand il vient au secours de quelqu'un d'autre, il le fait toujours de manière brutale.

En dehors des combats, Corwin est le plus maussade des Ambriens. Même dans ses meilleurs moments, il est assez froid. Lorsqu'il est déçu, il se retire dans sa chambre, ou dans la bibliothèque, et s'y enferme pendant des heures, voire des jours. Fort justement, il remarque un jour : "Je viens de constater que je suis morbide et ivre et amer...".

Corwin le guerrier peut facilement amener à oublier Corwin le compositeur. Au cours des années, il a composé



nombre de chansons et de musiques que l'on entend encore en Ambre et à travers Ombre.

■ AVOIR CORWIN COMME PÈRE

En tant que père, Corwin attend peu de son enfant, ne lui demande rien et lui offre beaucoup. La seule question est de savoir s'il pourra se stabiliser, oublier les intrigues et les aventures, assez longtemps pour être un bon père.

N'oubliez pas qu'il y a deux Corwin. Le Corwin que nous découvrons dans les romans a été rendu plus humain par des siècles de vie dans l'Ombre Terre. Comme le dit à demi sérieusement Fiona : "Je viens de remarquer que ce n'est pas vraiment Corwin ! C'est forcément une de ses Ombres ! Elle vient tout juste de proclamer sa croyance en l'amitié, la dignité, la noblesse d'esprit et tous autres sentiments qui sont les joyaux des romans populaires !" Ce Corwin ferait un père attentionné.

L'ancien Corwin n'était pas du tout ainsi. Nous le voyons pointer sous chacun des mauvais tours de Corwin. Il était beaucoup plus brutal et sans compassion. On n'envierait pas un enfant qui lui serait venu à cette époque.

Avoir pour père Carl Corey ou Cordell Fenneval

Corwin a passé quatre cents ans sur Terre. De quoi avoir quelques enfants. Ceux-ci peuvent être nés dans l'Angleterre élisabéthaine ou la France révolutionnaire, alors qu'il s'appelait Cordell Fenneval, ou encore dans les États-Unis modernes, où il est connu sous le nom de Carl Corey.

S'il a été informé de l'existence de son rejeton, Corwin s'est probablement installé pour vingt ou trente ans de vie domestique, devenant un père idéal. Puis, lorsqu'il lui est devenu évident que l'enfant ne vieillirait pas plus que lui, il l'a mis au courant de ce qu'il sait concernant son immortalité, c'est-à-dire du peu qu'il se souvient depuis la Grande Peste du seizième siècle.

Corwin le voyageur

L'enfant peut être le fruit d'une rencontre de hasard (la moralité n'a jamais été le fort de Corwin), dans quelque port lointain (il a beaucoup voyagé). Le personnage pourrait alors être d'Ambre ou d'une Ombre quelconque.

Le roi Corwin

Pendant longtemps, probablement des siècles, Corwin a été roi de l'Ombre Avalon. Pour ce que nous en savons, il a pu donner naissance à toute une dynastie dans ce royaume lointain. Un, deux ou tout un groupe de personnages, ont pu grandir ainsi coupés du reste d'Ombre par les barrières qu'il a dressées, à la cour de type arthurien d'Avalon. Maintenant qu'il en a le temps, Corwin pourrait retourner voir ces enfants et leur présenter leur héritage ambrien.

Corwin, l'Oberon de la nouvelle Marelle

Corwin peut aussi retourner à la Marelle qu'il a créée et y fonder une nouvelle dynastie. Le MJ peut alors inventer toute une série d'épouses et de maîtresses, selon le type de structure que Corwin déciderait d'installer. Le temps étant ce qu'il est, ses héritiers pourraient être âgés de plusieurs siècles, alors que quelques années seulement se seraient passées en Ambre depuis la Guerre de la Marelle.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Je m'imagine parfois comme un mal qui existe pour s'opposer aux autres maux... Et lorsque arrivera ce Grand Jour dont parlent les prophètes sans vraiment y croire, ce jour où le monde sera définitivement débarrassé du mal, moi aussi, je descendrai dans les ténèbres en ravalant mes imprécations. Peut-être cela m'arrivera-t-il

même avant, à en juger d'après la tournure que prennent les événements. Mais quoi qu'il arrive... Jusque-là, je ne me laverai pas les mains ni ne les laisserai pendre inactives à mes côtés.

- Les Fusils d'Avalon

Alliés et ennemis

L'alliance la plus étroite et la plus ancienne, nouée par Corwin l'a été avec sa vraie sœur, Deirdre. Ces dernières années, il a aussi pu compter sur le soutien sans réserve de Random. Après le dénouement de la Guerre de la Marelle, il est à présent en paix avec la plupart de ses pairs. Il lui reste à trouver ses marques avec Dara, la mère de son fils Merlin.

■ DEIRDRE

... Je vis ensuite une jeune fille aux cheveux longs et noirs, aux yeux bleus, vêtue de noir, la taille serrée par une ceinture d'argent. Mes yeux s'emplirent de larmes, sans savoir pourquoi. Elle s'appelait Deirdre.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Et voici Deirdre, nimbée de lumière et de formes brillantes, parfaitement découpée. Elle est experte en entrées dramatiques, douée pour capter les regards et devenir le pôle d'attraction de tout rassemblement. Elle s'habille toujours de noir et d'argent, pour faire ressortir son teint pâle et ses cheveux noirs. Sa seule concession aux couleurs : ses yeux étonnamment bleus.

Si vous vous trouvez en sa compagnie, ne laissez pas votre esprit vagabonder. Elle est habituée aux feux de la rampe, à être le centre de l'attention générale.

Un sexiste, un de ces idiots qui croient que les femmes sont moins aptes au combat que les hommes, ferait bien de se tenir à carreau, en présence de Deirdre. Celle-ci est aussi douée en la matière que ses frères et tout aussi encline à charger dans la bagarre que n'importe lequel d'entre eux.

Comme tous les Ambriens, elle a une force énorme, qui lui permet d'attraper un loup-garou et de lui briser le dos comme un cure-dent.

Lors des batailles, alors que ses sœurs restent avec les archers, elle fonce sur les lignes ennemis, dans son armure noire et argent, maniant sa hache de bataille avec une force et une précision mortelles.

Deirdre est l'égale de ses frères dans le jeu des intrigues également. Elle est souvent la seule à mettre en doute la pureté des intentions du plus innocent des Ambriens et ne se fie à personne, même pas à Corwin, bien que celui-ci ne puisse penser à elle sans que ses yeux ne s'humidifient. D'ailleurs, quand il écarte ses autres sœurs comme n'ayant aucune chance d'accéder au trône, il évite soigneusement de mentionner la position de Deirdre dans l'ordre de succession.

Accordons-lui le plus grand des compliments. On peut faire confiance à Deirdre comme à un frère.

■ DEIRDRE, L'IDÉAL DE CORWIN (Version à 250 points)

Tout est possible, même que Corwin, totalement subjugué par Deirdre comme il l'est, nous la présente telle qu'elle est vraiment. Dans ce cas, Deirdre est bonne, de cœur et d'intentions, une des meilleures parmi les Ambriens. Contrairement à ceux qui étudient les arts noirs, elle est restée pure, uniquement préoccupée d'affiner ses talents militaires.

Objectifs actuels

Une fois sortie de l'Abysse, Deirdre reviendra certainement en Ambre. Soit elle deviendra membre de la cour de Random, soit elle rejoindra Corwin, soit encore elle retournera dans ses propres Ombres.

■ Attributs

Psyché - (25 points)
Force - (35 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (90 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Mots de Pouvoir (12 points) - Annulation de la Magie, Défense Psychique, Blocage Psychique, Élancement, Accélération, Ralentissement, Affaiblissement.

■ Créatures et artefacts

L'armure noire et argent de Deirdre (10 points)

L'équipement de combat de Deirdre est très résistant. Elle sait également très bien en utiliser les pointes et les arêtes en combat rapproché.

- Invulnérabilité (4 points)
- Double Dommages (pointes et arêtes de l'armure ; 2 points)
- Sens du Danger (2 points)
- Réparation Rapide (2 points)

La hache de bataille de Deirdre (4 points)

- Dommages Mortels (4 points)

■ Mauvais Karma

(1 point)

■ DEIRDRE, WALKYRIE AMBRIENNE (Version à 350 points)

De toutes les princesses d'Ambre, Deirdre semble la plus douée pour explorer son potentiel dans les arts guerriers.

Objectifs actuels

Une fois tirée de l'Abysse, Deirdre retournera à ses habitudes militaires. Elle cherchera la bataille partout où elle sera susceptible de la trouver, en Ambre, dans les Ombres ou même dans les Cours du Chaos.

■ Attributs

Psyché - rang Ambrien
Force - (55 points)
Endurance - (55 points)
Combat - (186 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

■ Créatures et artefacts

L'armure noire et argent de Deirdre (4 points)

- Invulnérabilité (4 points)

■ DEIRDRE, FUTURE REINE D'AMBRE (Version à 400 points)

"Clarissa ? Qu'est devenue ta mère ?

- Elle est morte en donnant le jour à Deirdre. Père a attendu de nombreuses années pour se remarier après la mort de ma mère. Quand il s'y est décidé, il a choisi une fille rousse originaire d'une Ombre située moins au sud. Je ne l'ai jamais aimée. Et il s'en est lui-même lassé au bout d'un temps et s'est remis à s'amuser avec les unes et les autres. Après la naissance de Llewella à Rebma, ils se sont réconciliés et Brand en a été le résultat. Quand ils ont

finalement divorcé, il a reconnu Llewella pour contrarier Clarissa. Du moins, c'est ainsi que je vois les choses.

- Donc les femmes ne comptent pas dans la succession, pour toi ?

- Non. Ou cela ne les intéresse pas, ou elles n'y sont pas propres. Mais si je devais en tenir compte, Fiona précéderait Bleys et Llewella le suivrait. Après les enfants de Clarissa, cela passerait à Julian, Gérard, et Random, dans cet ordre. Je te demande pardon... Flora viendrait avant Julian. Les histoires de mariage deviennent ensuite plus compliquées, mais personne ne discutera l'ordre définitivement adopté. Laissons tomber, si tu veux bien."

- Ganelon, questionnant Corwin

Le Signe de la Licorne

Ce passage est surtout intéressant pour ce qu'il ne dit pas. Corwin explique que son frère Eric et lui avaient les prétentions les plus valables au trône d'Ambre mais, lorsqu'on lui pose des questions, ne mentionne pas sa sœur Deirdre comme une candidate possible.

Pourquoi Deirdre ne serait-elle pas la suivante dans l'ordre de succession ?

Ce qui nous amène à conclure que Deirdre peut très bien avoir ses propres visées sur le trône.

Objectifs actuels

Une fois revenue de l'Abysse, Deirdre risque de ne pas être très heureuse de voir Random sur le trône. Étant donné que, contrairement à ses frères et sœurs, elle ne lui a pas juré allégeance, il n'y a rien qui puisse l'empêcher de partir en Ombre, à la recherche d'un moyen de conquérir le trône.

■ Attributs

Psyché - (35 points)
Force - (55 points)
Endurance - (35 points)
Combat - (128 points)



Pouvoirs

- Marelle Avancée (75 points)
- Sorcellerie (15 points)
- Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

La ceinture d'argent de Deirdre (21 points)

Cette ceinture permet à Deirdre de se promener en Ombre discrètement, en camouflant son esprit et en lui permettant de prendre diverses formes.

- Camouflage Psychique (2 points)
- Transfert de Qualité (5 points)
- Métamorphose Limitée (4 points) - Elle comprend une forme invisible, toute une série d'autres identités (dont une version masculine de Deirdre) et au moins une forme démoniaque servant de déguisement dans les Cours du Chaos.
- Transfert de Pouvoir (10 points)

L'armure noire et argent de Deirdre (10 points)

Voir plus haut.

- Invulnérabilité (4 points)
- Double Dommages (pointes et arêtes de l'armure ; 2 points)
- Sens du Danger (2 points)
- Réparation Rapide (2 points)

La hache de bataille de Deirdre (6 points)

- Dommages Mortels (4 points)
- Stockage de Sortilèges Recensés (2 points)

COMMENT JOUER DEIRDRE

... Deirdre signala une possibilité intéressante. Savoir : Gérard aurait pu donner le coup de dague lui-même pendant que nous étions amassés autour d'eux, et ses efforts héroïques auraient pu ne pas être inspirés par le désir de sauver Brand, mais plutôt de le mettre en position de l'empêcher de parler... auquel cas Brand ne passerait sûrement pas la nuit.

- Le Signe de la Licorne

Une possibilité "intéressante" ? Corwin, comme à son habitude, est bien trop gentil envers sa sœur à l'esprit méfiant. Si Julian ou Fiona avait fait la même remarque, le commentaire de Corwin aurait sans aucun doute été fort différent.

En tous les cas, c'est une bonne indication sur la manière de jouer Deirdre. Elle est soupçonneuse, paranoïaque et aussi méfiante que n'importe quel Ambrien.

AVOIR DEIRDRE COMME MÈRE

Telle que Corwin la dépeint, Deirdre est une véritable martyre de la Guerre de la Marelle, et elle offre d'énormes possibilités en tant que mère d'un personnage-joueur.

Mère ambrienne

Il est possible que Deirdre soit la meilleure mère de tous les Ambriens. Elle est indépendante d'Ambre et élèvera probablement son enfant en Ombre. Vu ses nombreux talents, elle s'assurera qu'il ait tout ce dont il aura besoin, y compris l'amour, l'affection, l'entraînement et la discipline.

Être l'enfant de la victime de Brand

Peu importe comment l'enfant a été élevé. Le fait qu'il ait appris le sort de sa mère lui donne un potentiel énorme, du point de vue du jeu de rôle. L'image de Deirdre entraînée dans l'Abysse à la suite de Brand le hantera probablement à jamais.

Deirdre, mère possessive et autoritaire

Vu la façon qu'a Deirdre de manipuler sans remords Corwin, on peut envisager pour elle une autre version de la maternité, où elle tenterait de contrôler ses enfants et les élèverait en pensant aux avantages qu'ils pourraient lui procurer une fois adultes, si par exemple l'un d'eux devenait roi ou reine d'Ambre. Du point de vue d'un personnage, cette version de Deirdre serait absolument infernale.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

"J'étais prisonnière moi-même jusqu'à avant-hier. J'ai réussi à fuir par l'un des passages secrets. J'ai cru que je pourrais aller dans les Ombres jusqu'à ce que tout s'arrange, mais ce n'était pas facile, près du monde réel. Ses soldats m'ont découverte ce matin..."

- L'histoire de Deirdre
Les Neuf Princes d'Ambre

Si Deirdre était prisonnière en Ambre, pourquoi a-t-elle choisi de traverser les Ombres pour s'échapper ? Il ne manque pas de jeux d'Atouts au château, et il y a la Marelle des sous-sols, ces deux options offrant la possibilité d'un transport plus sûr et plus rapide.

Il est possible que Deirdre ait travaillé pour Eric. Si elle lui avait offert son assistance, Eric pouvait très facilement faire en sorte que Corwin la rencontre. Non qu'elle ait vraiment envisagé de trahir Corwin, mais en se mettant sur son chemin, elle avait la possibilité d'apprendre quelles étaient ses intentions, et de choisir qui, de lui ou d'Eric, elle allait soutenir.



Alliés et ennemis

Deirdre a toujours pu compter sur le soutien et l'attention sans failles de Corwin. Aucun de ses autres frères ou sœurs ne semble avoir gagné sa confiance ou son adhésion sans réserve.

Et si Deirdre avait été la complice de Brand ?

Que voilà une pensée épouvantable ! Si Deirdre avait travaillé pour Brand tout du long ? Elle aurait alors joué la comédie lors du drame au bord de l'Abyss, afin de gagner du temps pour Brand. On peut sans conteste trouver bizarre qu'elle ne participe pas à la conversation.

Et la morsure qu'elle inflige à la main de Brand, quand elle essaie de se dégager au dernier moment ? Tâchez de voir la scène de son point de vue. Caine vient de faire son apparition et tourne une flèche à pointe d'argent dans votre direction. Pensez-vous qu'il hésiterait à tirer à travers vous pour toucher Brand ?

Ça explique aussi pourquoi elle est assez près de Brand pour que celui-ci puisse l'agripper au moment où il bascule dans le vide.

On peut imaginer un tas de choses, à partir de cette théorie de la complicité de Deirdre. Tout d'abord, elle devait être au courant de nombreux secrets de Brand. Peut-être même partageait-elle un peu de son pouvoir sur le Joyau du Jugement. Une fois qu'elle s'est retrouvée dans l'Abyss, ses plans ont sans doute été contrariés par le fait que la Licorne ait récupéré le Joyau.

Donc, soit Brand est mort et Deirdre a hérité de ses pouvoirs, soit Brand est vivant, sauvé par elle. Ou bien, soit Deirdre est captive dans l'Abyss, attendant d'être secourue, soit elle a réussi à s'en échapper seule. Si elle est libre et si elle est bien telle que décrite ici, elle peut mettre sur pied tous les coups tordus qu'un Maître de Jeu désire incorporer à une campagne.

ERIC

"Eric vint après lui, beau selon les normes admises, avec des cheveux d'un noir presque bleu. Une barbe entourait sa bouche toujours souriante. Il était vêtu d'une simple tunique de cuir avec des jambières, un manteau, des cuissardes noires, une ceinture rouge d'où pendait un long sabre argenté attaché par un rubis. Le col du manteau qui entourait son visage était doublé de rouge, comme la garniture de ses manches. Ses mains, dont les pouces étaient passés sous la ceinture, étaient terriblement fortes et bien dessinées. Une paire de gants noirs dépassait de la hanche droite."

- Les Neuf Princes d'Ambre

Eric, souriant.

Diaboliquement beau et annonçant à tous, par son sourire, qu'il est le maître, contrôle tout, est le mur séparant les autres Ambriens de leurs ambitions.

C'est le meilleur politicien de la famille. Là où tous ses frères et sœurs ont leur petite vendetta personnelle, lui pousse à la coalition. Il organise, il agit. C'est un homme d'action.

De tous les princes d'Ambre, Eric est probablement le plus apte à être roi. Il est sûr qu'avec ses costumes bien étudiés, noirs mais animés de touches rouges et argent, il présente bien. Il est aussi le seul membre de la famille à être doté de sens pratique. Il laisse de côté les querelles intestines, si quelque chose d'important se prépare, et ne permet jamais à un sentiment personnel d'interférer avec ce qui doit être fait, bien qu'il soit parfois un peu trop paranoïaque pour son propre bien.

Il est rapide, aussi. Lorsque le roi Oberon a mystérieusement disparu, Eric a été le premier sur le trône et a réuni suffisamment de soutiens pour que sa position soit inattaquable. Bien sûr, Corwin n'aime pas beaucoup Eric, mais

c'est probablement parce qu'ils sont beaucoup trop semblables. Le reste de la famille supporte Eric. La plupart du temps.

C'est un très bon politicien, mais cela ne doit pas faire oublier ses talents d'escrimeur. Lorsqu'on le rencontre, il est difficile de ne pas remarquer ses mains : fortes, puissantes, agiles.

Une dernière chose. Si Eric a une faiblesse, c'est d'être trop miséricordieux. Il prend bien soin de le cacher, et il ne faut pas compter là-dessus au cours d'un combat, mais quand un adversaire est à terre, vaincu, Eric fait presque toujours montre de compassion. Même si ce n'est pas dans son intérêt.

C'est un homme pratique, mais pas rancunier.

Ce n'est pas parce qu'il est mort qu'il faut sous-estimer son pouvoir. Son image est encore présente en Ambre et sa disparition guère bien acceptée.

ERIC, LÉGITIME ROI D'AMBRE (Version à 250 points)

"... De toute façon, au diable Eric ! Ce qui me rappelle... Il m'avait une fois accusé de tricher aux cartes, le savais-tu ? Et c'est peut-être le seul domaine où je ne triche jamais. Pour moi, les cartes sont affaire sérieuse. Je joue bien et j'ai de la chance. Eric était mauvais joueur et malchanceux. Ce qui n'allait pas chez lui, c'est qu'il était si fort en des tas de choses qu'il se refusait à admettre qu'un autre puisse le surpasser en quoi que ce soit. Si on continuait à le battre à un jeu quelconque, on trichait obligatoirement."

- Commentaires de Random
Le Signe de la Licorne

Rendons à César ce qui appartient à César, Eric a été un bon roi pour Ambre. Il a tenté de renouer des liens avec tout le monde, pardonnant les petits affronts qui avaient gardé la famille désunie pendant si longtemps. Il était aussi très fort pour manipuler ses parents, en les dressant les uns contre les autres.

Objectifs actuels

Si Eric réapparaît maintenant, revenant d'entre les morts ou d'une Ombre lointaine, il se considérerait toujours comme le roi d'Ambre. Il arguerait que la Licorne, qui savait sûrement qu'il reviendrait, n'a pas choisi Random comme roi mais comme régent et gardien temporaire du trône. Une fois restauré sur son trône, il reprendrait son règne et ferait la paix avec autant de ses parents qu'il le pourrait.

Attributs

Psyché - (40 points)
Force - (15 points)
Endurance - (15 points)
Combat - (75 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Annulation de la Marelle, Affaiblissement.

Créatures et artefacts

Le sabre d'argent d'Eric (8 points)

Bien que la Marelle n'y soit pas incorporée, la lame d'Eric est très dangereuse pour de nombreuses créatures naturelles ou non naturelles.

- Dommages Destructeurs (8 points)

Les gants noirs d'Eric (2 points)

- Résistance aux Armes Blanches (1 point)
- Recensés (x2) - Il y a deux gants dans une paire.

ERIC, EXPLOITEUR ET OPPORTUNISTE (Version à 400 points)

Eric est arrivé sur le trône parce qu'il était au bon endroit, au bon moment. Pas parce qu'il avait de la chance, mais parce qu'il s'est fait sa propre chance en étant capable de déterminer quels étaient cet endroit et ce moment.

Objectifs actuels

Si Corwin ne veut plus du trône, pourquoi Eric en voudrait-il encore ? Ce n'était qu'une pièce dans la partie qui se jouait entre eux, et de son point de vue, Eric l'a gagnée, nettement et sans bavure. Maintenant, il y a d'autres enjeux. Étant donné, par exemple, que Corwin dispose d'une Marelle personnelle, Eric peut avoir envie de faire mieux. Ses plans seront alors de retrouver le Joyau du Jugement (avec lequel il est déjà accordé), de découvrir un lieu propice aux confins de la réalité et de tracer sa propre Marelle.

Attributs

Psyché - (55 points)
Force - (15 points)
Endurance - (15 points)
Combat - (175 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Annulation de la Marelle, Affaiblissement.
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

Le sabre d'argent d'Eric (8 points)

Voir plus haut.
- Dommages Destructeurs (8 points)



Le gant droit d'Eric (1 point)

Eric le porte à la main droite pour la protéger des armes de ses adversaires.

- Résistance aux Armes Blanches (1 point)

Le gant gauche d'Eric (1 point)

Eric l'utilise pour donner des coups du poing ou du plat de la main.

- Extra-Dur (1 point)

ERIC, MAGE D'AMBRE (Version à 475 points)

On a eu tendance à sous-estimer les pouvoirs mystiques d'Eric. Julian pense qu'il était parfaitement capable de tenir tête à la coalition de Brand, Fiona et Bleys. Eric devait donc avoir quelque pouvoir pour contrer les leurs. Son autorité sur les Garous montre le contrôle qu'il exerçait sur les forces surnaturelles, et peut-être avait-il d'autres ressources.

Objectifs actuels

Être mort fournit un alibi parfait à Eric. Il n'a aucune raison d'informer qui que ce soit de son retour, d'autant plus que cela lui permet de vaquer à ses affaires sans être dérangé par ses poisons de frères et sœurs.

Attributs

Psyché - (35 points)
Force - (15 points)
Endurance - (15 points)
Combat - (175 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Accord avec le Joyau du Jugement (15 points) - En sus des utilisations normales du Joyau, Eric a découvert comment y puiser de l'énergie magique et y stocker des sorts.

Sorcellerie de la Marelle (30 points) - Eric a trouvé le moyen de créer des sorts basés sur l'énergie de la Marelle.

Conjuration de la Marelle (40 points) - Juste avant sa mort, Eric était parvenu à conjurer des objets contenant la Marelle. Il peut donc en créer de semblables à l'épée de Corwin, en n'y passant que quelques jours.

Créatures et artefacts

Le sabre d'argent d'Eric (8 points)

Voir plus haut.
- Dommages Destructeurs (8 points)

Le ceinturon rouge d'Eric (14 points)

Permet à son porteur de prendre diverses formes et d'espionner sans être vu.

- Métamorphose Limitée (4 points), dont une forme invisible, une Garou et une convenant aux Cours du Chaos.
- Transfert de Pouvoir (10 points)

Le gant noir d'Eric (13 points)

L'un des gants d'Eric sert à accroître la puissance psychique de son porteur. Toucher un Atout ou une personne avec ce gant donne à celui qui le porte un surcroît d'énergie psychique. Celui-ci ne peut être employé que d'une manière offensive et ne peut servir à se défendre.

- Force Psychique "Augmentée" (8 points)
- Transfert de Qualité (5 points)

Les serviteurs "Garous" d'Eric (45 points)

Au début des Neuf Princes d'Ambre, Corwin, Deirdre et Random sont confrontés à trois créatures qu'ils appellent des Garous. Ces métamorphes ne font pas le poids face à autant d'Ambriens, mais ils auraient constitué une menace s'ils avaient été plus nombreux : même si l'un a eu le dos brisé et

un autre la tête coupée, ils sont restés dangereux jusqu'à ce que Corwin les transperce de son épée d'argent porteuse de la Marelle, *Grayswadir*.

- Souffle Surnaturel (4 points)

- Réflexes de Combat (2 points)

- Recherche en Ombre (4 points)

- Régénération (4 points) - Les Garous peuvent même se régénérer après avoir reçu un coup fatal ou avoir été démembrés, à moins d'être détruits par une force possédant un pouvoir réel.

- Variante de Forme (1 point) - Ils peuvent passer d'une forme humaine à une forme lupine.

- Horde (x3)

■ Mauvais Karma

(+5 points)

■ COMMENT JOUER ERIC

Et adieu aussi, Eric. Après tant de temps, je te le dis ainsi. Si tu avais vécu jusqu'à ce jour, tout aurait été changé entre nous. Nous aurions même pu devenir des amis, une fois oubliés les motifs de notre opposition. Entre tous, toi et moi nous ressemblons davantage que n'importe quelle autre paire au sein de la famille...

- *Les Cours du Chaos*

Eric a en lui la noblesse qui manque à la plupart de ses frères et sœurs. Celle-ci se résume en une chose : la capacité de pardonner.

Par contre, dans la vie courante, Eric est aussi arrogant, susceptible, sûr de lui et vaniteux que n'importe quel autre Ambrien. Il est juste un peu plus souriant.

■ AVOIR ERIC COMME PÈRE

Eric aurait probablement fait un excellent père. Il connaissait l'importance d'une famille et du partage avec ses parents. Cela peut rendre les choses encore plus douloureuses pour l'enfant qui sait que son père est mort injustement.

Eric sur l'Ombre Terre

Étant donné qu'Eric a passé pas mal de temps sur Terre, il a très bien pu y avoir un enfant, bien avant même d'y amener Corwin.

Les héritiers de la couronne d'Eric

Eric ayant été officiellement roi d'Ambre avant Random, ses héritiers devraient en théorie avoir le pas sur les enfants de Random, par la suite. Cela peut donner quelques situations politiquement intéressantes.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Eric a été le vainqueur du grand jeu des Ambriens. Il a pris le trône, il s'est couronné et il a régné. Il ne pouvait pas le faire seul, et c'est justement la façon dont il a gagné le soutien de certains de ses frères qui montre son génie politique.

Alliés et ennemis

Lorsqu'il était roi, Eric bénéficiait du soutien actif de Julian, Caine, Gérard et Florimel. Il a fini par obtenir celui de Benedict, Random et peut-être Fiona. C'est probablement la plus grosse coalition d'Ambriens jamais réalisée.

Eric avait pourtant la mauvaise habitude de dire du mal de tout le monde. D'après Corwin (qui n'est certes pas le meilleur témoin ni le plus impartial), Eric déclarait "Julian, je lui crache dessus. Caine est un lâche. Gérard est fort mais stupide." Avec tout ça, il est difficile de savoir qui il pouvait bien aimer réellement. On soupçonne que ses vrais amis ne

se sont pas dévoilés comme tels pour mieux ferrer ses ennemis.

■ REINCARNER ERIC

"Lorsqu'on porte le Joyau, dis-je, et qu'autour de soi tout ralentit, qu'est-ce que cela signifie ? Fiona m'a averti que c'était dangereux, mais elle n'a pas pu me dire pourquoi.

- Cela signifie que l'on a atteint les limites de sa propre existence, que toute l'énergie dont on dispose sera bientôt épuisée, et que si on n'agit pas rapidement, la mort est proche.

- Que faut-il faire ?

- Il faut commencer par puiser de l'énergie dans la Marelle elle-même, la Marelle fondamentale, celle qui se trouve à l'intérieur du Joyau.

- Comment y parvenir ?

- Tu dois t'abandonner à lui, te libérer, effacer ton identité, faire disparaître les obstacles qui te séparent du tout.

- Cela semble plus facile à dire qu'à faire.

- Mais c'est possible, et il n'y a pas d'autre solution."

- La Main d'Oberon

Eric est mort avec le Joyau du Jugement au cou, qui palpait et lui prenait sa force vitale. Fiona fait remarquer plus tard que ses blessures n'auraient pas dû le tuer.

"Réfléchis encore à la mort de Eric, Corwin. Je n'étais pas ici quand c'est arrivé, mais je suis vite venue pour les funérailles. J'étais présente quand on a baigné, rasé et habillé le corps... et j'ai examiné ses blessures. Je ne crois pas qu'une seule ait été mortelle en elle-même. Il en avait trois à la poitrine, mais une seule pouvait avoir atteint le médiastin..."

- Une seule suffit si...

- Attends, coupa-t-elle. C'était difficile, mais je me suis efforcée de calculer l'angle de pénétration avec une mince tige de verre. Je voulais pratiquer une incision, mais Caine s'y est opposé. Pourtant je ne crois pas que son cœur ou ses artères aient été endommagés. Il n'est toujours pas trop tard pour ordonner une autopsie, si tu veux que je poursuive mes recherches sur ce point. Je suis certaine que ses blessures et sa fatigue générale ont contribué à sa mort, mais je suis persuadée que c'est la Pierre qui est intervenue..."

*- Fiona commentant la mort d'Eric
Le Signe de la Licorne*

Assemblez tous ces éléments et vous arrivez à une série de petites bizarries. D'où quelques possibilités de conspirations, qui permettent de ramener Eric à la vie.

1. Un coup de Caine

Pourquoi Caine interdirait-il une autopsie ? Les Ambriens ne sont pas réputés pour faire des tas d'histoires à cause d'un cadavre. Se pourrait-il que Caine, qui a bien arrangé sa propre mort peu après, n'ait pas agi seul ?

2. Les Ambriens ne se contentent pas de guérir, ils se régénèrent

Ainsi que l'a fait observer Fiona, aucune des blessures d'Eric n'était mortelle. Que Caine soit au courant ou pas, Eric a très bien pu se régénérer et revenir à la vie. Après quoi, voyant les avantages qu'il y avait à être "mort", il ne lui a pas été difficile de trouver (ou de conjurer) un cadavre adéquat pour le remplacer, et de s'éclipser.

3. Conservé dans le Joyau du Jugement

Si le Joyau du Jugement a été capable d'intervenir pour protéger Corwin lorsque celui-ci a reçu un coup de couteau, pourquoi n'a-t-il rien fait pour Eric ? Après tout, cette babiliole est capable de créer une Marelle, et par là même une infinité d'univers. Venir au secours d'un homme semble bien minime en comparaison. Peut-être que quand Eric est mort, avec le joyau palpitant sur lui, son "schéma" y a été intégré. Auquel cas, Eric a pu être libéré plus tard, à moins qu'il ne soit encore dans le Joyau à attendre.

FIONA

Fiona — elle mesure environ un mètre cinquante cinq — fixait ses yeux verts sur les yeux bleus de Flora. Pendant qu'elles conversaient près de la cheminée vide, leurs cheveux brasillants plus éclatants que le feu absent, elles me rappelaient comme toujours une œuvre de laquelle l'artiste s'écartait, reposant ses outils, tandis que des questions se formulaient derrière son sourire. Le creux que son pouce avait modelé au bas de leur cou, entre les clavicules, retenait toujours mon attention comme la marque d'un maître, surtout quand elles relevaient la tête, intriguées ou impérieuses, pour nous regarder, nous autres qui étions plus grands. Elle avait un vague sourire à cet instant précis ; sans doute était-elle consciente de mon regard grâce à cette faculté de perception que l'habitude ne privait nullement de ce qu'elle avait de déconcertant.

- *Le Signe de la Licorne*

Petite, la langue acérée, les yeux verts et les cheveux de feu. Corwin traite Fiona de sorcière, mais bon, elle semble toujours en avance d'une longueur sur Corwin.

Un peu de connaissances secrètes, un point de vue plus net et un ou deux sortilèges la mettent en avant des autres. Fiona a le chic pour faire paraître ses frères plus grands qu'elle lourdauds et maladroits.

Peut-être d'ailleurs le sont-ils.

Au plus fort de la bataille finale de la Guerre de la Marelle, alors que leur ennemi à tous détenait le Joyau du Jugement et se moquait d'eux, c'est Fiona qui a sauvé la situation.

Tous les Ambriens peuvent engager un combat psychique, si les circonstances s'y prêtent. Lors d'un contact d'Atout, quand les esprits s'ouvrent l'un à l'autre, une bataille de volontés peut se produire, lorsqu'on chercher à paralyser son adversaire ou à le blesser.

Les connaissances de Fiona lui permettent d'atteindre un esprit sans avoir à passer par un Atout, d'utiliser sa magie et d'imposer sa volonté même au travers des défenses mentales d'un Ambrien.

Mais elle ne sait que trop bien que tout pouvoir, même celui de la Marelle, est limité en portée, en puissance et en subtilité par l'esprit de celui qui s'en sert. Ses autres pouvoirs, les Atouts et la Magie, sont également alimentés par son énergie psychique, aussi reste-t-elle toujours en alerte. Aucun de ses frères et sœurs n'a trop envie de la défier sur le plan des arts mystiques.

Se déplacer dans les Ombres, surtout celles difficiles à modifier, comme aux environs d'Ambre, nécessite habituellement des manipulations subtiles de la Marelle pendant des heures ou des jours. Mais lorsque le besoin s'en est fait sentir et que Corwin a dû se rendre en un lieu très distant, Fiona a

trouvé un raccourci qui ne les a occupés que quelques minutes. C'est la preuve de ses capacités pratiquement sans égales à jongler avec les Ombres, et aussi, comme le dit Corwin, le résultat d'une éducation supérieure et d'une vie consacrée à l'étude.

Une chose encore. Veillez à ne pas contrarier Fiona. Elle a un tempérament assez vif. Et elle a déjà donné un coup de couteau en cachette à un de ses frères.

FIONA, SORCIÈRE AMBRIENNE (Version à 300 points)

... J'ai toujours eu beaucoup d'affection pour Fiona. C'est de loin la plus belle et la plus civilisée d'entre nous."

- Commentaire de Julian
La Main d'Oberon

Bien qu'elle ait été l'alliée de Brand et de Bleys, Fiona semble les dépasser tous deux dans la maîtrise des arts mystiques. Elle a toujours cherché à concilier l'enseignement de Dworkin et son influence dans les affaires de l'État.

Objectifs actuels

Elle a sacrifié beaucoup pour faire échec au plan de Brand et elle s'attend à obtenir une place auprès de Random. En utilisant ses pouvoirs pour surveiller et contrôler les Ombres, elle pourra amener l'influence d'Ambre à des hauteurs inégalées jusqu'à présent.

Attributs

Psyché - (122 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - rang Ambrien
Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Art des Atouts (40 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation du Chaos, Annulation de la Marelle, Blocage des Atouts, Décharge magique, Affaiblissement.
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

Ils avaient tous les six des yeux injectés de sang. Très, très injectés de sang. Sur eux, ça semblait normal.

Ils avaient tous les six des mâchoires proéminentes. J'en ouvris une et comptai quarante-quatre dents, plus longues que les dents humaines, dont plusieurs très aiguisées. Ils avaient tous les six une peau grisâtre, dure et luisante.

- *Les Neuf Princes d'Ambre*

Les créatures d'Ombre de Fiona (15 points)

Ce sont les gardiens que Fiona a donnés à la prison de Brand, lorsqu'il était gardé dans une tour en Ombre. Quand ils ont pourchassé Random, alors que celui-ci avait échoué à libérer Brand, ils ont montré qu'ils pouvaient le suivre malgré tous ses efforts pour changer d'Ombre, et qu'ils pouvaient adapter leurs vêtements et leurs armes aux différentes Ombres qu'ils traversaient. Ainsi, lorsqu'ils ont attaqué Random en Californie, sur l'Ombre Terre, c'a été dans des toilettes pour hommes, en sortant de six cabinets, porteurs d'imperméables gris et brandissant des pistolets plats.

- Réflexes de Combat (2 points)
- Pister en Ombre (1 point)
- Capables de Modeler les Créatures d'Ombre (2 points)
- Horde (x3)



■ Ombre personnelle

Alors je découvris le paysage... par-dessus son épaule ; par une fenêtre, par-delà un rempart, mais sans certitude. C'était loin d'Ambre, en un lieu où les ombres deviennent folles. Plus loin que je n'aime aller. Brutal, avec des couleurs changeantes. Ardent. Une journée sans soleil dans le ciel. Des roches glissant, tels des bateaux à voile, en travers des terres. Brand était là, dans une tour... petit îlot de stabilité dans ce monde mouvant. Et je m'en souvenais bien. Je me rappelai la présence lovée à la base de la tour. Brillante. Prismatique. Une sorte de créature gardienne, semblait-il... trop étincelante pour que j'en distinguais les contours, que j'en évaluais les dimensions exactes.

- La prison de Brand, vue par Random
Le signe de la Licorne

L'Ombre prismatique de Fiona (3 points)

Fiona semble s'être trouvé une Ombre tout à fait hors des frontières d'Ambre, proche des Cours du Chaos. Ce n'est qu'occasionnellement et avec de grands efforts que Brand a pu franchir la barrière qui bloquait les Atouts, peut-être en utilisant un autre Pouvoir.

- Ombre Personnelle (1 point)
- Communications bloquées (1 point)
- Contrôle du contenu de l'Ombre (1 point)

FIONA, MAÎTRESSE DE LA MARELLE (Version à 350 points)

"Tourne ici."

Nous pénétrâmes dans une crevasse qui échancrait le flanc de la montagne. Le passage était sombre et resserré ; seules quelques étoiles apparaissaient au-dessus de nous. Tandis que nous parlions, Fiona avait manipulé Ombre. Du champ d'Ed, nous étions descendus jusqu'en un lieu brumeux, semblable à une lande, avant de gravir une piste nette et rocheuse. Comme nous franchissions le défilé obscur, je la sentis procéder à de nouvelles manipulations. L'air était frais sans être glacial, et il faisait si noir de part et d'autre que nous avions l'impression de surplomber des abîmes insondables, alors qu'autour de nous s'élevaient des murailles noyées d'Ombre. Et je me rendis soudain compte que ce sentiment se trouvait renforcé par le fait que les sabots de Tambour frappaient le sol sans produire le moindre écho...

Au-dessus de nous, l'allée d'étoiles, devenue plus étroite, finit par disparaître totalement. Nous avancions maintenant dans ce qui semblait être un tunnel parfaitement obscur, en distinguant à peine, au loin, un infime point lumineux...

Au loin, le point grossissait et s'illuminait, mais aucun courant d'air, aucun bruit, aucune odeur ne me parvenait de cette direction...

... La tache lumineuse avait pris les proportions d'une ouverture circulaire en se rapprochant à une vitesse démesurée, comme si le tunnel lui-même se contractait. C'était la clarté du jour, apparemment, qui s'engouffrait dans ce que j'avais choisi d'appeler la grotte.

- Le raccourci de Fiona de l'Ombre Terre vers la Marelle Primale
La Main d'Oberon

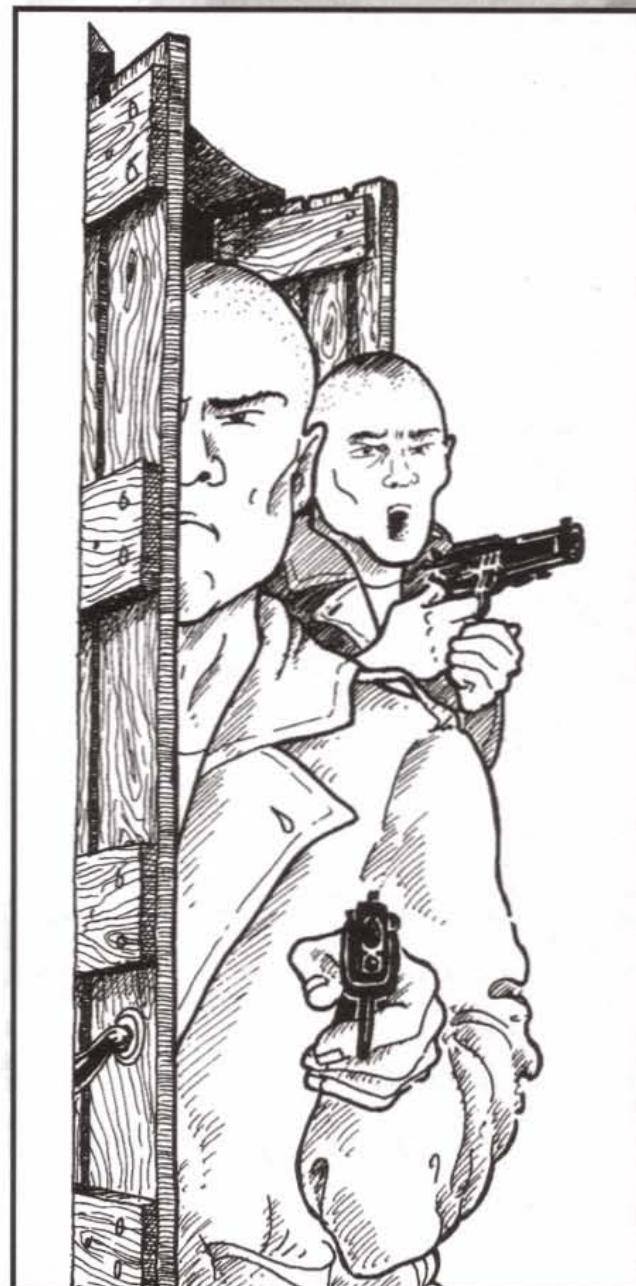
Le lien de Fiona avec la Marelle pourrait être plus fort que quiconque peut l'imaginer. Fiona a peut-être appris plus que de simples trucs avec Dworkin et noué une relation avec la Marelle elle-même.

Objectifs actuels

Sa curiosité sera vivement excitée par la Marelle de Corwin. Elle va le harceler pour qu'il lui en permette l'accès et pourrait même en devenir la codirigeante, avec lui, puis donner naissance à une dynastie parallèle à la sienne.

■ Attributs

- Psyché - (125 points)
- Force - rang Ambrien



Endurance - (10 points)

Combat - (5 points)

■ Pouvoirs

Marelle "Exaltée" (100 points) - Aux yeux de Fiona, la Marelle est une chose vivante. Pas consciente au sens où l'entendent les Ambriens, mais possédant un but et interagissant régulièrement avec les univers d'Ombre. En combinant ses connaissances et ses dons pour les déplacements en Ombre, Fiona sera capable de couper au travers des habituelles frontières d'Ombre, de voyager entre les ondes de réalité qui parcourent les Ombres.

Art des Atouts (40 points)

Métamorphose (35 points)

Sorcellerie (15 points)

Conjuration (20 points)

FIONA, MAÎTRESSE DES ATOUTS (Version à 450 points)

Son image s'estompa lorsque je relâchai le contact, mais il se passa une chose étrange. J'eus l'impression que la voie demeurait

ouverte, sans objet, comme un poste de radio allumé sans être réglé sur une station.

Bill m'observait, intrigué.

"Carl, que se passe-t-il ?

- Je ne sais pas. Attends une minute."

Et tout à coup, le contact se fit de nouveau, mais pas avec Gérard. Elle avait dû essayer de me joindre alors que mon attention était ailleurs.

"Corwin, c'est important..."

- Je t'écoute, Fi."

- La Main d'Oberon

La faculté qu'a utilisée Fiona pour contrôler Brand semble lui avoir permis de franchir ses défenses et de l'immobiliser sur place, le rendant incapable d'employer ses immenses pouvoirs.

Objectifs actuels

Après la victoire dans la Guerre de la Marelle, Fiona va rechercher son ancien mentor, Dworkin, pour continuer ses études. Son intérêt pour la Marelle ainsi que pour le Joyau du Jugement, va redoubler et elle tentera de trouver le lien entre les pouvoirs de la Marelle et des Atouts.

Attributs

Psyché - (200 points)

Force - rang Ambrien

Endurance - (15 points)

Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Art de Atouts "Exalté" (125 points) - Fiona semble avoir atteint un degré de contrôle sur les Atouts qui nécessite plus de subtilité que de puissance brute. Elle peut nouer un contact sans que le destinataire s'en rende compte, ou engager un duel psychique sans que son adversaire ait le loisir de bloquer le contact.

Sorcellerie (15 points)

Conjuration (20 points)

■ COMMENT JOUER FIONA

Puis Fiona, aux cheveux semblables à ceux de Bleys ou de Brand, aux yeux semblables aux miens, au teint nacré de perle. Je la détestai à l'instant même où je retournai sa carte.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Il y a quelque chose d'immature chez Fiona.

C'est toujours une petite rouquine de neuf ans, avec des taches de rousseur et une attitude de sale gamine. Peu importe qu'elle soit une sorcière sans âge, je ne peux l'imager que prenant le bras de quelque énorme guerrier d'Ambre, lui accordant un regard approuveur et plein d'encouragements, puis jetant un œil par-dessus son épaule et tirant la langue à celui ou celle qu'elle vient de jouer.

■ AVOIR FIONA COMME MÈRE

Fiona serait probablement une mère fantastique, dévouée et loyale jusqu'au bout envers ses enfants. D'un autre côté, elle ne supporte pas les imbéciles. Sa désapprobation pour un rejeton qui ne se montrerait pas à la hauteur de ses critères, extrêmement élevés, s'exprimerait haut et fort, d'une façon cruelle, acérée ; une vraie torture.

Mère et instructrice

Si un personnage semble doué pour les pouvoirs avancés et a assez de Bon Karma, Fiona sera pour lui une mère parfaite. Elle lui montrera tous les mystères des pouvoirs et sera libre de lui faire découvrir ce qu'est la vie au château d'Ambre.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

"... Et moi, naturellement, je suis innocente de tout excepté la méchanceté !"

- Fiona parlant d'elle-même
Le Signe de la Licorne

Fiona ne joue pas au jeu des intrigues. Elle joue avec le jeu des intrigues. Ses manipulations vont jusqu'à remettre en question les règles du jeu, ses enjeux, et à tourner en dérision les mouvements de ses frères et soeurs. Elle traite ses grands frères comme s'ils étaient des pions surdimensionnés, des brutes qui peuvent parfois se révéler utiles, mais incapables de subtilité.

Par exemple, dans la bibliothèque, chacun choisissait son camp, celui de Corwin ou celui de Benedict. Fiona a attendu d'être la dernière, celle dont le vote serait décisif. Elle l'a fait en sachant fort bien que cela renforcerait sa position dans le camp qu'elle rejoindrait.

Alliés et ennemis

Le frère de Fiona, Bleys, est son plus proche ami et son confident. Ils ne sont jamais très éloignés l'un de l'autre, dans leurs plans et leurs désirs. Elle a cependant beaucoup d'ennemis dans la famille ; toutes ses sœurs la détestent, ainsi que la plupart de ses frères. Son tempérament et son ironie mordante les ont presque tous empêchés de se rapprocher d'elle. Même si elle est amie avec Corwin en ce moment, il y a de fortes chances pour que cela ne dure pas. Ils sont tout simplement trop différents l'un de l'autre.

■ FLORIMEL

La femme qui était derrière le bureau portait une robe bleu-vert à large col se terminant par un décolleté en pointe. Elle avait de longs cheveux frangés sur le front, d'une couleur à mi-chemin entre les nuages au coucher du soleil et la flamme d'une bougie dans une pièce obscure. Couleur naturelle, je le sentais sans savoir pourquoi. Derrière des lunettes dont elle n'avait aucun besoin, j'en étais sûr, ses yeux étaient aussi bleus que le lac Eri à trois heures de l'après-midi par un été sans nuages. La couleur de son sourire pincé était assortie à ses cheveux.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Dans toutes les familles, il y a quelqu'un qui prend le titre de reine de beauté. Chez les Ambriens, il s'agit de Flora.

Elle est belle. Belle comme une vedette de l'écran, avec des cheveux splendides, longs et ondulés, des yeux bleus parfaits et des robes décolletées aux couleurs toujours bien choisies.

Comment la plus belle femme d'Ambre se comporte-t-elle avec ses chahuteurs de frères ?

Florimel, Flora pour les intimes, sait qu'elle n'est pas taillée pour le trône. Ce n'est pas qu'elle n'a pas envie de le prendre, mais elle n'a aucun avantage sur ses frères. Et en dehors de Llewella, elle ne s'entend pas très bien avec ses sœurs.

En conséquence, elle a choisi d'occuper une position intermédiaire, juste à la droite du trône. Peu importe qui ceint la couronne, il trouvera la petite Flora pour lui murmurer des conseils à l'oreille. C'est sa grande force que de savoir survivre politiquement, dans un jeu en constante évolution.

Flora évite les combats directs. Sur l'Ombre Terre, où elle a passé énormément de temps, elle garde sa maison pleine de lévriers irlandais, assez gros et assez nombreux pour inciter un Ambrien à y réfléchir à deux fois avant de chercher noise à leur maîtresse.

Si elle vous fait le coup de la petite sœur faible, ne la croyez pas. Elle est aussi rusée que ses parents. Mais elle a compris que ça ne payait pas de se battre contre eux. Et il y a une chose qu'ils souhaitent tous avoir : des alliés.

Flora est une alliée parfaite.

FLORA, FIDÈLE SERVANTE DE LA COURONNE (Version à 150 points)

Je levai le bras et pointai l'index vers elle et l'éclair brilla derrière moi, juste de l'autre côté de la fenêtre. J'éprouvai un picotement, une faible secousse. Et le coup de tonnerre fut impressionnant également.

- Tu pèches par omission, m'aventurai-je.

Elle se cacha la figure dans les mains et se mit à pleurer.

- Je ne sais pas ce que tu veux dire ! fit-elle. J'ai répondu à toutes tes questions ! Que demandes-tu de plus ? J'ignore où tu allais, qui t'a tiré dessus, à quelle heure c'est arrivé ! Tout ce que je sais des faits, je te l'ai dit, bon Dieu !

- Le Signe de la Licorne

Voilà comment Corwin voit Flora : un peu fuyante et poids plume parmi les Ambriens. Elle connaît sa faiblesse et s'arrange pour rester alliée avec quelqu'un d'assez fort pour la protéger et d'assez puissant pour lui garder ouverte la porte d'Ambre.

Objectifs actuels

Selon toutes probabilités, Flora est maintenant bien installée à la cour d'Ambre. Elle fait partie de la suite de Random et mettra à profit les liens noués avec la coalition

Random-Corwin pour étendre son influence et son poids politique.

Attributs

Psyché - (28 points)
Force - (20 points)
Endurance - (20 points)
Combat - (20 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Mots de Pouvoir (10 points) - Défense Psychique, Annulation de la Marelle, Blocage d'Atout, Éclair Lumineux, Affaiblissement.

Créatures et artefacts

Un chien énorme entra dans la pièce - un lévrier irlandais - et se coucha en rond devant le bureau. Un autre le suivit et fit deux fois le tour du globe avant de se coucher...

"... C'est un sifflet à ultrasons pour chiens, tous dressés à prendre soin des gens désagréables, et ils réagissent tous à mon sifflet."

- Les Neuf Princes d'Ambre

Les lévriers irlandais de Flora (2 points)

- Dents Extra-Dures (1 point)
- Recensés (x2)

FLORA, PROPRIÉTAIRE DE L'OMBRE TERRE (Version à 200 points)

"Au commencement..." fit-elle. "Oui... C'était à Paris, lors d'une soirée chez un certain M. Foucault. Environ trois mois avant la Terreur...

- Arrête ! Que faisais-tu là ?

- J'étais dans cette zone générale d'Ombre depuis cinq ans environ, selon leur calendrier. J'avais erré au hasard, à la recherche de quelque chose de neuf, quelque chose qui aurait satisfait à ma fantaisie. Je suis tombée sur cet endroit, à cette époque, de la même façon que nous avons de trouver n'importe quoi. Je me suis laissée guider par mes désirs et j'ai obéi à mes instincts.

- Curieuse coïncidence.

- Pas à la lumière de tout le temps en cause... et compte tenu des quantités de voyages que nous aimons faire. C'était, si tu préfères, mon Avalon, mon substitut d'Ambre, mon foyer loin du foyer. Appelle cela comme tu voudras, mais j'étais là..."

- Le Signe de la Licorne

Flora a passé énormément de temps ici, sur l'Ombre Terre. Elle y résidait peut-être déjà longtemps avant la Révolution française, dont elle parle ici. On peut envisager deux possibilités : qu'Eric l'ait amenée sur Terre pour qu'elle surveille Corwin ou qu'elle l'ait suggéré à Eric dès le début.

Objectifs actuels

Elle a trop d'affaires sur le feu dans l'Ombre Terre pour s'en éloigner longtemps. Elle va donc continuer de s'y rendre régulièrement et de veiller au bon état des barrières, pièges et forces qu'elle y a installés.

Attributs

Psyché - (55 points)
Force - (20 points)
Endurance - (20 points)
Combat - (20 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Sorcellerie (15 points)





■ Créatures et artefacts

Les lévriers irlandais de Flora (10 points)

- Comme ci-dessus, avec quelques petits additifs.
- Réflexes de Combat (2 points)
 - Dents Double Dommages (2 points)
 - Pister en Ombre (1 point)
 - Recensés (x2)

■ Ombre personnelle

L'Ombre Terre (10 points)

Ayant vécu sur Terre pendant au moins deux cents ans, non pas infirme comme Corwin mais en pleine possession de ses moyens, Flora a acquis un grand contrôle de l'Ombre, ses accès et son destin.

Par exemple, lorsque Corwin arrive chez elle, Flora raconte qu'elle a essayé de retourner en Ambre. Elle revient en déclarant que le chemin est bloqué et en accusant Corwin. Peu après, quand Corwin et Random entament leur voyage vers Ambre, ils rencontrent toutes sortes de problèmes.

Ont-ils été causés par Eric ? C'est peu probable, car à ce moment-là, Eric a bien assez à faire, et s'il voulait arrêter Corwin, il aurait pu le faire avec l'aide du Joyau du Jugement.

On en revient à Flora. Son départ n'était peut-être qu'une ruse. Il est possible que ce soit elle la responsable des difficultés rencontrées par Corwin et Random.

- Plan Primal (4 points)
- Accès restreint (2 points)
- Contrôle du destin de l'Ombre (4 points)

■ FLORA, PUISSANCE CACHÉE (Version à 350 points)

Il est permis de se demander si Flora est vraiment si faible que ça. Les apparences peuvent dissimuler quelque chose de sinistre. Une puissance digne de celle du reste de la famille.

Objectifs actuels

Random étant sur le trône et elle-même en bonne position dans l'équipe gagnante, Flora va essayer d'exploiter des

ressources auxquelles elle n'a jamais eu accès auparavant. La bibliothèque familiale et la caverne de Dworkin en sont deux exemples.

■ Attributs

- Psyché - (63 points)
- Force - (45 points)
- Endurance - (50 points)
- Combat - (35 points)

■ Pouvoirs

- Empreinte de la Marelle* (50 points)
- Métamorphose* (35 points)
- Sorcellerie* (15 points)
- Conjuration* (20 points)

■ Créatures et artefacts

Les lévriers irlandais de Flora (2 points)

- Voir plus haut.
- Dents Extra-Dures (1 point)
- Recensés (x2)

■ Bon Karma

- (35 points)

C'est dans cette "réserve" que Flora piochera lorsqu'elle aura l'occasion d'acquérir un pouvoir important.

■ COMMENT JOUER FLORA

Flora... Charité bien ordonnée commence par soi-même, dit-on. Tu ne paraîs pas pire qu'autrefois...

- *Les Cours du Chaos*

Florimel n'a aucun pouvoir ni Attribut particulier qui la différencie de ses frères et sœurs.

La seule chose qui joue en sa faveur est qu'elle est très intéressante : c'est une femme qui avale de pleins verres de whisky, transporte une grenade dans son sac à main et vous raconte les pires mensonges les larmes aux yeux. On ne peut savoir quelle part de son baratin n'est que du délice stupide et quelle part est une tromperie froidelement calculée.

En tous les cas, que Flora soit vraiment idiote ou qu'elle fasse semblant de l'être, elle amènera de grands moments de jeu de rôle.

Elle peut être jouée comme un élément trop humain de la cour d'Ambre, qui s'intéresse aux apparences, se soucie du protocole et s'occupe de tous les petits détails qui rendraient Random fou. En fait, vu ses aptitudes à gérer l'aspect social de la monarchie, Random pourrait la nommer régente, pendant ses absences occasionnelles.

Bien que cela puisse paraître ridicule, il faut garder à l'esprit que ni Benedict ni Julian ni Gérard ni Caine ne sont particulièrement diplomates. Chacun à sa manière, ils peuvent se révéler aussi énervants qu'il est possible. Si on veut éviter de s'aliéner les gens qui viennent en visite, il vaut beaucoup mieux les faire recevoir par Flora.

Il peut être intéressant également de faire de Flora la principale influence féminine dans une cour essentiellement masculine. Elle insistera pour tout redécorer, en éliminant spécialement une partie du mobilier archaïque d'Oberon. Ses sœurs ne se préoccupent pas autant qu'elle de tout ce qui peut être touché féminines.

La conversation de Flora

Lors de ses discussions avec les joueurs, le MJ pourra intercaler dans les répliques de Flora toutes sortes de commentaires et d'observations terre-à-terre. Au milieu d'un entretien concernant un grand pouvoir ou une menace contre Ambre, elle placera les pires (et les plus ennuyeuses) banalités. Ceci devrait avoir beaucoup d'effet, sur ses enfants en particulier.

- Je pense que tu devrais vraiment faire plus attention à tes vêtements. Tu t'es regardée dans un miroir ce matin ?
- Oh, je sais que tu as eu une dure journée, mais cela n'empêche pas un minimum d'hygiène. Ça existe, les douches, tu sais ?
- (A sa fille) Ma chérie, avec un peu de fard et une touche de mascara, je crois que tu serais bien mieux pour ce que j'ai en tête.
- (Lorsqu'elle apprend une invasion ou le retour d'un ennemi) Mais comment allons-nous nous organiser pour les recevoir ? Je pense qu'il faudrait dresser un menu et prévenir le personnel de cuisine.
- Vraiment, mon chou, tu as vu cet endroit ? C'est absolument... médiéval ! Je crois qu'on pourrait s'en sortir en rajoutant un peu de couleurs et peut-être en abattant un mur ou deux.
- Mon biquet, je sais que tu es nouveau, ici en Ambre, mais il y a différentes façons d'aborder les problèmes. Ça ne te ferait pas de mal d'apprendre un peu le protocole.

■ AVOIR FLORA COMME MÈRE

Flora peut être une mère extraordinaire ! Elle peut se montrer aimante, ennuyeuse, toujours à faire des remarques ou guindée. En clair, comme n'importe quelle mère.

Un enfant de l'Ombre Terre

Un personnage venant de l'Ombre Terre aura sans doute été élevé par madame Evelyn Flaumel (alias Flora) et sa servante, Carmella. Sa jeunesse se sera probablement déroulée dans les milieux chic de la côte est des États-Unis, avec de fréquents voyages à travers le monde.

Flora stupide mais adorable

On peut imaginer Flora comme l'une de ces mères excentriques, un peu distraites, trop riches pour leur propre bien, avec un tas de monde pour s'occuper de leurs enfants et des soucis quotidiens. Il est possible aussi qu'elle ait été absente la plupart du temps.

Flora, utilisatrice d'enfants

Flora pourrait considérer son enfant comme un moyen d'accomplir ses ambitions à long terme. En le poussant en avant, le rudoiant, le câlinant, elle lui ferait apprendre tout ce qu'il faut savoir à la cour pour qu'il soit, de son point de vue, un parfait candidat au trône. Ce serait vrai surtout si elle avait un garçon apte à se mesurer à Eric, Corwin et Bleys. Dans ce cas, elle pourrait le pousser jusqu'à l'abus à s'entraîner dans tous les arts martiaux.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

"Oui. Je n'en faisais pas un secret. Et même, ils sont tous venus me voir, tour à tour, à un moment ou à l'autre.

- Y compris Random ?

Elle incurva la lèvre.

- Oui, à plusieurs reprises, fit-elle.

- Pourquoi ce ricanement ?

- Il est trop tard pour me mettre à prétendre que j'aie de l'affection pour lui. Tu sais bien. Je n'aime tout simplement pas les gens qu'il fréquente... des criminels de tout poil, des musiciens de jazz... Il fallait bien que je lui offre la courtoisie familiale quand il rendait visite à mon Ombre, mais il me portait sur les nerfs, à m'amener ces personnes à toutes les heures... pour des séances de jazz, des parties de poker. La maison en restait empanier pendant des semaines, et c'était toujours un soulagement quand il s'en

allait. Désolée, je sais que tu l'aimes bien, mais tu m'as demandé la vérité.

- D'accord. Il offensait ta délicatesse et ta sensibilité..."

- Flora discutant avec Corwin
Le Signe de la Licorne

Est-ce là le fond du problème de Flora avec Random ? Qu'elle trouve qu'il prenait avantage de son hospitalité ? Ou bien n'est-ce qu'une petite mesquinerie calculée, pour éviter d'avoir à parler de choses plus graves ?

Probablement un peu des deux.

Flora se tient au courant de tout en permanence. Il n'est pas un complot, une intrigue, une coalition auquel elle ne tiendrait pas à participer. On peut noter qu'elle retombe toujours sur ses pieds, dans le camp des vainqueurs.

Alliés et ennemis

Flora semble n'avoir que des amis temporaires. Elle a peu d'ennemis, car elle ne paraît pas menaçante à qui que ce soit.

■ GÉRARD

Sur la carte suivante, un homme, grand et puissant, me considérait. Il me ressemblait beaucoup, mais sa mâchoire était plus forte que la mienne. Je savais qu'il était plus grand que moi, et plus lent. Sa force était légendaire. Il était vêtu d'une robe de chambre bleu et gris, serrée à la taille par une large ceinture noire. Il riait. Un cor de chasse en argent pendait à son cou, suspendu à un large cordon. Il avait une barbe en collier et une fine moustache. Dans sa main droite, il tenait un gobelet de vin.

- *Les Neuf Princes d'Ambre*

L'homme le plus fort de l'univers.

Un Ambrien ordinaire, sans se donner de mal, est assez fort. Si l'on reprend le récit de Corwin : "Brusquement, sans réfléchir, j'attrapai un vaste fauteuil rembourré et le lançai à une dizaine de mètres, brisant le dos de l'homme atteint."

Ou bien après son évasion, Corwin, bien qu'il ne soit pas encore rétabli, transporte des roches : "L'une d'entre elles devait peser deux cents kilos, et je ne la fis pas rouler. Je la soulevai et la mis en place."

Bon, Corwin est donc capable de porter une voiture (oui, il peut faire ça aussi), jeter des fauteuils et soulever des roches. Hé bien, Gérard est si fort que Corwin en a peur.

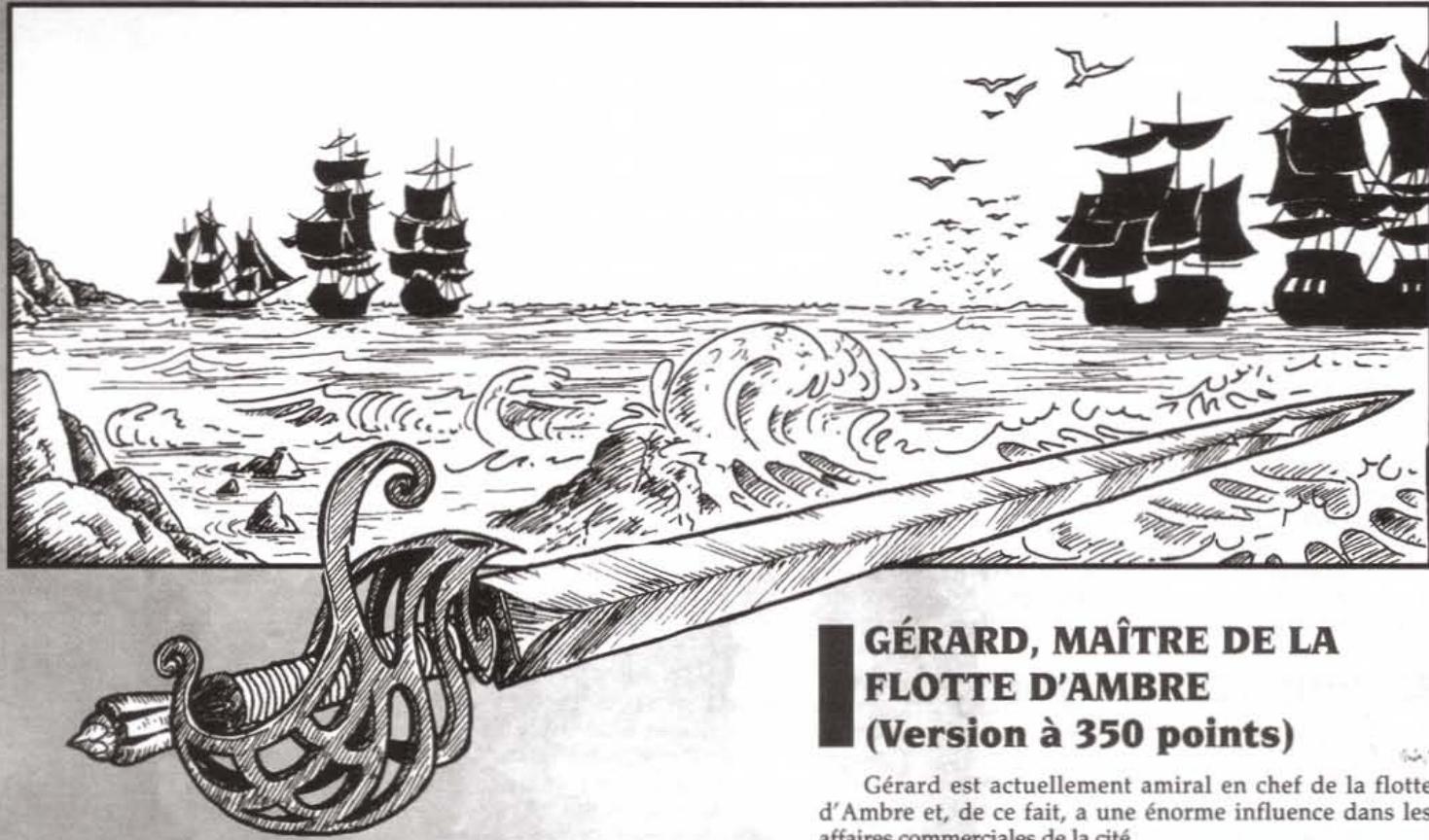
Ce n'est pas seulement parce qu'il soulève des choses plus lourdes, bien qu'il puisse en porter deux fois plus que ses frères, mais aussi parce que, au corps à corps, il est pratiquement imbattable.

Vous voyez les combattants olympiques, boxeurs ou lutteurs, au choix. Ils sont bâtis pour donner des coups, d'accord, mais aussi pour en recevoir. Combien en faudra-t-il à un homme plus faible pour faire mal à ce genre de gaillard ?

Face à Corwin, Gérard a encaissé une demi-douzaine de coups de poing au visage, au cou et au torse, et au moins un bon coup de pied à l'estomac. Tout cela aurait tué un homme normal. Et Corwin a perdu ce match.

En dehors de son extraordinaire force musculaire, Gérard est réputé également pour son indéfectible loyauté à l'égard d'Ambre. C'est sur l'instant, sans y réfléchir, qu'il se portera au secours d'un de ses parents qu'il verra en danger. Et malheur à celui qui se met en travers de son chemin lorsqu'il va aider quelqu'un ! Il est aussi le seul membre de sa famille qui soit prêt à protéger un innocent, ou à donner le bénéfice du doute.

Le revers de la médaille, c'est que s'il pense que vous avez de mauvaises intentions, il sera infernal avec vous. Une "leçon" donnée par Gérard signifie, en général, un petit duel à mains nues avec lui. Si vous êtes un Ambrien sans faiblesse particulière, vous devriez pouvoir sortir de l'hôpital dans la semaine.



GÉRARD, HOMME FORT D'AMBRE (Version à 250 points)

Si j'avais eu le choix du lieu pour lutter contre Gérard, ce n'est pas celui-là que j'aurais préféré. Bien entendu, il le savait. Pour combattre Gérard, je n'aurais pas non plus choisi la lutte à mains nues. Je suis plus fort que lui à l'épée et au bâton. Toute rencontre où il aurait fallu de la vitesse et de la stratégie, me donnant la chance de le frapper de temps à autre tout en le tenant à distance, m'aurait permis de l'avoir à l'usure et de lui livrer alors des assauts de plus en plus violents. Bien sûr, il le savait également. Voilà pourquoi il m'avait ainsi piégé. Toutefois, je le comprenais et il fallait bien que je joue maintenant son propre jeu.

- Le Signe de la Licorne

Gérard se dresse pour protéger Ambre. Sa volonté est aussi forte que son corps, et il ne succombera à aucune tentation, ni à aucun jeu. Rien n'est aussi important pour lui que sa famille.

Objectifs actuels

Il cherchera à garder Ambre de tout mal. Pour cela, il restera aux côtés de Random, comme gardien et protecteur. Il se souciera aussi de tout nouvel arrivant à la cour, il lui souhaitera la bienvenue et lui proposera toute l'assistance dont ils pourraient avoir besoin.

Attributs

Psyché - rang Ambrien
Force - (120 points)
Endurance - (40 points)
Combat - (35 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Bon Karma

(5 points)

GÉRARD, MAÎTRE DE LA FLOTTE D'AMBRE (Version à 350 points)

Gérard est actuellement amiral en chef de la flotte d'Ambre et, de ce fait, a une énorme influence dans les affaires commerciales de la cité.

Objectifs actuels

La Guerre de la Marelle a eu un effet néfaste sur la réputation d'Ambre, sa flotte et ses relations commerciales avec les Ombres. Gérard va tenter de remédier à cela. La flotte va être étendue et, si possible modernisée, et elle entamera des échanges commerciaux avec de nouvelles Ombres.

Attributs

Psyché - (10 points)
Force - (176 points)
Endurance - (50 points)
Combat - (55 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Créatures et artefacts

L'épée de Gérard (9 points)

L'arme favorite de Gérard est une énorme épée, si grande que même quelqu'un dans les un mètre quatre-vingts, comme Corwin, a du mal à la manier. Le métal en est assez dur pour repousser la plupart des coups et pour supporter la force de Gérard lorsqu'il frappe. Il n'est pas nécessaire qu'elle fasse des dégâts supplémentaires, étant donné qu'un coup porté par Gérard est assez puissant pour traverser la plupart des armures.

- Totale Invulnérabilité (8 points) - Aucune force au monde ne peut endommager l'épée, non plus que la Magie ou les pouvoirs inférieurs.

- Extra-Dure (1 point)

GÉRARD, DÉFENSEUR D'AMBRE (Version à 500 points)

... J'eus un instant une ouverture pour lui décocher une droite au bas du ventre, mais je me retins. Non que j'aie scrupule à

frapper au-dessous de la ceinture, mais si j'avais fait cela à Gérard, ses réflexes l'auraient probablement contraint à me démettre l'épaule...

- Le Signe de la Licorne

Il est possible que Gérard soit au fait de plus de secrets d'Ambre que quiconque le soupçonne. Après tout, Oberon lui a ordonné de rester en Ambre lorsque les autres se rendaient aux Cours du Chaos sur ses ordres. S'il y a un Ambrien qui connaisse tous les secrets du château et de ses souterrains, c'est peut-être bien Gérard.

Objectifs actuels

Comme toujours, sa place est en Ambre et sur les océans environnants. Il restera aux côtés du roi Random, pour soutenir le royaume et gouverner en l'absence du souverain.

Attributs

Psyché - (35 points)
Force - (253 points)
Endurance - (60 points)
Combat - (60 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Mots de Pouvoir (25 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Défense Psychique, Blocage Psychique, Blocage Nerveux, Force Vitale, Remise en Vraie Forme, Chance Protectrice, Annulation de la Marelle, Élancement, Blocage d'Atout, Accélération, Ralentissement, Assombrissement, Éclair de Lumière, Étincelle, Décharge magique, Affaiblissement, Tonnerre, Décharge Psychique.

Créatures et artefacts

Le cor de chasse en argent de Gérard (8 points)

Ce cor lui sert à créer en Ombre des passages par la mer qui relient le port d'Ambre à diverses destinations.

- Création de Passages en Ombre (8 points) - Il s'agit, en fait, de creuser une voie à travers Ombre qui puisse être, plus tard, empruntée par quelqu'un possédant le pouvoir "Chemin d'Ombre" ou ayant mémorisé précisément la voie en question. Gérard peut également fermer des passages en Ombre, avec son cor.

L'épée de Gérard (9 points)

Voir plus haut.

- Totale Invulnérabilité (8 points)
- Extra-Dure (1 point)

■ COMMENT JOUER GÉRARD

Gérard, mon frère lent et fidèle, peut-être après tout n'avons nous pas tous changé. Tu es resté ferme comme un roc, cramponné à tes croyances. Puisse-tu ne plus te laisser attraper aussi facilement. Puisse-je ne jamais plus avoir à lutter contre toi. Va à la mer avec tes vaisseaux et respire le bon air salin.

- Les Cours du Chaos

Immense et intimidant, Gérard est le seul Ambrien qui admette jamais être perdu ou dépassé. Ce n'est pas qu'il en soit heureux. Il peut devenir très violent face à quelqu'un qui se moque de lui. Et quiconque l'embrouille délibérément par un raisonnement trop complexe risque d'avoir quelques problèmes.

Note pour le MJ

Peu importe quelle version de Gérard vous choisissez pour votre campagne, il doit être plus fort que n'importe quel autre Ambrien. Choisissez des versions de ces derniers ayant une Force inférieure à celle de Gérard, ou bien améliorez celle-ci pour qu'il garde sa suprématie.

■ AVOIR GÉRARD COMME PÈRE

Gérard aime tous les membres de sa famille. Il se soucie même des gens d'Ombre, et il les défend s'il le faut. De tous les Ambriens, il est sans conteste le plus enclin à montrer de la compassion et le meilleur père que puisse avoir un personnage doté de Bon Karma.

D'un autre côté, ce n'est pas un homme indulgent. S'il établit des règles, il attendra de ses enfants qu'ils les respectent. Il n'hésitera pas non plus à infliger quelque châtiment corporel s'il le juge bon.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

J'étais suspendu haut dans l'air. En tournant un peu la tête je voyais à une très grande distance, vers le bas.

Je sentis des étaux puissants qui m'enserraient le corps... à l'épaule et à la cuisse. Quand je m'efforçai de les voir, je constatai que c'étaient des mains. En me tordant un peu plus le cou, je constatai que c'étaient celles de Gérard. Il me tenait à bras tendus au-dessus de sa tête. Il s'était campé au bord même de la piste et je voyais loin au-dessous Garnath et le bout de la route noire. S'il me laissait choir, une partie de mon corps rejoindrait peut-être les excréments d'oiseaux qui souillaient la façade rocheuse et le reste arriverait en bas sous l'aspect des méduses que j'avais autrefois vues échouées sur les plages.

- Oui, regarde bien en bas, Corwin, dit-il en me sentant bouger et en levant la tête pour croiser mes yeux, il me suffit d'ouvrir les mains.

- J'entends bien, fis-je en calculant un moyen de l'entraîner dans ma chute s'il se décidait.

- Je ne suis pas intelligent, reprit-il, il m'est cependant venu une pensée... une idée terrible. C'est la seule manière que jevoie de m'en tirer. Mon idée, c'est que tu es resté loin d'Ambre pendant une période fantastiquement longue. Je n'ai aucun moyen de m'assurer si ton histoire de perte de mémoire est entièrement exacte. Tu es revenu et tu as pris la situation en main, mais tu ne règnes pas vraiment ici. J'ai été troublé par la mort des serviteurs de Benedict comme je suis maintenant troublé par celle de Caine. Mais Eric est lui aussi mort récemment et Benedict est mutilé. Il n'est pas tellement facile de t'imputer la responsabilité de cette partie des événements, mais il m'est passé par la tête que c'était possible... si tu étais secrètement l'allié de nos ennemis de la route noire.

- Je ne le suis pas, affirmai-je.

- Peu importe pour ce que j'ai à te dire. Contente-toi de m'écouter. La situation évoluera comme elle voudra. Si, durant ta longue absence, tu as manigancé cet état de choses — peut-être même éliminé Père et Brand comme partie de tes plans — alors je considère que tu es prêt à n'importe quoi pour briser toute résistance de la famille à ton usurpation.

- S'il en était ainsi, me serais-je livré à Eric pour me faire crever les yeux et emprisonner ?

- Écoute-moi ! répéta-t-il. Il se peut fort bien que tu aies commis des erreurs qui t'ont mené à ce sort. Cela n'a plus d'importance. Tu peux être aussi innocent que tu le prétends, ou aussi coupable que possible. Regarde en bas, Corwin, voilà tout. Regarde la route noire. La mort est la fin de ton voyage si tu es cause de tout cela. Je t'ai, une fois de plus, démontré ma force, de crainte que tu ne l'aies oubliée. Ne sois même pas trop sûr que ton épée puisse te protéger, si jamais je mets les mains sur toi. Et je le ferai pour tenir ma promesse. Cette promesse, c'est que si tu es coupable, je te tuerai dès que j'en serai convaincu. Sache aussi que ma vie est désormais assurée, Corwin, car elle est liée à la tienne.

- Que veux-tu dire ?

- Tous les autres sont avec nous en ce moment même, par l'intermédiaire de mon Atout, ils nous observent, ils nous écoutent. Tu ne peux pas manigancer ma disparition à présent sans dévoiler tes intentions à toute la famille. Ainsi, si je meurs parjure, ma promesse sera quand même tenue.

- Je comprends, dis-je. Et si quelqu'un d'autre te tuait ? Il me supprime du même coup. Ce qui laissera Julian, Benedict, Random et les filles pour occuper la barricade. De mieux en mieux pour l'intéressé... quel qu'il soit. De qui était cette idée, franchement ?

- De moi ! De moi seul ! cria-t-il. Je sentis sa prise se resserrer, ses bras flétrir et se contracter. Tu cherches seulement à semer le doute et la confusion ! Comme toujours ! gronda-t-il. La situation n'a pas mal tourné avant ton retour ! Au diable, Corwin ! Je crois que c'est ta faute !

Alors il me projeta en l'air.

- Le Signe de la Licorne

Lent, solide, fort, Gérard ne se laissera arrêter par rien pour protéger Ambre et ceux qu'il aime. Il n'a pas hésité à donner une "leçon" qui impliquait de le maintenir à bout de bras au-dessus du vide à Corwin, simplement parce qu'il le soupçonnait de noirs desseins.

La même logique l'amènera à donner de semblables leçons aux jeunes Ambriens. Si un personnage le met en colère, il se retrouvera très probablement meurtri et ensanglanté.

Alliés et ennemis

Gérard n'a aucun ennemi véritable. Tous les Ambriens savent qu'il est une branche de salut, un homme qui leur offrira toujours un endroit sûr où s'abriter si les autres les trahissent. Il a soutenu Eric, mais il s'est montré prêt à faire un marché avec Corwin. Il s'est rangé aux côtés de Julian, Benedict et Llewella, avant que Corwin ne réussisse à rassembler une majorité pour établir sa régence.

Gérard, l'homme neutre

Gérard a plus d'une fois fait le mur, en son temps. Toujours prêt à accorder sa sympathie à celui qui a le dessous, il ne condamnera personne sans preuve, et même alors, il est peu probable qu'il vote pour le châtiment suprême. Lorsque Brand était blessé et sans défense, il l'a protégé, comme il protégera n'importe qui d'autre.

Gérard, la grande brute

De l'avis de certains, Gérard est un grand costaud trop monté en graine. Un gros tas de muscles qui passe son temps à brutaliser les autres, les pressurer et leur taper dessus. On peut certainement se sentir d'accord avec cette opinion.

JULIAN

La suivante, c'était Julian, avec son air placide, ses cheveux longs et sombres, ses yeux bleus n'exprimant ni passion ni compassion. Il était enfermé dans une cotte de mailles blanche, non pas couleur d'argent ou d'acier, plutôt émaillée.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Si vous voulez aller en Ambre par voie de terre, vous devrez traverser la forêt d'Arden. Et cela veut dire passer chez le Prince Julian, le défenseur attitré d'Arden.

Il n'est pas aussi fort que d'autres, ni aussi doué pour le maniement des armes. Selon les critères ambriens, Julian est un éternel second. Mais comment allez-vous l'atteindre ?

D'abord, il connaît les profondeurs de la forêt d'Arden ; pas seulement les vastes étendues que l'on voit du Kolvir, mais les milliers d'Ombres d'Arden qui forment la véritable frontière d'Ambre. Il patrouille le long des chemins d'Ombre, à travers Arden, dans son impénétrable armure d'écailles, entouré d'hommes soigneusement choisis, de Chiens d'Enfer, de faucons et Dieu sait quoi d'autre.

Il est toujours à cheval, si l'on peut appeler Morgenstern un cheval. Corwin nous apprend qu'il "a créé Morgenstern. Il l'a fait jaillir des Ombres, et lui a donné la force d'un ouragan et d'un marteau-pilon". Comment peut-on appeler une

créature qui ressemble à un cheval, mais qu'il est impossible de blesser avec des balles ordinaires, qui galope à cent soixante kilomètres à l'heure et est capable de sauter jusqu'à sa propre hauteur, au-dessus d'un mur, sans élan ? C'est un peu plus qu'un simple cheval.

Ce qui nous ramène aux Chiens d'Enfer. Ils sont rapides aussi, et ils ne se contentent pas de courir après les voitures, ils les mangent. Julian a beaucoup de Chiens d'Enfer...

Julian est aussi un homme qui aime prendre la pose. N'attendez pas de lui qu'il explique ses raisons, ses motivations ou ses méthodes. S'il vous a à la bonne, tant mieux ; il vous aidera (il ne prendra peut-être jamais la peine de vous le dire, mais il vous aidera). Affrontez-le et, à moins que vous ne lui posiez une lame sur la gorge, n'espérez pas qu'il se justifie devant vous. Julian est un homme fier, et de son point de vue, si vous ne le croyez pas, si vous ne lui faites pas confiance, vous pouvez aussi bien vous reconvertis en pâture pour ses Chiens.

JULIAN, VERSION DE CORWIN (Version à 250 points)

J'imagine que, très vite, le mantichore eût été dévoré. Mais à cet instant, les cavaliers apparurent au sommet de la colline et arrivèrent au galop. Ils étaient cinq, Julian en tête. Il portait son armure à plaques blanches, son cor de chasse suspendu au cou, et montait Morgenstern, une bête qui avait toujours fait preuve d'une profonde aversion à mon égard. Il leva sa longue lance, s'en servit pour faire un signe dans ma direction, puis l'abaisse et lança des ordres à ses chiens. Ceux-ci abandonnèrent leur proie à contrecœur et tous, y compris celui qui se trouvait perché sur le dos du mantichore, se retirèrent lorsque Julian, lance basse, éperonna les flancs de Morgenstern.

La créature se tourna vers lui en lancant un dernier cri de défi et bondit, tous crocs déhors. Lorsque le choc eut lieu, le poitrail de Morgenstern m'empêcha de voir ce qui se passait, mais un instant plus tard, je sus au comportement du cheval que le coup avait porté.

En me déplaçant, je vis la bête gisant, la poitrine ensanglantée d'une corolle pourpre autour de la hampe noire de la lance.

Julian descendit de cheval et donna aux autres cavaliers des instructions que je ne pus entendre ; ceux-ci demeurèrent en selle. Puis il contempla le mantichore qui tressaillait encore avant de se tourner vers moi en souriant. Il alla jusqu'à la bête, posa un pied sur elle, saisit la lance d'une main et la retira de la carcasse. Il la planta ensuite dans le sol et attacha Morgenstern à la hampe, puis il la flatta du plat de la main, tourna la tête et se dirigea vers moi

- La Main d'Oberon

Julian n'est pas aussi fort, aussi talentueux, ni aussi versé dans l'utilisation des pouvoirs que ses frères. Mais quand on en vient à sa tâche principale, garder la route qui traverse la forêt d'Arden, il est incomparable.

Objectifs actuels

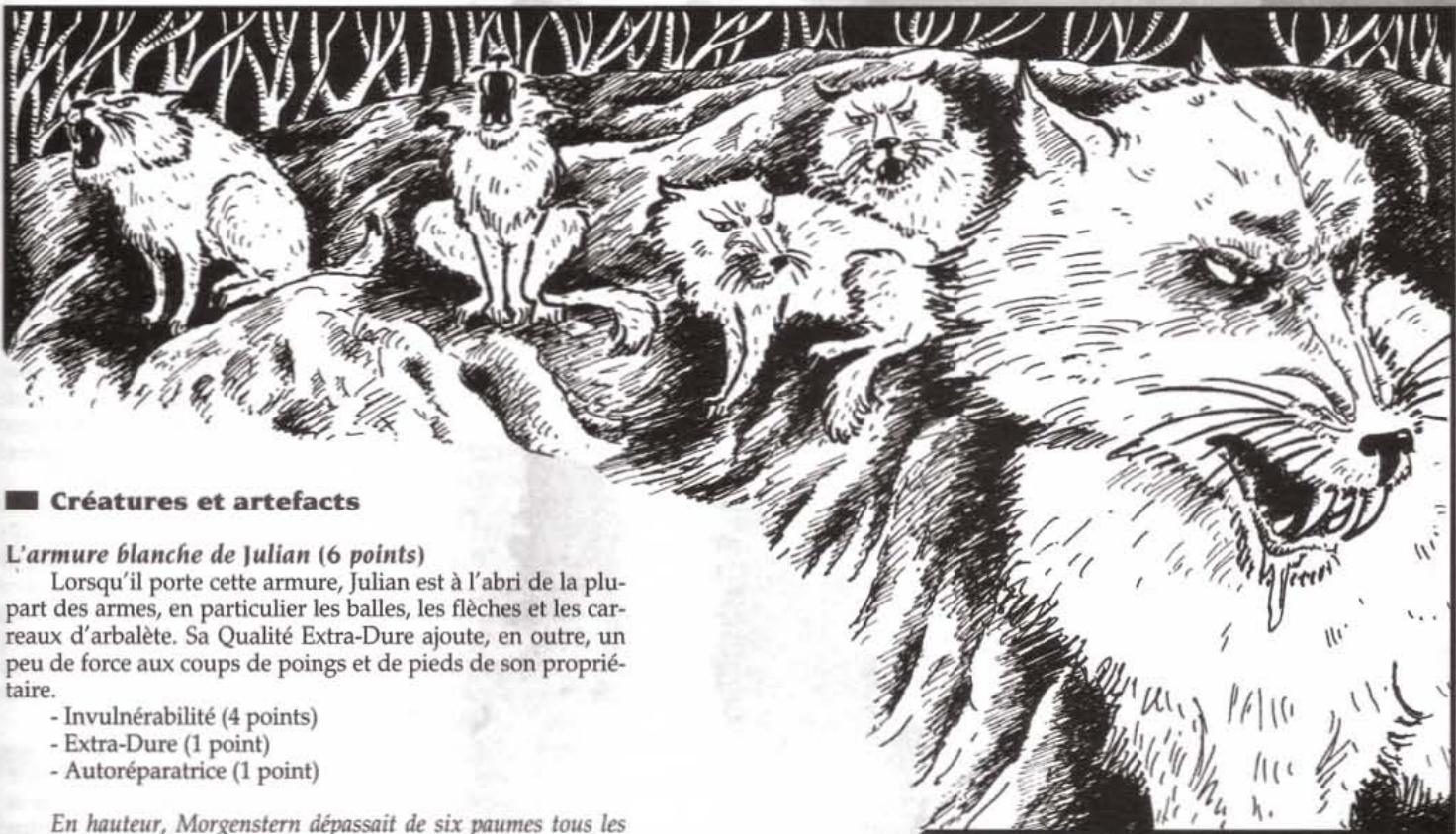
Maintenant que les troubles sont terminés, Julian va retourner en Ambre, en comptant bien y reprendre ses anciens titre et position de conseiller du roi. Toute la question est de savoir comment le traitera Random.

Attributs

Psyché - (5 points)
Force - (35 points)
Endurance - (15 points)
Combat - (45 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Force Vitale, Blocage d'Atout, Ralentissement, Affaiblissement, Tonnerre.



■ Créatures et artefacts

L'armure blanche de Julian (6 points)

Lorsqu'il porte cette armure, Julian est à l'abri de la plupart des armes, en particulier les balles, les flèches et les carreaux d'arbalète. Sa Qualité Extra-Dure ajoute, en outre, un peu de force aux coups de poings et de pieds de son propriétaire.

- Invulnérabilité (4 points)
- Extra-Dure (1 point)
- Autoréparatrice (1 point)

En hauteur, Morgenstern dépassait de six paumes tous les autres chevaux de ma connaissance. Ses yeux avaient la couleur ferne des chiens Weimaraner, sa robe était grise, ses sabots semblaient polis comme de l'acier. Il galopait comme le vent, aussi vite que la voiture. Julian était ramassé sur la selle — c'était le Julian du jeu de cartes, longs cheveux noirs, yeux bleus très vifs, cotte de mailles blanche.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Morgenstern, le cheval de Julian (21 points)

Véritable force naturelle, Morgenstern est probablement l'animal le plus puissant que Zelazny ait incorporé à ses romans.

- Vitalité Énorme (4 points)
- Vitesse d'un Véhicule (4 points)
- Souffle Ambrien (2 points)
- Réflexes de Combat (2 points)
- Résistance aux Armes à Feu (2 points)
- Dents et sabots Extra-Durs (1 point)
- Sensibilité Psychique (1 point)
- Résistance Psychique (1 point)
- Recherche en Ombre (4 points)

Les Chiens d'Enfer de Julian (39 points)

Où qu'il soit dans les limites de la forêt d'Arden, Julian peut rassembler un nombre virtuellement illimité de Chiens. Bien qu'ils ne soient pas aussi rapides que Morgenstern, ils sont capables de rattraper une voiture et de la manger.

- Vitalité Doublée (2 points)
- Vitesse d'un Véhicule (4 points)
- Souffle Ambrien (2 points)
- Aptitude au Combat (1 point)
- Dents, Double Dommages (2 points)
- Chemin d'Ombre (2 points)
- Horde (x3)

Les faucons de Julian (26 points)

Julian les utilise comme éclaireurs dans la forêt d'Arden. Quoi qu'ils voient, Julian peut le voir par leurs yeux.

- Rapides (2 points), deux fois la vitesse d'un faucon ordinaire, soit plus de cent soixante kilomètres à l'heure.
- Souffle Ambrien (2 points)

- Aptitude au Combat (1 point)
- Perception Extrasensorielle (4 points) - Tous les faucons sont capables de communication mentale sur plusieurs kilomètres ou à travers Ombre.
- Recherche en Ombre (4 points)
- Recensés (x2)

■ Mauvais Karma (+2 points)

■ JULIAN, CHAMPION D'ARDEN (Version à 350 points)

"Julian n'avait pas d'amis", dit-elle. "Sa personnalité glaciale ne se réchauffe que lorsqu'il songe à lui-même. Oh ! oui, dans les récentes années, il paraissait plus proche de Caine que de tout autre. Mais cela même... pouvait faire partie du complot. Feindre l'amitié pendant assez longtemps pour qu'on y croie, afin de ne pas compter parmi les suspects en ce moment, j'en pense Julian capable parce que je ne le vois nullement susceptible de liens émotifs puissants."

*- Fiona parlant de Julian
Le Signe de la Licorne*

La seule allégeance véritable de Julian pourrait bien être envers la forêt d'Arden. Celle-ci, la plus belle des forêts, serait seule capable d'adoucir son cœur et de lui donner un but.

Objectifs actuels

Lorsque la Guerre de la Marelle sera définitivement terminée, Julian retournera probablement à ses vieux repaires dans sa chère forêt. Il a juré allégeance au roi Random mais n'est l'esclave d'aucun homme. Il servira Ambre comme il l'estime bon.

■ Attributs

- Psyché - (40 points)
- Force - (25 points)
- Endurance - (25 points)
- Combat - (87 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Sorcellerie (15 points)

Créatures et artefacts

L'armure blanche de Julian (6 points)

Voir plus haut.

Morgenstern, le cheval de Julian (21 points)

Voir plus haut.

Les Chiens d'Enfer de Julian (39 points)

Voir plus haut.

Les faucons de Julian (26 points)

Voir plus haut.

Les gardes de la forêt d'Arden (12 points)

Ces gardes ont été choisis et entraînés spécialement par Julian, à l'équitation, au travail du bois et au combat.

- Souffle Supérieur (1 point)
- Réflexes de Combat (2 points)
- Pister en Ombre (1 point)
- Horde (x3)

Ombre personnelle

Arden, l'Ombre de Julian (4 points)

- Ombre du Royaume (2 points)
- Gardiens (2 points)



JULIAN, MAÎTRE CONJURATEUR (Version à 450 points)

Tous les "investissements" de Julian en gardiens de la forêt d'Arden, traduisent peut-être des créations via une forme particulière de Conjuration.

Objectifs actuels

Ayant beaucoup appris sur le Chaos et ses créatures au cours de la Guerre, Julian pourra revenir en Ambre pour se livrer à de nouvelles expériences. Il est possible qu'il essaie de créer un certain nombre d'autres gardiens pour la forêt, et il va certainement mettre en place de nouvelles mesures destinées à détecter d'éventuels maîtres du Logrus ou autres habitants du Chaos qui tenteraient de passer par Arden.

Attributs

Psyché - (85 points)
Force - (65 points)
Endurance - (40 points)
Combat - (85 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)
Sorcellerie (15 points)

Conjuration de la Marelle (30 points) - Julian est capable de conjurer objets et créatures, et de leur donner un peu de la réalité de la Marelle. Il possède tous les sujets décrits plus haut, mais comme des créations propres plutôt que des "achetés".

Mots de Pouvoir (10 points) - Force Vitale, Blocage d'Atout, Ralentissement, Affaiblissement, Tonnerre.

Ombre personnelle

Arden, l'Ombre de Julian (45 points)

Arden est non seulement un Plan Primal qui existait avant même que la Marelle ne soit tracée, mais aussi l'origine de toutes les grandes forêts au travers de la totalité d'Ombre. Marcher vers Ambre à travers Ombre revient à imaginer Arden et à faire son choix parmi toutes les parties de celle-ci qui s'étendent sur le chemin. Julian y a une influence énorme et c'est lui qui décide en dernier ressort de la difficulté d'un voyage vers Ambre par voie de terre.

- Plan Primal (4 points)
- Gardiens (4 points)
- Contrôle du Contenu de l'Ombre (1 point)
- Environnement Trans-Ombre (x5)

COMMENT JOUER JULIAN

Julian, Julian, Julian... est-ce que je ne t'aurai jamais connu ? Non. La verte magie d'Arden a dû adoucir cette vieille vanité pendant ma longue absence pour ne laisser qu'une juste fierté et une chose que j'appellerai l'honnêteté... quelque chose de différent de la pitié, certes, mais qui, ajouté à la panoplie de tes qualités, ne leur ôtera rien.

- Les Cours du Chaos

Nous avons là un des Ambriens les moins compliqués, en termes de pouvoirs, mais aussi un des plus intéressants, du point de vue jeu de rôle.

Le maître de la forêt d'Arden chevauche une créature de légende, Morgenstern, un être qui ressemble à un cheval mais ne peut être atteint par des balles ordinaires, capable de rattraper une voiture et de sauter par-dessus sans élan. Julian mène aussi une meute presque sans limites de Chiens d'Enfer, voit par les yeux de ses faucons et dirige une troupe de cavaliers sortant tout droit des contes anciens.

Pourtant, dans les romans, la première impression qu'on a de lui est que c'est un minable. Corwin le bat sans problème au corps à corps.

Est-ce bien vrai ?

Considérons logiquement la situation. Voilà Julian, dans son armure blanche invulnérable, monté sur Morgenstern, à la tête de ses Chiens d'Enfer, qui ne se contentent pas de pourchasser les voitures mais vont jusqu'à les manger.

Peut-être que si Julian a perdu face à Corwin, c'était que, comme tout Ambrien dans ce cas-là, il avait ses raisons...

Pour le MJ, Julian est un homme rigoureux. Il sera dur avec les personnages-joueurs, les voyant comme des jeunes intrépides qui ont besoin qu'on les prenne en main avec fermeté. Si on lui demande un chemin, plutôt que de tendre le doigt pour le montrer, il saisira probablement son interlocuteur par l'épaule afin de le faire pivoter pour le mettre dans la bonne direction.

Toute personne qui osera lui répondre insolemment finira tôt ou tard par recevoir une bonne leçon, un jour où elle se retrouvera en Arden. Julian s'arrangera pour qu'elle se perde et passe quelques jours sans manger, pour qu'elle soit attaquée par quelque bestiole peu agréable ou tout simplement pourchassée par sa meute de chiens. Il ne lui fera pas (trop) de mal et s'occupera personnellement de son sauvetage, mais pas sans lâcher une ou deux remarques ironiques.

■ AVOIR JULIAN COMME PÈRE

Julian peut faire un père merveilleux, le meilleur de la bande. Son domaine, Arden, serait un terrain de jeu rêvé pour n'importe quel enfant. Ses pavillons de chasse (ou une maison dans les arbres) abriteraient une famille unie. Julian serait souvent là, toujours un cadeau à la main, proposant un mystère à découvrir ou un endroit merveilleux d'Arden à explorer et, surtout, prenant le temps d'être un père.

Son fils ou sa fille recevrait probablement ses propres animaux. Un cheval du genre de Morgenstern, un ou deux Chiens ou un faucon. Ils seraient payés par les points de Julian et obéiraient à ses ordres, mais leur tâche serait de veiller sur le personnage.

Julian, le chasseur

Pour d'autres personnages, les habitudes sportives de Julian peuvent poser problème. Quelqu'un de très sensible, opposé aux activités meurtrières, risque d'avoir avec lui des relations distantes, ponctuées de fréquents accrochages.

Julian, maître des Chiens

D'un autre côté, Julian est quelqu'un de si froid, si dur, qu'il peut inspirer de la haine : "Qu'il aille au diable ! Il croit qu'il peut me contrôler comme il manipule ses Chiens ! Je ne le laisserai jamais me dire ce que je dois faire..." .

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

"Tu choisis mal tes mots, fis-je.

- Au contraire. J'ai réfléchi à chacun d'eux, répondit-il. Nous consacrons tellement de temps à nous mentir les uns aux autres que j'ai conclu qu'il serait peut-être amusant d'exposer mes vrais sentiments. Rien que pour voir si l'un de nous le remarquerait."

- Corwin et Julian
Le Signe de la Licorne

Julian a été l'un des principaux alliés d'Eric, et pourtant, celui-ci le traitait avec mépris. Il s'est tenu aux côtés de Corwin, qui ne lui accordait pas la moindre confiance. En fait, Julian semble plus dévoué à Ambre et à Arden qu'à toute personne qui régnerait sur elles. Il perçoit les manœuvres de ses frères et ne les approuve pas.

Alliés et ennemis

Le plus proche ami de Julian est probablement Caine, et tous deux seront sans doute alliés, "coconspirateurs" et complices. Il respecte et aime beaucoup Fiona, en dépit du fait qu'elle le méprise, mais n'est pas très populaire auprès de Random et de Corwin. La plupart des autres se méfient de lui.

■ LLEWELLA

La suivante était Llewella, cheveux assortis au jade de ses yeux, vêtue de gris et de vert chatoyants, avec une ceinture lavande, le tout donnant une impression de moiteur et de tristesse. Elle n'était pas comme nous tous, je le savais. Mais c'était aussi ma sœur.

- *Les Neuf Princes d'Ambre*

Les Ambriens ne jouent pas tous au jeu du pouvoir. Llewella, l'Ambrienne au cheveux verts s'en tient à l'écart.

Si elle avait été invitée à rejoindre la famille d'Oberon, Llewella n'aurait probablement accepté qu'avec réticence. Comme le dit Corwin, "sa présence en Ambre n'était pas tellement fréquente".

Llewella préfère la mer, la cité de Rebma, le reflet sous-marin d'Ambre.

Si son refuge habituel, Rebma, n'était pas si proche d'Ambre, elle ne serait peut-être jamais apparue dans le récit de Corwin et, tout comme ceux qu'il mentionne sans les décrire, serait demeurée, selon son souhait, inconnue et tranquille.

A Rebma, les choses sont différentes. Llewella y est sœur de la reine Moire et détient un grand pouvoir. Assez pour offrir un abri si elle le désire, ou un châtiment...

C'est pourquoi elle reste éloignée du jeu des autres, en Ambre. Elle n'émettra ni critique ni louange. Mais, si vous vous débrouillez bien, peut-être vous accordera-t-elle un baiser sur la joue.

Llewella, retirée dans un coin, affectait de se plonger dans un livre, nous tournant le dos, ses tresses vertes s'arrêtant à cinq centimètres au dessus de son col noir.

- *Le Signe de la Licorne*

■ LLEWELLA, PRINCESSE RÉTICENTE (Version à 200 points)

Corwin décrit Llewella comme tournant le dos au reste de la famille. Elle en fait partie, mais cela ne lui plaît pas, comme si l'insistance des autres à l'impliquer dans leurs affaires lui était déplaisante.

Objectifs actuels

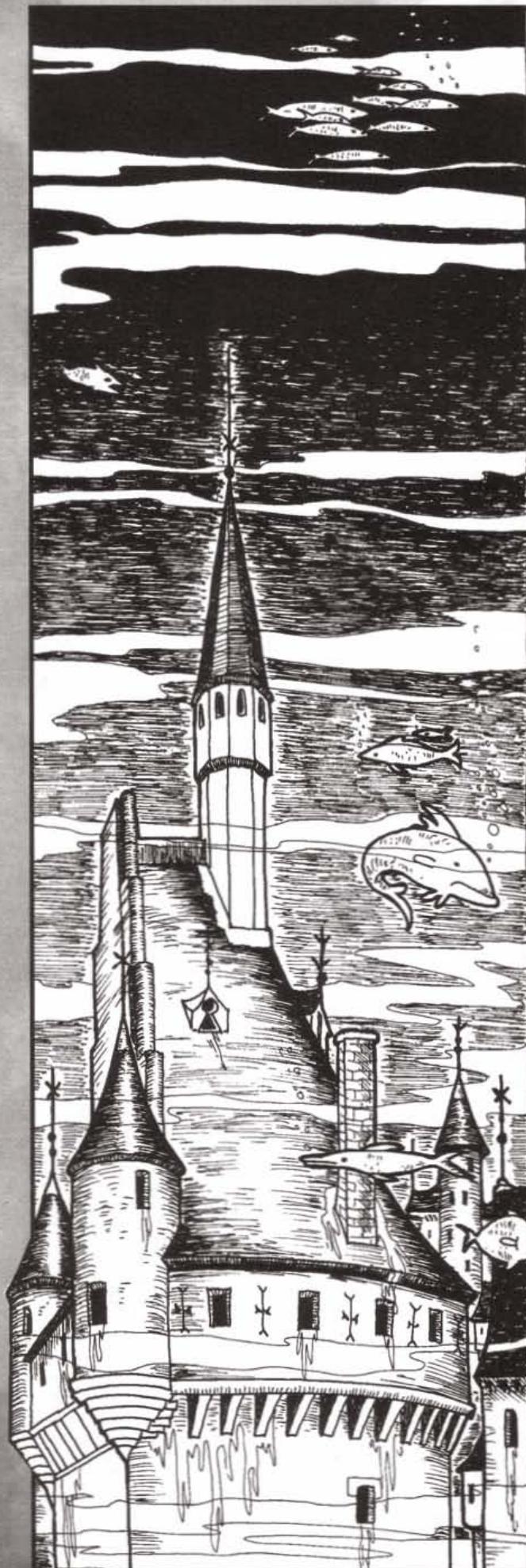
Llewella continuera, comme par le passé, à éviter toute contrainte, à donner l'aide nécessaire et, sinon, à ne pas se mêler des affaires des autres.

■ Attributs

Psyché - (45 points)
Force - (35 points)
Endurance - (15 points)
Combat - (35 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Mots de Pouvoir (15 points) : dix, dont Annulation de la Magie, Force Vitale, Blocage d'Atout, Accélération,



Ralentissement, Assombrissement, Éclair Lumineux, Étincelle, Affaiblissement.

■ **Bon Karma**
(5 points)

■ **LLEWELLA, JOUEUSE
CACHÉE DU JEU D'AMBRE
(Version à 300 points)**

"Rebma est la ville fantôme. C'est le reflet d'Ambre dans la mer. Tout ce qui se trouve en Ambre s'y retrouve en double, comme dans un miroir. Le peuple de Llewella y vit comme si c'était Ambre."

- Les Neuf Princes d'Ambre

On nous conduisit au palais, qui était dans le centre de la ville. Je le reconnus comme une main reconnaît son gant. C'était une image du palais d'Ambre, voilée par le vert de l'eau et brouillée par les innombrables miroirs étrangement placés sur les murs, à l'intérieur et à l'extérieur...

- Les Neuf Princes d'Ambre

Dans sa description du palais de Rebma, Corwin parle d'étranges miroirs. Ceux-ci auraient-ils une autre fonction que la simple décoration ? Peut-être servent-ils à espionner Ambre ?

Au cours du récit, on apprend que certains événements et même certains objets (comme le Joyau du Jugement) ont leur reflet à Rebma.

On nous dit que Llewella s'est retirée à Rebma. Il semble pour le moins étrange que quelqu'un qui se désintéresse totalement d'Ambre prenne résidence dans un endroit si propice à garder l'œil sur ce qui s'y passe.

Le fait que Llewella passe tant de temps à Rebma est peut-être plus important que ne le croit Corwin. Elle pourrait bien avoir découvert un moyen de surveiller Ambre.

Objectifs actuels

Llewella considère Rebma comme son foyer et le siège de son pouvoir. Elle y retournera aussitôt qu'elle le pourra, et n'en sortira qu'avec réticence.

■ **Attributs**

Psyché - (85 points)
Force - (30 points)
Endurance - (40 points)
Combat - (25 points)

■ **Pouvoirs**

Marelle Avancée (75 points)
Sorcellerie (15 points)

Conjuration Modifiée (25 points) - Llewella a créé les divers miroirs que l'on voit étrangement placés dans le palais de Rebma. Chacun a le pouvoir de refléter l'emplacement correspondant du château d'Ambre.

■ **Bon Karma**
(5 points)

■ **LLEWELLA, AMBRIENNE
DISCRÈTEMENT EFFICACE
(Version à 350 points)**

Ni plus ni moins qu'elle n'y paraît, Llewella est une Ambrienne tout à fait capable de tenir sa place. En attendant son tour pour la succession, elle n'a pas perdu son temps comme ses frères et sœurs plus frivoles. Après tout, elle sera reine ou pas, mais si c'est le cas, elle sera la meilleure reine possible.

Objectifs actuels

Tout en continuant à perfectionner ses nombreux talents, Llewella cherchera probablement à être nommée comme émissaire dans les Cours du Chaos. Elle peut aussi partir en quête de Corwin pour le convaincre de l'amener à la nouvelle Marelle.

Attributs

Psyché - (50 points)
Force - (50 points)
Endurance - (50 points)
Combat - (50 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Art des Atouts (40 points)
Métamorphose (35 points)
Sorcellerie (15 points)

Bon Karma

(10 points)

COMMENT JOUER LLEWELLA

Llewella, tu possèdes des réserves de courage que la situation récente ne t'a pas amenée à montrer. De cela, je te suis reconnaissant. Il est parfois agréable de sortir de la bataille sans en avoir subi l'épreuve.

- Les Cours du Chaos

Corwin considère Llewella comme tranquille et modeste, la plus réservée des Ambriens. Cela laisse la porte ouverte à n'importe quelle version de Llewella que le MJ pourrait imaginer.

AVOIR LLEWELLA COMME MÈRE

Là encore, on trouve de nombreuses possibilités. Llewella peut être tranquille et aimante, ou tranquille, renfermée et insaisissable, ou tranquille et hostile. Elle peut remplir bien des rôles, en tant que parent d'un personnage-joueur.

Être élevé à Rebma sera certainement positif pour un enfant, qui y sera considéré comme un membre de la famille royale. D'un autre côté, les autres PJ seront probablement des étrangers en Rebma, leur apparence différant de celle des habitants. Ce qui leur posera certains problèmes.

SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Llewella revint, portant un plateau avec des tranches de viande, une demi-miche, une bouteille de vin et un gobelet. Je dégageai une petite table et la plaçai près de la chaise de Gérard. En déposant son plateau, Llewella demanda :

- Mais pourquoi ? Il ne reste plus que nous. Pourquoi l'un d'entre nous ferait-il une chose pareille ?

Je poussai un soupir.

- De qui donc penses-tu qu'il ait été prisonnier ? observai-je.
- De l'un d'entre nous ?

- S'il avait des renseignements qui puissent pousser quelqu'un à cette extrémité pour qu'ils restent secrets, que crois-tu ? C'est pour la même raison qu'on l'a mis dans cette cellule et qu'on l'y a gardé.

Elle plissa le front.

- Cela n'est pas plus sensé. Pourquoi ne pas l'avoir tué et en finir ?

Je haussai les épaules.

- Il devait avoir un rôle à jouer, émis-je. Mais il n'y a en réalité qu'une seule personne qui puisse répondre exactement à cette question. Quand tu l'auras trouvée, demande-le-lui.

- Ou elle, intervint Julian, sœurette, tu paraissais soudain surabondamment dotée de naïveté.

Leurs regards se croisèrent, deux icebergs réfléchissant le froid à l'infini.

- Si je me rappelle bien, reprit-elle, tu as quitté ton siège à leur arrivée, viré à gauche, contourné le bureau et pris place un peu à droite de Gérard. Tu t'es fort penché en avant. Je crois que tes mains étaient hors de vue, plus bas.

- Et si je me souviens bien, rétorqua-t-il, tu étais à distance voulue pour frapper, toi-même, un peu à gauche de Gérard... et penchée en avant.

- Il aurait fallu que je frappe de la main gauche... et je suis droitière.

- Peut-être est-ce précisément à cela qu'il doit le peu qui lui reste de vie.

- Assez, dis-je. Assez ! Vous savez bien que tout cela ne mène à rien. Un seul d'entre nous l'a fait, et ce n'est pas ainsi que nous le démasquerons.

- Ou la, ajouta Julian.

- Le Signe de la Licorne

Il semble que Llewella ne pourra se préoccuper moins de la politique ambrienne. Son foyer est ailleurs, et les agissements de ses frères et sœurs querelleurs tout juste ennuyeux. Elle paraît se tenir à l'écart de cette danse.

Mais attendez ! Llewella ne s'est pas retirée dans une Ombre tranquille. Non, elle vit dans une autre cour, celle de Rebma, où règne la reine Moire. Une cour décrite comme le parfait reflet de celle d'Ambre. Elle peut être une informatrice et une espionne, et jouer un rôle à part entière dans le jeu de la cour d'Ambre.

Alliés et ennemis

Llewella est une énigme. Elle n'a ni ennemi ni ami proche parmi ses parents. Toutefois, lorsque tous ont dû choisir leur camp, sa décision a été intéressante. C'était ce jour funeste, juste après le meurtre de Caine, dans la bibliothèque d'Ambre. D'un côté de la pièce, il y avait Deirdre et Random, regroupés autour de Corwin, et à l'autre bout, Gérard accueillait Benedict. Llewella a choisi le camp de Benedict.

RANDOM

... Un petit homme rusé, avec un nez pointu, une bouche rieuse et une tignasse blond paille. Il était vêtu d'une sorte de costume Renaissance orange, rouge et brun. Il portait un haut-de-chausses et un pourpoint brodé, très ajusté. Je le connaissais. Il s'appelait Random.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Il est difficile de parler de l'un sans mentionner l'autre.

Random ne serait probablement pas devenu roi sans Vialle, la jeune aveugle qu'il a été forcé d'épouser. Il n'aurait pas trouvé cette grandeur qui était en lui, s'il n'avait trouvé l'amour. Elle a amené toute la gentillesse qui existait en lui à émerger de son moi intérieur.

Pensez à la jeunesse de Random. Il avait pour frères ainés ces types-là, Benedict, Bleys, toute la bande des dieux en colère. Vous aimeriez être leur petit frère ? Pire. Vous aimiez être le plus petit gars de la famille d'Ambre ?

Random en a retiré quelques complexes.

L'attitude qui en découlait l'a souvent plongé dans les ennuis.

A Rebma, il a été un peu trop loin. Il s'est enfui avec Morganthe, la Princesse royale, mais il n'a pas pu ou voulu la garder avec lui. Elle s'est retrouvée enceinte et, après la naissance de Martin, s'est suicidée.

Les distractions de Random se trouvaient dans les Ombres, le vol à voile, les boîtes de jazz (il a fait carrière

comme batteur), les nuits à jouer au poker et les jolies filles. Sans ordre particulier de préférence, comme il le dit lui-même.

Mais lorsque les pressions sont devenues trop fortes, lorsqu'il a eu l'occasion de se montrer grand, d'aimer une femme, d'aider un ami, de faire confiance à un frère (probablement ce qu'il y a de plus difficile pour un Ambrien), Random a sauté sur l'occasion.

Et voilà Random. Il n'est pas le premier en quoi que ce soit, il ne peut rivaliser avec ses frères en ce qui concerne la ruse, la puissance ou la subtilité politique. Il est devenu roi parce que... parce qu'il est plus humain.

C'est peut-être pour ça que nous aimons Ambre. Parce que c'est le personnage le plus humain qui en est devenu roi. Pas le plus fort, ni le plus puissant, ni celui qui a la plus belle armure. Et Random est le plus humain, parce qu'il est le plus capable d'aimer.

RANDOM, JEUNE FRÈRE DE CORWIN (Version à 200 points)

Je savais foutrement bien que c'était l'instant que Gérard aurait saisi pour attaquer. Ce grand salopard aurait avancé à grandes enjambées en maniant sa monstrueuse épée et aurait coupé la créature en deux. Elle serait probablement retombée sur lui en se tortillant et il s'en serait tiré avec quelques bleus. Et peut-être un saignement de nez. Benedict n'aurait pas manqué l'œil. Il en aurait déjà eu un dans chaque poche et aurait joué au football avec la tête tout en rédigeant une note de bas de page pour son exemplaire de Clausewitz. Mais eux, ce sont de véritables héros selon la tradition. Moi, je restais seulement planté là, la pointe de l'épée en l'air, les deux mains crispées sur la garde, les coudes étayés sur les hanches, la tête rejetée en arrière le plus loin possible. J'aurais de beaucoup préféré m'enfuir au pas de course et en avoir fini pour la journée..."

- L'histoire de Random
Le Signe de la Licorne

Corwin a la même vision de Random qu'un ainé du petit dernier. Un petit garçon, parfois mal aiguillé, toujours un peu en arrière, mais avec toutes les qualités et très peu des défauts de la famille.



Objectifs actuels

Pour le moment, Random ne désire que consolider son trône, et éviter les ennemis. Il aimerait passer plus de temps avec Vialle et n'aime guère les obligations qu'amène la royauté, mais dans l'ensemble, il est satisfait. Il essaiera de s'arranger pour avoir toujours au moins deux de ses frères en Ambre, à tout moment, juste pour assurer la sécurité du royaume.

Attributs

Psyché - (25 points)
Force - (25 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (50 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)
Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Remise en Vraie Forme, Chance Protectrice, Ralentissement.

Ombre personnelle

Texorami était un port large ouvert, aux journées lourdes, aux longues nuits, avec beaucoup de bonne musique, des jeux vingt-quatre heures sur vingt-quatre, des duels tous les matins, et entre deux, des bagarres mortelles, pour les impatients. Et les courants aériens étaient réputés. J'avais un petit planeur à voilure rouge avec lequel je rasais les flots tous les deux jours. C'était la bonne vie. Je battais le tambour jusqu'aux heures matinales dans une boîte un peu en amont sur la rivière, où les nuages de fumée se traînaient autour des lampes comme des flots de lait. Après avoir joué, je partais en quête d'un peu d'animation, les filles et les cartes, en général. Et cela complétait ma nuit.

- Le refuge de Random
Le Signe de la Licorne

Texorami, l'Ombre de Random (2 points)

- Ombre personnelle (1 point)
- Contrôle du contenu de l'Ombre (1 point)

Bon Karma

(3 points)

RANDOM, DÉLINQUANT JUVÉNILE AMBRIEN (Version à 300 points)

"C'était pourtant un beau salaud. Il avait toujours été une sorte de rebelle, je m'en souvenais parfaitement."

- Les Neuf Princes d'Ambre

Random a peut-être tourné la page, récemment, mais beaucoup s'en souviennent encore comme d'un enfant gâté, pourri, violent, colérique et irresponsable. Il a été l'enfant chéri de la famille et il a grandi pour devenir un voyou plein de rancœur et de rage. Il est peut-être le meilleur de tous, mais c'est un peu comme de dire que c'est le détenu le plus tranquille du pénitencier.

Objectifs actuels

Random pourrait déclencher une vaste campagne destinée à débusquer et à éliminer toute opposition à son règne. Il n'est pas difficile d'imaginer Ambre infestée par sa police secrète et son réseau d'informateurs. Son contrôle sur ces services secrets serait absolu, et il n'hésiterait pas à les utiliser pour surveiller les jeunes Ambriens.

Attributs

Psyché - (50 points)
Force - (35 points)

Endurance - (35 points)
Combat - (75 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)

Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Annulation du Chaos, Remise en Vraie Forme, Chance Protectrice, Ralentissement.

Sorcellerie (15 points) - En plus de son répertoire de sorts, Random aura préparé quelque objet qui lui donnera la capacité d'emmageriser des sortilèges.

Conjuration (20 points)

RANDOM, POUVOIR LATENT (Version à 400 points)

Il était petit, un mètre soixante-huit environ, soixante-cinq kilos. Mais il avait l'air sérieux en affirmant qu'il pouvait tendre un piège à deux ou trois costauds...

- Les Neuf Princes d'Ambre

Si l'on considère que Random ne cesse de montrer de plus en plus de potentiel, jusqu'à la conclusion des *Cours du Chaos*, il est possible qu'il soit mieux préparé qu'on ne peut le penser à la nouvelle tâche qui l'attend.

Objectifs actuels

Le degré de contrôle qu'à Random sur le trône signifie qu'il sera plus que vaguement intéressé par ce qui concerne les jeunes Ambriens. Il surveillera attentivement chaque membre de la nouvelle génération, l'évaluant et le jugeant, et surtout s'assurant qu'il n'y ait pas de deuxième Brand dans le lot.

Attributs

Psyché - (65 points)

Force - (50 points)

Endurance - (55 points)

Combat - (100 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Maître du Joyau du Jugement (25 points) - Le contrôle qu'à Random sur le Joyau est total. Il peut l'utiliser à distance et le localiser en Ombre. A son minimum, il peut s'en servir pour décider du temps en Ambre, observer les Ombres environnantes et déclencher des Tempêtes d'Ombre.

Sorcellerie de la Marelle (25 points) - En plus de ses sortilèges, Random pourra en lancer qui seront basés sur la Marelle, et emmagasiner des sorts dans le Joyau du Jugement.

Bon Karma

(5 points)

COMMENT JOUER RANDOM

Il entra en trébuchant, referma la porte derrière lui et tira le verrou. Des rides soulignaient ses yeux clairs et il n'avait ni pour-point éclatant ni haut-de-chausses. Il portait un complet de laine brun, une gabardine sur le bras, des chaussures de daim foncées. Mais c'était bien Random - le Random que j'avais vu sur la carte - à ceci près qu'il avait besoin de se raser, que sa bouche rieuse semblait fatiguée et que ses ongles étaient sales.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Jouer Random ne présente pas beaucoup de difficultés. Il est, et cela se voit, un bon garçon à la base. Amical, ouvert et, quand il en a l'occasion, bon vivant. Il semble s'intéresser honnêtement au bien-être d'Ambre et de sa famille.

D'un autre côté, il a passé le plus clair de sa vie à faire la fête et à prendre du bon temps. Les corvées qui accompagnent la charge de roi d'Ambre finiront certainement par l'énerver, ce qui veut dire qu'il ne sera que trop heureux d'accueillir quelqu'un venant le voir en quête de quelque responsabilité supplémentaire. Ambre a en permanence quantité de problèmes graves et des centaines d'autres de moindre importance. Quiconque offrira son aide sera accepté.

AVOIR RANDOM COMME PÈRE

Random a beaucoup bourlingué durant ses années folles, avant de devenir le souverain d'Ambre. Chose intéressante, tous ses enfants, sont d'office des héritiers potentiels de la couronne.

Random le bon vivant

Il n'est pas trop difficile d'imaginer quelle sorte de paternité bon enfant Random pourrait fournir. Il est capable de se rouler par terre avec un bébé, de dorloter un bambin, de courir partout lors d'une partie de ballon en famille et de discuter honnêtement avec un adolescent. En plus, il laissera un maximum de liberté à son rejeton durant sa croissance. En clair, il lui donnera ce dont rêve chaque enfant, du temps et de l'affection.

Random le fugitif

Random a abandonné le premier enfant qu'on lui connaisse. Il a rencontré sa mère, s'est querellé avec elle, l'a ramenée chez elle et n'est jamais revenu réclamer son fils après le suicide de la jeune femme. Il a pu faire de même n'importe où, et un des personnages-joueurs pourrait en être le malheureux résultat.

SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Le fait que Random soit roi ne signifie pas qu'il puisse se désintéresser des intrigues. Il peut échanger des faveurs, mais il a besoin de plus d'informations, de soutien et d'allégeance que quiconque.

Alliés et ennemis

Corwin est probablement le meilleur ami de Random. Malheureusement, on ne peut pas toujours se fier à lui. Il a tendance à devenir maussade et s'absente souvent. Ce n'est pas le genre de personne dont Random peut faire un Ministre de la Défense.

En fait, Random doit se reposer sur les mêmes qui soutenaient déjà Oberon, Eric et Corwin. Gérard, Julian et Caine sont probablement les seuls auxquels on peut faire confiance pour ne pas s'en aller n'importe quand et pour faire leur travail. Caine en particulier doit être une épine dans le pied de Random, vu qu'il l'a toujours aiguillonné.

Benedict et Bleys sont les meilleurs guerriers, mais ils voyagent beaucoup et ce n'est pas quelque chose que l'on apprécie de la part d'un responsable des défenses d'Ambre.

LA REINE VIALLE

J'entendis un bruit de pas et la porte s'ouvrît. Vialle est brune, très mince ; elle mesure environ un mètre soixante. Elle a les traits fins et la voix douce. Lorsque je la vis, elle était vêtue de rouge. Quand son regard aveugle me pénétra, je ne pus m'empêcher de songer aux ténèbres de douleur que j'avais connues.

- La Main d'Oberon

Random est le seul membre de la famille dont on nous dise qu'il a fait un mariage heureux. Il aime Vialle et elle

l'aime. Lorsqu'il a été emprisonné dans les cachots d'Ambre, elle l'a rejoint de son propre gré. Random partage tout avec elle, lui confie les secrets connus seulement des Ambriens et estime grandement ses conseils.

Vialle est un membre important de la cour de Rebma. Assez pour que la reine Moire lui porte un intérêt personnel.

En remplacement de sa vue, Vialle semble avoir une perception aiguë des gens et de leurs émotions. Sa Psyché est probablement supérieure au rang Ambrien, bien qu'il soit peu probable qu'elle ait d'autres pouvoirs.

DWORKIN

C'était un petit homme. Minuscule serait plus exact. Il mesurait environ un mètre cinquante, bosse comprise. Ses cheveux et sa barbe étaient aussi longs que les miens. Au milieu de cette masse de poils, on percevait un long nez crochu et des yeux entièrement noirs qui louchaient vers la lumière.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Créateur des Atouts. Créeur de la Marelle. Bossu à la barbe peu soignée. Cinglé comme un chapelier.

Le connaître...

Non, on ne peut pas réellement connaître Dworkin. On peut lui parler. On peut même obtenir une faveur de lui. Mais on ne peut comprendre ce personnage, pas plus qu'on ne peut comprendre une force naturelle ou une planète.

Ce vieil homme génial ressemble beaucoup à un nain, avec sa longue barbe, sa bosse et tout. Ne vous laissez pas tromper par les apparences. Les pouvoirs de Dworkin sont immenses et mystérieux, et il en sait probablement plus sur la Marelle, le Logrus, les Atouts et la Magie que quiconque.

Malheureusement, une conversation avec lui peut s'avérer dangereuse, étant donné qu'il est complètement fou. Et que si l'envie lui en prend, il est capable de prendre la forme d'un démon, ou pire...

Ce qui explique sa résidence actuelle. Dworkin vit dans une grotte, située près de la Marelle Primale. A l'occasion, il y est enfermé. Un monstre est posté en permanence près de l'énorme porte d'acier de la grotte. Il n'est pas là pour protéger Dworkin, ni pour vous protéger de Dworkin. Il est juste là pour protéger la Marelle elle-même, pour le cas où Dworkin déciderait de détruire toute la Création.

Même lorsqu'il est sain d'esprit, lucide et plus ou moins humain (bien que la rumeur prétende qu'il s'agit d'un Nain), Dworkin reste dangereux. Il peut croire un mensonge, ou pas, et ne jamais en démordre. Il peut sembler vous aider, alors qu'il sert en fait un plus grand dessein.

Avec Dworkin, vous ne pouvez jamais être sûr de rien.

DWORKIN, FAISEUR D'ATOUTS (Version à 400 points)

Je tapotai mes cartes. Je les soupesai. Grâce à elles, je pouvais tenter une épreuve de volonté contre Eric ou Caine. C'est un pouvoir que j'avais dans la main. Peut-être d'autres également que j'ignorais. Les cartes avaient été dessinées, sous les ordres d'Oberon, par Dworkin Barimen, l'artiste fou, le bossu à l'œil égaré, ancien sorcier, ou psychiatre - sur ce point les rumeurs étaient contradictoires - qui venait d'une Ombre lointaine où Père l'avait sauvé d'un destin horrible. On ignorait les détails, mais depuis, il avait battu la campagne. Cela ne l'empêchait pas d'être un grand artiste et de posséder un étrange pouvoir. Il avait créé les cartes, tracé la Marelle en Ambre, puis il avait disparu depuis des siècles. Nous nous étions souvent perdus en conjectures à son



propos, mais personne ne semblait savoir où il se trouvait. Peut-être Père l'avait-il enfermé avec ses secrets.

- Les Neuf Princes d'Ambre

Peut-être, comme l'ont spéculé certains, le pouvoir des Atouts est-il le vrai pouvoir de création, base de l'univers d'Ambre. La Marelle et le Logrus seraient alors les fruits de l'Art des Atouts. En fait, l'univers entier pourrait n'être qu'un ouvrage d'Art, un morceau de création émotionnelle. Cette version de Dworkin, d'une certaine façon, est la plus effrayante de toutes, parce qu'elle signifie que les personnages n'existent peut-être que par leur image sur les cartes et risquent de disparaître si celle-ci est effacée.

Objectifs actuels

Il est difficile d'imaginer ce que pourrait désirer de plus cette version de Dworkin, que de continuer ses efforts artistiques. Selon toutes probabilités, il tiendra à créer de nouveaux Atouts pour chaque personnage-joueur et distribuera assez de jeux pour que tous les Ambriens, quelle que soit leur génération, aient leur paquet de cartes personnel.

Attributs

Psyché - (45 points)
Force - (10 points)
Endurance - rang Chaosien
Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)

Logrus Avancé (70 points)

Art des Atouts "Exalté" (100 points) - Qu'est-ce que la Marelle, sinon un dessin, une extension de l'Art des Atouts dans l'abstrait ? Se pourrait-il que l'esprit tortueux de Dworkin ait, tel celui d'un Van Gogh insensé, transcené les limitations du réel et approché de la Vérité ? Un tel Dworkin pourrait faire pratiquement n'importe quoi avec des Atouts.

Métamorphose (35 points)

Mots de Pouvoir (30 points)

Sorcellerie (15 points)

Conjuration Avancée (25 points) - Le contrôle exercé par Dworkin sur la Conjuration lui permet de créer des objets en combinaison avec son Art des Atouts. C'est ainsi qu'il est possible de fabriquer plusieurs duplicitas d'un paquet de cartes original.

Mauvais Karma

(+5 points)

DWORKIN, REJETON DU CHAOS (Version à 500 points)

"... Comment j'ai fui du Chaos pour me réfugier sur cette petite île accidentelle dans l'océan de la nuit ? Mes méditations sur l'abysse ? La révélation de la Marelle dans un joyau suspendu au cou d'une Licorne ? Comment j'ai transcrit le dessin par la foudre, le sang et la lyre, tandis que nos pères en furie ne savaient que faire, qu'ils étaient arrivés trop tard pour me faire revenir alors que le poème de feu traçait sa première voie dans mon cerveau, répandant en moi la volonté de former ? Trop tard ! Trop tard... Possédé des abominations issues de la maladie, isolé de leurs secours, de leur pouvoir, j'ai conçu et bâti, prisonnier de ma nouvelle identité..."

- Dworkin, croyant parler à Oberon
La Main d'Oberon

Pour autant que nous le sachions, Dworkin était à l'origine un Seigneur du Chaos. Même en exil et soumis à l'immuabilité par ses liens avec la Marelle, il reste un puissant maître du Logrus. Ses parents des Cours du Chaos l'ont certes rejeté, mais cela ne l'empêche pas de garder un œil sur ce qui se passe "chez lui".

Objectifs actuels

Difficile à déterminer. Une fois qu'il aura accompagné la procession funéraire d'Oberon dans les Cours du Chaos, Dworkin pourrait être tenté d'y demeurer quelque temps. S'il retourne en Ambre, quand il le fera, il aura probablement une place importante à la cour, comme conseiller privé du roi.

Attributs

Psyché - (35 points)

Force - (25 points)

Endurance - (25 points)

Combat - (60 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)

Logrus "Exalté" (100 points) - Dworkin a poussé sa compréhension du Logrus bien au-delà de ses simples mutations perpétuelles, jusqu'aux règles secrètes qui sous-tendent sa nature. Tout comme les mathématiques du Chaos, ordonnées dans leur formulation, peuvent prévoir l'imprévisible, Dworkin a trouvé le moyen de définir les lois du Logrus. C'est cette connaissance qui lui a permis de découvrir la véritable

fonction du Joyau du jugement et lui a montré comment graver le symbole opposé au Logrus, la Marelle.

Grand Art des Atouts (60 points)

Métamorphose Avancée (65 points)

Mots de Pouvoir (10 points)

Sorcellerie (15 points)

Conjuration Avancée (20 points)

DWORKIN, VIEUX MÉTAMORPHE (Version à 650 points)

"Drôle", fit-il. "Drôle, drôle, drôle. Tu prends l'apparence du jeune Seigneur Corwin en comptant m'influencer par des sentiments familiaux. Pourquoi ne pas avoir choisi Brand ou Bleys ? Ce sont les enfants de Clarissa qui nous ont été les plus utiles."

Je haussai les épaules et me relevai.

"Oui et non", dis-je, déterminé à lui fournir des répliques ambiguës tant qu'il les accepterait et poursuivrait la conversation. Cela me permettrait peut-être d'obtenir de précieuses informations, sans pour autant lui faire perdre sa bonne humeur. "Et toi ?" fis-je. "A quel visage voudrais-tu faire appel ?

- Oh ! pour te faire plaisir, je prendrai le même que le tien", répondit-il et il se mit à rire.

Sa tête bascula en arrière et tandis que les échos de son rire résonnaient autour de moi, il commença à se métamorphoser. Sa stature sembla augmenter, et son visage se flétrit comme une voile tenue trop près du vent. La bosse de son dos parut diminuer lorsqu'il se redressa. Ses traits se reformèrent et sa barbe noircit. Je compris à cet instant qu'il était en quelque sorte en train de redistribuer la masse de son corps, car sa chemise de nuit lui arrivait maintenant juste au-dessous des genoux...

J'avais devant moi une copie légèrement plus mince de moi-même.

- *La Main d'Oberon*

Comme métamorphe, Dworkin ne sera jamais une compagnie très sûre. Son corps et son esprit s'adaptent et s'agissent perpétuellement, tandis qu'il lutte pour ne pas devenir une part de la Marelle elle-même. On ne peut donc lui faire confiance, sa forme et sa personnalité étant susceptibles de changer d'un instant à l'autre.

Objectifs actuels

Dans sa grotte près de la Marelle Primale, Dworkin contrôle mieux son corps et son esprit en perpétuelle mutation. Il restera donc auprès de la Marelle autant qu'il le pourra. Bien qu'il soit très intéressé par les affaires des personnages-joueurs, il lui sera impossible de se faire à leur point de vue. Sa vision de l'univers est tout simplement trop vaste.

Attributs

Psyché - (100 points)

Force - (20 points)

Endurance - (125 points)

Combat - (40 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée (75 points)

Accord avec le Joyau du Jugement (10 points)

Logrus Avancé (70 points)

Grand Art des Atouts (60 points)

Métamorphose "Exaltée" (135 points) - Le principal pouvoir de Dworkin, sa Métamorphose, signifie que la Marelle n'est pas une entité séparée mais juste une "forme" de Dworkin. Au sens littéral du terme, Dworkin est la Marelle.

Encore plus fort. Peut-être Dworkin est-il Oberon, la Licorne, et tous les habitants d'Ombre et d'Ambre. Tous ne sont que des Ombres de lui, des parcelles de son être. Plutôt effrayant, non ?

Sorcellerie (15 points)

DWORKIN, INCARNATION DE LA MARELLE (Version à 700 points)

"Je suis la Marelle, au vrai sens du terme. En traversant mon esprit pour parvenir à sa configuration actuelle, c'est à dire le fondement d'Ambre, elle m'a marqué aussi sûrement que je l'ai marquée. Un jour, j'ai compris que j'étais à la fois la Marelle et moi-même, et qu'en devenant la Marelle, elle a dû devenir Dworkin. Des modifications mutuelles ont affecté la création de ce lieu et cette époque ; là résident notre faiblesse et notre force. Car je me suis rendu compte que tout dommage infligé à la Marelle me serait infligé de même, et que tout mal infligé à ma personne affecterait la Marelle de façon identique. Cependant, je ne risque pour ainsi dire rien puisque la Marelle me protège, et qui d'autre que moi pourrait endommager la Marelle ? Un système dont la faiblesse est parfaitement protégée par sa force, un magnifique circuit fermé : voilà ce que je me suis dit."

Il se tut. J'écoutais le feu, mais je ne sais pas ce qu'il écoutait, lui.

"Mais je me suis trompé, reprit-il, alors que c'était si simple... Mon sang, avec lequel j'avais tracé la Marelle, pouvait l'effacer. Mais il m'a fallu une éternité pour me rendre compte que le sang de mon sang a le même pouvoir. En l'utilisant, on peut également la modifier - oui, jusqu'à la troisième génération."

- La Main d'Oberon

Si Dworkin est réellement une partie de la Marelle, il aura une perspective universelle des événements. Ce qui ne veut pas dire qu'il devinera les menaces contre Ambre ou les solutions à y apporter. Le problème de Dworkin, c'est qu'il peut voir beaucoup de choses, mais en comprendre très peu.

Objectifs actuels

Dworkin ne pourra jamais se mêler à la vie sociale d'Ambre, son esprit étant perpétuellement ailleurs. Comme serviteur de la Marelle, il vivra dans sa grotte, près de la Marelle Primale, ne s'aventurant que rarement à l'extérieur.

Attributs

Psyché - (150 points)
Force - (100 points)
Endurance - (100 points)
Combat - rang Chaosien

Pouvoirs

Marelle "Exaltée" (100 points) - Puisque Dworkin est la Marelle et que la Marelle est Dworkin, il n'y a pas de différence entre les pensées de Dworkin et les réactions de la Marelle. Il doit être sans cesse sur ses gardes, car une simple pensée isolée, un moment d'inattention, peuvent causer des changements dans tous les univers, de par les liens entre son esprit et la Marelle.

Maitre du Joyau du Jugement (25 points) - Maintenant que la Marelle Primale a été réparée, le contrôle de Dworkin sur le Joyau est pratiquement total. Dworkin peut contacter le Joyau, où qu'il soit, se transporter jusqu'à lui ou l'amener à lui, et utiliser ses pouvoirs à distance. Il peut aussi l'employer pour regarder d'autres versions d'Ambre, d'autres réalités, et toute nouvelle Marelle qui viendrait à être créée.

Logrus Avancé (70 points)
Grand Art des Atouts (60 points)
Métamorphose Avancée (65 points)
Mots de Pouvoir (10 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Mauvais Karma (+5 points)

■ COMMENT JOUER DWORKIN

En me retournant, je le vis juste derrière le seuil. Il était petit et bossu, et ses cheveux et sa barbe étaient encore plus longs que dans mon souvenir. Vêtu d'un chemise de nuit qui lui tombait jusqu'aux chevilles, Dworkin tenait une lampe à huile, et ses yeux sombres me fixaient derrière le verre fuligineux.

"Oberon, dit-il, l'heure est-elle enfin venue ?

- Quelle heure ?" demandai-je doucement.

Il gloussa.

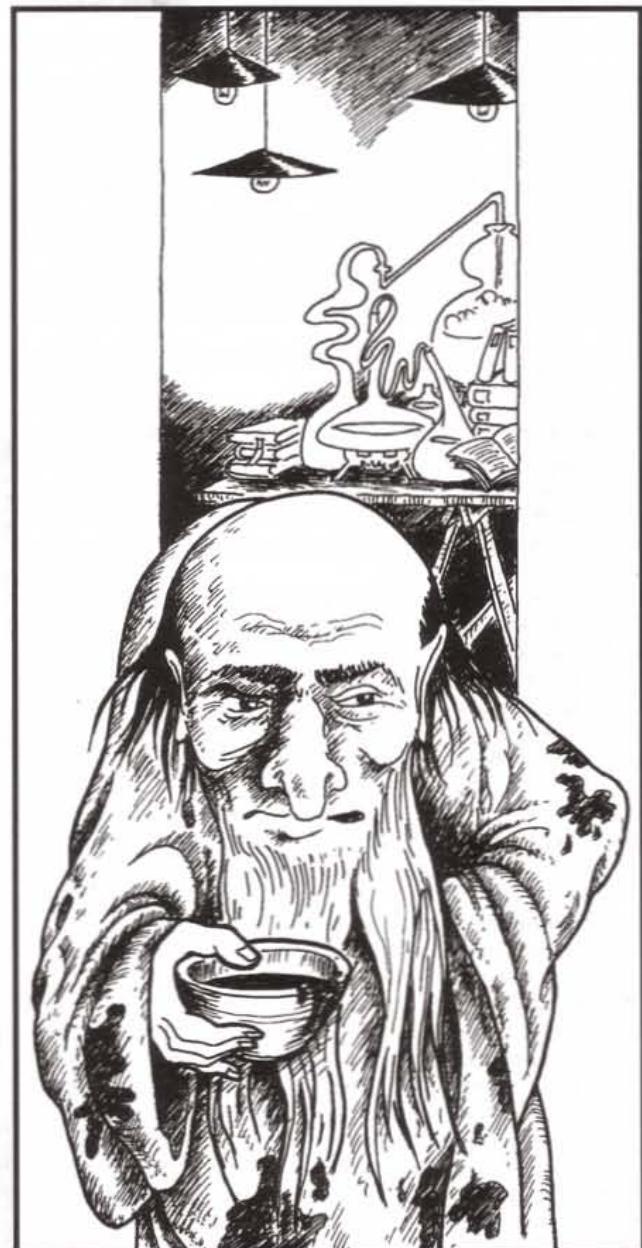
"Comment quelle heure ? L'heure de détruire le monde, voyons !"

- La Main d'Oberon

Fou ? Ivrogne ? Bizarre ? Inconstant ? Erratique ?
Ou bien juste un vieil arrière-grand-père très gentil ?

Tout est possible. Si vous, en tant que MJ, avez jamais eu l'envie de développer votre manière de jouer, Dworkin vous en offre une belle occasion.

"J'ignorais s'il parlait littéralement ou par métaphores, ou s'il ne faisait que partager des fantasmes paranoïaques", raconte Corwin. Alors ne vous gênez pas, laissez Dworkin raconter toutes sortes d'histoires, sous-entendre que d'horribles choses se tapissent dans les coins ou n'importe quoi d'autre qui vous passe par la tête. Souvenez-vous simplement que quoi que dise Dworkin, même les délires les plus



insensés et les plus paranoïaques, peuvent très facilement devenir littéralement réels.

En ce qui me concerne, j'adore jouer un Dworkin avec des hauts et des bas. Il est lucide et compréhensible, puis brusquement, son attention se focalise sur autre chose. Il oublie à qui il parlait et lui demande son nom, ou le confond avec quelqu'un d'autre. C'est extrêmement déconcertant pour les joueurs de voir brusquement Dworkin devenir muet au beau milieu de l'annonce d'un cataclysme...

Bon, un exemple valant mieux qu'un long discours...

MJ : Il y a un long couloir, mais tu vois une porte ouverte un peu plus loin, de laquelle vient une lueur bleutée qui se répand dans le hall.

Kevin : Nous approchons.

Beth : Oui.

MJ : Un petit homme bossu passe la porte et entre dans le corridor, marmonnant entre ses dents et tenant ce qui ressemble à un grand bol de café. Que faites-vous ?

Beth : Yvonne lui dit bonjour.

Kevin : Je regarde par la porte.

MJ : L'homme, qui est doté d'une longue longue barbe, s'arrête pile lorsque vous le saluez, et répand un peu de liquide par terre. Kevin, tu vois facilement par-dessus lui. C'est une pièce éclairée par plusieurs lanternes ou ampoules qui émettent une vive lumière bleue. Il y a une grande table couverte de livres, des pots brun sombre, des alambics et des cornues, et quelque chose qui ressemble à un bec Bunsen.

Beth : Excusez-moi, lui dis-je. Nous ne vous voulons pas de mal. Je remarque autre chose sur lui ?

MJ : Il porte une sorte de chemise de nuit ou de robe, informe, couverte de douzaines de taches de toutes les couleurs et mesure un peu moins d'un mètre cinquante. Il te regarde (ses yeux sont noirs) comme s'il ne comprenait pas ce que tu dis. Kevin, la porte se referme. Que fais-tu ?

Kevin : Je la maintiens ouverte.

Beth : Je demande à l'homme s'il va bien.

MJ : Refais-moi ça avec la voix d'Yvonne.

Beth : Est-ce que tout va bien, vieil homme ? Me comprenez-vous ?

MJ : Il te fixe, puis regarde par terre, puis lève de nouveau les yeux vers toi. Que fais-tu ?

Beth : Est-ce qu'il semble me reconnaître ?

Kevin : Hé, c'est quoi par terre ?

MJ : Tu vois un filet de vapeur, juste à l'endroit où le vieillard a renversé son gobelet. Il semble y avoir quelque chose qui bouge dedans. Il parle à Yvonne : "Hé bien, mon enfant, tu n'es pas encore couchée ? C'est pourtant l'heure de faire dodo ?"

Beth : Mon enfant ? Pourquoi est-ce qu'il m'appelle comme ça ?

MJ : Je ne sais pas, tu devrais le lui demander. Kevin, tu en es sûr, il y a quelque chose qui bouge dans ce filet de vapeur, et ça semble grandir.

Kevin : Je n'aime pas ça ! Je peux voir un peu mieux ce que c'est ?

MJ : Oui, si tu te penches en avant. Beth ?

Beth : Monsieur, je ne suis pas votre enfant. Je m'appelle Yvonne, et voici Roderick. Qui êtes-vous ?

MJ : Hum... Il semble un peu lointain, puis de nouveau attentif. Je suis Dworkin, bien sûr. Pour qui me prenez-vous ? Est-ce que ce satané jumeau s'est encore fait passer pour moi ?

Beth : Dworkin ! Oh la la !... Dworkin, vénérable aïeul, je suis enchantée de vous rencontrer.

Kevin : Jumeau ? Quel jumeau ? Il y a plusieurs Dworkin ?

MJ : Va savoir, Kevin. Que faites-vous ?

Kevin : Je me baisse et je regarde dans la vapeur, par terre.

MJ : Il semble y avoir une petite créature ailée, qui se débat en faisant des pieds et des mains pour se libérer de quelque chose de collant. Beth, Dworkin te regarde et dit :

"Vous n'êtes pas qui vous prétendez. Vous ne mentez pas, je le vois bien, mais vous avez été trompée ou mal informée."

■ AVOIR DWORKIN COMME PÈRE

Dworkin ne sera pas souvent choisi comme père et sera réservé aux personnages avec beaucoup de problèmes (de Mauvais Karma).

Mais, s'il n'est pas adapté comme père, il peut faire un gardien fantastique. On peut presque le voir se glisser quelque part au cœur de la nuit, pour dérober un petit enfant et l'élever comme le sien.

Il fera, cependant, un bien meilleur grand-père. Il est distrait la plupart du temps, c'est un monstre cinglé à d'autres moments. Il lui faudra donc envoyer souvent l'enfant à l'extérieur, ou alors prévoir des gardiens capables de le protéger d'un Dworkin métamorphosé.

On peut imaginer un rejeton de Dworkin élevé par une ribambelle de créatures surnaturelles et démoniaques. Plutôt que d'engager une gouvernante, son géniteur préférera conjurer l'être répondant aux besoins de l'enfant à un moment donné.

■ SA PLACE DANS LE JEU DES INTRIGUES À LA COUR

Dworkin a toujours joué un rôle du genre vieil oncle, en Ambre. Il donne son assistance lorsqu'on la lui demande, des Atouts à ceux qui en veulent, et aide le roi quand celui-ci l'appelle. En dehors de ça, il ne semble pas concerné.

S'il se retrouve malgré tout impliqué dans les affaires politiques d'Ambre, ce sera en distribuant des ordres, quand il demandera que la cour fasse ce qu'il dit, ou par des manœuvres si subtiles que sa main ne sera jamais perçue.

Alliés et ennemis

Il a passé des années à instruire Bleys, Brand et Fiona, aussi est-il possible qu'il ait un petit faible pour eux. En ce qui concerne les autres, il les traite comme des enfants, sauf peut-être Benedict, qu'il a décrit une fois comme "portant sur lui la malédiction".

■ LES FRÈRES AÎNÉS DE BENEDICT

"... Benedict est l'aîné. Il avait pour mère Cymnea. Elle lui a donné deux frères : Osric et Finndo. Et puis - comment dit-on ? - Faiella a donné le jour à Eric. Après quoi, Père a trouvé un vice quelconque à son union avec Cymnea et l'a fait dissoudre - ab initio, comme on dirait dans mon ancienne ombre - à partir de son début. Un vilain tour, cela. Mais il était le Roi.

- Est-ce que cela ne faisait pas d'eux tous des enfants illégitimes ?

- En tout cas, leur position était moins assurée. Osric et Finndo étaient en colère, et plus qu'un peu, si je comprends bien, mais ils sont morts peu après..."

- Le Signe de la Licorne

C'est la seule mention d'Osric et de son frère Finndo, dans les romans de Zelazny.

Bien sûr, nous ne savons pas qu'Osric et Finndo sont morts ; nous savons que Corwin nous dit qu'ils le sont. Il n'est pas entré dans les détails. Il a dit aussi : "Nous étions seize frères — six étaient morts — et huit sœurs, dont deux étaient mortes, peut-être quatre".

Tout ça est assez flou, surtout si l'on se souvient que dans les romans ultérieurs de Zelazny, certains de ces parents "morts" réapparaissent, bien vivants.

Peut-être Corwin ment-il, ou bien est-il mal informé. En tous les cas, Osric et Finndo seront de parfaites additions à une campagne d'*Ambre*. Vous pouvez utiliser les versions détaillées qui suivent ou faire les vôtres. Vous pouvez aussi en faire des alliés qui partagent leurs ressources dès le début de la campagne.

■ OSRIC

Si un joueur tombait sur l'Atout d'Osric, dessiné par Dworkin, il verrait ceci :

Le portrait d'un homme grand et bien bâti, sur fond blanc. Il a des cheveux blonds clairsemés et une fine moustache bien taillée, des yeux vert sombre très pénétrants, qui semblent regarder un homme jugé pour un crime horrible. Il porte une massue cloutée dans une main, indécis, mais prêt à s'en servir. Par-dessus une



veste molletonnée bleu sombre avec des rayures blanches, il porte un ample manteau avec de larges manches, fait d'un tissu plus léger et plus doux.

■ OSRIC, LE SORCIER CACHÉ D'AMBRE (Version à 300 points)

Les Ambriens supposent qu'Osric est mort depuis longtemps, victime de la rage d'Oberon. C'est ce que souhaite Osric. Il rôde aux alentours d'Ambre, entretenant un réseau d'agents et d'espions.

■ Attributs

Psyché - (55 points)
Force - (30 points)
Endurance - (30 points)
Combat - (35 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Métamorphose Avancée (65 points)
Sorcellerie (15 points)

■ Créatures et artefacts

Bon Coup, la massue d'Osric (16 points)

- Totale Invulnérabilité (8 points)
- Dommages Destructeurs (8 points)

Les agents d'Osric (4 points)

Ce sont des créatures d'Ombre, humanoïdes mais taillées pour la nuit et le froid. Les créatures d'Osric peuvent rester immobiles pendant des semaines, voire des mois, comme des statues. Sous cette apparence, elles entendent tout et ont une excellente mémoire.

- Formes Variables. (2 points) - Ils peuvent se transformer pour devenir invisibles, ou en "statues" de pierre, ou encore en une bonne imitation d'un quelconque serviteur au visage anonyme du château.

- Recensés (x2)

■ COMMENT JOUER OSRIC, EN SORCIER CACHÉ

Osric pourrait être n'importe qui dans la campagne, depuis le serviteur d'un joueur jusqu'à un Ambrien de la génération précédente, grâce à son pouvoir de Métamorphose.

Alliés et ennemis

Benedict et Finndo étant tous deux les frères d'Osric, il est probable qu'ils seront ses plus fidèles alliés ou ses pires ennemis. Osric garde en lui une bouillante colère vis-à-vis d'Oberon, et il s'attaquera à tous les favoris d'Oberon, en particulier Corwin.

■ OSRIC, VOYAGEUR MAUSSADE (Version à 400 points)

Osric a quitté Ambre après une terrible dispute avec son père, Oberon. Depuis il parcourt les Ombres, se sentant partout étranger, sujet à des sautes d'humeur, allant de la dépression à la simple mélancolie. Il n'est pas un ami fiable, ni un ennemi acharné. La seule chose dont on puisse être sûr, c'est qu'il ne reviendra jamais en Ambre, et qu'il n'oubliera ni ne pardonnera.

■ Attributs

Psyché - (35 points)
Force - (65 points)
Endurance - (80 points)
Combat - (135 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Métamorphose (35 points)

■ Créatures et artefacts

Bon Coup, la massue d'Osric (5 points)

- Extra-Dure (1 point)
- Double Dommages (2 points)
- Sens du Danger (2 points)

■ Mauvais Karma

(+5 points)

■ COMMENT JOUER OSRIC, EN VOYAGEUR MAUSSADE

Osric le voyageur est un personnage inconstant. Même si son humeur est toujours sombre, un mot de trop de son interlocuteur peut le mettre en rage. Il attaqua alors pour ne s'arrêter que juste avant de tuer. Ou bien il s'en ira en Ombre, à la recherche de quelqu'un qu'il pourra tuer en toute bonne conscience.

Alliés et ennemis

Il n'a aucun ami à proprement parler. Il est peu probable que quiconque se souvienne de lui, et encore moins qu'on le haisse.

■ OSRIC, DUC DU CHAOS (Version à 450 points)

Osric n'est pas seulement un habitant des Cours, mais aussi l'un des plus puissants. Il est entré par mariage dans une des plus grandes familles du Chaos, et a placé sa femme en bonne position pour la course vers le trône.

Il est bien sûr nécessaire à cette version d'Osric d'être très prudent en ce qui concerne ses relations avec Ambre et ses parents. Bien qu'il puisse aider ses jeunes nièces et neveux, il hésitera probablement à montrer cette compassion devant d'autres habitants du Chaos.

■ Attributs

Psyché - (75 points)
Force - (29 points)
Endurance - (35 points)
Combat - (35 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Logrus Avancé (70 points)
Grand Art des Atouts (60 points)
Métamorphose (35 points)
Mots de Pouvoir (10 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

■ Créatures et artefacts

Bon Coup, la massue d'Osric (16 points)

Le seul reliquat de son héritage ambrien est cette massue, une arme qui répand la peur dans les Cours du Chaos. Il ne l'utilisera que pour défendre sa vie.

- Dommages Primordiaux contre les créatures du Chaos.
(16 points)

■ COMMENT JOUER OSRIC, EN DUC DU CHAOS

Osric est aussi manipulateur, comploteur et ambigu que n'importe lequel de ses frères et sœurs. Il réserve, bien entendu, ce côté de lui-même à ses implications dans le grand jeu des Cours du Chaos. Face à d'autres Ambriens, il usera de ruse et évitera de s'engager en quoi que ce soit.

Alliés et ennemis

Sa place en Ambre n'intéresse plus Osric. Seuls ses deux frères, Benedict et Finndo, peuvent encore faire monter quelque sentiment en lui.

■ OSRIC, PERSONNAGE- JOUEUR AMNÉSIQUE (Version à 125 points)

Osric représente une telle inconnue qu'il est possible d'en faire même un des PJ de la campagne. C'est très difficile, et recommandé uniquement pour quelqu'un qui a pris une énorme dose de Mauvais Karma, après avoir beaucoup enchérit. Le joueur créera son personnage de la manière habituelle, et il sera complètement inconscient de la métamorphose effectuée par le Maître de Jeu et des souvenirs qu'on lui aura enlevés.

■ Attributs et Pouvoirs

Ceux-ci dépendront de ce que le joueur aura dépensé durant les enchères et la construction de son personnage. Toutefois, comme Osric dispose de vingt-cinq points supplémentaires, le joueur se découvrira parfois de surprenantes facultés.

Parcourir la Marelle

Quelle que soit la nature de l'affection qui a causé l'amnésie d'Osric, et fait que celui-ci n'a plus aucune idée de sa véritable identité, la Marelle ne pourra pas la soigner.

■ Alliés et ennemis

Ce point est délicat, car certains PNJ, comme Dworkin, Benedict, Fiona et/ou Brand peuvent connaître la véritable identité d'Osric. Quelle sera leur réaction face à ce nouvel Osric ? Et celle du reste de la famille si la vérité est dévoilée ?

Avant de faire ça à l'un des PJ, le Maître de Jeu devra soigneusement étudier ce qui aura mené à cette situation, les points clés étant la cause de l'amnésie, son remède et ses responsables.

■ FINNDO

On ne connaît de Finndo que son nom, brièvement mentionné. On sait seulement qu'il est le frère ainé de Benedict, disparu depuis longtemps et certainement mort. Voilà à quoi pourrait ressembler son Atout :

La carte montre un homme sérieux, à l'air sévère, presque puritain. Ses yeux sont gris comme les nuages, avec de petites touches argentées. Ses cheveux et son épaisse barbe mêlent le rouge du feu au gris de l'acier. Il a le cou épais, la poitrine large et l'air musclé. Un anneau d'acier à sa main gauche porte une grosse pierre carrée d'une couleur pâle indéterminée. Il tient une énorme épée à deux mains, comme un outil plutôt que comme une arme. Son avant-bras droit est couvert d'une pièce d'armure rouge et une paire de gants gris pend à sa ceinture. Il paraît vêtu pour une cérémonie, de rouge sombre et de gris.

FINNDO, ANCIEN MAÎTRE D'ARMES (Version à 325 points)

Et si Finndo avait été le professeur de Benedict ? Cette version le présente sous un jour encore plus dangereux que Benedict. Son obsession pour le combat a consumé son esprit au point que plus rien d'autre ne compte pour lui.

Les joueurs pourront trouver bizarre l'attitude de Benedict face à Finndo. Il le traitera avec respect, et une admiration un peu enfantine, voyant en Finndo le grand frère qu'il a toujours rêvé d'égaler, ou bien avec peur et haine, si Finndo s'est montré un maître trop dur, plaçant toujours la barre trop haut pour lui.

Attributs

Psyché - rang Ambrien
Force - (65 points)
Endurance - (50 points)
Combat - (155 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

Créatures et artefacts

Le brassard d'armure de Finndo (4 points)

Son propriétaire l'utilise avec adresse pour dévier les coups, les projectiles ou, lorsque l'occasion s'en présente, pour frapper.

- Résistance aux Armes à Feu (2 points)
- Double Dommages (2 points)

L'épée à deux mains de Finndo (1 point)

Grande épée. Sa principale qualité est de résister aux coups assénés par Finndo.

- Extra-Dure (1 point)

COMMENT JOUER FINNDO, EN ANCIEN MAÎTRE D'ARMES

Finndo a eu une violente dispute avec Oberon. Ayant eu vent de la mort du vieux roi, il risque de revenir en Ambre. Il n'est pas plus intéressé par le trône que ne l'est Benedict, mais il donnera probablement un peu de mal à Random, car il entend être traité comme il sied à son rang.

Alliés et ennemis

Finndo considère Osric comme son meilleur allié. Il a de l'affection pour Benedict mais attend de lui qu'il lui obéisse et suive ses directives. Quant à ses frères cadets, il les considère comme des enfants pas encore prêts à affronter les dangers du vaste monde.

L'allié décisif

Si ce Finndo existe dans la campagne, il sera celui qui décide de l'issue de tout conflit auquel il participe. Pour les joueurs, obtenir son aide équivaudra à amener la cavalerie au secours d'Ambre.

FINNDO, ENNEMI D'AMBRE (Version à 450 points)

Brûlant de haine envers le pays natal qui l'a trahi, Finndo a attendu, préparant sa vengeance. Il est arrivé à une nouvelle vision de la Marelle et a créé une chaîne d'Ombres prévue pour encercler et lui permettre d'attaquer Ambre.

Attributs

Psyché - (40 points)
Force - (35 points)
Endurance - (30 points)
Combat - (172 points)

Pouvoirs

Marelle Avancée "Anormale" (90 points) - Finndo, à force de concentration, a réussi à altérer la Marelle dans ses Ombres personnelles, les modifiant au point qu'elles ne correspondent plus aux angles et aux courbes de la Marelle d'Ambre. Le résultat est que seul un personnage initié à cette version truquée de la Marelle peut parcourir les Ombres de Finndo. Un initié de la Marelle Avancée, après un certain temps d'étude, obtiendra quelque accès à ces mondes. Un enfant de Finndo aura une affinité naturelle avec cette Marelle, traversera ses frontières et commandera à ses créations sans effort particulier.

Créatures et artefacts

L'anneau altérateur de Marelle de Finndo (16 points)

Cet anneau est l'équivalent du Joyau du Jugement à l'intérieur des Ombres de la Marelle truquée de Finndo, et pour les êtres qui les habitent.

- Totale Invulnérabilité (8 points) - Aucune force naturelle ne peut endommager l'anneau pas plus que la Magie ou les Pouvoirs inférieurs.

- Capable de "Modeler" la Réalité de la Marelle (8 points)

Les chiens de guerre de Finndo (34 points)

Bien qu'il les appelle des chiens, ces créatures sont, en fait, des humanoïdes canins, mesurant plus de deux mètres de haut, au corps élancé et musclé. Il sont peu nombreux, mais chacun d'entre eux est capable de mener des armées au travers des Ombres de la Marelle truquée de Finndo.

- Vitalité Énorme (4 points)
- Maîtrise du Combat (4 points)
- Résistance aux Armes Blanches (1 point)
- Capables de Parcourir les Ombres de la Marelle Truquée (8 points)
- Recensés (x2)

Les soldats de Finndo (12 points)

Dans toutes les Ombres de Finndo, les gens attendent et s'entraînent au combat, dans l'espoir qu'un jour, il fera appel à eux.

- Souffle Ambrien (2 points)
- Entraînement au Combat (1 point)
- Répandus dans une Ombre (x4)

Ombres personnelles

De'alund, le cercle d'Ombres de Finndo (21 points)

Tout comme une chaîne d'îles entourant un vaste continent, les Ombres de Finndo encerclent Ambre, chacune étant reliée à ses mers, mais accessible uniquement avec la bonne clé, la vision de la Marelle truquée de Finndo.

- Ombre Primale (4 points)
- Accès restreint (2 points)
- Contrôle du Contenu des Ombres (1 point)
- Horde (x3)

COMMENT JOUER FINNDO, EN ENNEMI D'AMBRE

Soignant ses plaies et bouillant de colère, Finndo a juré que son père tomberait un jour.

Est-il au courant du trépas d'Oberon ? Le récit du sacrifice de ce dernier pour réparer la Marelle, à la fin de la

guerre contre le Chaos, pourrait adoucir l'idée qu'il se fait de lui et du reste de la famille. Il serait alors possible, bien que difficile, pour les joueurs d'opérer une sorte de réconciliation.

En ce qui concerne les autres enfants d'Oberon, Finndo n'a que peu de respect pour eux, les considérant comme des ajouts "après coup" de son père. S'ils ne lui offrent pas le trône, il le demandera, en tant que fils ainé.

Alliés et ennemis

L'homme qu'il hait le plus est Benedict, qu'il accuse de l'avoir trahi. Bien qu'ils soient fâchés, il cherchera à se réconcilier avec Osric.

FINNDO, SEIGNEUR DU CHAOS (Version à 450 points)

Fils ainé d'Oberon, Finndo est né, et a été élevé, dans les Cours du Chaos. Irrité par les jeux de son père et la façon dont celui-ci manipulait jusqu'à ses enfants, il l'a quitté. Puis, trouvant les choses plus agréables du côté des Cours, mais pas dans le Chaos même, il s'est créé son royaume particulier.

Il a un faible pour ses jeunes frères, et surtout pour les enfants. Il les aidera lorsqu'il en aura l'occasion, et les accueillera dans son domaine et à sa table. Son statut et sa réputation au sein des Cours du Chaos sont tels qu'il lui sera éventuellement possible d'y intercéder en leur faveur.

L'anneau qu'il porte à la main gauche est le sceau du Seigneur des Appels. Finndo préside, en effet, dans les Cours un tribunal particulier, où ceux qui sont accusés de trahison envers les Cours peuvent déposer un dernier recours en

appel. En nommant à ce poste un étranger, quelqu'un du sang d'Ambre et qui ne pourra jamais être roi du Chaos, la famille royale s'est assurée de l'impartialité des jugements de cette cour, qui ainsi échappe à toute influence politique de la part de ceux qui jouent pour le trône.

Attributs

Psyché - (25 points)
Force - (50 points)
Endurance - (25 points)
Combat - (155 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Maitrise du Logrus (45 points)
Métamorphose (35 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Créatures et artefacts

Le brassard d'armure rouge de Finndo (18 points)

Outre qu'il est une pièce d'armure, ce brassard permet de conjurer et de contrôler des créatures du Chaos que Finndo a entraînées. Lorsqu'il lève le bras droit, elles viennent vers lui, sous forme ailée, pour atterrir sur le brassard.

- Force Psychique "Augmentée" (8 points)
- Capable de "Modeler" les Habitants d'Ombres (2 points)
- Inflige des Métamorphoses (8 points)

L'épée à deux mains de Finndo (1 point)

- Voir plus haut.
- Extra-Dure (1 point)



L'anneau de Liaison (12 points)

Cet anneau fait partie d'une série, dont chaque élément est porté par un des membres des Cours du Chaos. Ils les utilisent pour communiquer et disposent d'un anneau supplémentaire qui porte leurs messages (sous forme magique) et identifie les messagers.

- Perception Extrasensorielle (4 points)
- Stockage de Sorts Recensés (2 points)
- Recensés (x2)

Mauvais Karma

(+1 point)

COMMENT JOUER FINNDO, EN SEIGNEUR DU CHAOS

En tant que gentilhomme du Chaos, Finndo sera très formel, mais aussi amical envers un Ambrien en visite. Il n'acceptera pas d'entretien avec Oberon, envers lequel il a encore du ressentiment pour les raisons qui ont conduit à leur séparation.

Alliés et ennemis

Finndo sera ouvert et accueillant envers ses frères Osric et Benedict. Des membres importants des Cours comptent parmi ses alliés, lui rapportant de nombreuses informations sur ce qui s'y passe. Il a également un certain nombre d'ennemis dans les Cours, des maîtres du Logrus qui détestent tout ce qui se rattache à la Marelle ou qui n'apprécient pas le pouvoir politique dont il jouit auprès de la famille royale.

DARA

Elle se tenait à une douzaine de pas de moi, une grande fille mince avec des yeux noirs et des cheveux bruns très courts. Elle portait une veste d'escrimeur et tenait une épée dans sa main droite, un masque dans sa main gauche. Elle me regardait en riant. Elle avait des dents blanches, égales, et un tantinet trop longues ; son nez et ses pommettes bronzées étaient saupoudrés de taches de rousseur.

- Les Fusils d'Avalon

Elle ressemble à une adolescente pleine d'entrain. Une grande gamine, élancée, avec des yeux noirs et des cheveux bruns, au nez semé de taches de rousseur. Absolument charmante.

Si ce n'est que, d'un instant à l'autre, elle peut se transformer en gardien de l'enfer, doté de tout un attirail de cornes, sabots, queue, son petit nez retroussé devenant un museau puant le soufre.

C'est l'une des rares personnes à avoir la double ascendance d'Ambre et du Chaos par leurs familles royales. De par sa mère, elle est la petite-fille, ou l'arrière-petite-fille ou quelque chose de ce genre, de Benedict. De par son père, elle fait partie de la douzaine d'héritiers potentiels du trône du Chaos.

C'est aussi le grand amour de Corwin, ou peut-être sa pire ennemie. Quoi qu'il en soit, c'est la mère de son fils, Merlin.

Ceci grâce à une vie de préparatifs précis et d'une ruse innée qui lui a permis de tromper Corwin quant à ses origines. D'ailleurs, la même tactique lui a permis de pénétrer dans le château d'Ambre, d'en tuer les gardes et de parcourir la Marelle, devenant ainsi potentiellement la plus grande ennemie d'Ambre.

Mais Dara n'accepte d'ordres de personne, ni des Cours ni d'Ambre. Elle agit de son propre chef, noue ses propres alliances et est parfaitement capable de créer une troisième force, si le besoin s'en fait sentir.

En dehors de la politique, c'est aussi une très fine lame, du niveau des meilleurs Ambriens.

DARA, DESCENDANTE DE BENEDICT (Version à 150 points)

Je continuai à étudier son visage. Oui, c'était possible...

- Je me sens offensé, dis-je enfin.
- Pourquoi ?
- Parce que Benedict ne m'a pas offert de cigare.
- Un cigare ?
- Vous êtes sa fille, n'est-ce pas ?
- Elle rougit, mais secoua la tête en signe de dénégation.
- Non, dit-elle. Mais vous brûlez.
- Petite-fille ? demandai-je.
- Enfin... Si l'on veut.
- J'ai bien peur de ne pas comprendre.
- Il veut que je l'appelle grand-père. Mais en réalité il était le père de ma grand-mère.

- Les Fusils d'Avalon

Ayant rejoint le camp qui est sorti vainqueur de la Guerre de la Marelle, Dara entend maintenant faire reconnaître son héritage ambrien. Elle se joindra à Benedict, fera partie de sa famille et deviendra son apprentie. En ce qui concerne la politique familiale, elle se rangera du côté de Benedict et se détournera des problèmes des Cours du Chaos.

Attributs

Psyché - rang Chaosien (+10 points)
Force - rang Chaosien (+10 points)
Endurance - rang Ambrien
Combat - (70 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Métamorphose (35 points)
Sorcellerie (15 points)

COMMENT JOUER DARA, EN DESCENDANTE DE BENEDICT

Si elle ment comme elle respire, Dara est aussi une escrimeuse de talent, et elle aime l'action. Elle ne restera donc pas des heures à attendre si elle a l'occasion de bouger. Elle sera amicale envers les jeunes générations (les joueurs), essayant de s'insérer dans leur groupe, étant donné qu'elle ne se sent pas à sa place parmi ses aînés.

Alliés et ennemis

Elle fera tout pour entretenir des relations amicales avec son grand-père Benedict. Elle a été blessée par Corwin, de par sa propre faute, bien sûr, ce dont elle se rendra peut-être compte avec le temps. Pour le moment, elle n'a aucun autre ennemi en dehors des Cours du Chaos.

DARA, PRINCESSE DU CHAOS (Version à 175 points)

"Elle m'a dit qu'Ambre, au plus fort de sa corruption et de son arrogance, avait rompu une sorte d'équilibre métaphysique existant entre elle et la Cour du Chaos. Son peuple devait maintenant s'employer à redresser la situation en dévastant Ambre. Son royaume n'est pas une Ombre d'Ambre, mais une entité totalement indépendante. En attendant, toutes les Ombres intermédiaires souffrent de la présence de la route noire. Mais étant donné le peu de choses que je savais sur Ambre, je ne pouvais que l'écouter. Au début, j'ai accepté tout ce qu'elle me disait. A mes yeux, Brand correspondait parfaitement à sa description du mal en Ambre."

Pourtant, quand je lui en ai parlé, elle m'a dit non. Dans le pays d'où elle venait, il était une sorte de héros. Elle ne pouvait guère me donner de détails, mais apparemment, cela ne la gênait pas outre mesure. C'est à ce moment-là que je me suis rendu compte qu'elle était beaucoup trop sûre de tout, qu'elle parlait avec les accents d'une fanatique..."

- Martin parlant de Dara
La Main d'Oberon

Après avoir tenté de s'allier à Ambre et à Corwin, Dara leur a maintenant tourné le dos, allant jusqu'à renoncer à sa forme humaine. Elle s'en retourne vers les Cours, avec le bénéfice de son expérience et de la connaissance de la Marelle, pour reprendre sa place parmi les héritiers potentiels du trône.

■ Attributs

Psyché - (5 points)
Force - rang Chaosien (+10 points)
Endurance - rang Ambrien
Combat - (50 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Maîtrise du Logrus (45 points)
Métamorphose (35 points)

■ COMMENT JOUER DARA, EN PRINCESSE DU CHAOS

Ayant été échaudée par Corwin, le meurtrier de son oncle Borel, elle n'a aucune raison d'être amicale envers les Ambriens. Elle est encore jeune, pleine de fougue et de fierté.

Alliés et ennemis

A ses yeux, son plus grand ennemi est Corwin. En tant que prétendante au trône du Chaos, elle se doit de considérer tout Ambrien comme un ennemi, au moins en apparence. Bien sûr, la paix est signée entre Ambre et le Chaos, mais les Cours ne mettront jamais à leur tête une reine dont les loyautés seraient partagées.

■ DARA, REINE DES MÉTAMORPHES (Version à 250 points)

"Je suis Dara. Dara d'Ambre, la reine Dara. Je tiens ce trône par les droits du sang et de la conquête..."

- Le Signe de la Licorne

Dara n'a jamais caché ses ambitions. Elle a été jusqu'à séduire Corwin, pour avoir un enfant de lui, à assassiner les gardes du château d'Ambre et à conspirer avec Brand, pour détruire la famille royale d'Ambre. En clair, c'est l'ennemi le plus puissant et menaçant qu'Ambre ait jamais connu.

Dara se voit maintenant héritière du trône d'Ambre, depuis la fin de la guerre. Après tout, elle est la seule descendante connue de Benedict, l'aîné des fils vivants d'Oberon. Elle porte aussi la chevalière d'Oberon, signe de confiance du vieux roi. Elle ne contestera pas sa place à Random, mais s'il venait à disparaître, elle réclamerait immédiatement la couronne.

Tout ceci la rend doublement dangereuse. Elle va à présent tenter de rentrer dans le sein de la famille royale, peut-être en se mêlant à la nouvelle génération. Plus elle sait de choses sur Ambre, plus elle veut en apprendre. Si elle en avait la possibilité, elle essaierait de se rapprocher de Dworkin, le détenteur des plus grands secrets d'Ambre.

■ Attributs

Psyché - (15 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - (35 points)
Combat - (50 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Métamorphose Avancée (65 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

■ COMMENT JOUER DARA, EN REINE DES MÉTAMORPHES

Elle est sournoise, prompte à inventer des histoires plausibles et utilise tous ceux qu'elle rencontre, lesquels la voient comme quelqu'un de plaisant et aimable. Alors qu'en fait, elle ne pense qu'à trouver en eux une faiblesse dont elle puisse se servir.

Alliés et ennemis

Elle ne hait personne en Ambre, sauf peut-être Corwin. Elle a besoin d'alliés et elle le sait très bien.

■ DARA PAR ELLE-MÊME

"Très bien," fit-elle en soupirant. "Très bien. Vous êtes maintenant informé des plans de Brand... la destruction et la reconstruction d'Ambre... ?

- Oui.
- Il y fallait notre consentement et notre coopération.
- Y compris le meurtre de Martin ? intervint Random.
- "Non," répondit-elle. "Nous ignorions qui il comptait employer comme... agent.
- Cela vous aurait-il arrêtés si vous l'aviez su ?
- Question purement hypothétique. Répondez-y vous-même. Je suis heureuse que Martin soit toujours en vie. C'est tout ce que je peux vous dire à ce sujet.
- Très bien, fit Random. Mais venons en à Brand ?
- Il a réussi à joindre nos chefs par des méthodes que lui a enseignées Dworkin. Il avait de l'ambition. Il lui fallait la connaissance, le pouvoir. Il nous a offert un marché.
- Quelle genre de connaissance ?
- D'une part, il ignorait comment détruire la Marelle...



- Ainsi, c'est vous qui êtes responsable de ce qu'il a fait, l'accusa Random.

- Si vous tenez à voir ainsi les choses.

- C'est le cas."

Elle haussa les épaules, puis se tourna vers moi.

"Avez-vous envie d'entendre cette histoire ?

- Allez-y." Je regardai Random, qui fit un signe affirmatif.

"On a donné à Brand ce qu'il désirait, mais on ne pouvait lui faire confiance, reprit-elle. On craignait qu'une fois en possession des moyens de façonner le monde à sa guise, il ne se contente pas de régner sur une Ambre revisée. Il tenterait d'étendre également sa domination sur le Chaos. On souhaitait une Ambre affaiblie pour que le Chaos soit plus fort qu'à présent... l'établissement d'un équilibre nouveau, qui nous livrerait davantage des terres d'ombre qui s'étendent entre nos royaumes. Il y a longtemps que l'on a compris que les deux royaumes ne pourront jamais fusionner, ni que l'un d'eux soit détruit, sans bouleverser du même coup tout ce qui oscille entre nous. Le résultat en aurait été la stase absolue ou le Chaos total. Cependant, tout en voyant bien les ambitions de Brand, nos chefs se sont entendus avec lui. C'était la meilleure occasion qui se présentait depuis des ères. Il fallait la saisir. On avait l'impression que l'on pourrait neutraliser Brand et finalement le remplacer, le moment venu.

- Ainsi, vous envisagiez aussi une double trahison, observa Random.

- Pas s'il tenait parole. Mais nous savions qu'il n'y serait pas fidèle. Alors, nous avons organisé le mouvement qui pouvait se révéler nécessaire contre lui.

- Comment cela ?

- On le laisserait arriver à ses fins, puis il serait détruit. Il aurait pour successeur un membre de la famille royale d'Ambre qui appartiendrait également à la première famille des Cours ; un être qui aurait grandi parmi nous et aurait été formé dans ce but. Merlin rejoint même sa parenté avec Ambre des deux côtés, par mon ancêtre Benedict et par vous-même... les deux prétendants favoris à votre trône.

- Vous êtes de la famille royale du Chaos ?

Elle sourit.

Je me levai. M'éloignai de quelques pas. Contemplai les cendres de l'autre.

"Je trouve quelque peu déprimant d'avoir été immiscé dans un programme bien établi de reproduction, finis-je par dire. Mais quoi qu'il en soit, et en admettant que tout ce que vous avez dit soit vrai - pour le moment - pourquoi nous raconter tout cela maintenant ?

- Parce que je crains que les seigneurs de mon royaume ne soient prêts à aller aussi loin dans leurs desseins que Brand dans les siens. Plus loin, peut-être. Cet équilibre dont je vous parlais... Rares sont ceux qui semblent juger de sa difficulté. J'ai parcouru les terres de l'ombre proches d'Ambre et je me suis promenée aussi dans Ambre. Je connais également les ombres adjacentes au Chaos. J'ai rencontré bien des gens et vu bien des choses. Alors, quand j'ai retrouvé Martin et que j'ai conversé avec lui, l'impression m'est venue que les changements que l'on m'avait présentés comme étant pour le mieux n'auraient pas seulement pour résultat une réforme d'Ambre plus conforme aux vœux de mes aînés. Au contraire, ils feraient d'Ambre un simple prolongement des Cours, et la plupart des ombres se replieraient pour rejoindre le Chaos. Ambre deviendrait une île. Certains de mes aînés qui sont encore furieux que Dworkin ait créé Ambre, en premier lieu, souhaitent en réalité un retour à la situation antérieure à cette création. Le Chaos total, d'où sont nées toutes choses. Je juge la situation actuelle supérieure et je désire la maintenir. Mon vœu est que ni l'un ni l'autre des partis ne sorte victorieux d'un conflit quelconque."

- Les Cours du Chaos

Il est un peu plus grand, plus large d'épaules, avec un peu moins l'air d'un vaurien, mais ressemble cependant assez à son père pour que l'on sache avoir affaire au fils de Random.

Il a un peu peur d'Ambre. Son premier contact avec un membre de sa famille, en dehors de sa période d'entraînement chez Benedict, a failli le tuer. Cela l'a rendu, disons... méfiant.

Il a aussi noué des liens avec quelques personnes des Cours du Chaos, dont son cousin Merlin et la mère de celui-ci, Dara, Princesse du Chaos. En dehors de cela, Martin n'a jamais présenté aucun signe particulier.

MARTIN, HÉRITIER D'AMBRE (Version à 120 points)

L'homme que j'y voyais m'était à demi familier - ce qui signifiait, bien entendu, qu'il m'était à demi étranger. Les cheveux blonds, bien nets, les traits assez fortement marqués, un petit sourire, et la carrure pas très solide.

- La Main d'Oberon

Maintenant qu'il a retrouvé son père, Random, et qu'il a été ramené à la cour d'Ambre, Martin va commencer à apprendre son nouveau métier. Cela veut dire apprendre à être l'héritier du trône, le successeur du roi Random.

Attributs

Psyché - (15 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - (15 points)
Combat - (40 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

COMMENT JOUER MARTIN, EN HÉRITIER DU TRÔNE

La principale question au sujet de Martin est de savoir s'il est héritier du trône d'Ambre ou pas. Son père, sans doute possible, est Random, le roi actuel. Que sa mère, Morganthe, ait été la fille de Moire en fait aussi un héritier direct du trône de Rebma.

Malheureusement, l'histoire de Martin, jusqu'à ce jour, le montre plus comme un pion que comme un roi. Ses aînés se méfient de lui avec quelque raison. A un moment donné, probablement après avoir été agressé par Brand, mais peut-être avant, il s'est allié à Dara et Merlin, tous deux agents des Cours du Chaos. Il avait des circonstances atténuantes, mais soupçonneuses comme ils le sont, les Ambriens ne sont pas près de l'oublier.

Alliés et ennemis

Du fait qu'il a failli être victime de Brand, Martin aura toujours droit à beaucoup de sympathie de la part de ses aînés. Il ne leur fera jamais entièrement confiance, toutefois, ayant été traité une fois comme un pot de dissolvant à Marelle.

MARTIN, VOYAGEUR D'OMBRE ET VAGABOND (Version à 150 points)

"Après avoir quitté Benedict, dit-il, j'ai passé des années à voyager en Ombre. Je n'ai jamais été aussi heureux. L'aventure, toutes ces choses passionnantes à voir et à faire... Et au fond de

MARTIN

Il mesurait plusieurs centimètres de plus que Random, mais il était aussi frêle que lui. Son menton et ses pommettes étaient taillés de la même façon, et ses cheveux avaient la même texture.

- La Main d'Oberon

moi-même, je me disais toujours qu'un jour, quand je serais plus fort et plus intelligent - plus expérimenté -, j'irais en Ambre pour faire la connaissance des membres de ma famille..."

- La Main d'Oberon

Ayant passé beaucoup de temps à voyager en Ombre, Martin y a pris goût. Tous ses rêves et ses fantasmes peuvent y être réalisés, et les Ombres présentent une infinie variété de plaisirs et d'aventures à vivre.

Il ne reviendra que rarement en Ambre, et encore seulement si on le lui demande avec insistance. Il n'aime pas trop les appels par Atout, de toute façon, ce qui le rend très difficile à contacter.

■ Attributs

Psyché - (15 points)
Force - (35 points)
Endurance - (5 points)
Combat - (40 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)

■ Ombre personnelle

L'Ombre Sanctuaire de Martin (2 points)

Après ses mésaventures causées par un contact d'Atout, Martin s'est trouvé un endroit où il peut se retirer pour ne pas être atteint par les Atouts.

- Ombre Personnelle (1 point)
- Communications bloquées (1 point)

■ Bon Karma

(3 points)

■ COMMENT JOUER MARTIN, EN VOYAGEUR ET VAGABOND

Martin ne semble pas être le menteur auquel sa famille s'attend. Il paraît franc et direct. Il est certainement capable de se mêler aux diverses intrigues familiales, mais il n'est pas assez retors pour dissimuler correctement son jeu. En conséquence, il s'abstiendra. Comme il le dit lui-même, il a besoin d'expérience.

D'un autre côté, il accueillera avec plaisir les contacts avec les membres de sa génération (les personnages-joueurs). Il est très amical, et il aimera sûrement faire partie du gang des jeunes Ambriens, le jour où il s'en formera un.

Alliés et ennemis

Random, qui a été absent trop longtemps comme père, va tenter de réparer cela. Toutefois, les sentiments de Martin risquent d'être mitigés envers l'homme qui a causé la mort de sa mère.

■ MARTIN, ÉTUDIANT DU CHAOS (Version à 150 points)

... Rien de ce que j'étais en train de dire à Random ne pouvait cependant être véritablement utilisé contre nous, et je doutais fort que Martin pût nous nuire sérieusement si telle était son intention. Non, vraisemblablement, il était aussi circonspect et défiant que nous, et ce pour des raisons analogues : la peur et l'instinct de survie. Pris d'une soudaine inspiration, je lui posai la question : "Est-ce que, par la suite, il t'est arrivé de revoir Dara ?"

Il rougit.

"Non", répondit-il trop vite. "Juste cette fois-là, c'est tout."

- Je vois, dis-je, et Random jouait trop bien au poker pour ne pas avoir remarqué. Ainsi, je venais de nous faire obtenir une

assurance en mettant un père en garde contre son fils, un fils qu'il venait de retrouver. Ce n'était pas cher payé.

- La Main d'Oberon

Nous savons que Martin a reçu de l'aide de Dara et Merlin. Est-ce trop tiré par les cheveux que d'imaginer qu'il ait pu passer du temps en apprentissage dans les Cours du Chaos ? Il en est venu à maîtriser les bases de la Métamorphose, mais il doit encore progresser pour passer l'épreuve du Logrus. Il peut aussi avoir appris quelques rudiments de l'Art des Atouts.

■ Attributs

Psyché - (35 points)
Force - rang Ambrien
Endurance - rang Ambrien
Combat - (15 points)

■ Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Art des Atouts "partiel" (10 points) - Martin a acquis suffisamment de connaissances et de sensibilité relativement aux Atouts pour être à même de tester les appels qui lui parviennent. Au premier signe annonciateur d'un contact, il parcourra son jeu, pour identifier son correspondant.

Métamorphose (35 points)



Mots de Pouvoir (10 points) - Annulation de la Magie, Blocage Psychique, Annulation de la Marelle, Blocage d'Atout et Décharge Psychique.

■ **Mauvais Karma** (+5 points)

■ **COMMENT JOUER MARTIN, EN ÉTUDIANT DU CHAOS**

Ayant de grandes ambitions et des droits sur deux trônes, Martin travaille maintenant à améliorer ses pouvoirs. Il ne sait pas encore très bien s'en servir et risque de commettre un certain nombre d'erreurs, mais il va sans cesse au maximum de ses possibilités pour voir jusqu'où il peut les pousser.

■ **AVOIR MARTIN COMME PÈRE**

Martin semble un peu jeune, selon les standards ambriens, pour avoir déjà des enfants. Mais si l'on compte qu'il a passé quarante ou cinquante ans en Ombre, cela a pu se produire. Il y a trois possibilités. Tout d'abord, en quittant Rebma, où il était membre de la famille royale, il a pu y laisser un enfant obtenu d'une servante. Il peut également être père dans n'importe laquelle des nombreuses Ombres où il est passé. Enfin, il a pu être persuadé de participer à un programme de reproduction du même genre que celui dans lequel a été impliqué Corwin, avec une Dame du Chaos.

■ **UN DERNIER MOT CONCERNANT MARTIN**

Dans la seconde série de Zelazny, Martin apparaît sous un jour assez différent. Il a pris un look punk, avec veste de cuir et crête mohawk. Il y a encore plus étrange : une prise électrique fichée dans son cou. Phage Press garde sa description exacte pour le supplément *Shadow Knight*, mais chaque MJ peut faire intervenir sa propre version de ce Martin high-tech.



■ **MERLIN**

... Et l'autre cavalier approchait rapidement. Il n'était pas livide comme le premier. Il avait les cheveux châtain, et son visage n'était pas blasard. Il avait pour monture un cheval aubère doté d'une belle crinière. Et il tenait à la main une arbalète armée.

... il était mince, le visage glabre. Peut-être avait-il les yeux clairs, mais le peu que j'en distinguais ne me permettait pas de m'en assurer. Il maîtrisait parfaitement sa monture, avec la seule pression de ses jambes. Ses mains étaient fortes, sûres. Adroites. Je ressentis en l'observant une étrange impression.

- *La Main d'Oberon*

Est-ce qu'il y a un bon gars en Ambre ?
Peut-être. En ce cas, son nom est Merlin.

Fils de Corwin d'Ambre et de Dara du Chaos, Merlin a été conçu pour être roi et élevé pour être un pion. Grand et mince, avec un petit air de Corwin, il a reçu une éducation de gentilhomme. On lui a enseigné entre autres les arts de la magie, des armes, des poisons, de l'équitation et de la danse. Il est l'héritier d'une batterie de titres importants. Et il n'en a rien à faire. Merlin n'éprouve tout simplement aucun intérêt pour la vie à la cour, le pouvoir, ni pour quoi que ce soit d'autre, hormis satisfaire sa propre curiosité.

En Ambre, Merlin est le second représentant de la nouvelle génération, et le premier à avoir un héritage dans les Cours du Chaos. Même durant ses jeunes années là-bas, il a été attiré par Ambre, au point de risquer sa vie pour parcourir la Marelle alors qu'il était déjà un maître du Logrus. Sachez, pour compléter sa panoplie de pouvoirs, que Merlin est aussi un artiste des Atouts et probablement un sorcier.

Au fait, l'Atout de Merlin est un autoportrait. Son style marque également les cartes de Dara et Martin.

■ **MERLIN, FILS DE CORWIN (Version à 100 points)**

"Je n'ai aucune idée de ce qu'a été ta vie, à grandir dans les Cours", dis-je.

Il sourit pour la première fois.

"Et je n'ai aucune idée de ce que ç'aurait été n'importe où ailleurs, répondit-il. J'étais assez différent pour qu'on me laisse souvent livré à moi-même. On m'a enseigné tout ce qu'un gentilhomme doit savoir... la magie, les armes, les poisons, le cheval, la danse. On m'a dit qu'un jour, je régnerais sur Ambre..."

- *Les Cours du Chaos*

Merlin a exprimé son désir de connaître Ambre et de parcourir les Ombres. Il va probablement passer quelque temps au château d'Ambre, sur l'Ombre Terre et partout où il aura envie d'aller. Il voudra aussi voir davantage son père, pour établir une relation qui lui a toujours manqué.

■ **Attributs**

Psyché - (4 points)
Force - rang Chaosien (+10 points)
Endurance - rang Chaosien (+10 points)
Combat - rang Chaosien (+10 points)

■ **Pouvoirs**

Art des Atouts (40 points)
Maîtrise du Logrus (45 points)
Métamorphose (35 points)

■ **Alliés**

Protecteur à la cour d'Ambre (6 points)

Il s'agit bien sûr de Corwin, son père. Ce lien de parenté lui permettra par la suite d'ajouter l'Empreinte de la Marelle à ses autres pouvoirs.

■ COMMENT JOUER MERLIN, EN FILS DE CORWIN

En tant que fils de Corwin, ex-régent d'Ambre, et de Dara, héritière possible du trône du Chaos, Merlin sera considéré comme un personnage important dans les deux cours.

Alliés et ennemis

Pour un esprit manipulateur, Merlin est le pion idéal. Il est de sang royal des deux côtés des Ombres, avec de bonnes prétentions sur chaque trône, il est jeune, inexpérimenté et assez naïf. Vous voyez le topo ? Les Ambriens les plus avides de pouvoir doivent saliver chaque fois qu'ils le voient passer.

■ MERLIN, NEUTRE ABSOLU (Version à 150 points)

"... On m'a dit qu'un jour je régnerais sur Ambre. Ce n'est plus vrai, n'est-ce pas ?

- Cela ne me paraît guère probable dans le futur immédiat, répondis-je.

- Bon ! Parce que c'est la seule chose que je ne veuille pas faire."

- Merlin et Corwin
Les Cours du Chaos

Quelle que soit l'éducation que Merlin a reçue dans les Cours, elle lui a donné un profond dégoût des affaires politiques. Maintenant que la guerre est terminée, il va utiliser son double héritage pour éviter quelque responsabilité que ce soit dans les deux camps.

Attributs

Psyché - (4 points)
Force - rang Chaosien (+10 points)
Endurance - rang Chaosien (+10 points)
Combat - rang Chaosien (+10 points)

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Art des Atouts (40 points)
Maitrise du Logrus (45 points)
Métamorphose (35 points)

Alliés

Protecteur à la cour d'Ambre (6 points) - Voir plus haut.

■ COMMENT JOUER MERLIN, EN NEUTRE ABSOLU

Pourquoi Merlin devrait-il se mêler aux querelles familiales ? Et en fait, pourquoi devrait-il s'interposer lorsqu'Ambre et le Chaos commencent à se taper dessus ?

Merlin appréciera de rencontrer les joueurs de la jeune génération, et de se faire des amis parmi eux, pour autant qu'ils soient décontractés et ne cherchent pas les ennuis. A partir du moment où ils aborderont des sujets ennuyeux (de son point de vue), comme la politique, il passera à autre chose.

Alliés et ennemis

Contrairement à Martin, que l'on regardera toujours avec un peu de suspicion, Merlin n'a pas été touché par les

intrigues de la Guerre de la Marelle. Quelle que soit la position qu'il ait prise, il peut toujours déclarer que c'était par loyauté (et on ne demande pas à une personne de sang royal vers qui va sa loyauté !).

■ MERLIN, ASPIRANT SEIGNEUR DU CHAOS (Version à 225 points)

"Et Merlin ? Où est-il actuellement ?

- Ils le tiennent, dit-elle. J'ai peur qu'il ne soit maintenant leur homme. Il est informé de sa lignée, mais il y a déjà longtemps qu'ils se sont chargés de son éducation..."

- *Les Cours du Chaos*

Merlin a pris un air enfantin et innocent lorsqu'il a rencontré son père, aux limites de l'Abysse. Ça a marché, et Corwin a vidé son cœur devant lui, lui contant toute l'histoire de la Guerre de la Marelle vue d'Ambre.

S'il s'agissait d'une comédie, Merlin a obtenu ce qu'il voulait grâce à elle. En ce cas, il n'est pas le gamin naïf qu'il prétend être. Au lieu de cela, peut-être est-il toujours prêt à remplir rôle prévu pour lui, celui de roi d'Ambre et des Cours unifiés.

Attributs

Psyché - (35 points)
Force - rang Chaosien (+10 points)
Endurance - rang Chaosien (+10 points)
Combat - rang Ambrien

Pouvoirs

Empreinte de la Marelle (50 points)
Art des Atouts (40 points)
Maitrise du Logrus (45 points)
Métamorphose (35 points)
Sorcellerie (15 points)
Conjuration (20 points)

Alliés

Protecteur à la cour d'Ambre (6 points) - Voir plus haut.

Mauvais Karma

(+1 point)

■ COMMENT JOUER MERLIN, EN ASPIRANT SEIGNEUR DU CHAOS

Merlin est pourri, en fait, et il a juste caché son jeu. Il maintient ses prétentions aux deux trônes, estimant qu'il ne s'agit que d'une question de temps pour les avoir.

Les Pouvoirs dans Ambre sont dangereux. Non seulement ils peuvent vous tuer, mais aussi causer en vous une dépendance. On peut être accro aux Pouvoirs comme à tout ce qui est agréable. La plupart des gens se concentrent sur l'un d'eux, tout comme un alcoolique préfère une boisson précise. Merlin, lui, fait plutôt partie de ces gens qui doivent avoir un peu de tout. Il n'était pas satisfait du Logrus et voulait maîtriser la Marelle également. Il a étudié les Atouts, la Métamorphose et la Magie. Et dans les romans qui suivent, il semble fasciné par toutes les nouvelles sources de pouvoir qu'il rencontre.

LES ATOUTS DE MERLIN

La plupart des personnages présentés ici sont décrits d'après les Atouts dessinés par Dworkin. Trois cartes ont été exécutées par le fils de Corwin, Merlin : celles de Dara, de Martin et la sienne propre.

■ UN DERNIER MOT SUR MERLIN

Zelazny a écrit une seconde série de romans dont Merlin est le héros. Dans ces livres, on découvre un Merlin jeteur de sorts, maître du Logrus (peut-être même au niveau Avancé), initié de la Marelle et artiste des Atouts. Il possède un lacet d'étrangleur vivant, nommé *Frakir*, un artefact/créature lié à la Marelle, la *Roue Spectrale*, et quelques parents fort intéressants. Pour en savoir plus, reportez-vous aux romans *Les Atouts de la Vengeance*, *Le Sang d'Ambre*, *Le Signe du Chaos*, *Chevalier des Ombres* et *Prince du Chaos*, ou attendez le supplément *Shadow Knight*.

■ LES AMBRIENS DE LA PREMIÈRE GÉNÉRATION

Après avoir lu les descriptions de la vingtaine d'Ambriens qui précèdent, le Maître de Jeu peut se demander : "Et Maintenant ?"

Mélangez-les

La raison pour laquelle il y a trois versions de chaque Ambrien est qu'ainsi chaque campagne aura une famille royale différente. Choisissez celles qui vous plaisent parmi les variations présentées ici, modifiez-les à volonté. Notez, par exemple, qu'aucune des versions de Fiona ne lui donne d'artefact ou d'accessoire pour stocker des sortilèges. Quand on pense que Fiona est probablement la plus grande magicienne d'Ambre, il serait naturel qu'elle possède quelque objet de ce type, dont la nature variera d'une campagne à l'autre.

Faites les vôtres

Peu importe que vous choisissiez de décrire plus en détail un membre de la famille qui n'aurait été que mentionné dans les romans, ou que vous en imaginiez de nouveaux, vous pouvez vous servir de ces descriptions comme modèles.

L'étape suivante consiste à savoir comment jouer le rôle de cette bande de coupeurs de gorges. Gardez quelques idées à l'esprit.

■ UNE BANDE DE MEURTRIERS

Très tôt dans la série, nous avons un aperçu de l'attitude des Ambriens de la première génération. Corwin pilote une voiture à travers Ombre, passe involontairement du mauvais côté de la route et évite de justesse une collision avec un camion-citerne. Le conducteur du camion est légèrement énervé, le traitant, entre autres choses, de "foutu conducteur !" Random se montre alors, pistolet à la main.

Le type fit volte-face et se mit à courir, les yeux exorbités par la peur, la mâchoire tombante.

Random visa soigneusement le dos de l'homme. J'eus juste le temps de lui donner un coup de poing sur le bras au moment où il appuya sur la détente.

La balle atteignit la route et partit en ricochant.

Random se tourna vers moi, blanc de rage.

"Espèce de crétin ! Cette balle aurait pu atteindre la citerne !

- Elle aurait pu également se loger dans le dos du type.



- Et après ? On s'en fout ! On ne passera plus jamais par ici pendant cette génération. Ce salaud a osé insulter un prince d'Ambre ! C'est ton honneur que je défendrai.

- Je peux défendre mon honneur moi-même." Quelque chose de froid m'envahit brusquement, me forçant à ajouter : "C'était à moi, non à toi, de le tuer, si j'en avais décidé ainsi." J'avais le sentiment d'avoir été outragé.

Il baissa la tête. La portière claqua et le camion partit à toute allure.

"Je suis désolé, frère, dit Random. Je n'avais pas l'intention de te blesser. Mais j'ai été offensé en entendant l'un d'eux te parler de cette façon. Je sais que j'aurais dû te laisser disposer de lui à sa convenance, ou au moins te consulter."

- Les Neuf Princes d'Ambre

On note que Corwin ne parle pas à Random de miséricorde, de bonté humaine ou du côté un peu psychotique qu'il y a à tuer quelqu'un parce qu'il a été malpoli. Non, Corwin se comporte comme si le conducteur du camion lui

appartenait et que Random s'était montré insolent en essayant de détruire un objet personnel.

Il y a une autre morale à cette petite histoire. Random est le bon gars de la famille. Tous ceux que nous rencontrons par la suite sont pires. Comme le dit Corwin, en parlant d'Ambre, "Tous mes parents possèdent trop de siècles de cynisme ou de sagesse."

■ UNE TRADITION DE COMPLOTS MACHIAVÉLIQUES

Il y avait une curieuse note d'admiration dans la voix de cette femme qui avouait qu'elle avait essayé de me vendre à mon ennemi, et qui recommencera à la première occasion - pendant qu'elle parlait de quelque chose dont elle me tenait pour responsable et qui avait saboté ses plans. Comment pouvait-on être aussi machiavélique en présence d'une victime désignée ? La réponse jaillit immédiatement du fin fond de mon cerveau : dans notre famille, c'était notre façon de faire...

- Les Neuf Princes d'Ambre

Complots, intrigues, cabales. Les Ambriens sont sans cesse en train d'intriguer et de comploter. Il n'y peuvent rien.

Prenons un exemple "réel" de ce que signifie vraiment "être machiavélique". C'est l'un de mes passages favoris du livre de Niccolò Machiavel, *Le Prince*.

Supposons que vous êtes le Prince en question. Vous venez tout juste de vaincre votre ennemi et, ce faisant, vous avez fait la conquête d'une nouvelle province dont les habitants vous détestent, vous et tout ce que vous représentez. Ils vous ont combattu férolement, et maintenant qu'ils sont sous votre coupe, ils commencent déjà à grogner et à lancer des appels à la rébellion pour la liberté.

Comment régler cette situation au mieux ?

Commencez par trouver le plus ambitieux, le plus brutal, le plus cruel, le plus violent et le plus insensible, mais aussi le plus efficace, de tous vos officiers. Appelons-le *le Commandeur*. Le Commandeur est un homme totalement incapable de diriger une province civile, quelqu'un qui ne connaît que la discipline militaire et qui écrasera sans pitié la moindre résistance contre l'ordre nouveau.

Accordez la régence de vos nouvelles terres à ce monstre, en le sommant de maintenir l'ordre et lui donnant toute autorité pour agir en tant que chef de la police, juge, jury et bourreau.

Laissez mijoter quelques mois.

Qu'avez-vous alors ?

Une région écrasée, mais où tous les dirigeants contestataires ont été exécutés et où toute rébellion a été éliminée par la force des armes.

Maintenant, vous, le Prince, vous vous y rendez.

Quelqu'un va sûrement moucharder, venir à vous pour se plaindre des mauvais traitements infligés par le Commandeur. Vous montrez votre stupéfaction. "Cela ne peut pas être", dites-vous, "je suis sûr que personne d'autre n'a pu être témoin de telles atrocités".

Voyant que vous êtes prêt à les écouter, d'autres malheureux viennent vous raconter leurs histoires sur le Commandeur.

Horrifié, vous le faites arrêter. Puis, comme les témoignages concernant ses actions s'amontellent, vous organisez un procès public.

Pour finir, bouleversé par ses vilenies, vous ordonnez qu'il soit exécuté en public.

A coup sûr, son remplaçant aura l'air d'un saint en comparaison. Apte à gouverner, diplomate, entraîné pour ce poste.

Au final, vous vous êtes débarrassé du Commandeur — qui risquait de mettre en danger votre propre pouvoir — vous avez pacifié votre nouvelle province, en tuant un grand nombre de rebelles potentiels, et vous avez fait d'une contrée ingouvernable une région qui acceptera paisiblement votre

domination. De plus, ce qui n'est pas le moindre des résultats, vous êtes un héros aux yeux des habitants et vous êtes devenu leur champion en mettant bas le monstre qu'ils redoutaient.

C'est ça, être machiavélique !

Pourtant, Machiavel n'arrive pas à la cheville des Ambriens. Ils sont méprisables, immoraux et plus sournois qu'il est possible. Et en plus, ils en sont fiers.

■ DES EXCUSES ?

Il y a un autre petit jeu auquel se livrent les Ambriens. Ils se parlent comme s'ils marquaient un point chaque fois qu'ils amènent l'un de leurs parents à présenter des excuses. Etant donné qu'ils s'amusent à cela depuis des millénaires et qu'ils gardent leurs "points" éternellement, ils se montrent très réticents à l'idée de faire des excuses.

Tout ça pour dire qu'ils ont cela en horreur, surtout vis-à-vis de leurs pairs, mais aussi de n'importe qui de plus jeune qu'eux.

Alors oubliez tout de suite l'idée que l'un d'eux puisse dire : "Je suis désolé" ou "Je te présente mes excuses".

Au lieu de cela, tâchez de trouver une échappatoire aux excuses que vous pourriez être forcé de présenter. Les expressions *probablement*, *peut-être*, *on dirait que*, *il est possible*, *je présume*, sont toutes adaptées pour accompagner une quelconque expression de regrets. Ainsi, au lieu de déclarer "Je suis désolé", vous pouvez envisager de dire :

- "Je te dois peut-être des excuses."
- "Je devrais probablement éprouver quelque regret."
- "Mes actions méritent-elles pénitence ?"
- "Si cela s'avérait exact, j'en serais désolé."
- "Je devrais peut-être envisager de t'exprimer mes regrets."
- "Il est peu probable, quoi que je fasse, que ce soit un signe suffisant de contrition."

Si un joueur ne joue pas le jeu correctement, s'il présente ses excuses trop facilement, il est sûr qu'on le regardera bizarrement. Pour un détenteur du sang d'Ambre, faire des excuses sans y être forcé est quelque chose d'aussi bon goût que de raconter des histoires drôles au beau milieu d'une importante partie de poker.

■ MÉFIANCE ENVERS L'INNOCENCE

"*Je vais te dire quelque chose que Benedict aurait dû te dire il y a longtemps. Ne te fie jamais à un membre de ta famille. C'est bien plus dangereux que de se fier à un étranger. Avec un étranger, il y a au moins une petite chance qu'il ne te veuille pas de mal.*

- Vous le pensez sérieusement, n'est-ce pas ?

- Oui.

- Et ça s'applique à vous aussi ?"

Je souris.

"*Bien sûr que non. Je suis un homme d'honneur, je suis la bonté, la bienveillance, l'altruisme incarnés. Tu peux te reposer sur moi en toutes circonstances.*"

- Corwin et Dara
Les Fusils d'Avalon

Les Ambriens se méfient de tout ce qui ressemble à de la bonté. Quelqu'un de gentil et honnête les incitera plus à la méfiance qu'un sombre manipulateur d'hommes.

Pourquoi ?

Parce qu'ils savent comment réagit le manipulateur. Ils le comprennent. Ça leur paraît logique.

Au contraire, la gentillesse leur semble affectée, comme une couverture à de sinistres desseins. Les Ambriens se méfieront de quelqu'un à l'air franc.

Ils ne seront satisfaits que lorsqu'ils se retrouveront face au cynisme ou si le personnage, au bord de la destruction, sans rien à gagner mais tout à perdre, reste fidèle à son honnêteté.

Et même à ce moment-là, ils auront encore des doutes.

■ ILS SONT PLUS INTELLIGENTS QUE VOUS

Oh, quelle surprise !

Vous, le Maître de Jeu, n'êtes pas aussi intelligent que ces vieux Ambriens. Pourtant, votre travail consiste, entre autres choses, à les incarner correctement. Vous devez pondre le même genre d'intrigues qu'ils pourraient imaginer, mettre sur pied de grandes stratégies et paraître toujours un pas en avant des personnages-joueurs.

Les Ambriens s'engagent couramment dans des complots si subtils que leur action est totalement invisible. Par exemple, un Ambrien qui a commencé à mettre un plan à exécution pourra communiquer avec ses complices par un signal aussi discret qu'un haussement de sourcils ou le réarrangement d'un bouquet de fleurs.



Alors comment diable est-ce que vous, simple habitant des Ombres, êtes supposé reproduire ce genre de chose ? En trichant. Tout simplement en trichant.

Planifier à rebours

Lorsque les événements approchent de leur conclusion et qu'il est évident qu'une page de la campagne va être tournée, faites apparaître un Ambrien de la première génération, à la dernière minute. Il a été injoignable pendant toute l'histoire, et il arrive juste à la fin, ayant prévu tout ce qu'il faut pour éliminer la menace qui pèse sur les joueurs et expliquant qu'il y avait pensé dès le début.

Supposez qu'ils sont infaillibles

Quand il y a un doute, partez du principe qu'un Ambrien sait exactement comment régler n'importe quelle situation.

Ils ont des yeux partout

Il est impossible de dresser la liste de tous les pouvoirs de Dworkin, d'Oberon ou même de Fiona. Mais on peut parier qu'ils sont capables de voir plus de choses que qui-conque. Du point de vue du MJ, c'est comme si les Ambriens voyaient tout ce qui se passe dans l'univers.

Démontrer leur prévoyance

L'exemple qui suit montre comment le MJ peut faire en sorte, a posteriori, qu'un Ambrien soit brillant.

MJ : Juderal est encore juste derrière toi !

Cindy : Flûte ! Farley, que pouvons-nous faire ?

Mick : Filons vers l'appartement de Farley sur l'Ombre Terre. Ses pouvoirs y seront peut-être moins forts.

MJ : Alors ?

Mick : Je déplace les Ombres, en coupant vers l'Ombre Terre, par tous les raccourcis possibles pour atteindre mon appartement au plus vite.

MJ : Cindy ? Que fait Dorell ?

Cindy : Dorell suit Farley, mais en gardant son épée sortie et un œil par-dessus son épaule.

MJ : Bien. Quelques minutes après, vous êtes tous deux au bout du couloir, devant la porte de l'appartement de Farley, à Boston. Que faites-vous ?

Cindy : Je surveille par où on est arrivés.

Mick : Je sors ma clé, et je la mets dans la serrure.

MJ : Tu ouvres la porte. Dorell, tu vois une silhouette en armure rose qui se matérialise à l'autre bout du couloir.

Cindy : Je tape sur l'épaule de Farley et je pointe mon épée vers Juderal.

MJ : Mick ?

Mick : Je sors mon pistolet-mitrailleur et je me tiens prêt à tirer.

MJ : Alors que vous êtes tous deux prêts au combat, vous voyez les yeux de Juderal s'ouvrir tout grands, comme sous l'effet de la surprise ou de la peur. Il recule d'un pas et disparaît. Que faites-vous ?

Mick : Je me retourne. Que regardait-il ?

Cindy : Qu'est ce qu'il y a, ici ?

MJ : Vous vous retournez et vous retrouvez face à votre oncle Caine. Il sourit. Que faites-vous ?

Cindy : Caine, ce foutu fils de....

MJ : Tu dis ça à haute voix ?

Cindy : Non, mais Dorell n'en pense pas moins.

MJ : Il agite un doigt vers toi, comme s'il avait entendu tes pensées, puis se tourne vers Farley. "Je suis content que vous ayez pu vous enfuir".

Cindy : Attends une minute. Il vient d'arriver ?

MJ : Non, vous voyez les restes d'un dîner et un livre ouvert sur la table. Mick, tu notes que deux bouteilles de ton meilleur vin ont été ouvertes et vidées. L'odeur de son tabac est très forte. A vue de nez, tu dirais que Caine doit être ici depuis deux heures, peut-être plus.

Cindy : Mais nous ne savions même pas que nous allions venir ici il y a quelques minutes !

Mick : Farley va lui poser la question. Caine, comment as-tu

su que nous allions venir ici ?

MJ : Il hausse les épaules. "Juste une intuition. Et si vous me racontiez vos petites aventures ?"

LES AMBRIENS ET LES HABITANTS D'OMBRE

Imaginez que vous campiez dans les bois. Vous trouvez une source d'eau douce tout près de votre camp. Vous avez avec vous une bouteille de solution iodée pour purifier l'eau, et vous ramenez un seau d'eau de la source. Avant de commencer à préparer le repas, hésitez-vous à verser un peu de solution dans le seau ?

Non.

Et même si vous aviez des scrupules pour une raison ou une autre, il y a peu de chances que ce soit par peur de tuer les myriades de bactéries et de virus qui flottent dans l'eau.

Un homme peut éliminer des milliards de formes de vie microscopiques sans réfléchir aux implications morales de son acte, sans même réaliser ce qu'il fait.

C'est de cette façon que les Ambriens considèrent les habitants d'Ombre.

Bien sûr, ils sont des millions, des milliards, à grouiller partout en Ombre. Oui, ils ressentent certainement la douleur et toutes ces sortes de choses. Mais s'il y a ne serait-ce que le début d'une bonne raison d'effacer une ou deux Ombres, vous pouvez les considérer comme détruites.

Un Ambrien n'a pas plus de scrupules à éliminer des milliards d'êtres humains qu'un homme n'en a à tuer des milliards de bactéries.

LES AMBRIENS ET LA JEUNE GÉNÉRATION

Je me tournai vers lui. Ses yeux s'étaient étrécis, et il avait les mâchoires crispées. Durant un instant très bref, tous nos visages se succédèrent sur le sien, comme si quelqu'un égrenait les cartes de la famille. Égoïsme, haine, jalousie, orgueil et abus se trouvèrent en l'espace d'une seconde mêlés dans son expression... et il n'avait pas encore mis les pieds en Ambre. Un déclic se produisit en moi. Je tendis les bras et le pris par les épaules.

"Tu as de bonnes raisons de le faire", lui dis-je, "et la réponse à ta question est "oui, la chasse est ouverte". Il faut le détruire ; je ne vois pas d'autre solution. Tant qu'il représentait une menace abstraite, je me suis contenté de le détester. Mais aujourd'hui, c'est différent. Oui, il faut le tuer. Mais n'en déduis pas que c'est le baptême de ton arrivée parmi nous. Il y a eu trop de haine jusqu'à ce jour. En regardant ton visage - je ne sais pas... je suis navré, Martin. Il se passe tant de choses actuellement, et tu es encore jeune. Moi, j'en ai vu beaucoup plus, et certaines d'entre elles me touchent... d'une manière différente. C'est tout."

- La Main d'Oberon

Espoirs et ambitions

Dans le passage ci-dessus, Corwin regarde dans les yeux de Martin, et il n'aime pas ce qu'il y voit. Bien sûr, il s'attendrait à trouver ce genre d'expression sur le visage de Random, mais comme beaucoup de ses frères et sœurs, il espère mieux de la nouvelle génération. C'est complètement illégitime, mais les parents attendent toujours le meilleur de leurs enfants.

Renierment

Quelle que soit l'affection qu'un Ambrien porte à son enfant, il est très rare qu'il montre ouvertement son émotion. Ça fait partie du jeu de la méfiance. A la base, tous les Ambriens voient les jeunes, particulièrement leurs propres rejetons, comme des otages et des pions potentiels. C'est pour cette raison qu'ils seront toujours très froids avec les personnages-joueurs.

L'expérience est le meilleur maître

Nous voudrions tous pouvoir dire à un enfant que le feu brûle, et qu'il nous croie. En réalité, ça ne marche pas. A un moment donné, il devra se brûler, il devra avoir mal. Après quoi, en se servant de cet élément de comparaison, ses parents lui apprennent que d'autres choses font mal. Les Ambriens de la première génération ont parfaitement compris cette leçon. Ils n'expliquent rien à leur enfants, ils préfèrent leur montrer ce qui fait mal.

L'importance de la famille

Les Ambriens sont particulièrement concernés par leur famille. Ils sont, par exemple, très portés sur les potins et les ragots. Il arrive aux pires ennemis d'interrompre une querelle le temps d'échanger les derniers commérages sur leur parentèle.

Oncles et tantes, pères et mères

Une de leurs plus grandes peurs est celle de leurs parents. Vous connaissez quelqu'un qui soit vraiment à l'aise avec ses parents ? Ou même avec les adultes de la même génération qu'eux, qui l'ont vu grandir, salir ses couches-culottes, manger ses céréales, qui l'ont plaint à chaque blessure ou écorchure ? Dans toutes les familles, les jeunes regardent les anciens avec une certaine crainte mêlée de respect et d'adoration.

Les parents ambriens sont un million de fois pires. Parce qu'à tout point de vue, ils sont ni plus ni moins que des dieux. Le travail du MJ, avec le joueur, sera de lui donner un aperçu de la façon dont ses géniteurs l'ont traité *du point de vue d'un enfant immature*. Une fois cet historique établi, il sera possible au joueur de bâtir des relations complexes entre son personnage et les Ambriens plus âgés.

Au départ de la campagne, ceux-ci apparaîtront comme de mauvais pères, des mères indignes ou des beaux-parents maléfiques. Bref, tout à fait comme un adolescent moyen voit ses parents : ce sont non pas des personnes à part entière, mais des éléments de mobilier avec lesquels il faut bien vivre.



TECHNIQUES DE JEU DE RÔLE

Au cours des années où il a été testé, *Ambre* s'est trouvé dépendre du style de jeu autant que des règles.

■ GUIDE DES ENCHÈRES POUR LE MJ

Quel doit être votre objectif, lorsque vous dirigez des enchères d'Attributs ?

Faire dépenser leurs points aux joueurs !

Reprenez le premier roman de la série de Zelazny, *Les Neuf Princes d'Ambre*. Quels sont les passages les plus dramatiques ? Les deux batailles entre Corwin et son ennemi juré, Eric, la première à l'épée (Combat) et la seconde d'esprit à esprit au cours d'un contact d'Atouts (Psyché). Et pourquoi sont-elles si dramatiques ?

D'abord parce que l'issue en est très disputée, et les forces presque égales, Eric commençant en se sentant supérieur à Corwin et se retrouvant tout surpris des progrès de son frère qui le force à l'abandon.

Ensuite parce que ce sont des combats féroces. Les deux adversaires sont des ennemis de longue date, qui s'appuient sur les ressentiments nés de batailles passées. Nous assistons à une lutte entre deux frères, dans laquelle chacun des deux tente sans cesse d'obtenir un avantage sur l'autre.

Maintenant, réfléchissez-y en termes de jeu. Pourquoi Eric et Corwin ont-ils gaspillé autant de points pour leur Combat et leur Psyché ? Parce qu'ils sont frères. Parce qu'ils sont rivaux. Parce que cela leur importait.

Votre travail, en tant que commissaire-priseur, est de faire naître le même genre de sentiments. Il vous faut compter sur ces rivalités pleines d'intérêt, de force, et si durables, entre les personnages-joueurs.

Option : Limiter le Mauvais Karma

Il arrive que des personnages, suite en général à une dépense excessive au cours des enchères, se retrouvent avec une quantité déraisonnable de Mauvais Karma. Si certains Maîtres de Jeu aiment cela, beaucoup préfèrent imposer des limitations. Si c'est votre intention, alors vous devez annoncer lesdites limites avant que les enchères ne commencent.

■ Limites de temps pour les enchères

Il n'y a pas vraiment de limites de temps pour les enchères. Prenez tout le temps nécessaire. Beaucoup, et peut-être même plus. Dans l'absolu, il faudrait prévoir une session complète pour les enchères. Ne précipitez pas les choses. Ralentissez-les en notant calmement toutes les offres, et prenez soin de vérifier avec tous les joueurs s'ils ne veulent plus

enchérir avant de déclarer une des "ventes" terminée : adressez-vous à chacun, pour lui rappeler sa situation, afin de vérifier s'il ne veut pas rajouter quelques points.

■ La mise aux enchères la plus importante

Toutes les "ventes" sont importantes. Chacune est la plus importante.

■ Les enchères pour la Psyché

Durant les enchères pour la Psyché, vous pouvez toujours insérer les répliques suivantes :

- "Souvenez-vous, il n'y a pas d'échappatoire lors d'une bataille psychique. Une fois que vous avez établi un contact d'Atout, c'est la Psyché et elle seule qui décide de l'issue du combat."
- "La Psyché est l'Attribut le plus important dès qu'il est question d'utiliser la Marelle, le Logrus, les Atouts ou la Magie."
- "Pensez aux contacts par Atout ! Vous en recevrez sans cesse ! Et à chaque fois, vous risquerez de vous retrouver en plein duel mental. En plus, si vous avez une Psyché pourrie, vous ne serez peut-être même pas capable de refuser les appels."

■ Les enchères pour la Force

Ce qu'il y a d'important, avec la Force, c'est qu'on peut compter sur elle.

- "N'oubliez pas, la Force est le complément idéal du Combat ! Vous pouvez avoir un rang fantastique en Combat, une fois vos armes fichues, vous le serez aussi, si vous ne faites pas le poids en Force."
- "C'est la Force qui fait toute la différence, lors d'un corps à corps. Vous n'achetez pas que des muscles, mais aussi des compétences en lutte et en arts martiaux."
- "La Force représente aussi votre résistance physique. Quelqu'un qui possède une Force élevée est recouvert d'une couche de muscles et capable de supporter les impacts des chutes, des collisions ou des coups, en plus de briser ce qui lui tombe sous la main."

■ Les enchères pour l'Endurance

Il faut souligner que l'Endurance est la "batterie" qui alimente tous les autres Attributs.

- "L'Endurance représente deux choses : tout d'abord le souffle, qui vous permet de continuer d'agir sans ressentir la fatigue, mais aussi vos capacités de guérison et de régénération. Plus votre Endurance sera élevée, plus vite vos blessures cicatriseront."

• "Si vous comptez utiliser les Pouvoirs principaux, en particulier sous leurs formes Avancées, vous devriez vraiment prendre de l'Endurance. Souvenez-vous que Corwin se sentait épuisé chaque fois qu'il utilisait le Joyau du Jugement et, pourtant, il avait une sacrée Endurance."

• "L'Endurance est le facteur décisif dans toutes les batailles un peu serrées. Lorsque deux adversaires sont de force égale, que ce soit dans un duel à l'épée, un corps à corps ou un duel psychique, c'est celui qui a la meilleure Endurance qui l'emporte."

• "L'Endurance est essentielle pour ceux qui veulent utiliser la Métamorphose. La tension infligée par la transformation du corps ne peut être supportée que grâce à une Endurance élevée."

■ Les enchères pour le Combat

• "Le Combat couvre tout ce qui concerne l'art de la guerre. Des épées aux fusils et des tanks aux bombardiers nucléaires. Un maître en Combat connaît toutes les armes et toutes les manières de s'en servir."

• "Il n'y a pas que l'escrime. Le Combat donne à un personnage des compétences stratégiques et tactiques qui peuvent lui servir dans toutes les situations. Il détermine vos capacités à concevoir un plan et à compléter, et il indique votre niveau aux échecs."

■ Enchères alternatives

Choisir ses Attributs

Si vous voulez accepter un nouveau joueur, après la fin des enchères, vous lui ferez créer son personnage comme s'il avait été présent durant les enchères mais n'avait rien misé. Il devra alors s'accorder sur les mises déjà faites.

Enchères en aveugle

Il s'agit de faire se dérouler les enchères sur une semaine ou deux, les joueurs faisant leurs offres chacun de son côté, par téléphone, courrier, liaisons informatiques ou minitel, voire en personne. Il est préférable, dans ce cas, de mener les quatre mises à prix simultanément.

Variantes de règles

Le MJ peut donner aux joueurs plus ou moins de 100 points. Une campagne basée dans les Cours du Chaos, par exemple, verra l'équipe créer des personnages dont les Attributs démarrent tous au rang Chaotique et disposant de 140 points. Il y aura alors des rangs intermédiaires entre Chaotique et Ambitieux.

Jouer des Ambriens de la première génération

Ce n'est pas recommandé pour une campagne, mais il n'y a rien qui interdise à un MJ d'écrire un scénario dans lequel les joueurs choisiront leur Ambien préféré comme personnage.



pour aider le MJ et les autres joueurs à se faire une meilleure idée de la personnalité de celui-ci.

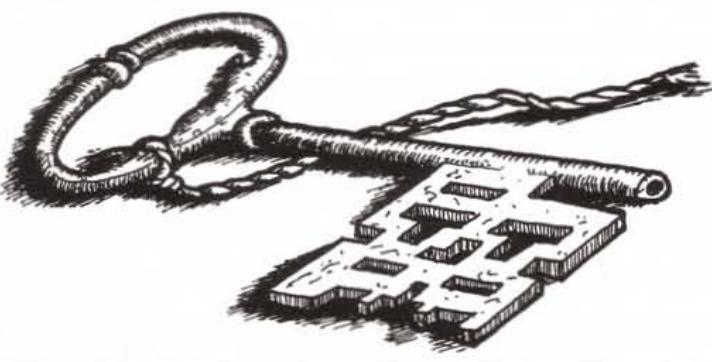
N'attendez pas des participants qu'ils répondent à toutes les questions. Pour une interrogation donnée, certains vous feront un discours très développé et intéressant, tandis que d'autres estimeront que cela ne concerne pas leur personnage ou que la réponse tient en deux ou trois mots.

Choisissez quelques questions parmi celles qui suivent, et lisez-les au joueur, ou bien notez-les sur une feuille que vous leur donnerez. N'ayez pas peur d'en ajouter d'autres de votre cru, surtout si elles peuvent vous aider à développer certains aspects de votre campagne.

- Ton personnage est poursuivi par un rêve/cauchemar récurrent. Décris-le moi.
- Ton personnage a besoin d'un cheval pour un long voyage. Décris sa monture — taille, couleur, stature, entraînement et caractère.
- Du point de vue de ton personnage, en ce qui concerne ta famille, vaut-il mieux être aimé ou être craint ? Ta réponse serait-elle différente vis-à-vis d'un autre groupe de gens ? Si oui, lequel ?
- Quelle est la nourriture préférée de ton personnage ? Sa boisson favorite ? Celles qu'il déteste ?
- Tu vas te faire l'avocat du diable. Qu'est-ce que toi (je parle au joueur), tu détesterais chez ton personnage ? Quelles bonnes raisons auraient les autres de le détester ou, simplement, de ne pas l'aimer ? Est-ce qu'il a une manie, ou une simple habitude, qui peut devenir énervante au bout d'un moment ?
- Raconte-moi la première grande histoire d'amour de ton personnage. Ça peut être un flirt d'adolescent ou une liaison durable. N'oublie pas de décrire la personne qu'il a aimée, ainsi que l'évolution de ses sentiments envers elle. Cela a-t-il commencé par une haine farouche ? Un coup de foudre ?

QUESTIONNAIRE POUR LE PERSONNAGE

Un bon moyen d'amener un joueur à bien sentir son personnage est de lui soumettre un questionnaire. Outre le concours que cela lui apporte pour démarrer, ce document peut être utilisé par la suite, à mesure que son héros évolue,



Qui a craqué le premier ? Était-ce une surprise ? Comment cela s'est-il terminé ? Comment est-ce ressenti maintenant, par toi, ton amant (e), vos rivaux, parents, amis, etc. ?

- Tu reviens dans une auberge confortable, en Ombre, où tu as été très bien reçu à de nombreuses reprises dans le passé, pour découvrir que les gens qui la tiennent viennent d'être menacés, battus et détroussés. Tu traques les voleurs et captures leur chef. Que fais-tu, maintenant ?
- Ton personnage s'engage dans une discussion sur la mort. Comment décrirait-il sa mort idéale ?
- On revient au bandit de tout à l'heure. Tu décides que le bannissement dans une Ombre lointaine est un châtiment parfait pour lui. Décris-moi l'Ombre que tu choisiras pour l'exiler.
- A quoi ressemblait ton personnage à dix ans (en sixième) ? Était-ce un freluquet, un gros costaud, un ringard, un débrouillard ou un minable ? Était-il populaire ou pas ? Décris le rapidement et, si tu le "sens", raconte-moi un jour ordinaire de sa vie à cette époque.
- Ton personnage a-t-il eu un animal familier ? De quelle espèce ? Où est-il maintenant et que lui est-il arrivé ?
- Supposons que ton personnage veuille passer quelque temps incognito dans un endroit du genre Far West, avec des cow-boys, des indiens, des pistoleros, des pionniers et des chercheurs d'or. Disons vers 1875, après la Guerre de Sécession. Il va probablement y rester plusieurs années. Dis-moi quelle apparence et quelle position sociale il choisira.
- Pour ton personnage, le pire, c'est de tuer un habitant d'Ombre ou de mutiler un Ambrien ?
- Qu'est-ce qui pourrait l'inciter à tuer un habitant d'Ombre ? Une insulte ? Une agression ? Un crime dont un de ses amis serait victime ? Ou bien rien du tout ?
- Comment son père pourrait-il décrire ton personnage ? En quoi cette description différerait-elle de celle que ferait sa mère ?
- Raconte-moi la "soirée" parfaite pour ton personnage. Que s'y passerait-il ? Serait-ce une soirée en groupe ou à deux ?
- Comment est la chambre, ou l'appartement, de ton personnage ? Est-il situé au château d'Ambre ? Décris-moi le mobilier et le contenu des diverses pièces. Quel en est le style ? A quoi ressemble le coin qu'il choisit pour lire et son fauteuil favori ?
- Supposons que ton personnage soit sur le point d'achever une entreprise qui lui a pris des mois et dans laquelle il avait peu d'espoir de réussir, pour obtenir quelque chose qui lui tient à cœur. Tout d'un coup, le dernier adversaire se révèle plus fort que prévu et l'attaque sur le terrain où il est

le plus faible. Ce n'est pas forcément une question de vie ou de mort, mais ce conflit décidera de l'issue de la quête.

D'une manière totalement inattendue, ton personnage reçoit un appel par Atout d'un de ses parents qui lui offre son aide. L'intervenant est un champion dans la catégorie concernée par le duel (en d'autres termes, s'il s'agit d'une épreuve de Force, c'est Gérard qui appelle ; dans une affaire de magie, Fiona, etc.). Selon la réponse, il interviendra ou le laissera se débrouiller seul.

Ton personnage accepte-t-il son aide ou la refuse-t-il ? Et si la bataille mettait en jeu son Attribut le plus fort ou son Pouvoir le plus puissant, sa décision serait-elle la même ? Enfin, si le combat était un duel à mort, l'échec scellant son destin, sa réponse changerait-elle ?

- De quel cours ton personnage aurait-il besoin parmi ceux qui suivent : "Comment affirmer sa personnalité", "Dix étapes pour une nouvelle vie sentimentale", "Comment se faire des amis et influencer les gens", "Organiser sa vie" ? Pourquoi ? Lequel pourrait-il donner ?
- Comment ton personnage décrirait-il son conjoint idéal ? Est-ce que toi, en tant que joueur, tu serais d'accord avec lui ? En quoi se trompe-t-il ? Est-il trop idéaliste ? Ou bien est-ce qu'il ne cherche pas ce qu'il faut ?
- Si ton personnage a des serviteurs, auquel fait-il le plus confiance ? Lequel aime-t-il le plus ? Lequel lui est le plus indispensable ? Décris-les tous.
- Comment ton personnage fait-il pour laver son linge ?
- S'il était brusquement plongé dans l'univers normal, sur Terre, au vingtième siècle, dans le monde occidental industrialisé, comment vivrait ton personnage ? Quelle profession exercerait-il ? Quel serait son style de vie (vagabond, marié avec deux enfants, mondain...) ?
- Tout le monde a un objet qui lui est sacré. Un vêtement, un souvenir, n'importe quoi. Lequel est-ce pour ton personnage ? Raconte-moi comment il l'a trouvé et pourquoi cet objet est devenu important à ses yeux.
- Un de tes parents, quelqu'un que tu respectes mais que tu ne crains pas, s'est comporté avec impolitesse de la même façon à plusieurs reprises. A chaque fois, en présence de tierces personnes, il t'a traité comme un inférieur, en te donnant des ordres au lieu de t'adresser une demande, et ce que tu as fait a été ouvertement critiqué devant des étrangers. Tu peux arranger les choses pour qu'il ne t'ennuie plus à l'avenir, ou bien t'élever contre lui, ou encore faire en sorte qu'un tiers intervienne auprès de lui. Quel sera ton choix ? Si tu devais expliquer tes actes, que dirais-tu ?
- En plein milieu d'un bon repas, en agréable compagnie, tu reçois un appel par Atout de l'ennemi susmentionné. Tu commences à en avoir assez de cette histoire et tu n'as pas envie de devenir un pion dans son jeu. Comment te sors-tu de cette situation ?
- Ton personnage est la victime d'une plaisanterie de mauvais goût. En appréciera-t-il l'humour ? Va-t-il égaliser le score ? Pour cela, va-t-il mettre sur pied une autre plaisanterie de même acabit ?
- Ton personnage est bloqué quelque temps sur l'Ombre Terre et a envie d'avoir de la compagnie. Le problème est que tous ses rendez-vous possibles sont trop facilement modélés par le contrôle inconscient qu'il exerce sur la Marelle. Il voudrait quelqu'un de nouveau, mais qui puisse quand même le trouver attrayant. Soudain, l'illumination : une petite annonce dans la rubrique "Cœurs solitaires - Rencontres". Ecris-moi le texte de l'annonce.

- A un moment, Corwin déclare : "... La question, purement formelle, mais philosophiquement étayée, est de savoir si quelqu'un qui possède un pouvoir sur Ombre peut créer son propre univers. Quelle que soit la réponse, nous en sommes pratiquement capables." Quelle serait la réponse de ton personnage ?
- Est-ce que ton personnage dort bien ? Rêve-t-il ? Si oui, quelle sorte de rêves fait-il ?
- Pour ton personnage, "revanche" signifie-t-il : (1) "Œil pour œil", (2) "Paiement avec intérêts", (3) "Le seul bon ennemi est un ennemi mort" ou bien (4) autre chose ? Cette vengeance, le personnage la servira-t-il chaude, aussitôt que possible, après l'offense, ou bien froide, ayant attendu le lieu et le moment adéquats ?
- Quelles émotions peut-il exprimer en public ? Le chagrin ? La colère ? La tristesse ? L'humour ? La déception ? La joie ?
- Tu as été battu, blessé, contusionné, dans une aventure récente, sans parler de la frustration que t'a apportée son dénouement (tu as gagné, mais à cause d'une politique de terre brûlée, ce que tu voulais a été détruit). Tu as maintenant plusieurs semaines pour te remettre. Étant donné que tu ne veux pas aller d'Ombre en Ombre, laquelle choisiras-tu pour t'y retirer et qu'y feras-tu ?
- Aussi bizarre que cela puisse paraître, tu as besoin des services d'une créature du genre prédateur, des royaumes du Chaos. Elle peut prendre la forme de ton choix, et cela en fera certainement ta signature. Quelle forme veux-tu qu'elle adopte ? Devra-t-elle avoir certains pouvoirs, qualités ou attributs particuliers ?
- Si ton personnage avait la possibilité de poser UNE question à Dworkin, quelle serait-elle ? Préférerait-il interroger un autre Ambrien, joueur ou non joueur ? Lequel et pour lui demander quoi ?
- Raconte-moi la première bataille à laquelle a participé le personnage, sa première chasse ou la première fois qu'il a tué quelqu'un. Essaie de rendre ce récit aussi vivant que possible, sans oublier l'âge du personnage, ses compétences et son inexpérience, ni les détails de la scène (le lieu, le temps, les costumes des protagonistes...).
- Comment est la voix de ton personnage ? S'exprime-t-il de manière formelle ou relâchée ? Y a-t-il quelque expression ou juron qu'il emploie fréquemment ?

■ LE PASSÉ DU PERSONNAGE

Une fois que le joueur a réparti ses points et choisi tous les détails secondaires comme la description de son personnage, le travail sur sa personnalité peut commencer. L'un des meilleurs moyens de le mener à bien est de passer par un peu de jeu de rôle.

■ UNE RENCONTRE DANS LES RUES D'AMBRE

Une manière populaire de faire débuter un personnage est de mener le joueur à interpréter une rencontre dans une rue de la cité d'Ambre.

Chaque fois que le joueur pose une question sur ce qui l'entoure, la réponse du Maître de Jeu devrait être basée sur

le Karma du personnage. Si, par exemple, il demande quel temps il fait et qu'il a du Bon Karma, il se verra gratifié d'une journée ensoleillée, avec une petite brise fraîche qui emporte les odeurs de la ville ; s'il a un Karma Neutre, le ciel sera nuageux, avec des éclaircies et un peu de vent ; tandis que s'il a du Mauvais Karma, il se verra infliger une pluie constante qui le laissera les cheveux trempés et les bottes imbibées d'eau.

Commencez à décrire la scène au joueur :

"Tu te promènes dans une rue, près des quais, lorsque quelqu'un te rentre dedans. Que fais-tu ?"

Que le personnage soit renversé ou chancelle dépend de sa taille. L'ivrogne pèse environ cent kilos, donc un personnage petit, pesant moins de soixante-dix kilos risque de tomber à terre ; un autre plus grand et plus gros vacillera, et qui-conque pèse plus de cent trente kilos fera tomber l'ivrogne.

Très probablement, le joueur souhaitera avoir plus d'informations.

"Le type qui t'a bousculé ressemble à un marin ivre. Il est grand, il pue le rhum, n'est pas très propre et porte des vêtements de cuir sales et un manteau en mouton. Tout en assurant son équilibre, il s'exclame d'une voix pâteuse : 'R'gardez où vous allez !' Que fais-tu ?"

Il n'y a pas d'attitude "correcte" en l'occurrence. C'est un ivrogne, malpoli et brutal, qui n'a pas peur de déclencher une bagarre ou de rudoyer quiconque essaiera d'en éviter une. Un personnage qui tentera d'arrondir les angles se verra tourné en ridicule et insulté.

"Foutus Ambriens", marmonne l'homme. "Je savais bien que vous étiez qu'une bande de cowards puants."

Il est facile de s'éloigner ou d'éviter la confrontation. Si le personnage ne fait rien, continuez comme suit :

"Il titube jusqu'au bar d'où il sortait, en criant quelque chose que tu n'entends pas très bien, à part le mot *Ambrien* qui sonne comme une insulte. Des éclats de rire résonnent dans la taverne, en réponse à ses paroles. Que fais-tu ?"



Si le personnage reste sur place, pour discuter ou pour se battre, les choses risquent de se gâter. L'ivrogne hurlera des insultes du genre :

"Espèces de larves d'Ambriens ! Toute votre foutue famille n'est même pas digne d'habiter dans un crachoir !"

Soyez créatif dans le registre des insultes ; n'ayez pas peur d'en inventer qui exploitent les faiblesses du personnage. N'ayez pas peur non plus d'en rajouter, le grossier individu passant des excuses ironiques aux pires injures, d'une peur feinte à une retraite rapide.

Si le personnage décide de se battre, sur-le-champ ou plus tard, l'ivrogne sortira une dague bien aiguisée de sous son manteau. Il a un niveau en Combat un peu supérieur au rang Chaosien et se dégradera très vite, avec un peu d'action. Ses autres Attributs sont Humains, et il ne devrait pas poser de problème au joueur.

Le laisser seul et intact peut aussi être une source de conflit. Faites passer un peu de temps et lisez ce qui suit :

"Quelques jours après, en repassant dans la même rue, tu remarques que les gens murmurent derrière ton dos. Ils semblent se raconter une histoire et rire de toi. Que fais-tu ?"

Une petite enquête révèle que l'homme relate la rencontre à qui veut bien l'entendre, en décrivant le personnage comme un pleutre et un minable. Il est très facile de le retrouver, vu qu'il fréquente toutes les tavernes du port.

Le Maître de Jeu devra compléter avec des détails tels que le nom de l'ivrogne, sa profession, ses origines, etc. Dans *Ambre*, les joueurs pouvant amener la campagne à prendre une direction nouvelle en un instant, le Maître de Jeu devra, de toute façon, apprendre très vite à inventer beaucoup de choses sur l'instant.

Pour cette rencontre, comme pour toute rencontre du jeu, le but est de faire en sorte que ça sonne bien. Utilisez tous les trucs auxquels vous pouvez penser pour faire comme si elle était prévue par avance. Si vous en avez besoin, ayez toujours sur vous une liste de noms propres. Lorsqu'un nom intéressant vous vient à l'esprit, ajoutez-le à votre liste. Il vous sera ainsi possible d'en donner un chaque fois que le besoin s'en présentera. Mettez-vous à la place du marin, pour imaginer ce qu'est sa vie. Servez-vous de ce que vous savez du personnage, de son passé et de son histoire, pour ajouter des détails. Ou bien, si vous vous sentez vraiment pervers, essayez d'imaginer comment un Ambrien, Bleys par exemple, "jouerait" l'ivrognerie.

Le but est d'amener le joueur à faire des choix sur la conduite de son personnage. Sera-t-il agressif ou passif ? Combatif ou tolérant ? S'il en a l'opportunité, comment se verra-t-il ? Si les choses en viennent à de telles extrémités, sera-t-il prêt à commettre un meurtre ? Va-t-il blesser ou mutiler son adversaire ? Ou bien sera-t-il miséricordieux ? Rancunier ?

En donnant au joueur cette chance de réagir à une situation simple, on lui permet d'explorer la personnalité de son alter ego. Comme dans toute situation, le MJ doit chercher à stresser le joueur, à le pousser dans ses derniers retranchements pour l'aider à mieux comprendre son personnage.

LES RÈGLES DU JEU

Un peu d'histoire

Durant la Première Guerre Mondiale, en Afrique, les Allemands envoyait des patrouilles dans le désert pour harceler et piller les avant-postes anglais, mieux équipés mais mal défendus.

La survie de ces commandos dépendait de leur connaissance des points d'eau potable. Dans la chaleur de l'Est africain, cette eau faisait toute la différence entre la vie et la mort, parce qu'une force d'attaque qui voulait se déplacer rapidement ne pouvait pas se permettre de trop se charger en eau. Ce point était clair pour tout le monde.

Finalement, les Allemands ont dû abandonner ces raids.

Les uns après les autres, tous les points d'eau se sont trouvés ornés de panneaux portant un crâne, deux tibias entrecroisés et la mention "POISON", et entourés des corps pourris d'animaux morts.

Après la guerre, les Allemands ont élevé une violente protestation : "L'usage du poison, disaient-ils, est expressément interdit par la Convention de Genève. Vous avez violé ces règles et vous devez être condamnés comme criminels de guerre !"

Les Anglais ont proclamé leur innocence ; ils n'avaient jamais utilisé de poison.

Comme ils le firent remarquer, les lois de la Convention n'interdisent nullement de mettre des panneaux "POISON" ni de poser quelques cadavres d'animaux ici et là.

Si on veut empêcher quelqu'un de se servir d'un point d'eau, l'important n'est pas d'empoisonner l'eau, mais simplement de convaincre l'autre qu'on l'a fait.

Aucune règle n'interdisait aux Anglais de mentir.

LES RÈGLES DU JEU POUR LE MJ

Il y a des "règles du jeu" en jeu de rôle également. Elles définissent ce que le MJ peut et ne peut pas faire. Leur respect assure les joueurs qu'ils seront jugés équitablement.

Équitablement ne veut pas nécessairement dire "honnêtement". Les Anglais ont gagné en faisant croire aux Allemands que l'eau était empoisonnée *sans transgérer les règles* !

Il est du ressort du Maître de Jeu de dire aux joueurs tout ce que voient, entendent, sentent leurs personnages et ce dont ils se souviennent. En accord avec les règles du jeu, tout ceci doit être rapporté correctement.

Le MJ ne triche pas, cela serait contraire aux règles. Mais celles-ci n'interdisent pas de mentir.

1. Les sens des personnages doivent être fiables

Les joueurs opèrent en aveugles, en dépendant du MJ pour tous les stimuli sensoriels de leur personnage. Le MJ doit également leur dire ce qu'ils se remémorent et ce qu'ils peuvent ressentir psychiquement. Tout cela doit être rapporté sans détour.

Exceptions

Les sens peuvent être trompés. Un personnage peut tomber malade, avoir des hallucinations, se retrouver dans le noir, bref, avoir des perceptions incomplètes ou inexacts. Les souvenirs peuvent être fragmentaires, flous, distordus par les préjugés ou même faux, si l'esprit du personnage a été touché de quelque manière que ce soit. Quoi qu'il en soit, le MJ doit les rapporter honnêtement, tels qu'ils se présentent au personnage.

2. Les joueurs contrôlent la destinée de leur personnage

Il n'est pas correct d'obliger le joueur à faire quelque chose s'il ne le veut pas. Toutes les actions du personnage doivent être laissées à son choix.

Exceptions

Si le personnage a froid, il est normal de lui imposer d'avoir la chair de poule et de trembler. De même, un malade fait toutes sortes de petites choses involontairement. Toutefois, s'il s'agit d'un gaillard solide comme le roc, le

faire défaillir à la vue d'un serpent ou d'une araignée ne sera pas juste. Laissez aux joueurs le soin de jouer les faiblesses de leur personnage, autant que possible.

Lors d'un combat, les lames tourbillonnent, les adversaires avancent et reculent, des milliers d'actions se déroulent à chaque minute. Étant donné qu'il n'est pas possible d'avoir une réponse du joueur sur tous les mouvements de son personnage, il revient au MJ de faire les suppositions nécessaires à leur sujet. Encore une fois, la meilleure solution est d'avoir une bonne compréhension de la manière dont le joueur souhaite voir agir son alter ego. Se dérobe-t-il lorsque ses chances sont trop faibles ? Pare-t-il tous les coups qu'on lui porte ? Une question de ce genre trouve ses meilleures réponses dans l'expérience, quand on a joué en détail les premières rencontres après la création du personnage.

■ 3. La mort et toute issue définitive doivent être justifiées

Il n'y a rien de plus irritant pour un joueur que de voir son personnage pénalisé pour un simple faux mouvement. Il ne doit pas y avoir de "bouton d'autodestruction" qui tue instantanément un personnage, à moins que celui-ci n'ait été averti à plusieurs reprises de cette éventualité.

Exceptions

Je n'en vois pas. Il arrive que, pour les besoins d'une histoire, un personnage commence par être assommé, kidnappé ou sorti de scène sans pouvoir rien y faire : cela fait démarrer l'action. Ce genre de choses ne doit cependant être qu'un moyen pour faire avancer l'aventure, et ne doit pas affecter le personnage définitivement.



■ 4. Tout problème doit avoir une solution

Tous les vilains, les menaces, les monstres et les désastres jetés à la figure des joueurs doivent pouvoir être battus ou surmontés. En règle générale, on peut dire que toute situation devrait avoir au moins trois "issues". Le MJ en imaginera deux avant le début du jeu, et gardera l'esprit ouvert aux idées des PJ qui auraient une solution intéressante à proposer.

Exceptions

Il arrive qu'un élément du scénario soit impossible à contrer directement, ce qui force les joueurs à chercher de nouvelles idées. Johnny Hill, un de mes maîtres dans l'art de la Maîtrise du jeu de rôle, nous a envoyé un jour un "monstre" qui semblait totalement invincible et indestructible. Le problème paraissait ne pas avoir de solution, jusqu'au moment où nous nous sommes rendu compte que nous possédions la fiole qui contenait l'âme du monstre.

■ 5. Préjugés et favoritisme sont interdits

Un bon Maître de Jeu n'a ni amis ni ennemis ni préjugés ni favoris. Il ne voit plus les joueurs, mais uniquement les personnages.

Exceptions

Il n'y a pas d'exception !

LES BONS MAÎTRES DE JEU FONT LES BONS JOUEURS

Il n'est pas surprenant que les meilleurs Maîtres de Jeu aient le plaisir d'avoir d'excellents joueurs. Le Maître de Jeu ne découvre pas les bons joueurs, il les fait !

On entend trop souvent des MJ soupirer que leurs joueurs ne sont pas bons. C'est comme si un professeur se lamentait de n'avoir que des élèves qui n'apprennent rien.

Ces deux plaintes sont irrecevables. C'est le travail du professeur d'enseigner. Pas seulement aux bons élèves ou à ceux qui sont tout prêts à apprendre, mais à tous ceux qui pénètrent dans la salle de classe.

Et c'est le travail du MJ de donner l'occasion aux joueurs d'interpréter leur personnage. Si un joueur ne le fait pas, il ne faut pas supposer que c'est de sa faute. Il peut simplement manquer d'expérience ou de talent. A la fin des fins, c'est au MJ de présenter comme un défi à chaque joueur des problèmes et des situations qui l'obligent à atteindre ses limites.

Considérons la situation sous un autre angle. Le jeu de rôle ne repose que sur des défis. Si un joueur réussit à chaque fois, résout tous les problèmes qu'on lui pose et ne se trouve jamais frustré de la victoire, c'est que le MJ ne fait pas assez d'efforts. Les joueurs ne ressentiront pas l'ivresse de la réussite s'ils n'ont pas peur de la défaite.

Apprendre le jeu de rôle

Vous n'avez pas besoin de donner des cours, pour ça. Le jeu de rôle s'apprend par la pratique. Lorsque les joueurs manquent de talent, la meilleure façon de les faire progresser est de les mettre régulièrement dans des situations qui les amèneront à apprendre.

La liste qui suit reprend quelques-uns des problèmes que peuvent poser les joueurs, accompagnés de suggestions pour les régler.

■ LES TUEURS DE MONSTRES

Certains joueurs croient que le jeu de rôle consiste exclusivement à taper sur quelque chose. Ils veulent défouler leur agressivité sur tout ce qui bouge, et si ça ne bouge pas, ils veulent voir la chose brisée ou au moins écrabouillée.

On peut les débarrasser de leur tendance à la violence. Cela demandera du temps et de la patience au MJ, mais il s'agit principalement de présenter des situations où la tactique "je tire d'abord, je pose des questions ensuite" n'est pas la bonne.

Cela peut donner, par exemple :

MJ : Quelque chose bondit vers toi. Que fais-tu ?

Joueur : Je l'éclate avec mon épée.

- "Tu vois une paysanne, vêtue de haillons, qui regarde avec effroi l'endroit où ton épée est entrée dans sa poitrine. "Je venais vous avertir..." a-t-elle le temps de dire, avant que du sang ne s'écoule de sa bouche."
- "Ça pousse un cri de douleur et de terreur. Tu te rends compte que tu viens de frapper une sorte de gros chiot."
- "Ton épée s'envole de ta main, et quelque chose t'attrape à la gorge et te soulève du sol. "Pourquoi vouloir du mal à Monjo ?" te demande une voix peinée."
- "Holà, mon gaillard !" fait l'homme aux cheveux de feu. "Si c'est une mort que tu veux, je suis sûr que mon père Bleys sera ravi de te rendre service !" Puis il se retourne : "Papa, il y a quelqu'un qui veut te voir !"

■ LES JOUEURS LÉGALISTES

Pour certains joueurs, les règles sont primordiales. Ils passent à côté du jeu de rôle, à force de se focaliser sur les détails et les subtilités du système de jeu. Outre qu'ils seraient certainement beaucoup plus heureux dans un club de wargames, il est important de détourner leurs questions pour les ramener à ce qui devrait les intéresser, c'est-à-dire leur rôle.

L'exemple qui suit montre comment répondre à un joueur qui se repose sur les règles. Willy est décidé à discuter sur des détails, et le MJ s'en tient à un pur jeu de rôle.

MJ : Un objet de la taille du poing brise la vitre, vole à travers la pièce et vient s'écraser dans la soupière. Que fais-tu ?

Willy : Greymer est avec moi. Il ne m'a averti de rien ?

MJ : Ton lynx semble surpris, sa fourrure se hérisse. Que fais-tu ?

Willy : Greymer est supposé avoir un Sens du Danger. Pourquoi ne m'a-t-il pas prévenu ?

MJ : Greymer se précipite vers la porte, aussi vite que s'il avait le feu à la queue. Que fais-tu ?

Willy : Je ne comprends pas. Greymer aurait dû m'avertir de ce qui allait arriver. Pourquoi est-ce que j'ai été surpris ? Est-ce bien correct ?

MJ : Tu me le demandes à moi ?

Willy : Oui, évidemment !

MJ : Quelle était ta question, déjà ?

Willy : Pourquoi est-ce que Greymer ne m'a pas prévenu de cette attaque ?

MJ : C'est Willy qui demande ça, ou bien c'est Garvin ?

Willy : Quelle différence ? Réponds simplement à ma question.

MJ : Si c'est Willy qui la pose, je suggérerais qu'on en discute plus tard, après la partie. Quant à Garvin, comment pourrait-il le savoir ?

Willy : Okay, okay, Garvin pose la question.

MJ : A qui ?

Willy : A Greymer, là !

MJ : Greymer a filé dès que la grenade est tombée dans la soupe. Il a dû réaliser que c'était dangereux de rester.

Willy : Grenade ? Quelle grenade ?

MJ : Tu veux regarder dans la soupière ?

Willy : Non ! Je me rue hors de la pièce...

■ LE JOUEUR INDIFFÉRENT

Un joueur qui ne se soucie pas de son personnage nuit souvent à l'ambiance de la campagne. C'est particulièrement énervant pour ceux qui, eux, tiennent vraiment à leur héros et entendent quelqu'un répéter sans cesse : "Et puis quelle importance si on se fait tous tuer..."

La meilleure solution à ce problème est d'établir un lien très fort entre le joueur et son personnage. C'est possible par le biais de séances de jeu durant lesquelles le joueur prendra de vraies décisions pour son PJ.

Vivre la vie du personnage

Un joueur appréciera mieux son personnage s'il joue les petits problèmes de sa vie de tous les jours, ceux que nous rencontrons tous. Les Ambriens sont si puissants que le "plaisir" tout simple que prend le joueur à surmonter ces difficultés bancales l'aide à s'attacher au personnage.

• "Comme tu arrives à la porte, tu vois que quelqu'un est justement en train d'y accrocher un panneau "Fermé". Il semble avoir décidé de fermer pour le reste de la journée. Que fais-tu ?"

• "Trois types se dressent devant toi. Ils te demandent ton argent. Que fais-tu ?"

• "Tu es seul et tu as envie de manger un morceau. Que fais-tu ?"

Vivre la jeunesse du personnage

Faire vivre au joueur la jeunesse de son alter ego peut être une expérience extraordinaire. Cela lui donne une chance de voir émerger sa personnalité et de jouer cette personnalité et pas simplement une série d'Attributs et de Pouvoirs. L'âge le plus indiqué pour cela est aux environs de douze ans. Le PJ devrait être normal pour cet âge, mais avec des particularités expliquant ses points forts d'adulte. Voici quelques exemples montrant comment imaginer la jeunesse de personnages ambriens.

Iresa, le personnage de Peggy, doté d'une Force extraordinaire, a dû dans sa jeunesse être capable de véritables prouesses musculaires. En dehors de cela, si elle était au-dessus de la moyenne, elle n'avait aucune capacité particulière. Bien sûr, comme toutes les gamines de douze ans, elle était aussi très réticente à faire quoi que ce soit qui puisse la distinguer des autres.

Le personnage de Willy, Garvin, mesure 1,75 mètre et pèse 85 kilos, à l'âge adulte. Son principal Attribut est sa Psyché, dans laquelle Willy a investi 52 points. A douze ans, elle devait déjà être spéciale. Son Attribut le plus faible est sa Force, de rang Chaosien, ce qui signifie qu'il devait être tout à fait dans la norme, étant enfant. Ses deux autres Attributs sont au rang Ambrien, et Garvin devait être au-dessus de la moyenne en ce qui concerne la résistance physique et les réflexes. N'oublions pas qu'il maîtrise la Marelle au niveau Avancé. S'il n'avait pas de pouvoirs à 12 ans, son sang recevait déjà ce potentiel. De plus, les études qu'il a entreprises sur la Marelle montrent que c'était un jeune homme intelligent, et à tout le moins studieux.

Herrick est le personnage d'Alex. C'est un adulte important qui a sans doute été un enfant grand et pas commode. Il est classé premier en Combat et en Endurance, ce qui veut dire qu'il a dû être assez athlétique. Toutefois, avec ses huit

points de Mauvais Karma, il a probablement subi de plein fouet toutes les malédictions de l'adolescence : maladresse, voix qui mue, acné, embonpoint, etc.

■ TECHNIQUES DE MAÎTRE DE JEU

L'"art" d'être un Maître de Jeu d'*Ambre* a deux facettes : l'art de créer une histoire, ce dont nous avons déjà discuté dans le chapitre "Création d'une campagne", et celui d'interagir avec les joueurs et de rendre les choses intéressantes une minute après l'autre.

■ VRAISEMBLANCE

D'après le dictionnaire, c'est la qualité de ce qui paraît vrai. L'un des principaux objectifs du MJ consiste à faire en sorte que les joueurs croient en ce qui arrive dans sa campagne, à leur faire accepter ces événements comme s'ils étaient réels.

■ IL NE FAUT PAS EXPLIQUER, IL FAUT MONTRER !

Comme on dit à Hollywood, la première règle pour que quelque chose paraisse vrai, c'est de ne pas en parler, mais de le montrer ! Ce qui veut dire qu'en tant que Maître de Jeu, vous ne devez pas affirmer quelque chose aux joueurs, sur l'univers qui les entoure, mais leur décrire ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent, ce qu'ils sentent et ressentent.

Vous pouvez assurer à un joueur qu'une petite fille est vraiment une peste. Ou bien vous pouvez lui dire :

"Tu jettes tranquillement un coup d'œil dans la chambre. Au lieu d'y voir les deux enfants endormis, comme tu t'y attendais, tu vois la fillette debout, penchée sur le lit de son grand frère, qui dort, lui. Elle soulève la couverture d'une main, et de l'autre, elle tient une fiole qui semble contenir quelque chose comme une abeille ou une guêpe."

Si vous voulez faire comprendre aux joueurs qu'un individu est bon, montrez-le leur en train d'accomplir une bonne action.

Dans le même registre, dire au joueur que son personnage se sent furieux, ou triste, n'aura pas le même effet que lui faire vivre les événements qui ont causé cette émotion.

Même si vous devez lui expliquer ce qu'éprouve son personnage, il est préférable de le faire "du point de vue de celui-ci". Par exemple, déclarer "Un tel t'a raconté...", "Tu as lu..." ou "Tu as vu un jour..." aura plus d'impact qu'un simple "Tu sais que..."

Voici trois manières de communiquer à un joueur des émotions dont il se "souvient".

Exemple de souvenir avec une émotion mentionnée

Un nom entendu par les personnages rappelle quelque chose à Iresa (Peggy). Le MJ lui donne juste un aperçu de ses souvenirs, du lieu, de l'époque et des émotions qui en subsistent.

MJ : Ce nom, Josek, ne t'est pas inconnu. Oui, tu en es à peu près sûre, tu as connu quelqu'un qui s'appelait comme ça, quand tu étais enfant.

Peggy : Ah oui ? Quel âge j'avais ? Il était quoi pour moi, ce Josek ? Dis-moi tout à son sujet.

MJ : Tu devais avoir dix ou douze ans, c'était dans ce pensionnat que tu détestais tellement. A cette époque, ta mère faisait une dépression nerveuse et, comme d'habitude, ton père était parti. Iresa était une athlète parfaite, mais ses études étaient loin de l'être, elles. Tu avais beaucoup de problèmes avec les examens, surtout en maths. De plus, ton ancienne école n'avait pas de bons professeurs de langues mortes, et tu accusais un retard certain là aussi. Ça te paraît correct ?



père était parti. Tu te souviens de Josek comme d'un gamin de ton âge qui n'arrêtait pas de t'humilier. Tu le haïssais.

Exemple de souvenir avec une émotion rappelée

Reprenez l'exemple d'Iresa. Cette fois, le Maître de Jeu lui dresse un tableau rapide des circonstances liées à ce souvenir et des sentiments qui s'y rattachent.

MJ : Ce nom, Josek, ne t'est pas inconnu. Oui, tu en es à peu près sûre, tu as connu quelqu'un qui s'appelait comme ça, quand tu étais enfant.

Peggy : Ah oui ? Quel âge j'avais ? Il était quoi pour moi, ce Josek ? Dis-moi tout à son sujet.

MJ : Tu devais avoir dix ou douze ans, c'était dans ce pensionnat que tu détestais tellement. A cette époque, ta mère faisait une dépression nerveuse et, comme d'habitude, ton père était parti. Iresa était une athlète parfaite, mais ses études étaient loin de l'être, elles. Tu avais beaucoup de problèmes avec les examens, surtout en maths. De plus, ton ancienne école n'avait pas de bons professeurs de langues mortes, et tu accusais un retard certain là aussi. Ça te paraît correct ?

Peggy : Oui, ça peut aller. Mais Iresa a dû travailler très dur pour tenter de rattraper ça.

MJ : Oh, elle bûchait, pas de problème. Josek était un bon élève qui te menait la vie dure. Il avait toujours de meilleures notes que toi et il ne cessait de te narguer avec ses résultats. Il avait l'habitude de faire des petites devinettes en latin, sur ton nom. Toute l'école les trouvait à mourir de rire, et tu avais même entendu des professeurs les réciter en classe.

Peggy : J'étais son seul souffre-douleur ?

MJ : Oui, il ne plaisantait jamais sur d'autres noms que le tien.

Peggy : La sale petite peste !

Exemple de souvenir avec une émotion jouée

Dans ce modèle, le MJ va faire rejouer à Peggy quelques moments de sa vie, lorsqu'elle était en relation avec Josek. La discussion démarre de la même façon, mais le MJ emmène Peggy dans le passé d'Iresa.

MJ : Ce nom, Josek, ne t'est pas inconnu. Oui, tu en es à peu près sûre, tu as connu quelqu'un qui s'appelait comme ça, quand tu étais enfant.

Peggy : Ah oui ? Quel âge j'avais ? Il était quoi pour moi, ce Josek ? Dis-moi tout à son sujet.

MJ : Tu devais avoir dix ou douze ans, c'était dans ce pensionnat que tu détestais tellement. A cette époque, ta mère faisait une dépression nerveuse et, comme d'habitude, ton père était parti. Ça te paraît correct ?

Peggy : Oui, je vois bien l'enfance d'Iresa comme ça.

MJ : Okay, alors on continue dans le passé. Tu es une très bonne athlète, mais tes études ne se passent pas très bien. Un jour, tu entres dans la classe de latin et tu vois le professeur, Josek et quelques autres élèves qui rient. L'enseignant t'aperçoit, il se met la main sur la bouche et devient tout rouge. Que fais-tu ?

Peggy : C'est moi qui lui fais cet effet-là ?

MJ : On dirait. Josek te jette un regard, murmure quelque chose aux autres élèves et ils éclatent de rire. Que fais-tu ?

Peggy : Je suppose que je devrais l'ignorer et aller m'asseoir.

MJ : Le professeur calme tes coreligionnaires et les choses redeviennent normales. Le cours se termine deux heures après. Tu fais quelque chose de spécial ?

Peggy : Non... Est-ce que je connais l'un des étudiants qui s'amusaient ?

MJ : Oui, ils sont tous dans ta classe. Il y a même une fille que tu connais très bien. Elle s'appelle... disons, Vina.

Peggy : Je vais voir Vina et je lui demande de quoi elle riait.

MJ : Elle paraît embarrassée et elle te dit que ce n'était rien.

Peggy : Bien.

MJ : Tu insistes ?

Peggy : Non, je la laisse partir.

MJ : Bien. Quelques jours plus tard, à la cantine, tu vois des élèves plus vieux que toi rire en se passant une feuille. Celui qui la tient te voit et se dépêche de la ranger dans un bouquin. Que fais-tu ?

Peggy : Je peux prendre le papier ?

MJ : Si tu vas vers lui, c'est possible.

Peggy : Je le prends.

MJ : Le garçon ne veut pas te le donner. Il lève la main pour te retenir. Que fais-tu ?

Peggy : Je peux lui tordre le bras pour l'obliger à me donner cette feuille ?

MJ : Avec ta force ? Tu as le papier trois secondes après. Alors ?

Peggy : Qu'est-ce qu'il y a d'écrit dessus ?

MJ : C'est du latin. Pas vraiment ta spécialité. Toutefois, tu y reconnais ton nom. Il sert de rime à la fin de chaque vers.

Peggy : Ça veut dire quoi ?

MJ : Pour autant que tu comprennes, c'est une suite de jeux de mots sur ton nom. Que fais-tu ?

Peggy : Je cherche cette vermine de Josek.

MJ : Tu le vois à l'autre bout du réfectoire.

Peggy : Je vais lui mettre ça sous le nez et je lui demande si c'est son œuvre.

MJ : Il semble effrayé quand tu viens vers lui. Il est plutôt gringalet, et vous êtes à un âge où les filles sont facilement plus grandes que les garçons. Il regarde le papier et paraît avoir du mal à avaler sa salive. Alors ?

Peggy (tenant la voix d'Iresa en colère) : Si tu écris encore une seule fois quelque chose sur moi, je te refais le portrait à coups de pieds, je t'arrache les bras et je te brise les jambes.

MJ : Hé bien, quel effet ! Le silence tombe dans le réfectoire. Quelques professeurs se tournent vers toi. Que fais-tu ?

Peggy : Je sors de la salle.

MJ : Okay. C'est le dernier souvenir que tu as de Josek.

■ TRUCS DE CONTEUR D'HISTOIRES

Nous avons déjà eu précédemment, dans le chapitre consacré à la création des histoires, un récapitulatif des divers éléments qui constituent celles-ci. Nous allons maintenant voir quelques trucs qui peuvent aider le Maître de Jeu à faire avancer son histoire.

■ LAISSER ENTREVOIR CE QUI VA ARRIVER

Un truc classique, au cinéma, consiste à montrer une Ombre, dans la lueur d'un réverbère, laissant présager ce qui va arriver derrière le coin de rue. Dans un film dramatique, l'ombre sera celle d'un tueur ; dans une comédie, celle d'un petit homme inoffensif.

Quel que soit le cas, ce truc est intéressant pour le MJ. Il met les joueurs en condition pour ce qui va suivre, accroît la tension et rend les événements suivants plus faciles à croire.

L'avenir par les cartes. Ambre donne aux personnages la possibilité de lire l'avenir dans les Atouts. Personne ne s'attendait à des prédictions trop précises, le MJ a toute liberté pour donner des aperçus d'événements futurs.

Brouiller les pistes. Dans chaque partie de jeu de rôle, il y a d'innombrables occasions de donner de nouvelles pistes. Il peut y avoir des échos ou des indices qui deviendront importants plus tard dans la campagne. La mention de noms ou de lieux, un événement particulier, un cadavre, une balle venue d'où on ne l'attendait pas, la perte ou la découverte d'un objet... Tout, pratiquement, peut servir d'appât pour une histoire en cours ou de base pour une histoire future.

■ ADAPTER L'HISTOIRE A POSTERIORI

Il arrive qu'il faille changer quelque chose en cours de route. Quand vous bricolez, vous pouvez démarrer la construction d'une lampe et vous retrouver avec un cendrier passable. C'est la même chose avec une histoire, au cours d'un jeu de rôle. Ça peut marcher beaucoup mieux si vous changez une ou deux choses en coulisses, pour que l'ensemble final soit plus logique.

Est-ce que Zelazny l'a fait ? Roger Zelazny a écrit ses romans sur une période de plusieurs années (et je me rappelle très bien mon impatience d'une année à l'autre, lorsque j'attendais le livre suivant).

Ce qui pouvait sembler correct en 1970, à la sortie des Neuf Princes d'Ambre, a pu paraître absurde en 1977, lorsque Zelazny écrivait Les Cours du Chaos. Il n'y a rien de mal à ça. On attend en général d'un écrivain qu'il réfléchisse à ses

romans et qu'il lui vienne de meilleures idées au fur et à mesure qu'il écrit.

Dans le second roman, *Les Fusils d'Avalon* (1972), l'auteur introduit le personnage de Ganelon, un vaurien très sympathique. Ganelon devient très vite un protagoniste important et semble être la seule personne en qui Corwin puisse avoir confiance.

Toujours loyal et fidèle au poste, il prend de plus en plus de place dans *Le Signe de la Licorne* (1975). Il pose les questions qu'il faut et participe à la plupart des découvertes importantes. Dans *La Main d'Oberon* (1976), il devient encore plus important et commence à faire des choses bizarres. Il bat Gérard, l'homme le plus fort de l'univers, court sur la tache qui couvre la Marelle Primale, récupère un paquet d'Atouts et s'en sort. C'est dans ce livre que l'on découvre le pouvoir de Métamorphose, quand Dworkin prend Corwin pour Oberon déguisé.

La dernière phrase de *La Main d'Oberon* nous révèle que Ganelon n'est autre qu'Oberon. Il a tout arrangé, allant jusqu'à créer l'Ombre Lorraine pour y attirer Corwin, de façon à pouvoir l'accompagner ensuite sous la forme de Ganelon.

Lorsqu'il a imaginé sa série, Zelazny savait-il que Ganelon était en réalité Oberon ? Ou bien cette idée lui est-elle venue lors de la rédaction du premier roman ? Ou est-ce quelque part entre 1972 et 1975 qu'il s'est dit que Ganelon serait parfait pour ce rôle ? A-t-il adapté l'histoire à posteriori ?

Je ne sais pas. Et Zelazny ne révèle pas ses secrets.

A moins que vous n'ayez le génie de Zelazny, vous devrez accepter le fait d'avoir parfois à modifier une histoire à posteriori. Ce n'est pas un truc à utiliser trop souvent, mais c'en est un qu'il faut savoir employer.

Vous ignorez quels passants deviendront des amis ou des compagnons pour les personnages-joueurs, ou seront totalement ignorés par eux. Ils peuvent très bien passer à côté d'un PNJ important ou le tuer. Par contre, un figurant que vous aurez improvisé sur l'inspiration du moment peut prendre une grande importance, comme serviteur, confident, amant ou rival.

■ PRÉVOIR DES SOUFFRANCES POUR LES PERSONNAGES

J'espère qu'il est très clair, pour le MJ comme pour les joueurs, qu'il est difficile de mourir dans une campagne d'*Ambre*. C'est en tout cas comme cela que les choses devraient être, dans un jeu où les participants consacrent beaucoup de temps et d'efforts à créer et développer leur personnage.

Toutefois, le fait que la mort ne soit pas une menace peut donner aux joueurs un sentiment d'invulnérabilité. Comme si, en enlevant d'*Ambre* l'ombre de la Camarde, on lui avait aussi enlevé ses crocs.

Rien n'est moins vrai.

Combien de fois ai-je entendu, en gros : "Erick, ce n'est pas marrant. Je me sens plus proche de ce personnage que d'aucun autre auparavant, mais toutes ces choses épouvantables qui ne cessent de lui arriver, je n'en peux plus".

Hum... Je crois que je suis sur la bonne voie.

Dans *Ambre*, les personnages-joueurs ne meurent pratiquement jamais.

Je n'ai pas dit *Jamais*. Un personnage peut toujours mourir à la suite d'une série d'erreurs culminant en une erreur fatale. Il est possible de mourir. Difficile, mais possible.

Ceci dit, le fait de ne pas avoir peur de mourir ne signifie pas que tout est facile, loin de là.

Pensez aux conséquences du premier assaut de Corwin contre Ambre. Pour sa peine, il a eu les yeux brûlés, il a été battu et emprisonné pendant plusieurs années dans un cachot pouilleux.

Vous trouveriez facile de jouer quelque chose comme ça ?

Bien sûr que non. Ce serait bien plus facile si le personnage mourait tout simplement pour permettre au joueur d'en créer un autre.

Rappelez-vous que dans le jeu de rôle *Ambre*, une erreur ne signifiera pas forcément la mort, mais parfois bien pire.

Emprisonnement et torture

Corwin a donc eu les yeux brûlés et a passé plusieurs années dans un cachot sinistre. En sortir lui a pris plus de trois ans. Du point de vue d'un joueur, c'est sans aucun doute un sort pire que la mort.

Destruction d'un sentiment de confiance

A un moment de ses aventures, Corwin pose à Martin une question délicate, dont il est pratiquement sûr que Martin cherchera à l'éviter. Comme de bien entendu, pour couvrir une amie, Martin ment, ce qui fait culpabiliser Corwin. Random, le père de Martin et "jouant trop bien au poker pour ne pas avoir remarqué" le mensonge, est présent à ce moment-là. Comme le dit Corwin : "Je venais de nous faire obtenir une assurance en mettant un père en garde contre son fils, un fils qu'il venait de retrouver".

La mort de ses amis et compagnons

Oui, oui, donnez un tas d'amis, de parents, de serviteurs et d'employés aux personnages. Habituez-les à leur présence, à leur attention, leur compagnie et à tout ce qui montre que quelqu'un vous aime et se préoccupe de vous. Ça servira peut-être à leur faire comprendre pourquoi les Ambriens sont si réticents à se lier émotionnellement.

Haine, peur et inimitié

Le fait d'être un Ambrien, avec ce que cela suppose de pouvoir, sans même parler de l'immortalité, déplaît tout bonnement à beaucoup de gens.

Les sentiments de culpabilité

C'est probablement ce qui se fait de mieux. Et puis c'est si facile... Les personnages des joueurs ont de grands pouvoirs, et il est logique qu'ils souhaitent les utiliser. Qu'arrive-t-il s'ils se trompent ? S'ils prennent un innocent pour leur principal ennemi ? S'ils s'offensent de l'attitude belliqueuse ou hostile d'un interlocuteur ? Cela se résume souvent à un dilemme moral : est-ce qu'ils le tuent ou pas ?

Chaque fois qu'un PJ tue quelqu'un, le MJ a l'occasion de lui faire éprouver un sentiment de culpabilité. Le personnage est prêt à recevoir un paquet cadeau bien enveloppé dans du papier brillant, avec un fort beau ruban, contenant toutes les preuves nécessaires. Les preuves qu'il a tué quelqu'un qui n'avait rien à voir avec son histoire.



POUR CONCLURE : LE STADE ULTIME DU JEU DE RÔLE

"Le jeu de rôle d'Ambre est un pur exercice d'acteur. Ce n'est pas un jeu ordinaire. Les règles et les nombres n'ont aucune importance. Ce qui compte, c'est votre personnage."

- Don Woodward

J'espère qu'au bout du compte, vous pourrez vous passer de ce livre.

La plus belle forme de jeu de rôle est celle où l'on ne se préoccupe que de son rôle. Pas des règles, des points et du système de jeu.

S'il peut y avoir une version "Avancée" d'Ambre, c'en sera une qui rejoindra la narration d'histoires.

Il y a quelque chose dans ce jeu que vous n'aimez pas ? Débarrassez-vous en !

Vous avez une idée pour mieux faire quelque chose ? Appliquez-la !

Pour ceux qui voudraient aller vers une forme plus extrême de jeu de RÔLE, voilà quelques suggestions :

1. Laissez tomber la création de personnages

Essayez de mener une campagne en vous passant du système de création des personnages. Plutôt que de tenir une séance d'enchères, avec des joueurs qui gèrent des points, contentez-vous de jouer cette création.

Commencez par demander à chaque joueur quel genre d'autre ego il souhaite : sa personnalité, son apparence, ses ambitions, tout... Progressivement, vous en obtiendrez une image précise. Trouvez lui des faiblesses, des points forts et des manies. Imaginez quelle a été sa jeunesse.

Puis remontez dans le passé.

Jouez cette époque avec le joueur, en commençant par un événement important pour le personnage, remontant à son enfance. Pas obligatoirement quelque chose de dangereux, mais un défi malgré tout. Nous avons tous, durant notre enfance, fait face à un moment difficile au moins. Utilisez cette expérience. Mettez le PJ dans une situation qui n'a pas de solution "juste".

Vous pouvez utiliser une grande brute ou un compagnon de jeu difficile, quelqu'un d'ennuyeux mais qui se révèlera intéressant. Ou un petit animal ("Il m'a suivi jusqu'à la maison. Je peux le garder ?") dont les parents ou les tuteurs du personnage ne veulent pas ou qu'ils trouvent mal dressé. Dès l'enfance, on a à prendre des décisions d'ordre moral, lorsqu'il n'y a pas de "bonne" solution concernant des actions dangereuses ou répréhensibles.

Petit à petit, à mesure que le personnage progresse, le choix de sa carrière, de ses compétences, de ses pouvoirs, de ses liens familiaux, tous les aspects de son passé, apparaissent.

2. Laissez tomber les points

Le fait est que le système de points d'Ambre est artificiel. Il ne sert qu'à maintenir les joueurs dans des limites raisonnables, à équilibrer les éléments du jeu pour donner un sentiment d'égalité, tout en étant assez souple pour permettre de faire beaucoup de choses avec 100 points.

Mais il limite la créativité.

Pourquoi un joueur ne pourrait-il avoir un personnage d'envergure mondiale, très âgé, voyant, avec le Pouvoir au bout des doigts, alors qu'un autre incarnerait un gamin faible et peu sûr de lui, tout juste initié aux mystères de la Marelle ? Il n'y a aucune raison à cela, si ce n'est une approche primitive du jeu de rôle, soutenue par la même logique qui veut qu'aux échecs, les deux adversaires démarrent la partie avec les mêmes seize pièces sur le plateau.

Parfois, ça ne convient pas.

Certains personnages sont jeunes, spontanés et impétueux. Ils sont suffisamment dynamiques pour que le fait de leur ajouter des pouvoirs et des capacités supplémentaires n'apporte rien au plaisir qu'on a à les interpréter. Dans ce cas, pourquoi se fatiguer avec des points superflus ?

D'autres personnages sont intéressants parce qu'ils sont sans cesse en train d'explorer les limites de leurs fantastiques pouvoirs, parce qu'on peut les laisser tendre vers ce but, pour atteindre des niveaux bien supérieurs à ce qu'on symbolise par de simples points. Qu'y a-t-il de mal à cela ?

Dans les deux cas, il ne doit pas y avoir de problème.

D'accord, ce n'est "pas juste", si un joueur a plus de points qu'un autre. Mais si la campagne est assez intéressante, si l'histoire est prenante, si les deux joueurs s'y impliquent, l'un en se dépassant sans cesse et l'autre en exploitant ses possibilités, alors la magie du jeu de rôle s'en trouve rehaussée.

3. Laissez tomber le système de magie

Les règles relatives à la magie ont été créées bien longtemps après le reste du jeu. Entre-temps, de nombreux MJ ont fait jouer Ambre sans avoir de système clair et formalisé pour la magie, laissant aux joueurs le soin d'inventer leurs sortilèges. Ceux-ci n'étaient limités que par les explications des joueurs et l'opinion du MJ sur ce qui peut marcher ou non.

Ça a fonctionné pendant des années, alors si ça vous tente, pourquoi ne pas essayer ?

4. Laissez tomber les règles

Je crois qu'en enlevant les dés du jeu de rôle, on oblige les joueurs à penser et à expérimenter.

Comme je l'ai déjà dit, Ambre a été joué à travers le monde depuis 1985. Bien franchement, la plupart des MJ ont improvisé, vu l'absence de détails et l'extrême minceur des règles. En fait, chacun inventait sa propre version d'Ambre et les règles dont il avait besoin pour jouer.

Dans presque tous les cas, il s'est produit quelque chose d'intéressant. Les règles ont eu tendance à disparaître et la partie RÔLE à se développer.

Un exemple en est le système de magie. Celui inclus ici n'est qu'un système parmi plus d'une douzaine développés au fil du temps. Alors pourquoi ne pas vous en débarrasser et laisser les joueurs lancer les sortilèges qu'ils veulent ?

5. Laissez tomber le Maître de Jeu

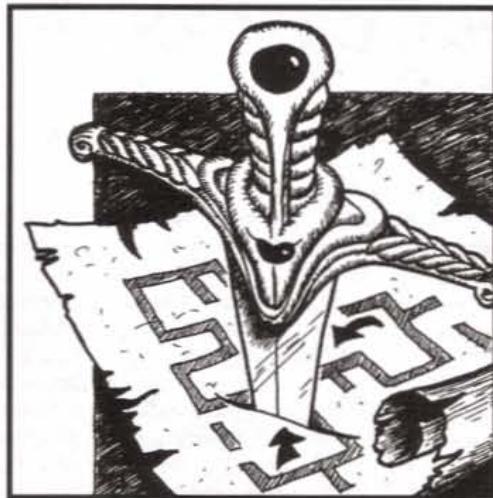
Il y a eu un autre développement parmi les joueurs d'Ambre, celui d'une nouvelle manière de jouer.

Les gens qui n'en pouvaient plus d'attendre que le MJ s'occupe d'eux, qui ne voulaient pas patienter des jours ou des semaines entre deux parties, ont pris sur eux de continuer seuls, de jouer leurs conversations et leurs explorations, sans avoir de MJ pour cela. Ils ont découvert qu'ils pouvaient prendre un énorme plaisir simplement à jouer leur rôle entre eux.

Et, étant donné que les MJ ont souvent des personnages qu'ils aiment beaucoup aussi, ils ont parfois été les instigateurs, et les inventeurs, de ce style de jeu de rôle entre joueurs.



SCÉNARIOS ET CAMPAGNES



LA GUERRE DU TRÔNE

Vous voulez un moyen de vous entraîner ? De jouer à *Ambre* sans y passer trop de temps ? Vous voulez éprouver le système de jeu et faire une partie pour le tester, sans la prendre trop au sérieux ?

Alors la Guerre du Trône est faite pour vous. C'est rapide, mortel, ça implique toutes les facettes du système de jeu d'*Ambre*, et ça ne prend pas trop de temps.

En d'autres termes, c'est tout le contraire d'une histoire normale.

■ CA CONSISTE EN QUOI ?

Dans une Guerre du Trône, les joueurs n'ont qu'un but, qu'un objectif : devenir roi ou reine d'*Ambre*. Ce qui compte, c'est de gagner !

■ DE QUOI AUREZ-VOUS BESOIN POUR JOUER ?

Vous devez avoir lu les règles, et vous assurer que vous avez des feuilles de personnage et des fiches de création d'artefacts à portée de main.

Avant de démarrer les enchères, décidez de ce que vous voulez mettre en vente. En plus des quatre Attributs traditionnels, vous pouvez proposer quelques avantages, depuis un poste important jusqu'à un artefact, ou une alliance avec un Ambrien de la première génération.

Ensuite, réunissez les joueurs. C'est tout, vous pouvez démarrer.

■ LES ENCHÈRES POUR UNE GUERRE DU TRÔNE

Les enchères sont probablement plus importantes dans une Guerre du Trône que pour une campagne normale. En plus des Attributs, il peut être amusant de mettre aux enchères divers accessoires.

Toutefois, conduire plus de sept ou huit ventes peut se révéler fatigant et long. Il est donc préférable de se limiter quant à leur nombre. *Il est préférable également d'annoncer ce qui va être proposé avant le début du jeu.*

Le Maître de Jeu pourra lancer les enchères par un discours du genre :

"Allez, les gars ! Ce soir, on va se faire une petite partie. Une Guerre du Trône. Ça veut dire que chacun de vous va devoir faire de son mieux pour créer un personnage très puissant, puis éliminer tous les autres. Celui qui

finit sur le trône gagne la partie ; les autres perdent. Et les probabilités sont fortes pour que la plupart d'entre vous y restent.

"Vous allez créer vos personnages de la manière habituelle, avec cent points. Ils vous permettront d'acheter des Attributs, des Pouvoirs, des objets, des Ombres et des alliés. Le Karma, Bon ou Mauvais, est disponible, mais il servira essentiellement lors des combats, pour cette partie.

"Je dois vous avertir d'une ou deux choses. Un, vous devriez tâcher de créer un personnage puissant, mais sans trop de points faibles. La partie va être rapide. Donc si quelqu'un se lance dans un combat alors qu'il a un Attribut minable, que ce soit la Force, la Psyché ou le Combat, il ira très vite au tapis. Ensuite, gardez-vous bien des attaques en traître. Si quelqu'un vous frappe dans le dos, ou avec un Pouvoir contre lequel vous êtes sans défense, ce sera *Adieu Berthe* !

"Dans le même ordre d'idées, je vous conseille le secret en tout. Ne parlez à personne de vos Attributs et de vos Pouvoirs, même à votre meilleur ami. Et si vous voulez faire quelque chose en douce, passez-moi un papier, ou bien dites-le moi en privé. Ne croyez pas que les autres joueurs joueront les connaissances de leur personnage, s'ils entendent ce qu'ils ne doivent pas.

"Les coalitions, alliances, équipes et autres partenariats sont permis. Je me moque de savoir comment vous vous arrangez entre vous. Mais ne venez pas pleurer si vous recevez un coup de couteau dans le dos.

"Un mot encore sur les enchères. Nous allons procéder comme d'habitude pour les Attributs : vous payez ce que vous misez, et ça détermine votre rang pour cet Attribut. Mais nous ferons deux autres ventes ensuite, pour lesquelles seul celui qui l'emportera dépensera des points, alors faites vos plans en conséquence. Maintenant, voici ce qui va être proposé aux enchères, et dans quel ordre ce le sera..."

A ce moment, le MJ donnera la liste de tout ce qui sera mis aux enchères, Attributs et autres : positions importantes, artefacts ou Alliés...

■ 1. Attributs

Les quatre habituels. Il peut être intéressant de mélanger les enchères, en proposant d'abord la Force, puis un objet ou une créature avant l'Endurance, laquelle sera éventuellement suivie du Joyau du Jugement, de la Psyché, d'un autre objet et, finalement, du Combat.

Une deuxième variante consiste à faire des enchères secrètes. Par exemple, vous pouvez mettre le Joyau du Jugement aux enchères, puis laisser les joueurs placer les points pour leurs Attributs secrètement. Ou bien les faire s'affronter pour le Combat uniquement.

■ 2. Positions

Chaque joueur peut enchérir pour occuper un poste important au château.



Capitaine des gardes du château

La position la plus couramment mise au enchères, et la plus intéressante, est celle de Capitaine de la Garde. Le personnage contrôle le château, et ce depuis plusieurs années. Tous les gardes lui ont juré obéissance (bien qu'un autre Ambrien puisse leur en imposer si leur chef est absent). Le joueur qui obtient ce poste a la responsabilité de décrire en détail les défenses des lieux, les pièges et les gardes.

La vente peut être présentée comme suit :

"Prochaines enchères, pour le poste de capitaine des gardes. Seul celui qui les emporte dépense des points et y gagne quelque chose : il sera à la tête de la garde."

Ce qui offre plusieurs avantages. Tout d'abord, le contrôle du château lui-même, défenses, gardiens, clés et cachots. Tous les gardes vous obéissent et vous ont juré allégeance. Vous décidez où ils sont postés, l'emplacement des passages secrets et des pièges."

Général des patrouilles de la forêt d'Arden

A moins de voyager par des moyens mystiques (la Marelle, les Atouts,...) ou par mer, la seule façon de sortir d'Ambre ou d'y rentrer, c'est de passer par la forêt d'Arden. Le personnage qui prend ce poste se retrouve à la place de Julian (mais sans Morgenstern, les chiens et les faucons). Il commande l'armée qui patrouille dans la forêt, connaît chaque chemin, chaque passage, chaque sentier d'Arden. C'est lui qui décide de la répartition des soldats, de la disposition et de la nature des pièges placés dans la forêt, des barraques éventuelles, et qui choisit en outre ceux de ses frères et sœurs qui seront autorisés à passer et lesquels seront arrêtés ou attaqués.

Il est aussi possible de proposer aux enchères Julian, en tant qu'allié, avec la domination qu'il exerce sur Arden.

Shérif de la cité d'Ambre

Le shérif commande aux forces officielles, depuis les Députés, chargés de maintenir l'ordre, jusqu'à la milice des volontaires entraînés à défendre la ville contre rébellion ou invasion. La flotte du port est également sous ses ordres ; elle regroupe tous les navires et chaloupes qui parcourent le port, pour assister ou guider ceux de la flotte royale ou marchande. Le shérif contrôle aussi l'administration et la bureaucratie de la cité.

Amiral de la flotte

La principale route vers Ambre est maritime, et totalement contrôlée par les navires de la Flotte Royale. Le personnage qui détient l'Amirauté a sous sa coupe les bateaux, les marins, mais aussi tout le commerce d'Ambre. Il peut disposer la flotte à sa guise et donner ses ordres aux capitaines.

Il est possible aussi de partager la flotte en deux. Dans *Les Neuf Princes d'Ambre*, Caine et Gérard en commandaient chacun une partie, Caine dirigeant l'armada du nord et Gérard celle du sud. De la même façon, les deux armadas peuvent être attribuées entre deux joueurs.

■ 3. Artefacts

Il n'y en a qu'un en général, l'objet le plus important de l'univers d'Ambre, le Joyau du Jugement. Le MJ peut annoncer le début des enchères par :

"Nous allons maintenant miser pour le Joyau du Jugement. Les enchères se font suivant la procédure habituelle, mais seul le vainqueur dépense des points. Il gagnera le Joyau et commencera la partie en étant accordé avec lui. Je lui en expliquerai en détail les pouvoirs et les possibilités. Attention, toutefois : remporter ces enchères ne vous garantit pas que vous garderez le Joyau. Si on vous le vole, on vous le vole ! Peu importe le nombre de points que vous aurez dépensés, vous le perdrez si vous ne prenez pas les précautions nécessaires. Et si quelqu'un d'autre s'arrange pour parcourir la Marelle avec le Joyau, il sera accordé avec lui et pourra utiliser ses pouvoirs."

Note

Bien que le vainqueur des enchères commence la partie accordé avec le Joyau et entraîné à l'utiliser, il ne le possède pas au départ. Il devra se présenter au chevet du roi mourant pour le recevoir.

D'autres objets peuvent être proposés aux enchères, comme l'épée mystique de Corwin, *Grayswandir*.

Des jeux d'Atouts peuvent être mis en vente de plusieurs façons, soit simplement contre des points soit au cours d'enchères dans lesquelles seuls les deux ou trois joueurs qui feront les meilleures offres recevront un paquet.

■ 4. Alliés

Le MJ peut également offrir aux joueurs d'acquérir les services et la loyauté d'un Ambrien de la première génération. Limitez cette option à un ou deux d'entre eux, et nommez-les dès le départ.

Benedict

C'est lui qui est proposé le plus souvent lors des Guerres du Trône. Il est tellement supérieur en Combat qu'il représente un allié et un atout de poids.

"Nous allons mettre en jeu la loyauté du plus grand guerrier d'Ambre, j'ai nommé Benedict. Le gagnant de ces enchères obtiendra ses services, et les autres ne dépenseront pas de points. Comme vous le savez tous, Benedict est un guerrier formidable, capable de défaire n'importe qui en combat. Il est toutefois vulnérable aux attaques psychiques ou mystiques."

Les autres Ambriens intéressants à proposer sont Corwin, Dworkin ou, dans un registre similaire, Fiona. L'aide

d'un personnage disposant de ces connaissances étendues, combinée à la possession du Joyau du Jugement, peut avoir des effets dévastateurs.

DISCUSSIONS AVEC LES JOUEURS

Le MJ devrait prévoir deux discussions en privé avec chaque joueur.

■ 1. Entretien de mise au point

Ces entretiens ont lieu dès la fin de la création des personnages. A ce moment, le MJ aide le joueur à mettre son personnage en forme, lui indique un problème possible, etc. Si le tout paraît correct, il explique aussi quelles dispositions le joueur pourrait prendre avant le début du jeu.

Pour conclure cet entretien, enfin, il demande au joueur de prendre des notes sur ce qu'il compte faire, pour le lui exposer lors du Briefing Préliminaire.

■ 2. Briefing préliminaire

Il ne doit pas commencer avant que tous les entretiens n'aient eu lieu. Ce n'est qu'à ce moment que le MJ aura une vision complète des Attributs et des Pouvoirs de chaque personnage.

Alors, juste avant que le carnage ne commence, chaque joueur lui indiquera les plans secrets qu'il aura mis au point, codes, signaux et autres surnoiseries. Prenons par exemple le cas d'un joueur qui aurait prévu de laisser quelques compagnons prêts à attaquer un prince ou une princesse du sang, qui tenterait de se rendre à la salle de la Marelle, dans les souterrains du château. Au cas où il voudrait en reparler au MJ par la suite, il appellerait ce dispositif "Plan A". Pour éviter toute confusion, le MJ devrait lui aussi envisager de prendre quelques notes concernant tous ces complots.

Avant de poser la question finale, annoncez aux joueurs que le roi est très malade, probablement mourant. Puis demandez-leur où se trouve leur personnage. Ils choisiront ce qu'ils veulent, depuis le chevet du roi jusqu'aux Ombres les plus lointaines.

DÉBUT DE LA GUERRE DU TRÔNE

Lisez l'annonce suivante aux joueurs rassemblés :

"Son état de santé étant connu, vous recevez un message selon lequel le roi n'a plus qu'une heure à vivre. Il vous demande à ses côtés pour vous donner sa royale bénédiction et vous transmettre ses dernières volontés. Que faites-vous ?"

Il n'est pas obligatoire de se rendre à cette réunion. Chaque joueur décidera donc si son personnage y va ou pas.

Celui qui a acheté l'accord avec le Joyau du Jugement n'y est pas plus obligé que les autres, mais s'il ne le fait pas, "Père" remettra l'objet à un de ses parents, "par mesure de sécurité". s'il ne récupère pas le Joyau à temps, un deuxième personnage aura la possibilité de s'accorder avec lui.

Lorsque chaque joueur vous a fait part de ses intentions, l'action démarre dans la chambre du roi.

"Vous entrez dans la chambre. Il y flotte une odeur douceâtre de médicament ou de potion magique, en même



temps qu'une senteur âcre. Votre père, qui paraît faible et plus petit que d'habitude, est couvert par une couette épaisse. Seules sont visibles sa tête couronnée de cheveux gris et sa main droite, posée sur sa poitrine, enserrant les rouges pulsations du Joyau du Jugement. Où vous tenez-vous ?"

Tous les joueurs déclarent précisément où ils se tiennent dans la pièce. Le MJ doit s'en faire une idée très claire avant de continuer.

Le roi appelle le personnage qui a acheté le Joyau ou, s'il est absent, un autre de ses favoris (quelqu'un qui a beaucoup de Bon Karma) et lui dit d'une voix chancelante, à peine audible :

"Viens, prends ce bijou. Sers-t'en bien, pour servir le royaume."

Si quelqu'un demande au vieillard qui doit lui succéder :

"Le vieux roi fait de grands efforts pour parler. Il réussit à prononcer : "Entre vous tous, mon successeur doit être..." puis il toussote et du sang s'échappe de sa bouche. Enfin il s'immobilise. Que faites-vous ?"

Attendez un instant pour voir ce qui se passe. Il y aura un moment particulièrement propice, lorsque les joueurs concluront qu'il est mort, pour que le roi lâche ses derniers mots :

"Brusquement, le roi se redresse et dit : "Le meilleur ! Le meilleur d'entre vous doit être roi !" Que faites-vous ?"

Après cela, le vieil homme s'effondre et meurt. L'histoire est terminée, c'est maintenant aux joueurs de décider de ce qu'ils font.

■ JEU !

Étant donné que n'importe qui peut se retrouver n'importe où n'importe quand, le MJ serait avisé de couper par écrit la liste des joueurs, de façon à les interroger à tour de rôle sans en oublier aucun. Ceux dont les personnages sont solitaires ne posent pas de problèmes : le MJ s'occupe d'eux lorsque leur tour arrive. Par contre, si plusieurs PJ restent ensemble, il doit se rappeler de les prendre en groupe et de ne pas revenir à ceux qui en font partie.

Et puisqu'on parle de groupes, les coalitions sont un effet secondaire merveilleux des guerres pour le trône. Les joueurs décident d'eux-mêmes de s'allier contre d'autres et de combiner leurs forces.

Il n'y a pas de règles pour régir les alliances et autres pactes entre joueurs. Il faut simplement laisser à chacun d'eux la possibilité de frapper ses alliés dans le dos. Ce point est critique, surtout lorsque les personnages sont côté à côté.

Dans ce cas, comme dans beaucoup d'autres, le MJ devrait encourager le recours aux petits papiers. Si les joueurs ne cessent de passer des papiers dans toutes les directions, ils finiront par ne plus y faire attention.

ENTRETIENS PRIVÉS EN COURS DE JEU

Après les deux entretiens du début, les joueurs se contenteront de discuter leurs plans devant les autres ("Et mon Plan A ?"), ou bien de passer des papiers au MJ. Si l'un d'eux doit avoir un entretien en privé avec le MJ, tout le monde devrait y avoir droit, par mesure d'égalité.

CONCLUSION DE LA GUERRE DU TRÔNE

Si tous les personnages, sauf un, meurent (ou s'ils meurent tous, c'est possible aussi), l'issue de la Guerre du Trône ne fait pas de doute.

Mais les joueurs étant ce qu'ils sont, c'est-à-dire imprévisibles, le MJ peut s'attendre à des conclusions plus floues.

Fuir et se cacher dans les Ombres

Il arrive souvent qu'un joueur décide que ses chances sont trop faibles, et que la discréction est préférable au courage. Les Ombres étant infinies, il est toujours possible à quelqu'un qui est en train de perdre de s'y réfugier.

■ Un groupe s'empare du Trône

Il est aussi possible que des joueurs soient trop bons pour être vrais. Ils couronneront leur favori, élimineront toute opposition et déclareront la guerre terminée.

Il est préférable dans ce cas pour le MJ de discuter avec chaque membre du groupe vainqueur. Il lui donnera clairement le choix : monter ou non un sale coup contre ses alliés. Après tout, c'est une guerre pour le trône !

■ DE L'INTÉRÊT DE GARDER L'ESPRIT OUVERT

Il peut être bon de noter que l'un de mes personnages favoris (l'un des miens, à moi, l'auteur de ce jeu qui intervient partout !), Lloyd, a été créé pour une Guerre du Trône. Le Maître de Jeu, Scott Thomas, avait ainsi annoncé la partie, mais comme cela arrive parfois, il y a ajouté quelques complications, en y intégrant une menace venue des Cours du Chaos. Voyant que nous, — les joueurs — ne commencions pas tout de suite à nous entretuer, il a aussi inclus quelques énigmes. Ça a fait démarrer le jeu, mais pas dans la direction prévue.

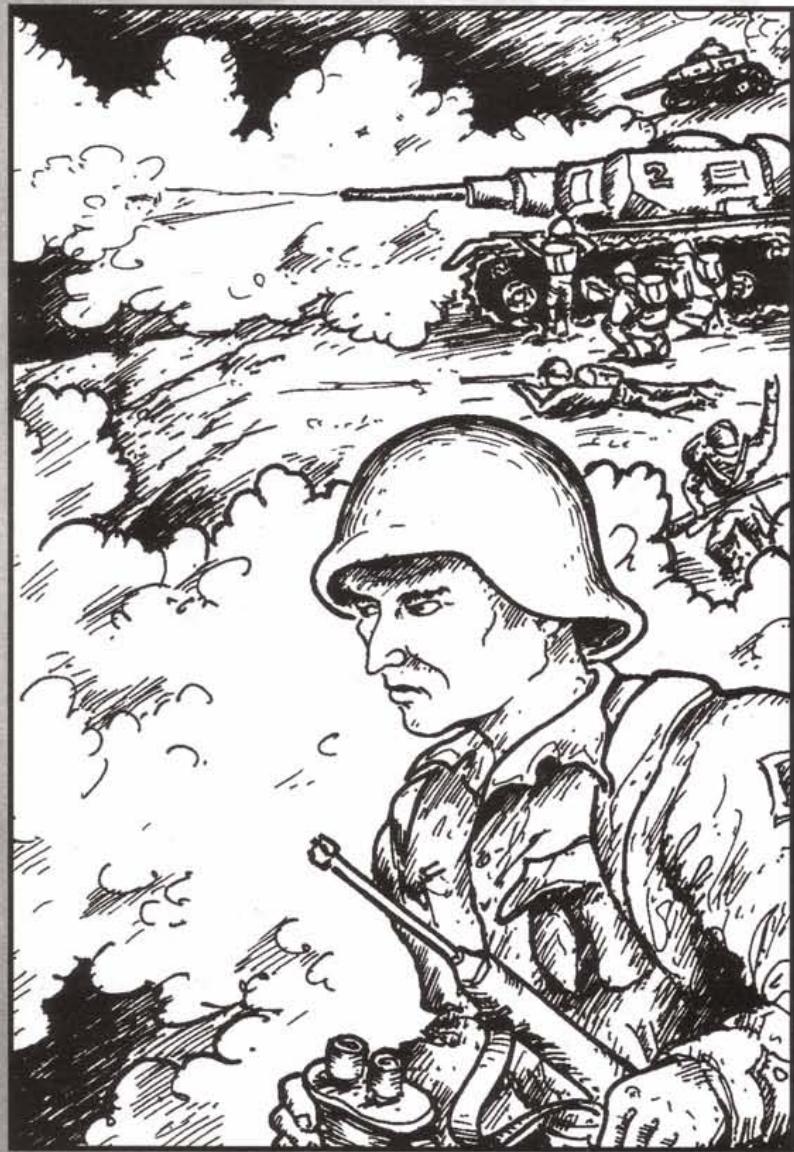
Nous avons totalement oublié toute cette histoire de compétition, et avons fini par coopérer. Le MJ s'est montré à la hauteur et nous a permis de jouer une partie mémorable. Je ne sais pas ce que Scott avait prévu avant, ni ce qu'il a inventé sur le moment pour suivre la manière dont nous avons réagi. Le résultat a été une très bonne séance, qui m'a procuré beaucoup de plaisir. D'autant plus que j'ai fini par obtenir le trône par consentement unanime, sans verser une seule goutte du sang d'Ambre (ou en l'occurrence d'Améthyste).

Les Guerres du Trône sont faites pour qu'il y ait des morts, pour qu'on s'amuse avec le système de jeu d'*Ambre* et qu'on expérimente de nouvelles façons de Maîtriser. La plupart du temps, elles se déroulent de la manière prévue, mais il est toujours bon de se garder quelques portes de sortie et, si les choses se présentent bien, de laisser les joueurs tirer le jeu dans une autre direction.

Peu importe comment il évolue, que ce soit vers un bain de sang ou une conclusion ambiguë et incertaine, ou qu'il devienne plus important pour les joueurs de bien jouer leur rôle, souvenez-vous que le but final d'une Guerre du Trône est juste de vous donner un peu de bon temps.



OMBRE TERRE, CHAMP DE BATAILLE



L'*histoire en quelques mots*

Confrontés à un univers étrangement en compression, et à un affrontement entre les Ambriens de la première génération et les Cours du Chaos, les personnages-joueurs devront découvrir la véritable racine du problème.

■ LE DÉBUT

Chaque joueur doit commencer par décrire sur le papier, l'endroit où il se trouve. Son personnage est là où il le désire, en Ambre, Ombre ou dans les Cours.

S'il plusieurs PJ sont à peu près au même endroit, essayez de les amener par le jeu à se réunir. Si, par exemple, deux joueurs déclarent que leurs alter ego se trouvent au château d'Ambre, ils peuvent être assis l'un à côté de l'autre pour dîner lorsque les réjouissances commencent.

Pour ceux qui se trouvent sur l'Ombre Terre

Tous les personnages qui se trouvent sur l'Ombre Terre seront témoins du début des combats. Les forces des Cours du Chaos, accompagnées de très nombreux êtres chaotiques, ouvriront des passages jusqu'aux Ambriens pour les attaquer. Des forces opposées, menées par Bleys, Julian et d'autres Ambriens, lanceront leurs contre-attaques. L'Ombre Terre elle-même ne changera pas de taille.

- "Il y a un grand craquement, suivi d'une aveuglante lumière verte. Tu vois apparaître, au beau milieu d'un mur de briques, un étrange tunnel qui semble aller jusqu'aux Cours du Chaos elles-mêmes. D'étranges créatures en sortent pour se répandre partout, menées par deux êtres d'apparence démoniaque, que tu supposes être des Seigneurs du Chaos. Que fais-tu ?"

Pour ceux qui se trouvent ailleurs en Ombre

Toute l'Ombre voit sa taille réduite d'un cinquième. Les personnages-joueurs ayant le sang d'Ambre ne seront pas affectés et, selon leur perception, grandiront brusquement. Par contre, les initiés du Logrus mais pas de la Marelle rétréciront encore plus, de moitié environ.

- "La perspective change brusquement, comme si tu te mettais debout sur une chaise. Tes vêtements te serrent. Tu te rends compte que tous les gens autour de toi te regardent sans en croire leurs yeux. Tu sembles avoir brusquement grandi. Que fais-tu ?"

Pour ceux qui sont en Ambre

Ambre ne sera pas affectée par le changement de taille, mais toutes les personnes s'y trouvant en visite rétréciront. Celles n'étant pas d'ascendance Ambrienne et ne maîtrisant pas la Marelle perdront le cinquième de leur taille. Les initiés du Logrus mais pas de la Marelle verront leur taille réduite de moitié. Si aucun des personnages ne remplit les conditions pour "rétrécir", ils seront présents lorsque des visiteurs d'Ombre ou des Cours du Chaos se réduiront soudainement.

- "Il y a quelque chose de bizarre. Ta fourchette est brusquement devenue trop grande pour toi, et tu sens que tu as beaucoup plus de place pour tes jambes sous la table. Tout le monde semble avoir grandi. Que fais-tu ?"

Pour les Ambriens en visite dans les Cours

Un initié de la Marelle dans les Cours du Chaos verra brusquement sa taille doubler par rapport à ce qui l'entoure, ceci étant dû à l'incroyable réduction des Cours du Chaos.

• "Alors que tu pensais être enfin accoutumé aux changements sans fins qui ne cessent de se produire dans les Cours, en voilà un auquel tu ne t'attendais pas. Tu sembles être devenu un géant, d'une taille environ deux fois supérieure à la normale. Que fais-tu ?"

■ LA RAISON DE TOUT CECI

Les personnages sont épargnés à travers Ombre, menant leur vie normale. Soudain, tout ce qui les entoure rétrécit, comme si une grande onde parcourait Ombre depuis la Marelle Primale. Les gens, les choses, le monde même, voient toutes leurs dimensions réduites de vingt pour cent. Quelqu'un qui mesurerait 1,50 mètre n'en fait plus que 1,20, les chaussures rétrécissent, et les pièces passent de 2,50 mètres de hauteur à environ deux mètres.

L'effet est encore plus spectaculaire dans les Cours du Chaos, où la réduction est de cinquante pour cent. Les Ambriens en visite là-bas se retrouvent dans la peau de géants.

Ambre elle-même n'est pas touchée, non plus que les initiés de la Marelle. Les Seigneurs du Chaos verront dans cette immunité la preuve que tout ceci n'est qu'une attaque menée par Ambre contre eux.

Le seul autre endroit qui ne soit pas affecté par le changement de taille est l'Ombre Terre. De toute évidence, pour les Ambriens comme les Seigneurs du Chaos, cela signifie que la source du problème se trouve sur Terre. Les forces du Chaos se déplacent pour l'attaquer, en se concentrant sur tous les points où elles localiseront un porteur de la Marelle. Les Ambriens contre-attaqueront, en amenant leurs propres troupes sur Terre pour y mener le combat.

■ CE QUI ARRIVE ENSUITE

Une guerre ouverte se déclenche sur l'Ombre Terre, avec les armées du Chaos apparaissant partout et divers Ambriens menant à l'assaut des troupes venues d'Ombre.

Si les personnages n'ont rien trouvé au bout d'une ou deux heures de jeu, l'effet se reproduit, rendant la situation encore pire qu'elle ne l'était. Les Ombres diminuent à nouveau, d'un quart, les Cours du Chaos de moitié. Si aucune solution n'est proposée, le processus s'accélérera, jusqu'au point où les Ombres et les Cours rétréciront à vue d'œil.

■ LES AMBRIENS ET LES COURS DU CHAOS

N'importe quelle version des Ambriens sera adaptée à ce scénario, mais le MJ sera avisé de créer quelques Seigneurs du Chaos à l'avance.

Les Ambriens de la première génération seront surpris mais que trop enclins à riposter contre l'attaque de leurs vieux ennemis des Cours. Il est même possible qu'ils y trouvent quelque plaisir, vu que le champ de bataille sera la Terre, où les initiés de la Marelle peuvent beaucoup mieux contrôler leur environnement que leurs adversaires. Il est aussi probable que quelqu'un comme Bleys trouve irrésistibles les Seigneurs du Chaos miniatures.

Ces derniers, eux, sont furieux. Ils ne voient qu'une chose : ils sont attaqués. La réduction n'est probablement que la préparation d'un assaut plus conventionnel, et ils n'entendent pas rester sans réagir. L'Ombre Terre étant la seule à n'être pas touchée par ce phénomène, ils en concluent que leur problème vient de là.

Chaque Seigneur du Chaos sera bâti avec 100-200 points et aura à sa disposition une troupe de créatures chaotiques. Celles en quantité Recensée devraient être construites grâce à environ trente points, tandis que celles qui viennent en Hordes vaudront de cinq à quinze points chacune.

■ LES ISSUES POSSIBLES

La cause réelle du problème devra être personnalisée par chaque MJ pour être adaptée à son groupe de joueurs. Dans tous les cas, la résolution du mystère tournera autour de quelque chose qui se passe dans l'Ombre Terre, que pratiquement tous les Ambriens ont visitée à un moment ou à un autre. Voici deux possibilités.

■ LES DESSINS DE CORWIN

Au début des années 20, Corwin, toujours en quête de ses souvenirs perdus, a fait quelques tentatives désespérées. L'une d'elles avait un rapport avec l'occultisme ; il s'est rendu dans un château écossais en ruine (qui ressemblait un peu au château d'Ambre) et a entrepris d'y "dessiner ses peurs". Le résultat en a été une version étrangement déformée de la Marelle, dans une salle secrète des souterrains du bâtiment. A l'origine, ce dessin n'avait aucun pouvoir mais, maintenant, Corwin est occupé par sa nouvelle Marelle, et ses efforts pour la maîtriser ont amené le dessin d'Écosse à agir comme un conduit drainant les substances de la Marelle et du Chaos.



Condition spéciale

Corwin est absent, pour s'occuper de sa Marelle, et inobservable par les moyens classiques.

Positions particulières

Les enfants de Corwin auront probablement un rôle particulier à jouer dans cette histoire, pour trouver leur père. Toutefois, afin que tout ne soit pas rose pour eux, ils risquent d'être détectés par les Cours du Chaos et identifiés comme ayant un lien avec l'origine du problème.

Solutions

Il n'y a rien qui puisse être fait sur l'Ombre Terre. Il faut retrouver Corwin, où qu'il soit dans sa nouvelle Marelle.

■ UN ARTEFACT DE BRAND

Après avoir appris à Tir-na Nog'th que Corwin serait peut-être la cause de sa destruction, Brand s'est rendu sur Terre pour surveiller le Corwin amnésique qui y vivait.

Durant cette période, Brand a créé, sur l'Ombre Terre, un objet basé sur la vision qu'il avait de sa Marelle idéale. Il voulait en fait simplement pouvoir examiner ce qui n'existe pas dans son esprit. Une fois cela fait, il a abandonné sa création derrière lui.

Bien qu'elle puisse être considérée comme un passage vers une autre version de la Marelle, cette autre version n'existe pas. Mais il se trouve que l'artefact est assez puissant pour causer le changement qui a affecté les Ombres et qu'il risque d'avaler la plus grande partie de l'univers. Il peut rester actif indéfiniment et l'univers décroître de même.

Quelque part sur l'Ombre Terre, au gré du MJ, il y a une pièce que Brand a utilisée pour ses expériences. Ce peut être une chambre d'hôtel, un appartement ou une simple chambre. Une fois qu'ils y arriveront, les personnages-joueurs y verront ce qui suit :

"En entrant, tu ne découvres rien de plus remarquable qu'une chambre en désordre. Il y a un lit, couvert de draps en tas, de livres ouverts, de papiers et d'un plateau portant une bouteille de vin à moitié vide et deux verres renversés. A

côté du lit se trouvent deux tables de chevet, une armoire et un coffre de marin."

Les personnages pourront entrer dans la pièce, s'y promener et toucher les objets qui s'y trouvent, mais non déplacer ou affecter un seul d'entre eux. Même s'ils démolissent complètement le bâtiment, le contenu de la chambre de Brand restera inchangé, suspendu en plein air.

Dans le coffre, Brand a rangé l'artefact qu'il a créé pour examiner son hypothétique Marelle. Si un des PJ regarde à l'intérieur, via la Magie, le Logrus ou la Marelle Avancée, il y découvrira :

"Tu vois un fragment de Marelle, brillant, qui paraît tournoyer sur lui-même à l'intérieur d'une petite gemme rouge semblable à une version réduite du Joyau du Jugement, mais sans monture, ni chaîne. Le morceau de Marelle tourne dans la pierre, de sorte qu'il n'y en a jamais plus d'un vingtième environ de visible."

Si quelqu'un regarde au travers du fragment de Marelle (c'est possible pour un initié de la Marelle Avancée), il y contemplera l'univers imaginaire de Brand. Cette vue n'a rien de réel, ce n'est qu'un fantasme basé sur la vision que Brand avait de lui-même comme monarque absolu. Une variante qui ne manquerait pas d'intérêt serait que le Brand "imaginaire" examine le personnage en retour.

Positions particulières

Un personnage du sang de Brand, un de ses descendants, pourrait être nécessaire. Tout comme seuls les enfants d'Oberon peuvent affecter la Marelle Primale, il est possible que seul un descendant de Brand puisse arrêter ou détruire cet objet.

Solutions

Sans doute un enfant de Brand pourra-t-il arrêter le mécanisme de l'objet. Il peut y avoir d'autres façons de résoudre ce problème, comme soumettre la gemme à l'examen d'un Ambrien de la première génération. Les personnages-joueurs pourraient ainsi rechercher Dworkin pour le ramener sur Terre afin qu'il règle la question.



L'OUVERTURE DE L'ABYSSE

L'*histoire en quelques mots*

Brand a réussi à maîtriser le Pouvoir de l'Abysse, et il a kidnappé une bonne partie des Ambriens de la première génération. Caine, Bleys, Fiona, Julian et Dworkin tentent de mobiliser d'autres forces pour le mettre en échec et ont besoin des personnages des joueurs pour faire diversion.

Merci à ce premier groupe de joueurs, pris dans les rets de l'Abysse en 1986 : Felicia L. Baker (KELSEY), Greg Bellinger (DAMIEN), Carol Dodd (BRONWYN), Rob Justice (ARGENTIS), Erik Kittlesen (DELIAN), Terry O'Brien (DAMARIAN), Steven Schafer (TEMAR), Kevin Shore (LANCE), Eric Snider (HARLAN), John Speck (GODFREY), Mike Sutton (KAYEN) et Peter Taylor (ALEXANDER).

■ LE DÉBUT

■ Regroupement des personnages

Bleys, après s'être autoproclamé régent du trône, a décidé qu'il était temps de ramener toutes ces petites pestes, les membres de la jeune génération, des Ombres où elles sont retirées et de leur trouver une utilité. Son plan est de les entasser toutes dans un cachot, pour voir ce qui arrivera.

Options

Le but de la manœuvre est d'avoir tous les personnages des joueurs enchaînés au même endroit. Il y a plusieurs moyens d'y arriver. Le plus rapide est de démarrer l'*histoire* alors qu'ils sont déjà enfermés. Les variantes possibles verront Bleys, Fiona et Julian se déplacer pour aller les chercher (les kidnapper) dans les Ombres où ils vivent.

■ Dans les prisons d'Ambre

Une fois les personnages regroupés, décrivez-leur la situation. Le MJ peut lire chaque partie de cette description au fur et à mesure que les joueurs posent des questions.

"Tu es retenu à un mur de pierre par des chaînes juste assez longues pour que tu puisses poser les mains sur tes cuisses quand tu t'assieds. Les maillons et les bracelets à tes poignets sont faits d'un étrange métal noir, qui semble extrêmement dur. Tu te trouves, en compagnie d'autres captifs, dans une geôle assez vaste éclairée par un feu qui brûle en son centre. Que fais-tu ?"

"En regardant autour de toi, tu constates que vous êtes dans une pièce à peu près carrée, faisant environ dix mètres de côté. Trois des côtés sont constitués par des murs de pierre, équipés de chaînes et de menottes semblables à celles que toi et tes compagnons d'infortune portez, le quatrième est marqué par des barres de métal, horizontales et verticales, qui se croisent pour former comme une cage. Au-delà des barreaux, tu vois deux gardes qui discutent."

"Il y a un homme enchaîné à un fauteuil de métal au centre de la pièce. Il est sale et paraît complètement fou. Ses vêtements sont en lambeaux et il est couvert de crasse et de terre. Il se balance d'un côté et de l'autre, autant que le lui permettent ses fers. Des bruits sourds sortent de sa bouche bavante, mais ce ne sont vraiment que des grognements."

"Tu vois que le malheureux installé au centre de la salle n'est autre que ton oncle Caine, mais pas rasé, recroquevillé et terriblement amaigri. Que fais-tu ?"

Les PJ ont là l'occasion de faire connaissance. Tous les joueurs devraient se présenter et se décrire aux autres. Les conversations entre eux sont totalement libres à partir de cet instant. Rappelez-vous simplement que Bleys et Fiona gardent un œil sur ce qui se passe dans la prison.

■ La "démonstration" de Caine

Après un certain temps, suffisant pour que les joueurs aient bien réalisé leur situation et aient fait connaissance avec leurs compagnons, mais trop court pour qu'ils s'y soient habitués, lisez-leur ce qui suit :

"Vous voyez les gardes ouvrir de grands yeux. Ils brandissent leurs épieux puis partent en courant vers la droite. Que faites-vous ?"

Les événements vont se précipiter. Les joueurs auront peu de temps pour agir. Ils ne pourront, par exemple, se concentrer pour invoquer le Logrus ou la Marelle ou, dans le cas des adeptes du Grand Art des Atouts, se concentrer sur une image mémorisée. De même, les choses se passent trop vite pour que l'on puisse jeter un sort. Vous pouvez lire toutes les descriptions qui suivent, en laissant entre elles une occasion de parler aux joueurs.

"Quelque chose s'abat à terre, venant de la droite des barreaux. Il s'agit d'un des gardes, ensanglanté et mutilé. D'étranges éclairs lumineux jaillissent de la même direction, accompagnés de grognements inhumains qui semblent se rapprocher."

"Une créature monstrueuse, humanoïde mais de près de trois mètres de haut, au corps puissamment musclé, entre dans votre champ de vision. Elle s'arrête juste avant les barreaux et regarde au travers. Que faites-vous ?"



"Deux autres créatures apparaissent, au milieu des éclairs. Deux des monstres agrippent les barreaux et commencent à pousser. Le troisième vous fixe."

"Avec un grincement, les barres de métal se tordent et s'arrachent de la pierre. Celui des êtres qui vous observait s'avance immédiatement, s'approchant du fauteuil de métal et du pauvre fou qui y est attaché."

"Vous êtes témoins d'une scène épouvantable ! La créature met littéralement le dément en pièces, tandis que sa voix change, passant du guttural à l'aigu. Vous réalisez qu'elle est en train de rire. Que faites-vous ?"

"Vous voyez l'ogre rapetisser, tout en riant, et changer de forme, redevenant humain. Les autres monstres, ainsi que ce qui émettait les lumières étranges, s'en vont par où ils sont venus."

"Une fois la métamorphose achevée, vous avez devant vous un double exact du malheureux qui occupait le siège métallique. C'est Caine, vêtu de noir luisant et riant comme un malade. Il vous regarde, semblant vous étudier, chacun à tour de rôle."

Caine va passer quelques minutes à discuter avec les personnages. S'ils lui posent des questions, il ne dira rien au sujet de Brand et laissera entendre que Bleys est le véritable responsable de leur emprisonnement. Il leur fera remarquer qu'il sera de leur intérêt de décrire le "monstre" et le meurtre de Caine, mais de taire la transformation à laquelle ils viennent d'assister ainsi que leur petite conversation.

"Je crois," observe Caine, "qu'il serait préférable que vous restiez enchaînés. Après tout, quel meilleur alibi pourriez-vous avoir ? Et puis, je doute que Bleys vous garde captifs après une telle expérience. Le meurtre de votre cher oncle Caine ! D'ailleurs, vous n'aurez qu'à lui dire qu'il a amplement démontré son incapacité à assurer votre protection !"

Si un des personnages a réussi à se libérer, Caine le renchaine lui-même, puis :

"Caine s'en va, par le même chemin que ses créatures, et vous le perdez de vue. Que faites-vous ?"

Il faudra attendre un peu pour voir arriver de l'aide, en l'occurrence d'autres gardes. Julian, une fois alerté, viendra se rendre compte par lui-même. Si les personnages le lui demandent, il les fera remettre en liberté, à la condition qu'ils restent au château jusqu'à ce que Fiona et Bleys aient pu avoir un entretien avec eux.

■ LA RAISON DE TOUT CECI

La raison pour laquelle les PJ ont été propulsés dans cette histoire est la suivante. Brand et Deirdre, qui ont été soumis au Pouvoir de l'Abysse, s'en servent pour menacer Ambre. Caine, ayant reçu dans le Bosquet de la Licorne un présage concernant le retour de Brand, a fait ses propres préparatifs. Pendant ce temps, les autres Ambriens ont réagi à cette menace de façons très variées.

■ Brand et Deirdre et le Pouvoir de l'Abysse

Brand aurait dû mourir rapidement de ses blessures. En théorie, leur chute dans l'Abysse aurait, de plus, dû être fatale à lui et Deirdre. Ça n'a pas été le cas.

La chute de Brand

Immédiatement après le début de sa chute, Brand a fait appel à l'une des propriétés du Joyau du Jugement, celle de ralentir le temps. Il l'a utilisée pour ralentir son métabolisme,

ainsi que celui de Deirdre, jusqu'à ce qu'ils soient tous deux figés dans le temps. Les flèches plantées dans sa poitrine et son cou auraient dû le tuer, mais il a été protégé par ce ralentissement. Physiquement, il ne pouvait bouger, mais mentalement, en employant sa prodigieuse Psyché, il avait toujours accès à ses immenses pouvoirs. Sans le ralentissement temporel, les forces entropiques de l'Abysse l'auraient tué, et Deirdre aussi.

Brand a eu une surprise peu de temps après, lorsque le Joyau lui a été repris par la Licorne. La perte de sa babiole lui rendait la tâche plus difficile, tout en lui enlevant le moyen de faire revenir son métabolisme à la normale.

Ayant perdu tout contact avec la Marelle, il ne pouvait plus étendre l'influence de sa Psyché à l'extérieur de l'Abysse. Comme il n'avait pas d'autre choix, il s'est donc mis à étudier la composition de l'Abysse lui-même.

Celui-ci s'est révélé être la source d'un fantastique Pouvoir. Après des années d'expérimentation, Brand a fini par s'accorder avec l'Abysse.

Si son esprit ne pouvait toujours pas quitter ce gouffre sans assistance, son nouveau Pouvoir lui donnait la possibilité de créer des passages vers l'extérieur, des ouvertures de l'Abysse jusque n'importe où en Ombre.

Deirdre, en captivité mentale

Pendant ce temps, Deirdre, captive de Brand, était impuissante. Il avait décidé de se servir d'elle pour accomplir ses desseins. Du fait de son infériorité psychique évidente, sa sœur ne pouvait le combattre en esprit directement. Mais elle se montrait assez forte pour résister à toutes ses tentatives de contrôle. Tandis qu'il étendait son nouveau Pouvoir, son attention se détournait parfois d'elle qui profitait de ces instants de "liberté" pour capter quelques-unes des pensées de son "gôlier" et acquérir des informations sur ce nouveau Pouvoir.

Brand découvre des créatures du Chaos

Lorsque Brand tomba pour la première fois sur les êtres rudimentaires qui peuplaient l'Abysse, il fut fort déçu. Jusqu'au moment où il se rendit compte qu'il pouvait les façoner à volonté. Après quelques tentatives, il arrêta son choix sur une forme dotée d'une épaisse carapace rigide, renfermant une sorte de "plasma" abyssal. Il a maintenant des centaines de ces créatures sous son contrôle, prêtes à se rendre là où il créera une ouverture par le Pouvoir de l'Abysse.

Deirdre, touchée et emprisonnée

Une fois acquis le Pouvoir de l'Abysse sous une forme Avancée, Brand s'est rendu compte que le fait d'affecter le corps de quelqu'un avec ce Pouvoir lui permettait de toucher également son esprit. Sa première victime a été Deirdre. Celle-ci s'est avérée incapable de résister, bien que ses connaissances relatives à l'Abysse lui aient permis de garder une petite partie de son esprit.

Le nouveau plan de Brand

Brand a décidé que le véritable moyen de détruire Ambre et la Marelle Primale était la Licorne. Il compte utiliser le Pouvoir de l'Abysse pour effacer les Marelles et capturer ses ennemis, mais son principal objectif va être la destruction de la Licorne d'Ambre.

Les captifs de Brand

Brand a commencé par capturer Corwin, en se servant d'une image de Deirdre comme appât. Random, Gérard et Benedict ont suivis de la même façon lorsqu'ils ont entrepris de secourir Corwin. Martin, qui cherchait son père, est venu peu après. Et Brand est impatient d'agrandir sa collection.

■ Caine et le Bosquet de la Licorne

Caine, toujours aussi complexe, avait de nombreuses raisons pour étudier le Bosquet de la Licorne. Si on le questionne à ce sujet et s'il est d'humeur à donner une réponse polie, il pourrait déclarer :

"En toute franchise, je me suis dit que si je parvenais à comprendre la Licorne, ses trucs et comment l'acheter, je pourrais mieux me préparer pour la prochaine fois où sa Corne devrait choisir un nouveau roi d'Ambre."

La "folie" de Caine

Pour couvrir ses agissements, Caine avait prévu de laisser une ombre de lui-même, démente, au château d'Ambre. C'est elle qu'il tue au début de cette histoire.

La connaissance du Bosquet acquise par Caine

Ayant découvert certaines choses sur la Licorne et sur le Bosquet, Caine est arrivé à la conclusion que la Licorne n'est pas "réelle" de la même manière que le reste d'Ambre.

Un hasard heureux a voulu qu'il soit présent dans le Bosquet lorsque Brand y a mené ses premières investigations.

Caine a appris à contrôler de nombreuses forces surnaturelles, comme les fées ou les trolls. Ayant compris que son frère avait réussi à altérer l'esprit de Deirdre, il en est arrivé à soupçonner tout le monde. Il ne laissera personne pénétrer dans le Bosquet, et lui-même y restera en permanence. Malgré tout cela, il sera une très bonne source d'informations potentielle.

■ CE QUI ARRIVE ENSUITE

■ Un peu de temps libre

Une fois libérés par Julian, les personnages feront ce qu'ils voudront. Bien qu'il leur ait été demandé de demeurer au château, rien ne les y retiendra s'ils veulent partir. Au bout d'un certain temps, ils seront tous invités, personnellement, à assister à un dîner formel qui se tiendra le soir même en Ambre.

Première apparition de Brand

Si un joueur essaie de contacter l'un des Ambriens que Brand a capturés, il découvrira que l'Atout du prisonnier est brûlant. S'il décide de persévérer pour établir le lien, il risque de lui arriver ce qui suit :

"Soudain, une large tache noire apparaît par terre tout autour de toi. Le sol lui-même semble perdre sa substance. Que fais-tu ?"

Le joueur a l'occasion de s'échapper. S'il ne la saisit pas, il sera poursuivi par des créatures de Brand. Cette expérience devrait lui donner un aperçu des événements à venir.

■ Le dîner avec Bleys

La plupart, sinon la totalité, des PJ seront probablement présents au dîner. C'est l'occasion pour le MJ d'introduire de nouveaux Ambriens, à leurs côtés. Une fois tout le monde installé :

"Vous entendez une sonnerie de trompettes, celle normalement réservée à l'arrivée du roi. Bleys entre dans la salle, avec Fiona à son bras et Julian comme garde d'honneur. C'est le moment pour vous de vous installer à table. Que faites-vous ?"

Bleys va s'asseoir à la place traditionnelle du roi et Fiona prend le fauteuil de la reine. Julian s'arroge la place d'honneur, à la droite de Bleys. Une fois que tout le monde est assis et que les serviteurs et les gardes ont quitté la salle, Bleys prononce le discours suivant :

"En ce jour de malheur, il semble qu'un destin cruel ait frappé notre bien-aimé roi Random. Nous avons aussi à déplorer les disparitions de Corwin, Benedict et Gérard qui, pour autant que nous sachions, l'accompagnaient dans sa tentative malheureuse pour tirer Deirdre de l'Abysse. Moi, Bleys, ai donc décidé de prendre la responsabilité du royaume d'Ambre en l'absence du roi. Je me déclare donc régent

du royaume et je nomme ma sœur Fiona ministre d'État et mon frère Julian Lord Protecteur."

"Aurai-je votre soutien ?"

Les réactions des personnages sont bien sûr laissées à l'appréciation des joueurs. Si l'un d'eux le demande, informez-les qu'il est de coutume en un tel moment de prêter un serment d'allégeance. Les conversations et le dîner reprennent ensuite. Ni Bleys ni Fiona ni Julian ne diront le moindre mot au sujet de Brand, si ce n'est pour faire parler les personnages-joueurs. Ils admettront que Random et ses compagnons ont disparu "aux environs de l'Abysse", mais déclarent ne rien savoir de plus.

■ Après le repas

Une fois le dîner terminé, les joueurs sont libres de faire ce qu'ils veulent. C'est le moment où la campagne commence réellement et où tout est possible. Les éventuels contacts avec d'autres Ambriens ou rencontres avec Brand ne dépendront que des actions des PJ et des réponses qu'y apportera le Maître de Jeu.

■ La disparition de Bleys et Fiona

Peu après le repas, Bleys et Fiona se retireront. Les personnages ne les verront probablement plus avant un bon moment : tous deux vont aller rejoindre Dworkin près de la Marelle Primale. De là, ils continueront à surveiller ce qui se passe, mais en restant sur la défensive, pour empêcher qui-conque de s'approcher de la Marelle ou de Dworkin.



Captifs de Brand !

Les PJ qui se feraient capturer par Brand risquent de subir diverses transformations. Pour garder leurs joueurs actifs, il y a plusieurs "issues" possibles.

Évasion de l'esprit

Bien que son corps reste prisonnier, l'esprit du personnage peut s'échapper en utilisant sa Psyché. Sous cette forme désincarnée, le PJ pourra prendre possession d'un autre corps ou en partager un avec un autre personnage-joueur.

Évasion par Atout

Le captif peut aussi s'échapper des griffes de Brand dans un Atout. Littéralement. Ce qui veut dire que Brand va prendre le contrôle de son corps, le transformant pour lui donner une forme ignée et le "programmant" pour qu'il attaque les autres personnages-joueurs, tandis que la Psyché du malheureux sera enfermée dans son Atout. Le résultat final pour le joueur sera de n'être plus qu'une entité désincarnée, capable uniquement de se déplacer d'un Atout à un autre, de parler et d'écouter.

RÉCAPITULATIF DES AMBRIENS

Karma	Personnage	PSY	FOR	END	COM
0/3	BLEYS	(35)	(35)	(35)	(95)
0/5	BRAND	(135)	A	A	A
0/0	CAINE	(43)	(10)	(25)	(40)
0/1	DEIRDRE	(25)	(35)	(25)	(90)
0/5	DWORKIN	(45)	(10)	C	A
0/0	FIONA	(122)	A	A	A
0/0	JULIAN	(40)	(25)	(25)	(87)
0/0	MERLIN	(4)	C	C	C

Brand (visionnaire dément d'Ambre)

Il contrôle les créatures de l'Abysse et utilise celui-ci pour y détenir tous ceux qui tombent entre ses mains. Brand pourrait bien prendre bientôt possession du château d'Ambre lui-même.

Son Atout

Brand sentira immédiatement toute tentative d'utiliser son Atout pour le contacter ou pour l'espionner.

Les créatures de l'Abysse (54 points)

Elles sont très faibles psychiquement et commenceront à se désagréger au bout de quelques heures passées hors de l'Abysse. Cela commencera par leur peau qui pèlera, puis elles fondront en Plasma Abyssal, une substance qui se consumera en une heure environ.

- Vitalité Énorme (4 points)
- Souffle Inépuisable (4 points)
- Entraînement au Combat (1 point)
- Dommages Destructeurs (8 points) - Cette attaque correspond au fait que la créature peut frapper en utilisant le Plasma contenu dans son corps. Si le coup est assez fort, le Plasma jaillit de la peau aux articulations des doigts et touche la victime.
- Parole (1 point)
- Horde (x3)

Deirdre (idéal de Corwin)

Sous sa forme actuelle, Deirdre ne dispose plus du pouvoir de la Marelle, ni de ses Mots de Pouvoir. Au lieu de cela, elle a une version limitée du Pouvoir de l'Abysse et est bloquée sous une forme ignée. Elle obéit à Brand de manière littérale et automatique.

Son Atout

Brand maintient son Atout "brûlant".

Caine (protecteur d'Ambre)

Caine s'est introduit dans la prison des jeunes Ambriens pour y semer panique et confusion et pour arranger leur libération. Il s'est dit que le fait d'alarmer les jeunes de la famille les inciterait probablement à tenter quelque chose contre Brand. Après cela, il retourne dans le Bosquet de la Licorne pour s'interposer entre Brand et la Licorne. S'il est amené à quitter le Bosquet, il n'y aura personne pour empêcher Brand d'y pénétrer.

Son Atout

Son Atout est "brûlant", mais de par sa propre volonté.

Bleys (étudiant de Dworkin)

Fiona (sorcière ambrienne)

Tous deux agissent en équipe et leur association peut s'avérer mortelle. En compagnie de Dworkin, ils vont monter la garde auprès de la Marelle Primale. Là, ils seront hors de portée des Atouts et empêcheront quiconque d'arriver jusqu'à eux.

Leurs Atouts

Après le dîner, Bleys et Fiona feront en sorte que leurs Atouts soient "brûlants" pour éviter toute détection.

Julian (champion d'Arden)

Julian sait que Brand fait quelque chose, mais il ne sait pas quoi. Il reste en contact avec Caine et Bleys et mobilisera une partie de ses troupes pour protéger toutes les entrées du Bosquet de la Licorne à travers les Ombres. Vis-à-vis des personnages-joueurs, il sera ouvert, mais assez froid. Il ne leur fait tout simplement pas confiance pour le moment. Mais il est prêt à entendre ce qu'ils auront à lui dire.

Son Atout

A moins qu'il ne soit capturé par Brand, Julian restera disponible et acceptera tous les contacts par Atout.

Dworkin (faiseur d'atouts)

Dworkin est surtout intéressé par la sauvegarde de la Marelle Primale, que Brand a déjà attaquée dans le passé. Il traitera les personnages-joueurs comme des enfants bien intentionnés, inoffensifs et n'apportant pas grand-chose à la discussion en cours. Il va travailler avec Bleys et Fiona, et ne quittera la Marelle que si on arrive à le convaincre que la Licorne est en danger.

Son Atout

Fiona a fait en sorte que son Atout soit "brûlant" avant même le début de la campagne.

Random (jeune frère de Corwin)

Benedict (guerrier parfait)

Corwin (champion d'Ambre)

Martin (héritier d'Ambre)

Gérard (homme fort d'Ambre)

Ils ont été capturés par Brand et sont détenus dans des pentacles enflammés, dont ils ne peuvent se protéger qu'en se concentrant sur leurs propres Atouts. Si quelqu'un parvient à les libérer et à les sortir de l'Abysse, ils lui en seront reconnaissants et l'aideront autant qu'ils le pourront.

Leurs Atouts

Ils sont "brûlants", à moins que Brand n'en décide autrement.

Flora (fidèle servante de la Couronne)

Llewella (princesse réticente)

Merlin (neutre absolu)

Llewella restera à Rebma, et sera réticente à l'idée d'en partir. Si on lui demande pourquoi, elle répondra qu'elle doit protéger la Marelle de Rebma. Elle s'est placée en position d'observatrice et étudie le phénomène de la "chaleur" des Atouts.

Florimel est sur l'Ombre Terre et ne voit aucune raison de la quitter. Ça chauffe un peu trop à son goût en Ambre. Et puis elle a une peur bleue de Brand. Si elle est un peu bousculée, elle se déplacera néanmoins et apportera quelque assistance aux joueurs.

Au début de la campagne, Merlin a ses propres problèmes, liés à des conflits avec d'autres membres des Cours du Chaos. Il voudra bien aider les PJ, mais risquera d'être appelé ailleurs à tout moment.

Leurs Atouts

Tous trois accepteront les appels par Atout, au départ, mais dès qu'ils auront eu le moindre contact avec Brand ou avec l'Abysse, ils les refuseront absolument.

■ PLACE DES PERSONNAGES

On peut définir les personnages par leurs parents, leurs Attributs, leurs Pouvoirs et leur Karma, ainsi que par tout ce qui entre dans leur description. Des rôles différents leur correspondent par lesquels ils peuvent s'insérer dans un scénario donné. Dans celui-ci, par exemple, les enfants de Deirdre auront un rôle possible qui consistera à faire des rêves que Deirdre pourra influencer.

Les enfants de Bleys ou Fiona

En assistant à la prise de pouvoir de leur parent, ces jeunes Ambriens seront probablement amenés à imaginer le pire. Quand on a été élevé par des personnes aussi avides de puissance que ces deux-là, on n'a aucun mal à les soupçonner de s'être débarrassés de Random pour prendre sa place.

Les enfants de Deirdre

Deirdre est devenue l'esclave de Brand, totalement soumise à sa volonté. Il y a cependant des moments où elle arrive à surmonter en partie le contrôle qu'il exerce sur elle. Ce sera le cas, en particulier, si elle se trouve forcée de combattre ses rejetons. Il se pourrait alors qu'elle se débarrasse temporairement de l'emprise de Brand.

Les enfants de Brand

Brand a de grands desseins et il apprécie les admirateurs. Il considérera son fils ou sa fille comme idéal pour ce rôle et voudra en faire son successeur. Il peut même aller jusqu'à capturer son enfant, le traiter avec tous les égards et le mettre dans sa confidence.

■ LES ISSUES POSSIBLES

Où peut-on aller à partir de là ? Comment les joueurs peuvent-ils résoudre la crise, déjouer les plans de Brand, libérer Deirdre et tout remettre en ordre, pour dire les choses clairement ? C'est à vous de voir.

Cette aventure peut être le départ d'une campagne de grande envergure, comme la première fois où elle a été jouée. La solution adoptée par les joueurs a nécessité que deux d'entre eux s'initient à divers aspects du Pouvoir de l'Abysse (l'un via la Marelle Avancée, l'autre en se servant de ses capacités métamorphiques) et utilisent les connaissances acquises ainsi pour combattre Brand et délivrer les Ambriens prisonniers. A la dernière minute, alors qu'il allait tuer la Licorne, Brand a été retardé par un autre joueur (Nick Olah), qui incarnait son fils, Moradin, et ce assez longtemps pour que les autres PJ arrivent à la rescousse.

La défaite de Brand a toutefois laissé des traces : l'un des personnages a été infecté par le Chaos Primordial, un autre s'est retrouvé prisonnier d'un Atout et un troisième bloqué dans un corps métamorphosé en une forme plus "musclée", privée de la Marelle et ne disposant plus que du Pouvoir de l'Abysse.

Il n'y a pas UNE solution au problème posé par Brand. Chaque groupe de joueurs trouvera la sienne et chaque MJ offrira un éventail différent de possibilités. L'histoire peut

s'achever rapidement ou continuer très longtemps. Le choix est entièrement entre vos mains.

■ LE POUVOIR DE L'ABYSSE

Ce Pouvoir prend trois formes. La plus simple, qui permet de contrôler les forces et les créatures de l'Abysse, est équivalente à un Pouvoir de cinquante points. Sa combinaison avec la Métamorphose amène à une forme Avancée de Métamorphose correspondant à un coût supplémentaire d'une quinzaine de points. La dernière version, "Avancée", du Pouvoir de l'Abysse vaudra dans les soixante-dix ou quatre-vingts points.

■ LE POUVOIR DE L'ABYSSE

Un initié de l'Abysse y gagne une nouvelle source de Pouvoir, Pouvoir incompatible avec la Marelle, le Logrus et les Atouts mais en revanche rattaché à la Métamorphose.

Création d'ouvertures sur l'Abysse

Un trou se forme à travers Ombre, traverse les limites de l'Abysse et débouche sur le vide. Tout ce qui y tombe se retrouve directement dans l'Abysse et sujet au contrôle de qui en maîtrise le Pouvoir. Une telle personne peut également se servir de ces trous comme de canaux, en ouvrant par leur biais une voie pour amener à elle l'énergie de l'Abysse.

Protection contre l'Abysse

Lorsque quelque chose ou quelqu'un tombe dans l'Abysse, il y est détruit, petit à petit, par les forces entropiques qui s'y déchaînent. Un initié de l'Abysse est cependant capable de repousser ces forces.

Il peut le faire par une application brute du Pouvoir Abyssal, qui empêche tout contact entre l'objet et l'Abysse. La protection durera tant qu'il se concentrera sur sa tâche.

L'autre façon de protéger quelque chose de l'Abysse est de l'accorder avec ce dernier, de l'altérer très légèrement pour qu'il soit en phase avec l'Abysse qui, dès lors, ne peut plus l'affecter.

Invocation et contrôle des créatures abyssales

Sous leur forme normale, les êtres peuplant l'Abysse sont dépourvus d'intelligence, faibles et inoffensifs, et leur seul but est de survivre et de se reproduire dans l'environnement qui est le leur. Un maître de l'Abysse peut néanmoins, en exerçant son influence sur eux, les façonner en artefacts ou en créatures et leur conférer le Pouvoir de l'Abysse.

■ LA COMBINAISON ABYSSE-MÉTAMORPHOSE

Un initié de l'Abysse possédant également le pouvoir de Métamorphose est capable d'ajuster son corps à des niveaux très élevés, niveaux auxquels il peut utiliser les pouvoirs de l'Abysse.

Forme ignée (accélération du temps)

Grâce au Pouvoir Abyssal, l'initié peut changer son "flux temporel", accélérer les vibrations moléculaires de son corps, afin de se muer en un plasma extrêmement chaud. Pour un observateur extérieur, il semble alors s'enflammer. Sous cette forme, il n'est plus solide. Il peut frapper au travers des obstacles, en infligeant de graves dommages, ou traverser les murs et les portes, en les chauffant mais sans laisser de trou. Une attaque portée sur un être en forme ignée passe le plus souvent à travers lui sans lui faire de mal, mais l'assaillant peut être blessé.

L'individu igné peut chauffer un objet simplement en le touchant, pour éléver sa température au niveau de son choix. Il lui suffira d'un peu d'entraînement pour apprendre à toucher quelque chose sans le réchauffer. Un entraînement plus poussé lui permettra de faire prendre une forme ignée à des objets, après quoi il lui sera possible de porter des vêtements, des armes, etc.

En se concentrant, l'initié peut irradier de la chaleur tout autour de lui, mais cela se révèle exténuant à l'extérieur de l'Abysse. Dans l'Abysse, cette capacité lui permet de voler. Il crée une "bulle" d'air, dont chaque molécule vibre à une très grande vitesse, et s'en sert afin de voler, que ce soit pour se déplacer très rapidement ou flotter sur place.

Forme glacée (ralentissement du temps)

L'effet précédent peut être inversé : on ralentit alors les molécules du corps, le rendant ainsi plus solide et résistant aux attaques physiques ou énergétiques. Le froid peut aussi être transmis à un objet par le toucher.

LE POUVOIR DE L'ABYSSE AVANCÉ

C'est le stade qu'a atteint Brand.

Corruption/Prise sous contrôle des Atouts

La personne représentée sur un Atout garde un lien avec celui-ci, même lorsqu'elle est dans l'Abysse. Brand est, cependant, capable d'affecter les Atouts.

Il a fait en sorte que chaque fois que quelqu'un essaie de contacter un de ses prisonniers, l'Atout utilisé commence à chauffer. Insister pour obtenir le contact ne fait qu'augmenter l'énergie déployée par l'Atout, ce qui le rend encore plus chaud. Si celui qui appelle est suffisamment puissant psychiquement ou s'il s'obstine assez longtemps, il peut arriver au point où la carte sera assez chaude pour brûler sa chair et enflammer ses vêtements. Une insistance plus grande finira par causer la destruction de l'Atout, qui s'enflammera brusquement et se consumera en un instant.

Si Brand en a le temps, il peut focaliser sa volonté sur un appel de ce genre et remplacer l'effet de chaleur par d'autres conséquences.

Il peut donner l'impression à l'utilisateur de l'Atout que celui-ci marche convenablement, mais que le correspondant est distrait ou occupé et ne prête pas attention au contact demandé. Si celui qui appelle crie ou s'il emploie sa force psychique, le sujet n'aura aucune réaction, mais la sensation de contact deviendra plus nette. Une tentative pour attirer à soi un correspondant donnera à Brand l'occasion de venir lui-même, d'envoyer un de ses serviteurs ou autre chose.

Brand a un contrôle suffisant sur les Atouts pour, en cas de tentative inverse de passage par l'Atout, amener le personnage en sa présence ou l'envoyer ailleurs dans l'Abysse.

Manipulation du temps

Tant que l'initié est en contact avec l'Abysse, il lui est possible d'accélérer ou de ralentir l'écoulement du temps sur des molécules. Cet effet peut être focalisé sur lui-même, sur une zone donnée ou sur un objet ou un autre être vivant.

Infiger le Pouvoir de l'Abysse

En prenant possession d'un personnage, dans le royaume abyssal, il est possible de l'altérer, de modifier ses Attributs et ses Pouvoirs et de lui donner une forme plus adaptée à l'Abysse. Les changements peuvent aller jusqu'à affecter sa personnalité.

CONTRER LE POUVOIR DE L'ABYSSE

Si quelqu'un utilise d'autres pouvoirs contre celui de Brand, ils marcheront de la manière suivante :

La Marelle

Dans l'Abysse, ou aux alentours immédiats d'une ouverture sur lui, la Marelle est plutôt faible. Par contre, une créature abyssale sortie du champ d'influence de l'Abysse peut être manipulée par la Marelle. Les initiés de la Marelle Avancée seront capables d'effacer les "souillures" de l'Abysse sur la Marelle, et de refermer les ouvertures sur l'Abysse, au terme d'un duel Psychique. L'initié de la Marelle devra affronter, sur le plan Psychique, celui qui manipule l'Abysse.

Le Logrus

Les maîtres du Logrus seront impuissants face à l'Abysse et incapables de repousser ses ouvertures ou les créatures qui en proviennent. Ils pourront, cependant, continuer d'utiliser les pouvoirs du Logrus même au cœur de l'Abysse.

Les Atouts

Les Atouts représentent la meilleure défense contre l'Abysse, mais le contrôle que Brand exerce sur eux rétablit l'équilibre entre les deux pouvoirs.

La Métamorphose

Les métamorphes ont la possibilité d'imiter les formes de vie abyssales. Sous ces formes, toutefois, ils sont vulnérables à toute manipulation par Brand ou un autre initié de l'Abysse au niveau Avancé.

La Magie

Elle est impuissante contre l'Abysse et son Pouvoir. Les sortilèges que lance un magicien dans l'Abysse n'ont pas grand effet, tant qu'il n'a pas acquis un peu de pouvoir Abyssal. Ils sont par contre efficaces contre les créatures ou les objets en provenance de l'Abysse.

■ VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

AMBERZINE est un journal en langue américaine, consacré à *Ambre*. Chaque numéro fait cent soixante pages et regorge de journaux de personnages fameux d'*Ambre*, de carnets de bord de campagnes, de dessins d'Atouts, ainsi que de discussions sur la manière de mener un jeu de rôle sans dés ! *Amberzine* n'est disponible que par correspondance, avec un tirage limité à 1000 exemplaires par numéro. Il est vendu au prix de 10\$ par numéro, 40\$ pour un abonnement à cinq numéros. Vous pouvez le commander en écrivant à :

Phage Press
P.O.Box 519
Detroit MI 48231-0519

INDEX

A

Absences 47
Abysse 37, 122
Abysse (Pouvoir de) 225-226
Accès restreint à une ombre 72
Accidents en combat 100
Accord avec le Joyau du Jugement 128
Adapter l'histoire a posteriori 210
Adversaires multiples en combat 85
Âge des personnages 34-35
Agents de Benedict 149-150
Agitateurs (personnages avec un Mauvais Karma) 134
Agression (artefact ou créature) 67
Allié en Ambre 25, 35-36
Allié en combat 97
Alliés des personnages-joueurs 25, 36, 138, 215
Ambre 37-215
Ambre (Glossaire de termes d') 37-40
Ambre (l'Univers d') 37, 215
Ambre (la cité d') 124, 214, 215
Ambre (la couronne d') 126
Ambre (le Bosquet de la Licorne) 127
Ambre (le Capitaine de la Garde) 215
Ambre (le château d') 37, 124, 140, 215, 221
Ambrien : rang d'un Attribut 12
Ambriens (Feuille récapitulative) 142
Ambriens (Jouer des - de la première génération) 203-205
Ambriens de la première génération (Les) 35, 77-78, 124-126, 198-201
Ambriens (Malédiction des -) 44
Ami dans la famille 25, 35-36
Anneau de liaison (L'- de Finndo) 192
Arbitrage du combat 86-88
Arden (Forêt d') voir aussi Julian 178, 215
Ariel (exemple de personnage) 33-34
Armures et boucliers 99-100
Armures et boucliers en combat 89, 99-100
Art des Atouts 24, 50, 106-109
Art des Atouts "Exalté" 154, 170, 185
Art des Atouts "Partiel" 195
Artefacts et créatures 64-71, 117
Artefacts et créatures (Étendre les possibilités des -) 117
Artefacts et créatures (Pouvoirs d'Atouts pour -) 70
Artefacts et créatures de pouvoirs 135-136, 215
Artefacts et créatures pour les joueurs 24, 64-71

Assaut psychique 94
Atouts 37, 50, 106-112, 130-131
Atouts de Merlin 197
Atouts (artefacts basés sur les -) 70
Atouts (brouillage des -) 50
Atouts (Contributions des joueurs) 29
Atouts (Création des -) 50
Atouts (Croquis d') 50
Atouts (Déplacement par les -) 40
Atouts (Divination par les -) 38, 109-112
Atouts (Dos des -) 131
Atouts (Duplication des -) 107
Atouts (en défense) 50
Atouts (Espionnage par les -) 50
Atouts (Grand Art des -) 50
Atouts (Jeu personnel d') 70
Atouts (Le Grand Tour des - pour le MJ) 108-109
Atouts (Mémoire d') 50
Atouts (Paquets d') 108-109
Atouts (Pièges d') 50, 131
Atouts (Portail d') 50
Atouts (Pouvoir des -) 107
Attributs 8
Attributs (les enchères pour les -) 13, 139, 202-203, 214
Attributs (progression des) 136-139
Attributs, rang Ambrien 12, 13
Attributs, rang Chaosien 13
Attributs, rang Dominant 12
Attributs, rang Humain 13
Attributs, rang secret 13
Attributs, rangs 12, 138-139
Attributs, récapitulatif (A = Ambrien, C = Chaosien, H = Humain)
Autoréparation (Artefacts et créatures) 69
Autres Marelles 133
Avalon, l'Ombre de Corwin 161
Avalon (la poudre d') 127
Avatar (Forme d' pour un métamorphe) 52
Avernum, l'Ombre de Bleys 152-153
Avoir la Marelle à l'esprit 45

B

Barrière Mentale 69
Battement en combat 90-91
Benedict 20, 22-23, 134, 146-150, 192
Benedict, Agents de 149-150
Benedict, potentiel du Combat 22-24
Blessures en combat 20, 97-101
Bleys 87-88, 150-153, 223
Blocage Mental 94

Bon Coup, la massue d'Osric 188, 189
Bon Karma 26-28, 134, 138
Bon Karma en combat 96
Borel, Seigneur du Chaos 101, 129
Bosquet de la Licorne 127
Brand 153-156, 193-194-220, 222-224

C

Cadeaux pour les personnages des joueurs 34
Caine 138-139, 156-159, 221-222
Camouflage Psychique 69
Campagne 8
Capacités psychiques pour les artefacts et créatures 68
Capitaine de la Garde d'Ambre 215
Caractéristiques des Ombres 73-74
Carnet de bord (Contributions des joueurs) 29
Carolan 36, 138-139
Cercle d'Or (Le) 72
Chaos Primordial 49
Chaos Primordial et Métamorphose 53-54
Chaosien (Rang d'un Attribut) 13
Château d'Ambre ; voir Ambre
Chiens d'Enfer ; voir Julian 177
Chiens de Guerre de Finndo 190
Choisir ses Attributs 202
Choix principal : attaque, en combat 90
Choix principal : défense, en combat 89
Cité d'Ambre 124, 214-216
Clarissa, mère de Bleys, Brand et Fiona 129
Clés et lancement des sortilèges 59
Combat (Les créatures et le -) 67-68
Combat 80-101
Combat psychique 93-94
Combat psychique (Assaut) 94
Combat psychique (Blocage mental) 94
Combat psychique (Contact par magie) 60-61, 93
Combat psychique (Contact par un Pouvoir) 93
Combat psychique (Contact visuel) 93
Combat psychique (Domination) 94
Combat psychique (Immobilisation) 94
Combat psychique (Suggestion) 94
Combat psychique (Viol mental) 94
Combat psychique (Vol d'informations) 94
Combat (Blessures) 97-100
Combat (Choix du détail pour un -) 82-85
Combat (Choix principal Défense) 89
Combat (Comme un récit) 81-82

Combat (Décompte du temps) 94-96
 Combat (Duels à l'épée) 89-91
 Combat (Feintes) 90
 Combat (Infériorité feinte) 90, 92
 Combat, l'Attribut (Commandement) 23
 Combat, l'Attribut (Enchères) 20-24
 Combat, l'Attribut (Potentiel de -) 22-24
 Combat, l'Attribut (Rapidité de réaction) 24
 Combat, l'Attribut (Stratégie) 24
 Combat, l'Attribut (Utilisation lors d'une épreuve de Force) 92
 Combat, l'Attribut 22-24
 Combat (L'invite) 90
 Combat (Méthode rapide) 80
 Combat (Modificateurs) 90-91
 Combat (Mortalité) 101
 Combat (Passer du Combat à la Force) 92-93
 Combat (PJ au même niveau que son adversaire) 86-87
 Combat (PJ de loin inférieur à son adversaire) 87-88
 Combat (PJ de loin supérieur à son adversaire) 86
 Combat (PJ inférieur à son adversaire) 87
 Combat (PJ supérieur à son adversaire) 86
 Combat (Poussée brutale) 91
 Combat (Prendre à la gorge) 92
 Combat (Prise) 91-92
 Combat (Retraite prudente) 89
 Combat (Saisie à bras le corps) 91
 Combat (se débattre pour sortir d'une prise) 92
 Combat (Supériorité feinte) 90
 Commandement (le Combat et le -) 23
 Compétences de combat 22-24
 Compétences des personnages 34-35
 Compétences en armement 24
 Composition d'une histoire 119-121
 Conclusion d'une histoire 121
 Conjuration 24, 39, 63-64
 Conjuration (Artefacts & créatures) 64
 Conjuration (combinée à la Métamorphose) 64
 Conjuration (combinée à la Sorcellerie) 64
 Conjuration (combinée aux Mots de Pouvoirs) 64
 Conjuration (d'objets liés à la Marelle) 166
 Conjuration (d'une Forme d'Ombre) 63
 Conjuration (Enchantement) 64
 Conjuration "Exaltée" 144
 Contact mental 93
 Contact psychique visuel 93
 Confrer les Mots de Pouvoir 57
 Contributions des joueurs 29
 Contributions des joueurs (Atouts) 29
 Contributions des joueurs (Nouvelles sur Ambre) 29
 Contributions des joueurs (Poésie) 29
 Contrôle du destin d'une Ombre 73
 Corey, Carl ; voir Corwin 162
 Corwin 19, 20, 124, 126, 127, 128, 134, 159-162, 175-176, 197, 219-220
 Corwin, alias Carl Corey 162
 Corwin, alias Cordell Fenneval 162
 Corwin (Avalon, l'Ombre de -) 161
 Corwin (Bill Roth, allié de -) 160
 Corwin (Combat avec le Seigneur Borel) 102

Corwin (Grayswandir, l'épée de -) 160, 161
 Corwin (La nouvelle Marelle de -) 124
 Corwin (La poudre à canon de -) 127
 Corwin (Les enfants de -) 126
 Corwin (maître en Endurance) 20
 Corwin (Ri'ik, l'Ombre de -) 160
 Corwin (Un conseil de -) 199
 Couronne d'Ambre 126
 Cours du Chaos 37, 124-125, 140
 Cours du Chaos (Protecteur dans les -) 25
 Création des artefacts et créatures 64-65
 Création des personnages 12, 205-206
 Créatures de sang (Métamorphose) 55
 Créatures du Chaos 49
 Créatures surnaturelles 130
 Cross-Overs 8, 140-141
 Cross-Overs (limites de points lors des -) 141
 Cymnea, mère de Finndo, Osric et Benedict 128, 187

■ D

Danger (sens du -) 68
 Dara 192-194
 De'alund, l'Ombre de Finndo 190
 Décompte du temps en combat 94-96
 Deela, compagne d'Oberon 129
 Défense avec un bouclier improvisé 89
 Dégâts (Artefacts et créatures) 68, 117
 Dégâts ; voir Blessures 20, 97-101
 Dommages mortels (Artefacts et créatures) 68
 Deirdre 162-165, 222, 224
 Déplacement en Ombre (Artefacts et créatures) 69
 Déplacement en Ombre 38, 129-130
 Déplacement en Ombre (Mener les autres à travers Ombre) 42-43
 Déroulement d'un combat 80
 Déroulement des enchères 13-14
 Descente aux Enfers 38, 41, 129-130
 Descente aux Enfers pour un artefact ou une créature 41, 69
 Description physique d'un personnage 34
 Destin (Contrôle du destin d'une Ombre) 73
 Détail d'un combat 82-85
 Divination par les Atouts 109-112
 Dominant (Rang) 12
 Domination psychique 94
 Dorell (Exemple de personnage) 10-11, 32
 Double Dommages (Artefacts et créatures) 68
 Duels à l'épée 89-90
 Dworkin 38, 126-127, 184-187, 224
 Dybele, mère de Florimel 129

■ E

Effacer une Ombre 46
 Empreinte de la Marelle 24-25, 41-45
 Empreinte de la Marelle (Déceler l') 46
 Empreinte de la Marelle (Définitions des joueurs) 106
 Empreinte de la Marelle, en défense 39
 Empreinte de la Marelle (Parcourir la Marelle) 39, 45
 Empreinte de la Marelle (Reconnaitre l') 46

Enchantement lors d'une Conjuration 64
 Enchères 13-24, 139, 202-203
 Enchères (Combat) 20-22, 203
 Enchères dans une Guerre du Trône 214-216
 Enchères (déroulement) 14
 Enchères en aveugle 203
 Enchères en tournoi 139
 Enchères (Endurance) 19-20, 202-203
 Enchères (feuille récapitulative) 23
 Enchères (Force) 17-19, 202
 Enchères (guide pour le MJ) 202-203
 Enchères (Psyché) 14-17, 202
 Enchères (règles) 13, 202-203, 214
 Enchères (Variantes) 202-203
 Endurance 19-20
 Endurance (Enchères) 19-20
 Endurance (Le potentiel de l') 20
 Environnement trans-Ombre (Multipli-cateur de quantité) 71
 Équipement d'un personnage 35
 Eric 165-167
 Eric (Les enfants d') 126
 Eric (ses Garous) 166-167
 Espionnage par les Atouts 50
 Excuses (Les Ambriens et les -) 199
 Extra-Dur (Artefacts et créatures) 68

■ F

Faiella, mère d'Eric, Corwin et Deirdre 128
 Farley (Exemple de personnage) 32-33
 Feintes en combat 90
 Fenneval, Cordell ; voir Corwin 162
 Feuilles récapitulatives pour le MJ 23, 142
 Finndo 189-192
 Fiona 168-170, 224-225
 Fiona et le potentiel de la Psyché 16
 Fiona, maîtresse en Psyché 14
 Flora 170-173
 Flora (Les lévriers irlandais de -) 171-172
 Folie et Logrus 47
 Fonctionnement des sortilèges 59-60
 Force 17-19
 Force pure 18-19
 Force (Combat au corps à corps) 18, 91-93
 Force (Enchères) 17-18
 Force (Épreuves de -) 91-93
 Force (Potentiel de la -) 18-19
 Force (Résistance due à la -) 19
 Forme Chaotique 51-52

■ G

Ganelon ; voir Oberon 124, 145
 Gardiens d'une Ombre 73
 Garous ; voir Eric 166-167
 Garvin (Exemple de personnage) 30-31, 140-141, 208
 Gérard 17, 173-176
 Gérard et le potentiel de la Force 18
 Gérard, maître en Force 18
 Glossaire des termes d'Ambre 37
 Glossaire des termes du jeu 8
 Godfrey 86-87
 Grand Art des Atouts 50
 Grayswandir, l'épée de Corwin 160, 161
 Guérison 20
 Guerre de la Marelle 38-39, 129

Guerre des enchères ; voir Enchères
Guerre du Trône (scénario) 214-217

H

Harcèlement et changement 91
Harick (Exemple de personnage) 31-32,
208-209
Harla, compagne d'Oberon 129
Horde, (Multiplicateur de quantité) 71
Humain : rang d'un Attribut 13

I

Immobilisation Psychique 94
Indifférent (Le joueur -) 208-209
Infériorité feinte en combat 90
Infini dans les Ombres 42
Influencer les probabilités avec la
Marelle 43-44
Insérer un nouveau personnage 203
Intelligence (Artefacts et créatures) 68
Invisibilité (Métamorphose pour les
artefacts et créatures) 70
Invisibilité (Sortilège) 61
Invite (L' - en combat) 90
Invulnérabilité (Artefacts et créatures)
68
Iresa (Exemple de personnage) 32, 209-
210

J

Jeu d'Atouts personnel 70
Jouer son personnage 75-77
Journal (Contributions des joueurs) 29,
76
Joyau du Jugement 39, 128, 140, 144,
167, 183, 186, 216
Joyau du Jugement (Accord avec le -)
128
Joyau du Jugement (Contrôle du temps
avec le -) 128
Joyau du Jugement (Maîtrise du -) 144,
183, 186
Julian 11, 176-179, 224
Julian et la forêt d'Arden 178, 215
Julian (Les chiens d'Enfer de -) 177
Julian (Morgenstern) 177

K

Karma Nul, Neutre 26-28, 134
Karma Nul, Neutre (Définition du -) 27
Karma Nul, Neutre en combat 96-97
Karma (Avertissement concernant le
mauvais -) 14, 26
Karma, Bon, en combat 96-97
Karma, Bon 26-28, 134, 138
Karma (Limitations sur le mauvais -)
202
Karma, mauvais, en combat 96-97
Karma, mauvais 14, 26-28, 36, 102, 104,
134, 138
Kinta, compagne d'Oberon 129
Knakal, Chuck 12
Kucharski, Michael 36

L

Laisser entrevoir ce qui va arriver 210-
211
Légalistes (Les joueurs -) 208
Les enfants perdus d'Oberon 129

Lévriers Irlandais ; voir Florimel 171-
172
Licorne 39, 127, 131-132, 140
Licorne (Bosquet de la -) 127
Lien mental et sortilèges 59-60
Livres ; voir unités de mesure 40
Llewella 179-181
Logrus 39, 47-49
Logrus Avancé ; voir aussi Maîtrise du
Logrus 49
Logrus "Exalté" ; voir aussi Maîtrise
du Logrus 185
Lora, compagne d'Oberon 129
Lorraine, l'amour perdu de Corwin
130
Lowry, Kevin 20

M

Machiavel (Le côté machiavélique des
Ambiens) 199
Magie ; voir aussi Sortilèges 39, 59-63
Magie (Artefacts) 63-64, 70
Magie (Clés et lancement de sortilèges)
59-60
Magie (Contact psychique par -) 59-60
Magie (énergie magique et micro-sorts)
63
Magie (Micro-sorts) 63
Magie (Règles) 62-63
Magie (sortilèges d'intrusion) 60-61
Magie (sortilèges défensifs) 61
Maître de Jeu (MJ) 8
Maître de Jeu (Les enchères et le -) 202-
203
Maître de Jeu (Les règles du jeu) 206-
207
Maîtrise du Joyau du Jugement 144,
183, 186
Maîtrise du Logrus 24, 47-49
Maîtrise du Logrus (Avertissement) 47
Maîtrise du Logrus (définition) 39
Maîtrise du Logrus en combat 48
Maîtrise du Logrus en défense 49
Maîtrise du Logrus (Extensions
Logrus) 47-48
Maîtrise du Logrus (Invocation du
Logrus) 47
Maîtrise du Logrus (la Folie et la -) 47
Maîtrise du Logrus pour le stockage de
sortilèges 49
Maîtrise du Logrus (Recherche d'arte-
facts et créatures) 47-48, 65-66
Maîtrise du Logrus (Serviteurs Logrus)
49
Maîtrise du Logrus (Vision Logrus) 48
Manipulateurs et marionnettistes 105
Mantichore 130
Marelle 39, 41-46, 106
Marelle Avancée ; voir aussi
Empreinte de la Marelle 45-46
Marelle Avancée (Agir par la -) 46
Marelle Avancée (L'amener à l'esprit)
45
Marelle Avancée (La parcourir en
esprit) 45
Marelle Exaltée 154, 169, 186
Marelle "inversée" 117
Marelle (Lentille de la -) 45
Marelle Truquée de Finndo 190
Marelle (Mourir sur la -) 44, 106
Martin, fils de Random 194-196
Mauvais Karma 14, 26-28, 36, 102, 104,
134, 138

Mauvais Karma (Avertissement) 14, 26
Mauvais Karma en combat 96-97
Mauvais Karma (Limitations) 202
Mener les autres à travers Ombre 42-43
Merlin, fils de Corwin 196-198
Métamorphose 24, 40, 51-55, 112-113
Métamorphose d'un objet 70
Métamorphose de la personnalité 54-
55
Métamorphose (Artefacts et Créatures)
70
Métamorphose automatique 52-53
Métamorphose Avancée 54-55, 113
Métamorphose (*Dangers de la
Métamorphose*) 53-54, 112-113
Métamorphose de l'aura 54
Métamorphose et Blessures 51
Métamorphose "Exaltée" 144, 185
Métamorphose (Formes Animales) 52
Métamorphose (Forme Chaotique) 51-
52
Métamorphose (Forme d'Avatar) 52
Métamorphose (Forme Primaire) 53
Métamorphose (Sang) 55
Meurtre et combat 100
Micro-sort (Contact Psychique) 63
Micro-sort (Énergie Magique) 63
Micro-sort (Manipulation d'Ombre) 63
Micro-sort (Ouverture sur les Ombres)
63
Micro-sorts 63
Miller, Ron 24
Modeler les Ombres (Artefacts et créa-
tures) 69
Moins, mère de Llewella 129
Monstres 135-136, 208
Morgan 36
Morgenstern ; voir Julian 177
Mort 8, 207
Mort suite à une perte de sang 100
Mortalité en combat 101
Mots de Pouvoir 24, 39, 56-58
Mots de Pouvoirs et Conjuration 64
Mots de Pouvoirs (Vingt mots) 57-58
Mourir sur la Marelle 44, 106
Mouvement (Artefacts et créatures) 65-
66
Multiplicateurs de quantité (Artefacts
et créatures) 71

N

Nouvelles sur Ambre ; voir aussi
Contributions des joueurs 29

O

Oberon 143-145
Oberon définissant les unités de mesu-
re 40
Oberon, Ganelon 124, 145
Oberon (Les compagnes d-) 128
Objets magiques (Mots de Pouvoir) 70
Objets partagés 25
Ombre 40, 41-44, 72-74, 129-130, 138
Ombre personnelle 72-74, 138
Ombre Terre 172
Ombre (Barrières) 72-73
Ombre (Contrôle du destin d'une -) 73
Ombre (Contrôle du contenu d'une -)
73
Ombre (Contrôle du flux temporel
dans une -) 43
Ombre de désir 44, 106
Ombre du Royaume 72

Ombre (Gardiens) 73
Ombre (Infinité des -) 42
Ombre partagée 25
Ombre (Poches d'Ombre) 46
Ombre pour les PJ 25
Ombre (Ressources) 43
Omniprésent en Ombre, multiplicateur de quantité (Artefacts et créatures) 71
Opposition 104
Osric 188-189

■ P

Parcourir la Marelle 39
Parcourir la Marelle en esprit 45
Parole (Artefacts et créatures) 68
Passer du Combat à la Force lors d'une bataille 92
Paulette, mère de Random 129
Personnages pré-générés pour un tournoi 139
Personnage 9
Personnages en tournoi 139
Personnages-joueurs 34-35, 134, 205-206
Personnages-joueurs (L'enfance des -) 208-209
Personnages-joueurs (Passé des -) 205-206
Personnages-joueurs (Progression des -) 136-139
Personnages-joueurs (Souffrances des -) 211
Pied ; voir unités de mesure 40
Plan Primal 49
Points 13, 136-139
Points dépensés pour les enchères 10, 13, 136-139
Polymorphie 70
Poudre à canon ; voir Corwin 127
Poussée brutale en combat 91
Pouvoirs 41-64
Pouvoirs magiques 56-64
Pouvoirs (Avertissement au sujet des versions avancées) 24
Pouvoirs nouveaux et améliorés 114-117
Pouvoirs pour les artefacts et créatures 66-71, 116-117
Préjugés et favoritisme en jeu de rôle 207
Prendre à la gorge en combat 92
Préparation de sortilèges 59, 113
Prises en combat 91
Problèmes moraux dans une histoire 121
Progression (points, personnages) 136-139
Protecteur en Ambre ou dans les Cours 25, 36
Psyché 14-17
Psyché et sortilèges 59
Psyché (Enchères) 15-16
Psyché (Son potentiel) 16-17

■ Q

Qualités et Pouvoirs (Artefacts et créatures) 66-69, 116-117
Quantité, multiplicateur de - (Artefacts et créatures) 71
Questionnaire pour les joueurs 76, 203-205

■ R

Random 181-184, 198-199
Random (Les enfants de -) 126
Random (Vialle, épouse de -) 183-184
Rang d'un Attribut ; voir aussi Attribut 12-13
Réaction (Rapidité de -) 24
Rebma 40, 180
Recensé (Multiplicateur de quantité) 71
Régénération (Artefacts et créatures) 70
Régénération d'un personnage 20
Règles de la Magie 62-63
Règles du Jeu 206-207
Renforcer le sentiment de douleur 99
Résistance (Endurance) 19-20
Résistance aux dégâts (Artefacts et créatures) 68
Résistance due à la Force 19
Résolution d'actions sans utilisation de dés 102-105
Retraite prudente en combat 89
Rí'ik, l'Ombre de Corwin 160
Rilga, mère de Caine, Julian et Gérard 129
Roderick (Exemple de personnage) 29-30, 187
Roth, Bill ; voir Corwin 160

■ S

Saisie à bras le corps, en combat 91-92
Scénario 139-140
Se débattre pour sortir d'une prise en combat 92
Secrets des personnages-joueurs 76
Seigneurs du Chaos 129
Sens du Danger 68
Sens du Danger (Artefacts et créatures) 68
Sens tactique lié au Combat 22-23
Sorcellerie 39, 59-63, 113-114
Sorcellerie et Conjuration 63-64
Sorcellerie (Désavantages) 114
Sorcellerie liée à la Marelle 166
Sortilège (Arrêt Cardiaque) 60
Sortilège (Barrière d'Énergie Psychique) 61
Sortilège (Bouclier Magique) 61
Sortilège (Contact Mental) 60
Sortilège (Défense Physique) 61
Sortilège (Drain de Force) 61
Sortilège (Drain de Magie) 61
Sortilège (Duplication d'Objet d'Ombre) 62
Sortilège (Eclair) 61-62
Sortilège (Extinction) 60
Sortilège (Invisibilité) 61
Sortilège (Jet de Lave) 62
Sortilège (Lien de Pierre) 60-61
Sortilège (Matériau Défensif) 61
Sortilège (Téléportation) 62
Sortilèges 59-63, 113-114
Sortilèges et Psyché 59
Sortilèges (Artefacts) 63-64, 70-71
Sortilèges (Clés et lancement de -) 59-60
Sortilèges (Création de -) 62
Sortilèges défensifs 61
Sortilèges (Fonctionnement) 59
Sortilèges (Intrusion) 60-61
Sortilèges (Invocation) 61-62
Sortilèges (Micro-sorts) 63
Sortilèges personnalisés 62

Sortilèges (Préparation) 59, 113-114
Sortilèges (Règles de la Magie) 62-63
Sortilèges (Stockage) 59
Speck, John 86
Stratégie et Combat 24
Strygalldwir, démon des Cours du Chaos 129
Suggestion Psychique 94
Supériorité feinte en combat 90

■ T

Tactiques de Jeu de Rôle 77-78
Tempêtes d'Ombre 40, 130
Temps (Contrôle du - avec le Joyau du Jugement) 128
Temps (Contrôle du déroulement du -) 43, 73, 128, 226
Temps (Contrôle du déroulement du - en Ombre) 43, 73
Temps en combat 94
Temps (Limite de temps pour les enchères) 202
Termes du système de jeu 8
Thari, langage d'Ambre 40
Tir-na Nog'th 40, 140
Tournoi 139-140
Tournoi (Conseils pour les -) 139-140
Tournoi (Personnages pour les -) 139-140
Trans-Ombre 71
Transferts de Qualités et Pouvoirs (Artefacts et créatures) 71
Trône (Guerre du -, scénario) 214-217
Tueurs de Monstres (Les joueurs -) 208

■ U

Unique, Multiplicateur de quantité (Artefacts et créatures) 71
Unités de mesure 40
Univers alternatifs 133
Univers de Marelles Alternatives 133

■ V

Vialle, épouse de Random 183-184
Viol mental 94
Visualisation d'un combat 100-101
Vitalité (Artefacts et créatures) 66, 117
Vitesse d'un Véhicule (Artefacts et créatures) 67
Voie Royale 41
Voix d'un personnage 76
Vol d'informations 94
Vraisemblance 209

■ W

Woodward, Don 36, 138-139, 212
Wujcik, Erick (Conseils pour la création des personnages) 14

■ Y

Ygg 132
Yvonne (Exemple de personnage) 33, 187

■ Z

Zone Noire 72

AMBRE

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du joueur :

Nom du personnage :

Téléphone :

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Taille : Poids : Carrure :
Cheveux : Yeux :
Description :

Style/Couleurs des vêtements :

Symbole personnel (facultatif) :

ATTRIBUTS

PSYCHÉ	<input type="checkbox"/> Rang : ___ (___ points)	<input type="checkbox"/> Ambrien	<input type="checkbox"/> Chaosien	<input type="checkbox"/> Humain
FORCE	<input type="checkbox"/> Rang : ___ (___ points)	<input type="checkbox"/> Ambrien	<input type="checkbox"/> Chaosien	<input type="checkbox"/> Humain
ENDURANCE	<input type="checkbox"/> Rang : ___ (___ points)	<input type="checkbox"/> Ambrien	<input type="checkbox"/> Chaosien	<input type="checkbox"/> Humain
COMBAT	<input type="checkbox"/> Rang : ___ (___ points)	<input type="checkbox"/> Ambrien	<input type="checkbox"/> Chaosien	<input type="checkbox"/> Humain

POUVOIRS

EMPREINTE DE LA MARELLE (50 points)
MAÎTRISE DU LOGRUS (45 points)
ART DES ATOUTS (40 points)
MÉTAMORPHOSE (35 points)
MOTS DE POUVOIR (10 points)
CONJURATION (20 points)

MARELLE AVANCÉE (75 points)
LOGRUS AVANCÉ (70 points)
GRAND ART DES ATOUTS (65 points)
MÉTAMORPHOSE AVANCÉE (65 points)
SORCELLERIE (15 points)

ARTEFACTS ET CRÉATURES

Total des points de la feuille de création d'artefacts : ___ Points

OMBRES PERSONNELLES

Total des points des Ombres (détails pages 73-74) : ___ Points

ALLIÉS

Allié en Ambre (1 point chaque)
 Protecteur dans les Cours du Chaos (4 points chaque) Ami dans la famille (2 points chaque)
 Protecteur à la cour d'Ambre (6 points chaque)

CONTRIBUTION DES JOUEURS

Journal (10 points) Atouts (10 points) Carnet de bord (10 points) Autres (___ points)
 BON KARMA (___ points) KARMA NUL MAUVAIS KARMA (___ points)

AMBRE

FEUILLE DE CRÉATION D'ARTEFACTS ET CRÉATURES

QUALITÉS

Vitalité

- Animale 1 point
- Doublée 2 points
- Énorme 4 points

Mouvement

- Mobile 1 point
- Rapide 2 points
- Vitesse d'un Véhicule 4 points

Souffle

- Supérieur 1 point
- Ambrien 2 points
- Inépuisable, Surnaturel 4 points

Agression

- Aptitude au Combat 1 point
- Réflexes de Combat 2 points
- Maîtrise du Combat 4 points

Résistance aux Dégâts

- Armes Blanches 1 point
- Armes à Feu 2 points
- Invulnérabilité 4 points

Dégâts

- Extra-Dur 1 point
- Double Dommages 2 points
- Dommages Mortels 4 points

Intelligence et Communication

- Parole 1 point
- Vocalises 2 points
- Intelligence 4 points

Capacité Psychique

- Sensibilité Psychique 1 point
- Sens du Danger 2 points
- Perception Extrasensorielle 4 points

Défense Psychique

- Résistance Psychique 1 point
- Camouflage Psychique 2 points
- Barrière Mentale 4 points

POUVOIRS

Mouvement en Ombre

- Pister en Ombre 1 point
- Chemin d'Ombre 2 points
- Recherche en Ombre 4 points

Contrôle d'Ombre

- Modeler la Substance d'Ombre 1 point
- Modeler les Habitants d'Ombre 2 points
- Modeler l'Ombre 4 points

Personnage :

Nom et description du sujet :

Guérison

- Autoréparation 1 point
- Guérison ou Réparation Rapide 2 points
- Régénération 4 points

Polymorphie

- Variante de Forme 1 point
- Formes Variables 2 points
- Métamorphose Limitée 4 points

POUVOIRS D'ATOUTS

(Possibles seulement pour les artistes des Atouts)

- Support d'Atout 1 point
- Jeu d'Atouts Personnel 2 points
- Énergie des Atouts 4 points

POUVOIRS MAGIQUES

(possibles seulement pour les détenteurs de Sorcellerie et Conjuration)

Mots de Pouvoir

- Support d'un Mot de Pouvoir 1 point
- Support de Mots de Pouvoirs Recensés 2 points

Stockage de Sorts

- Stockage d'un Sort 1 point
- Stockage de Sorts Recensés 2 points
- Stockage et Lancement de Sorts 4 points

TRANSFERTS

- Transfert de Qualité 5 points chaque
- Transfert de Pouvoir 10 points chaque

MULTIPLICATEURS DE QUANTITÉ

- Unique x1
- Recensé x2
- Horde x3
- Répandu dans une Ombre x4
- Environnement trans-Ombre x5
- Omniprésent en Ombre x6

Total des points :





ROI DE COUPES



RANDOM

REINE DE COUPES



FLORA

VALET DE COUPES



GÉRARD

CAVALIER DE COUPES



JULIAN



AMBRE

LE JEU DE RÔLE SANS DÉ

D'après le *Cycle des Princes d'Ambre* de Roger Zelazny

AMBRE est un jeu de rôle vraiment pas comme les autres. Conçu par Erick Wujcik, à partir de l'univers des romans du célèbre **Cycle des Princes d'Ambre** de Roger Zelazny, il propose un système de jeu privilégiant le développement des personnages et fonctionnant sans le moindre jet de dé !

L'univers du jeu est infini. Il est fait d'une multitude d'*Ombres*, des mondes fantastiques dont les seules limites sont fixées par l'imagination de ceux qui les rêvent. Notre Terre, elle-même, n'est qu'une *Ombre* du seul monde réel : **Ambre**. La *Marelle* permet de se transporter dans n'importe quel endroit imaginable, les extensions du *Logrus* ouvrent l'accès à une infinité de dimensions et la *Métamorphose* permet aussi bien de modifier son apparence que de se transformer en une créature de son choix. Quant aux *Atouts*, réunis dans un jeu de tarot magique, ils offrent des pouvoirs extraordinaires !

Les personnages des joueurs sont immortels. Ils sont créés par un système d'enchères où les joueurs sont en compétition pour l'attribution des caractéristiques qu'ils décident de leur donner. Mais il est aussi possible de jouer les personnages des romans dont les caractéristiques complètes sont données.

Toutes les situations se résolvent grâce à un système simple, fondé sur la confiance dans les intentions du maître de jeu. Les combats sont résolus aisément, la magie est envoûtante. Tout le système de jeu est léger à appliquer car, comme le dit Erick, "la plus belle forme de jeu de rôle est celle où l'on ne se préoccupe que de son rôle; pas des règles et du système de jeu".

Afin de faciliter l'accès à cette nouvelle conception du jeu de rôle, les règles sont accompagnées d'une multitude de conseils et d'exemples. De plus, bien que l'improvisation et la conception d'un scénario soient très faciles, trois aventures complètes sont présentées pour faire les premiers pas : *La Guerre du Trône*, *Ombre Terre, champs de bataille* et *l'Ouverture de l'Abysse*.



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

249 F - A660



9 782740 800775

ISBN : 2-7408-0077-0