



Ce scénario est conçu pour une table de joueurs connaissant l'univers d'Ambre (oui, je sais, ce n'est pas facile à trouver). J'essaie toutefois de bien préciser les enjeux et les motivations de chaque protagoniste. L'action se situe pendant le deuxième cycle.

Comme tous les personnages ne sont pas toujours au même endroit pendant le scénario, je les désignerai par leur archétype. Il est évident que ces archétypes peuvent être remplacés par d'autres sans problème et ce moyennant de légères modifications de la trame du scénario.

Voici les archétypes :

- 1) Le prince d'Ambre (en fait il peut s'agir de tout sorte de personne ayant un lien privilégié avec Random, je considérerai qu'il a récemment passé la Marelle)
- 2) L'enquêteur privé (au service de Random)
- 3) Un officiel de Rebma
- 4) Le Chaosien (il doit être de la même famille que « Elyne » ; j'ai choisi la Maison Helgram ; un titre de diplomate en Ambre pourrait faciliter les choses)
- 5) On pourrait ajouter de nombreux autres personnages dans le scénario : un adepte de la Marelle Brisée (qui remplacerait le personnage de Julia), un spécialiste des Chemins Noirs, etc.

Scène 1 : Les Ombres s'ouvrent à toi.

Random, le roi d'Ambre, a laissé temporairement les rennes du pouvoir à Vialle, juste le temps d'apprendre au Prince (personnage 1) à se servir de son pouvoir nouvellement acquis pour se déplacer dans l'infinité de mondes qu'est

Ombre. Après avoir un peu marché, ils se retrouvent dans une plaine désertique zébrée de gouffres derrière laquelle se trouve une tour dont le sommet pulse à intervalles réguliers.

Random explique que ce terrain n'est pas propice à la marche en Ombre mais que ce n'est pas grave, ils vont en profiter pour marcher un peu et se reposer (en fait, le Prince n'a pas choisi ce terrain, c'est juste un ratage).

Après un kilomètre sur le terrain labyrinthique, le sommet de la tour se met à pulser plus vite, puis vraiment très vite. Random demande au Prince s'il a choisi ce terrain. De la réponse négative, il déduit qu'ils sont dans un piège. La tour explose avec la force d'une bombe atomique. Random saute dans un des gouffres et manipule les Ombres en chute libre. Le Prince peut le suivre ou trouver un autre moyen de fuir. Ils finiront cependant par se retrouver (par Atout, par exemple).

Scène 2 : Les merveilles de l'Enfer.

Il y a quelques jours, l'Enquêteur (personnage 2) a été chargé par Random de fouiller dans le passé de Elyne Helgram, une jeune et jolie Chaosienne dont Martin s'est amouraché. A présent arrivé dans un Enfer possédé par Elyne, où elle a récemment résidé avec Martin, l'Enquêteur peut apercevoir des Vampires se diriger

vers le palais majestueux qui domine la contrée. Les Vampires sont des créatures qui gangrènent la Zone Noire et dont on dit qu'ils se sont allié à une secte partisane de la reprise de la guerre contre Ambre. Il va falloir éclaircir la raison de leur présence ici. Si l'Enquêteur s'introduit discrètement dans le palais, il y trouvera les Vampires reçus par le majordome, un robot, qui leur dira : « Random est mort, lancez l'attaque ». Les Vampires s'en vont par un Chemin Noir par lequel ils ont du arriver. Le robot ne garde aucun souvenir du message qu'il a transmis ni même d'où il le tien (en fait, il était contrôlé « psychiquement » via un contact d'Atout).

Scène 3 : Un château sous la mer.

C'est la première fois que Martin, le fils du roi Random d'Ambre, revient dans le royaume qui l'a vu grandir : Rebma. Dans ce reflet sous-marin d'Ambre est prévu un grand dîner en l'honneur de Martin et de sa fiancée chaosienne, Elyne. Sous cape, pourtant, on murmure qu'une telle union est intolérable ; que l'accepter revient à accepter qu'une Chaosienne puisse devenir un jour reine d'Ambre. C'est pourquoi le Chaosien (personnage 4) à pour mission de protéger sa parente, Elyne, tandis que le Rebman (per-

sonnage 3) s'occupe des mondani-tés.

A l'heure du banquet, les deux amoureux tardent à venir. Puis le retard devient suffisamment important pour que les deux PJ doivent se rendre dans leurs appartements. Dans ceux-ci, des traces de lutte et personne. On peut trouver, caché dans un livre de Elyne, un Atout où est représenté un robot. Comme ni Martin, ni Elyne ne répondent aux contacts par Atout, la seule piste est d'utiliser l'Atout du robot pour passer de son côté et ainsi rejoindre l'Enquêteur. Aux PJ de s'expliquer.

Scène 4 : Les survivants.

Random parlant au Prince : « Visiblement, quelqu'un veut notre peau. J'ai la prétention de croire que c'est plutôt la mienne qu'on visait. Peu de gens savaient que j'avais prévu de voyager en Ombre avec toi. Je vais établir une liste de ces personnes, seule une personne au courant pouvait nous tendre ce piège. Le mieux est de laisser croire que nous sommes morts. Tu vas rejoindre un de mes enquêteurs qui m'a appris à l'instant, par contact d'Atout, qu'il a trouvé une piste sur les commanditaires. Sois prudent et discret »

Scène 5 : Les noirs chemins du Chaos.

Les PJ se retrouvent sur le Chemin Noir que seul un seigneur du Chaos a pu conjurer. Il leur est aisé de rattraper les Vampires, s'ils le souhaitent, mais ceux-ci mourront plutôt que de parler. La piste aboutit à une résidence secondaire du seigneur Noang Farreld, en lisière des Cours du Chaos. Il est aisé de s'y introduire car Noang n'a pas le moindre talent magique qui pourrait lui servir à le protéger. Une fois entrés, les PJ s'aperçoivent que ce pauvre Noang est déjà torturé par un sorcier portant un masque bleu. Celui-ci disparaît en voyant les PJ en promettant simplement : « Ambre sera sauvée ». Interrogé de nouveau (libres aux PJ de choisir la méthode en fonction de leur peur éventuelle de causer un incident diplomatique), Noang avouera être mêlé à un

complot contre Ambre. Il doit régulièrement contacter une armée séparatiste du Cercle d'Or, dirigée par un certain Dalt, pour donner un contrordre d'attaque. Il ignore qui est à la tête du complot. Avec l'arrivée du sorcier au masque bleu, il n'a pas pu donner le dernier contrordre. Ambre va subir une attaque.

Scène 6 : Le lion qui éventre la licorne.

Pendant les quelques minutes qui suivent, s'écoulent plusieurs heures à Ambre. Bientôt, Random, qui n'est toujours pas réapparu officiellement, contacte l'Enquêteur pour lui dire que des troupes ennemies, dirigée par Dalt, se sont aventurées à la lisière d'Ambre, dans la forêt d'Arden (on parle de cette attaque dans « Le Signe du Chaos »). Après que le PJ lui ait expliqué les évolutions de son enquête et ses hypothèses, le roi l'informe que les princes d'Ambre ont subi par le passé les attaques de deux individus, Rinaldo et sa mère Jasra, que Dalt réclame. Random pense que Jasra est l'instigatrice du complot mais que le fait que Dalt les réclame, elle et son fils, prouve qu'ils ont été évincés et que quelqu'un d'autre a pris les commandes de la conspiration.

Scène 7 : La fiancée du Chaos.

Le Chaosien reçoit un contact d'Atout. Il s'agit de Elyne ! Elle est confortablement installée dans une des résidences des Passes de Helgram au Chaos. Elle prétend avoir été droguée puis conduite dans une Ombre nommée « Atlantide ». Elle ne sait pas ce qui est arrivé à Martin. Elle était captive jusqu'à ce que Jurt Sawall vole à son secours et la ramène au Chaos. Prenant contact avec le seigneur Jurt, le Chaosien apprend, simplement en le demandant, que Jurt coopère avec le sorcier au masque bleu pour éviter une catastrophe en Ambre. Il accepte de conduire quiconque vers Atlantis, le centre de commandement de la conspiration.

Scène 8 : Le sorcier masqué.

Jurt conduit les PJ par téléportations successives sur un navire à quai d'une très belle cité : Atlantis (qui ressemble un peu à Ambre). Là, il découvre le sorcier masqué qui leur raconte : « Ceci est une Ombre ressemblant à Ambre et dans la montagne se trouve une version imparfaite de la Marelle, une Marelle Brisée. La femme qui m'a initié à son pouvoir, Jasra, nourrissait une haine féroce contre Ambre. Je ne m'en souciais guère, je vous l'avoue. Mais j'ai fini par comprendre qu'elle détruirait la source même de mon pouvoir pour satisfaire son besoin de vengeance. Je me suis alors rebellé et l'ai pétrifiée. Malheureusement, quelqu'un d'autre a pris sa suite. J'ignore qui. Son but est de verser le sang d'un Ambrien, Martin je crois, sur la Marelle Brisée, pour la détruire. Ainsi, il se lèvera une tempête chaotique qui sera suffisamment puissante pour traverser les Ombres et atteindre Ambre. Comme toutes les armées y sont amassées en ce moment, le coup porté sera terrible. Quand le vent se lèvera, Ambre sera détruite. Je dois partir car d'autres affaires m'attendent. »

Scène 9 : Au cœur de la montagne.

Jurt peut téléporter les PJ à l'intérieur de la citadelle d'Atlantis. Ils sont pourtant très vite repérés et un cor signalant leur intrusion retentit. Il faut alors atteindre très vite l'accès aux souterrains car les conspirateurs, entendant cela, se précipitent vers la Marelle Brisée pour la détruire. Les Atlantes attaquent les PJ sans savoir que ceux-ci cherchent à sauver leur cité. Enfin, les PJ trouvent l'entrée d'un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. En bas, un dédale. Le même que celui d'Ambre. Le même chemin mène à la Marelle Brisée. En ouvrant la porte, ils découvrent, au centre de la Marelle Brisée, Martin, seul, qui se tranche les veines.

Scène 10 : Le dernier conseil d'Obéron à Random.

Le vent se lève. Un vent chaotique, qui s'élève des contours du Motif. Martin disparaît, sans même remarquer les PJ. La tornade se forme et détruit le château. Les PJ doivent fuir très vite au risque de se faire happer par la force primordiale du chaos. La tempête engloutit toute la cité puis le continent.

Mais il y a un espoir. Random, toujours vivant, est le seul à pouvoir utiliser l'artefact qui peut réduire ce genre de tempête : le Joyau du Jugement. Random se souvient alors du dernier conseil de son père : « Méfie-toi de Martin ».

Ce que veut :

Dara : Elle n'apparaît pas dans le scénario et pourtant... Elle veut un monde où la seule Marelle est celle de Corwin. C'est pour cela qu'elle a conçu Merlin, c'est aussi pour cela qu'elle emprisonne Corwin (Tout mal qui lui sera fait, le sera aussi à sa Marelle). Jaska était sa dame de compagnie. Martin était son allié. C'est elle la véritable instigatrice du complot. Elle voulait affaiblir la puissance de la Marelle de Dworkin, pour augmenter celle de Corwin.

Jaska : Elle veut détruire Ambre. Pour venger son défunt mari, Brand. Sur les conseils de Dara, elle a organisé la destruction de la Marelle Brisée mais fut neutralisée par une de ces élèves : Julia. Elle sera libérée peu de temps après la fin du scénario par Merlin.

Dalt : Il souhaite détruire Ambre. Julia : alias le sorcier au masque bleu. Elle veut sauver la Marelle Brisée. Ses autres projets concernent Merlin.

Jurt : Il souhaite prouver sa valeur à Julia pour qu'ensemble, ils s'occupent de Merlin.

Random : Il souhaite profiter du fait que Martin ne se croit pas découvert. Il va réapparaître officiellement et feindre de ne pas connaître l'engagement de son fils, allant même jusqu'à accuser Elyne.

Elyne : Elle veut épouser Martin.

Martin : Il a épousé les thèses de Dara. La destruction d'Ambre n'est pas pour lui une fin en soi. Il faisait partie des personnes au courant du voyage de son père et l'a piégé. C'est lui qui était en contact avec le robot (il a organisé la rencontre entre le robot et les Vampires pendant son séjour dans l'Enfer de Elyne). Il a caché l'Atout du robot dans le livre de Elyne. Il a organisé leurs deux enlèvements. Il n'a jamais aimé Elyne.

Fiona : Encore une qui n'apparaît pas... Pourtant, elle essaie en coulisse de contrer Dara en poussant Merlin à traverser la Marelle de son père. Elle veut l'assassiner par Atout quand celui-ci sera parvenu au centre pour détruire la Marelle de Corwin.

La Marelle de Dworkin : Et non ! elle n'attend pas tranquillement qu'on l'affaiblisse. Depuis un moment, elle a prévu un moyen de retrouver son éclat : pousser Merlin à réparer un autre de ses reflets imparfaits... pour libérer Corail.

Glossaire :

Ambre : Le royaume de l'Ordre. Les Cours du Chaos : L'équivalent chaotique.

Le Cercle d'Or : Un ensemble d'Ombres proches d'Ambre avec lesquelles Ambre commerce.

La Zone Noire : L'équivalent chaotique.

Un Atout : Une carte permettant de communiquer avec ce qui est représenté ou de le rejoindre (ou de le faire venir).

La Marelle : Le motif source de toute chose dessiné par Dworkin. Il se trouve dans les sous-sols d'Ambre. Traverser la Marelle donne le pouvoir de voyager en Ombre.

Ombre : Une infinité de mondes qui s'étend entre Ambre et la Cours du Chaos.

Un Chemin Noir : Moyen qu'utilisent les seigneurs du Chaos pour voyager en Ombre..

Rappel : ce 19^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18^{ème} concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.