

Le retour de bâton

Ambre – Convention 2006

Scenariu écrit par Luigi et Wawan (2006)

Scenariu mené par Luigi et Wawan lors de la convention [Eclipse IV](#) (2006), tranche horaire de 6H.

***PS :** Ce document était au départ gravé sur un menhir mais l'administrateur du site web a jugé cela difficilement téléchargeable. Voilà encore un coup bas porté aux graveurs de menhir.*

Sommaire

1. Synopsis :	3
1.1. Les différents acteurs :	3
1.2. Les Personnages Joueurs :	4
1.3. L'intrigue générale :	4
1.4. Classement et pouvoirs des Personnages Joueurs :	5
1.5. Ambition des Anciens :	5
1.6. Qui connaît qui (PJ/PJ):	6
1.7. Qui connaît qui (PJ/Ambrien):	6
1.8. Qui connaît qui (PJ/Chaosien):	7
1.9. Qui connaît qui (PJ/Autres):	7
2. Déroulement.....	8
2.1. Introduction.....	8
2.2. Chapitre Premier (1 heure).....	9
2.3. Chapitre Second (2 heures).....	9
2.4. Chapitre Troisième (2 heures)	10
2.5. Chapitre Final (le reste du temps).....	11
3. Les pouvoirs.....	12
3.1. Les Atouts	12
3.2. La Marelle.....	12
3.3. La Métamorphose	13
3.4. Mots de pouvoirs.....	13
4. Les Personnages-Joueurs	14
4.1. Ambre, fille de Brand	14
4.2. Elea, fille de Corwin	15
4.3. Elrone, fils d'Eric.....	17
4.4. Keldric, fils de Bleys.....	19
4.5. Luna, fille de Florimelle	21
4.6. Merwen, fils de Random.....	23
4.7. Rodrigue, fils de Gerard.....	25
4.8. Sulian, fils de Fiona	27
5. Les modifications effectuées.....	29
5.1. Personnages.....	29
5.2. Introduction.....	30
5.3. Chapitre Premier	30
5.4. Chapitre Second.....	30
5.5. Chapitre Troisième.....	30
5.6. Chapitre final	30
6. Remarques diverses	30

1. Synopsis :

Corwin n'a pas su que les Cours du Chaos avait contre-attaqué peu de temps après la Guerre de la Marelle. Les forces Chaosiennes étaient incroyables par leur nombre et leur puissance, comme si leur défaite dans les Cours avait été un simple point d'un plan de plus grande ampleur. Ambre fut submergée et les princes Ambriens obligés de fuir lorsqu'ils n'ont pas été faits prisonniers.

Random, Bleys et Fiona ayant réussi à s'enfuir réunissent de jeunes Ambriens alors protégés dans les Ombres par leurs parents adoptifs. Ils chargent les jeunes Ambriens d'infiltrer Ambre pour de la reprendre tandis qu'eux partiront à travers Ombre et les Cours pour délivrer leurs frères et sœurs.

1.1. Les différents acteurs :

● Ambriens

- **Oberon** : Le roi d'Ambre est malheureusement décédé après avoir réparé la Marelle.
- **Benedict** : Retenu prisonnier aux Cours du Chaos
- **Bleys** : En fuite dans les Ombres. Il a contacté les PJs. Durant son voyage il essaiera s'il en a l'occasion d'emprisonner Random afin de pouvoir prendre le trône d'Ambre ensuite.
- **Brand** : La flèche de Caine l'a touché tout juste. Il est tombé dans l'Abyesse en entraînant Deirdre.
- **Caine** : Caine a réussi à utiliser une nouvelle Ombre de lui, prisonnière à sa place dans les Cours. Il se remet de ses blessures en Ombre.
- **Corwin** : Corwin était resté aux Cours après la Guerre de la Marelle. Il a été emprisonné rapidement afin de ne pas assister à la contre-attaque et avertir ses frères et sœurs.
- **Deirdre** : Deirdre est tombée dans l'Abyesse avec Brand.
- **Eric** : Eric est mort en défendant Ambre avant la Guerre de la Marelle.
- **Fiona** : Fiona a aidé Bleys à s'enfuir lors de la bataille. Elle a dû emmener Random à contre-cœur. Elle espère toujours placer Bleys sur le trône à la place de Random.
- **Florimelle** : Florimelle a réussi à aller se cacher à Rebma.
- **Gerard** : Gerard a été fait prisonnier par les troupes des Cours non sans avoir balayé un maximum de démons. Il fut le dernier debout lors de la bataille.
- **Julian** : Julian est emprisonné par les Chaosiens.
- **Llewella** : Llewella est également captive des Chaosiens. Néanmoins sa prison est en Ambre.
- **Random** : Random par un heureux hasard a pu partir avec Bleys et Fiona au dernier moment. Il a emmené avec lui le Joyau du Jugement.
- **Dworkin** : Dworkin a de nouveau disparu après les événements de la Guerre.
- **Vialle** : Vialle a été faite prisonnière en Ambre par les forces des Cours.

● Chaosiens

- **Dara** : Elle est la régente actuelle d'Ambre.
- **Dalt** : Il est en Ambre, contrôlant Arden.
- **Despil** : Il est chargé de la sécurité maritime d'Ambre.
- **Jurt** : Il devait se charger des troupes en Ambre mais Osric lui a enlevé ce plaisir.
- **Jasra** : Jasra essaye actuellement de prendre le D4M des mains de Sharu.
- **Mandor** : Mandor est dans les Ombres à la recherche des deux rouquins manquants.
- **Suhuy** : J'en sais rien ;o)

- **Borel** : Décédé des mains de Corwin avant la Guerre de la Marelle.
- **Osric** : Osric a mené l'offensive avec les Cours. Il joue des coudes pour se retrouver sur le trône Ambrien. Il est en concurrence avec Dara.
- **Finndo** : Autre ancien Ambrien du côté des forces du Chaos. Il a été tué par Benedict lors de la bataille.
- **Autres**
 - **Luke** : Luke est en train de s'occuper de Merlin sur Ombre-Terre.
 - **Merlin** : Merlin travaille actuellement sur sa Roue Spectrale.
 - **Martin** : Martin est caché dans les Ombres.
 - **Delwin et Sand** : Delwin et Sand sont les gardiens de l'équilibre. Ils veulent que l'équilibre de l'Univers reste stable. Ils ont maintenant deux problèmes : la Marelle de Corwin et la possible destruction de la Marelle primordiale.
 - **Droppa MaPantz** : Il est caché en Ambre. Il pourrait être une aide utile car il connaît la ville et le château comme sa poche.
 - **Lord Rein** : Il est resté au château en se faisant passer pour un simple serviteur. Il laisse ses oreilles traînées un peu partout.

1.2. Les Personnages Joueurs :

- **Un fils de Bleys** : pour essayer de mettre Bleys sur le trône.
- **Un fils de Fiona** : pour aider le fils de Bleys.
- **Un fils de Random** : pour défendre le petit Random tout de même.
- **Une fille de Florimelle** : élevé par Benedict.
- **Un fils de Gerard** : qui avec l'enfant de Florimelle formerait disons l'élite guerrière du groupe. Donc très important pour les intrigues.
- **Une fille de Corwin** : pour faire intervenir Sand et Delwin et qui serait du côté de l'enfant de Random.
- **Un fils d'Eric** : qui pourrait réclamer le trône.
- **Une fille de Brand** : qui se fait passer pour un enfant de Bleys et qui serait un espion des Cours.

1.3. L'intrigue générale :

Alors que les Ambriens et leurs armée repartaient des Cours, victorieux de la Guerre de la Marelle, et avec la certitude de pouvoir se reposer, Swaywill, le roi des Cours du Chaos faisait sortir sa véritable armée de l'Abyesse. Des milliers de démons formaient des rangs et étaient avides de sang et de combats.

Quelques jours passèrent. Les Ambriens de retour sur leur terre natale commençait à réparer les vestiges de la première attaque des Cours. Corwin était resté dans les Cours avec son fils afin de rattraper un peu le temps perdu. Dworkin avait disparu peu après les funérailles de son fils, Oberon.

Fiona était reparti rapidement en Ombre pour une raison obscure. Les autres mettaient de la bonne volonté pour seconder Random, jeune roi et surcharger de travail. Il n'avait pas dormi depuis leur retour, enchaînant les entretiens avec les dirigeants du Cercle d'Or.

Aussi lorsque la seconde vague Caosienne déferla sur la cité en reconstruction, elle fit des ravages. Les Ambriens et leurs hommes se défendirent tel un animal acculé. Benedict fit des ravages dans les lignes ennemies qui revenaient toujours en surnombre.

Caine tomba après une lutte acharnée contre Dalt et Despil. Epaulée par une dizaine de Démon.

Les autres reculèrent dans le palais qui fut bientôt investi par les hordes démoniaques. Les princes Ambriens ne purent que se rendre : Benedict, Gerard, Julian, Llewella et Vialle.

Seul Bleys, Fiona et Random réussirent à fuir avant d'être capturé.

En quelques jours (temps d'Ambre), Ambre fut complètement occupée. De leur côté, Random, Bleys et Fiona réussirent à retrouver quelques jeunes ambriens cachés dans le Cercle d'Or.

1.4. Classement et pouvoirs des Personnages Joueurs :

	Psyché	Force	Endurance	Combat	Marelle	Atout	Métamorphose	Mots de pouvoir	Karma	Total
Keldric	25	15	20	40	50				0	150
Sulian	45	30	20	0		40		15	0	150
Merwen	28	40	10	20	50				2	150
Luna	30	15	6	50	50				-1	150
Rodrigue	2	70	45	30					3	150
Elea	20	10	40	30	50				0	150
Elrone	19	40	50	28				10	3	150
Ambre	45	0	30	0		40	35		0	150

		Psyché	Force	Endurance	Combat	Total
Keldric	Fils de Bleys	5	5	5	2	17
Sulian	Fils de Fiona	1	4	5	7	17
Merwen	Fils de Random	4	2	7	6	19
Luna	Fille de Florimelle	3	5	8	1	17
Rodrigue	Fils de Gerard	8	1	2	3	14
Elea	Fille de Corwin	6	7	3	3	19
Elrone	Fils d'Eric	7	2	1	5	15
Ambre	Fille de Brand	1	8	4	7	20

La fille de Brand aura Werewindle (16 points : dommages primordiaux contre les créatures du Chaos)

1.5. Ambition des Anciens :

- **Benedict et Gerard** : Ils sont pour le bien d'Ambre. Ainsi ils s'allieront avec celui qui engendrera le moins de dégâts en montant sur le trône.
- **Bleys** : Il cherche à usurper le trône à Random.
- **Caine** : Il restera dans l'« Ombre » mais il sera plus en faveur de Random.
- **Fiona** : Elle aidera Bleys à monter sur le trône.
- **Julian** : Il ne choisira pas de camp. Néanmoins s'il apprend que Caine est en vie, il se rangera de son côté.
- **Llewella** : Elle ne cherchera qu'à retourner à Rebma.
- **Random** : Il est le roi et prend la situation très au sérieux. Néanmoins il est loin de penser que Bleys et Fiona complotent contre lui.
- **Osric** : Il est prêt à aider les jeunes Ambriens en espérant les doubler. Il a avec lui des assassins, des espions et un groupe de combattant d'élite.

1.6. Qui connaît qui (PJ/PJ):

	Fils de Bleys	Fils de Fiona	Fils de Random	Fille de Florimelle	Fils de Gerard	Fille de Corwin	Fils d'Eric	Fille de Brand
Fils de Bleys		X		X				X
Fils de Fiona	X		X					X
Fils de Random		X				X		X
Fille de Florimelle	X				X		X	
Fils de Gerard				X			X	
Fille de Corwin			X				X	X
Fils d'Eric				X	X	X		
Fille de Brand	X	X	X					

Keldric(Bleys) – Sulian(Fiona) : élevé ensemble (Luigi)

Keldric(Bleys) – Luna(Florimelle) : aventure passagère. Lui haut dirigeant en visite, elle danseuse dans un bal

Keldric(Bleys) – Ambre(Brand) : Rencontre durant adolescence (Luigi)

Sulian(Fiona) – Ambre(Brand) : Rencontre durant adolescence (Luigi)

Merwen(Random) – Elea(Corwin) : Rencontre à Rebma(Wawan)

Merwen(Random) – Ambre(Brand) : Il lui a sauvé la vie

Luna(Florimelle) – Rodrigue(Gerard) : Se sont combattus et Luna a gagné(Wawan)

Luna(Florimelle) – Elea(Corwin) : Rencontrés sur l'ombre terre (Wawan)

Rodrigue(Gerard) – Elrone(Eric) : Pirates (Wawan)

Elea(Corwin) – Elrone(Eric) : Rencontrés sur l'ombre terre (Wawan)

1.7. Qui connaît qui (PJ/Ambrien):

	Oberon	Benedict	Bleys	Brand	Caine	Corwin	Deirdre	Eric	Fiona	Florimelle	Gerard	Julian	Llewella	Random	Dworkin	Vialle
Keldric (Bleys)			X	X					X							
Sulian (Fiona)			X	X					X							
Merwen (Random)													X	X		
Luna (Florimelle)		X								X				X		
Rodrigue (Gerard)		X							X		X					
Elea (Corwin)													X			
Elrone (Eric)					X				X					X		
Ambre (Brand)			X	X					X							

1.8. Qui connaît qui (PJ/Chaosien):

	Dara	Dalt	Despil	Jurt	Jasra	Mandor	Suhuy	Borel	Osrice	Finndo
Keldric (Bleys)										
Sulian (Fiona)						X				
Merwen (Random)										
Luna (Florimelle)										
Rodrigue (Gerard)										
Elea (Corwin)										
Elrone (Eric)										
Ambre (Brand)	X		X	X				X		

1.9. Qui connaît qui (PJ/Autres):

	Luke	Merlin	Martin	Delwin	Sand	Droppa MaPantz	Lord Rein
Keldric (Bleys)							
Sulian (Fiona)							
Merwen (Random)			X				
Luna (Florimelle)							
Rodrigue (Gerard)							
Elea (Corwin)							
Elrone (Eric)							
Ambre (Brand)							

2. Déroulement

2.1. Introduction

Bleys, Fiona et Random ont réussi à s'échapper lors de la prise d'Ambre par les Cours du Chaos. Ils rassemblent alors tous les jeunes Ambriens qu'ils connaissent dans le manoir des Rouquins sur une Ombre du Cercle d'Or.

Une fois tout le monde réunit, Random prend la parole.

« Jeunes pousses, votre royaume est en grand danger... »

Bleys toussote montrant à Random qu'il en fait trop. Random l'ignore.

« Voici quelques temps, notre père, votre grand-père, a disparu d'Ambre et une lutte d'influence a fait surface pour la régence d'Ambre. Je ne rentrerais pas dans les détails mais un de nos frères est mort, Eric, alors qu'il assurait la régence. Un de vos oncles, Brand, est allé jusqu'à pactiser avec les Cours du Chaos, soutenu par son frère et sa sœur ici présents. »

Fiona et Bleys ne bougent pas.

« Brand a donc souillé la Marelle d'Ambre, créant ainsi un chemin entre le Chaos et Ambre. Une rude bataille eut lieu en Ambre et nos forces réunis nous avons contre-attaqué dans les Cours. La bataille de la Marelle nous vit sortir vainqueur malgré les nombreuses pertes. Brand fut éliminé par Caine. Malheureusement ce dernier entraîna Deirdre dans sa chute dans les Abysses. Oberon mourut en réparant la Marelle. La question de la royauté se posait toujours mais un événement survint. La Licorne survint avec le joyau du jugement autour du cou, sortant des Abysses. Elle me désigna comme nouveau Roi d'Ambre. »

Bleys fit une grimace que Random ne put voir.

« Malheureusement, peu de temps après notre retour en Ambre, une armée des Cours, plus grand que la précédente revint à la charge et décima toutes nos troupes. Je ne sais guère ce qu'il en est de notre famille. Prisonnière ? Morte ? Bleys et Fiona sauvèrent (ton ironique) leur roi de ce gigantesque champ de bataille. Nous vous avons convoqué car notre cité est aux mains de l'ennemi. Vous partirez la reconquérir ou au moins prendre des renseignements sur ce qu'il se passe là-bas pendant que nous irons tâter la situation de nos frères et sœurs. »

Random sort deux paquets de tarot et les pose sur la table devant lui.

« J'ai réussi à récupérer ça avant de partir. Faites en bon usage. Sur ce, bonsoir Chicago ! »

Bleys et Fiona s'apprêtaient à aller voir leurs enfants lorsque Random les agrippa par le bras.

« Nous n'avons pas le temps » (sourire enjôleur)

Random, Bleys et Fiona partirent alors chercher des traces de leurs frères et sœurs.

Motivations :

● **Random** : Retrouver au plus vite ses frères s'ils sont encore en vie et surtout Benedict, Gerard et Corwin.

● **Bleys** : Il veut lui aussi retrouver sa famille mais s'il pouvait mettre Random hors-course pour prendre le pouvoir, ça l'arrangerait bien.

● **Fiona** : Même ambition que Bleys mais elle sent qu'il s'est passé quelque chose et que l'équilibre des forces est instable.

● **Caine** : Out pour le moment

● **Florimelle** : A Erbma, elle prépare déjà des espions afin de savoir ce qui se passe en Ambre. Elle tente également de retrouver un jeu d'Atout afin de contacter du soutien. Elle sait que Benedict et Gerard ont été fait prisonniers.

● **Dara** : Elle s'occupe de la régence d'Ambre et prend son pied. Depuis tout ce temps qu'elle en rêve (Swaywill l'a fait) Elle a placé ses fils aux régences importantes.

● **Dalt** : Contrôle Arden

● **Despil** : Chargé de la flotte

- **Jurt** : Surveillance Osric
- **Osric** : Contrôle les forces armées en Ambre. Tente de prendre la régence à Dara.
- **Mandor** : Recherche Fiona.
- **Delwin et Sand** : Etudient la Marelle de Corwin et son influence possible.
- **Droppa MaPantz** : Caché dans une taverne du port
- **Lord Rein** : Joue les serviteurs afin d'en apprendre plus sur la situation (tension Dara/Osric ; difficulté de maintenir autant de troupe ; Rebma inaccessible)

2.2. Chapitre Premier (1 heure)

Ce qui se passe en :

Ambre :

- Lutte d'influence entre Dara et Osric.
- Conflit ouvert entre Jurt et Osric.

Rebma :

- Florimelle contacte Moire afin de réunir des espions et une armée.
- Moire lui avoue que Llewella avait un secret pour espionner dans Ambre mais ne sait pas ce dont il s'agit.

Cours du Chaos :

- Benedict, Gerard et Julian sont enchaînés dans la même cellule. Cette dernière bloque la magie provenant de l'extérieur. La Marelle ne peut pas non plus être invoquée du à des sortilèges de défense. Les contacts par Atout entrant sont bloqués également. Les sortants sont très difficiles.

Ombre :

- Bleys, Random et Fiona commence une descente aux enfers vers les Cours du Chaos. Mandor suit leur trace.
- Sand et Delwin comprennent qu'un danger important règne sur la Marelle d'Ambre. Ils comprennent aussi que l'influence de la Marelle de Corwin ne doit pas se propager afin de ne pas trop affaiblir le Chaos. Ils décident de sortir de l'Ombre et de rechercher Corwin.

2.3. Chapitre Second (2 heures)

Ce qui se passe en :

Ambre :

- Dara ne pouvant se permettre de trop diviser ses forces, n'envoie qu'un faible contingent hommes prendre Rebma, ceux-ci sont repoussés par les défenseurs de la ville réorganisés par Florimelle.
- La lutte d'influence entre Dara et Osric commence à être en défaveur de ce dernier. Dara obtient le commandement d'une partie de l'armée qu'elle assigne à la protection du palais. Osric voit donc son rôle réduit à la protection de la ville. Il envoie des espions à Rebma à la recherche d'alliés potentiels, et fait venir des renforts (démoniaques) en secret depuis les cours qu'il cache dans une grotte nichée dans les flans du Kolvir.

Rebma :

- Florimelle ayant sécurisé ses arrières commence à essayer de contacter les membres de la famille. Elle ne parvient pas à joindre ses frères et sœurs (Fiona, Random et Bleys étant loin dans les cours et les autres étant dans l'incapacité de répondre.)

Cours du Chaos :

- Benedict, Gerard et Julian sont toujours enchaînés dans la même cellule.
- Bleys, Random et Fiona arrivent aux Cours du Chaos et après enquête découvrent l'endroit où sont emprisonnés leurs frères.
- Mandor les rattrape mais devant leur nombre décide de rester dans l'ombre et de subtilement ralentir leur progression.
- Sand et Delwin sont dans les Cours et recherchent Corwin.

Ombre :

- Caine fait le tour des ombres où il a de l'influence et recrute une armée d'espions qu'il envoie en Ambre et dans certaines ombres sensibles pour recueillir le maximum de renseignements et établir une tactique.

2.4. Chapitre Troisième (2 heures)

Ce qui se passe en :

Ambre :

- Dara profite de sa position de force pour passer à l'offensive. Elle ordonne à Osric d'attaquer Rebma.
- Osric commence le siège de la ville engloutie, mais dans le même temps prend contact avec Florimelle et essaye de négocier une alliance.

Rebma :

- Florimelle négocie une alliance avec Osric pour gagner du temps. Ayant découvert le miroir de Lewella (Un miroir qui permet de visualiser un lieu compris dans un rayon de 1Km autour du lieu où il se trouve. Utilisé au centre d'une marelle il est considéré comme étant au centre de n'importe quelle marelle (et donc de celle d'Ambre)) elle sait où celle-ci est retenue prisonnière. Ne voulant prendre le risque de se rendre sur place elle attend que quelqu'un qui puisse se rendre en Ambre le fasse à sa place. Elle sait qu'Osric cache des démons en Ambre et est au courant de l'opposition Dara/Osric. Par contre elle ne sait rien au sujet de Jurt (hors de son champ de vision) et n'a pas découvert les espions d'Osric.

Cours du Chaos :

- Fiona prend secrètement contact avec Mandor et avec son aide et celle de Bleys, tendent une embuscade à Random. Celui-ci se retrouve emprisonné à son tour. Il réussira à se libérer grâce à l'aide de Delwin et Sand qui affaibliront les sortilèges laissés par Fiona, et Contactera Martin pour se rendre à Texorami. Gravement blessé, il sombre dans l'inconscience alors qu'il essaye de prévenir les PJ.
- Fiona, Bleys et Mandor se mettent d'accord pour sauver Ambre et mettre Bleys sur le trône. Bleys et Fiona s'arrangeraient pour faire cesser le conflit et de promouvoir les échanges économiques entre ces deux puissances.
- Bleys prend contact avec les PJ pour savoir où en est la situation en Ambre. Il s'arrangera pour avoir une position de force quand sera donné l'assaut pour pouvoir prendre le trône. Il essaiera d'avoir le soutien de tous (genre campagne politique) en faisant des promesses etc.
- Fiona et Mandor se rendent aux cours pour s'assurer que si Ambre tombe, les familles nobles ne prendront pas cette perte comme une atteinte personnelle, et seront ouvertes aux négociations qui suivront sa libération.

- Sand et Delwin, après avoir libéré Random sans qu'il ne s'aperçoive de leur présence, finissent par trouver Corwin et l'accompagnent jusqu'à sa Marelle de manière à ce que celle-ci n'ait plus à craindre pour sa survie et ne décide pas d'attaquer le chaos. Avec Corwin auprès d'elle, elle se contentera de défendre ses positions et ne prendra pas part au conflit...De toute façon Delwin et Sand restent avec lui pour être sur de sa non-intervention.

Ombre :

- Martin fait son possible pour soigner son père.
- Caine sait ce qui se passe un peu partout et se tien prêt à agir au moment opportun.
- Benedict, Gerard et Julian sont libérés par Fiona, Bleys et Mandor. Ils décident de se rendre en ombre pour lever des armées et reprendre Ambre.

2.5. Chapitre Final (le reste du temps)

Ce qui se passe en :

Ambre :

- C'est la baston entre :
 - Dara et Jurt à la tête des forces du Chaos.
 - Benedict, Gerard et Julian qui arrivent à la tête d'une armée levée à la va-vite.
 - Bleys qui devrait être à la tête de l'armée de Rebma ou bien placé dans le palais pour une attaque éclair, en fonction de comment s'est passée la dernière phase de jeu.
 - Caine qui ménage son come-back.

Rebma :

- Florimelle (et Lewella si elle à été secouru) restent tranquille bien en arrière.

Cours du Chaos :

- Fiona et Mandor continuent leur boulot de diplomate.

Ombre :

- Random va mieux et contacte les PJ pour tout leur expliquer. Il doit être en Ambre dans les plus brefs délais pour ne pas se faire coiffer au poteau par Bleys, mais il ne pourra pas s'en sortir sans alliés. Il ne sait pas que les autres princes ont été libérés.

Et voilà il n'y a plus qu'à laisser reposer et à déguster.

3. Les pouvoirs

3.1. Les Atouts

Création d'Atouts: Ce pouvoir permet de représenter une personne, un lieu ou un objet sur un support adéquat. Lorsque l'utilisateur se concentre sur le dessin, un lien psychique s'établit entre lui et l'original.

Créer un Atout prend environ deux jours de travail intensif. Le dessinateur doit connaître le sujet s'il veut dessiner un Atout correct.

Croquis d'Atout: Il est possible de faire seulement un croquis en une demi-heure avec du matériel rudimentaire. Ce croquis n'est pas éternelle et ne marchera qu'un laps de temps très court. De plus si le sujet change d'Ombre, le croquis ne sera plus viable. La concentration demandée pour un contact est également plus forte.

Identification par Atout: Lorsqu'un artiste d'Atout est contacté par ce moyen, il peut reconnaître son correspondant avant d'accepter le contact en feuilletant son jeu. Bien sur, il doit posséder la carte du correspondant.

Défense par Atout: Un artiste peut se concentrer sur sa carte afin de se protéger contre le Logrus ou la Magie. Cela est épuisant et demandera une endurance élevée mais la défense est quasi-impénétrable.

Détection d'Atouts: Un artiste peut savoir si un objet porte l'énergie des Atouts en lui. Il en va de même pour les tableaux et autres dessins.

3.2. La Marelle

Voyager à travers Ombre : Ce pouvoir permet, grâce à de subtils changements, de voyager à travers Ombre. Ombre contient tout ce qu'un Ambrien peut imaginer. Plus les changements sont importants plus l'effort à fournir l'est également. De plus les changements importants peuvent faire survenir des variables aléatoires dans l'environnement.

Plus on se trouve proche du Chaos plus les manipulations sont aisées. A contrario, Ambre est très difficilement manipulable.

Mener autrui à travers Ombre : Il est possible d'emmener d'autres personnes avec soi en Ombre. Plus le nombre de personnes à emmener est important, plus le déplacement sera lent.

Le temps : Il est possible de jouer avec le temps en Ombre. En effet chaque ombre possède son propre rythme temporel. Ainsi dans certaines ombres une heure locale sera équivalente à 1 journée en Ambre et inversement.

Les probabilités : Il est possible en Ombre de modifier les probabilités d'une Ombre. Mais attention, trop jouer sur les probabilités peuvent faire glisser d'Ombre.

La Marelle comme défense : Il est possible d'invoquer la Marelle afin de s'en servir comme moyen de défense psychique.

Malédiction : Il est possible en tant qu'initié de la Marelle de jeter une malédiction. Ce pouvoir est rarement utilisé car très dangereux et lourd de conséquence.

3.3. La Métamorphose

Régénération métamorphique : Le pouvoir de métamorphose peut être utilisé pour guérir des blessures. L'avantage de ce pouvoir est qu'il peut être utilisé en combat. Les blessures superficielles se guérissent très vite. Plus l'organe à régénérer est complexe, plus cela prendra du temps : les muscles sont plus longs à régénérer, les os encore plus et les nerfs prennent en général un temps considérable. De plus la taille de la blessure est également un facteur temporel. Un organe entier prend du temps à repousser.

Métamorphose partielle : Il est possible de ne transformer qu'une partie du corps. Mais il faudra maintenir consciemment la partie changée car elle aura tendance à revenir à l'état "normal" du corps.

Transformation du visage : Un métamorphe peut changer son visage du tout au tout. Pour cela, il lui faudra un miroir, du temps et de la concentration. S'il est dérangé lors de la transformation, son visage retournera à son état normal.

3.4. Mots de pouvoirs

Inconvénients

Le seul problème avec les mots de pouvoirs est qu'ils sont simples et répétitifs. Les Ambriens et les Chaosiens apprendront à contrer un mot de pouvoir s'ils en sont la victime régulièrement.

De plus les mots de pouvoirs sont des sorts rapides et simples donc à effet réduit.

Exemples de mots de pouvoirs :

1. Annulation de la magie
2. Annulation du Chaos
3. Défense psychique
4. Blocage psychique
5. Blocage nerveux
6. Force vitale
7. Remise en vraie forme
8. Chance protectrice
9. Annulation de la Marelle
10. Elancement
11. Blocage d'Atout
12. Accélération
13. Ralentissement
14. Assombrissement
15. Eclair lumineux
16. Etincelle
17. Décharge magique
18. Affaiblissement
19. Tonnerre
20. Décharge psychique

4. Les Personnages-Joueurs

4.1. Ambre, fille de Brand

Ambre est née de l'union courte entre Brand et Dara. Dara cherchait à obtenir un fils afin de seconder Merlin si celui-ci montait sur le trône d'Ambre ou des Cours. Brand fut trompé à l'instar de Corwin sur les buts de Dara. Manque de chance Dara donna naissance à une fille. Elle ne se démonta pas pour autant et l'éleva dans la même but.

Ambre vécut jusqu'à l'âge de 9 ans au Cours du Chaos dans le giron de sa mère. Dara lui a appris dès son plus jeune âge la métamorphose envisageant de lui faire passer le Logrus. Elle l'éduqua dans une atmosphère de complots et de mensonges.

C'est ainsi qu'écoulant aux portes, Ambre apprit que Brand était son père et que ce dernier ne savait même pas qu'elle existait. Ambre se renseigna et découvrit que son père était un prince important à l'autre bout de l'univers.

Ambre fit une crise à sa mère à ce sujet mais cette dernière laissa couler sans se soucier de ce caprice.

Ambre se renseigna alors plus en avant sur ses véritables origines et compris qu'il lui serait difficile de contacter son père en personne. Elle fit alors la chose la plus risquée de sa vie. Elle subtilisa un Atout dans la chambre de sa mère, ne pouvant éviter les sorts de protection. Grâce à sa maîtrise de la Métamorphose elle réussit néanmoins à ne pas être immobilisée, ni empoisonnée sur le coup et lança son esprit vers le jeune homme habillé en vert. Le contact se fit rapidement mais Ambre y laissait ses dernières forces.

Ambre se réveilla en Ambre dans la chambre de son père. Lui apprenant qui elle était, il l'emmena en ombre afin de la cacher de sa famille Ambrienne et Chaosienne.

Brand se montra doux, gentil et attentionné avec elle, cédant à tous ses caprices. Il lui apprit comment se servir des Atouts et surtout comment en dessiner de nouveau.

Il l'abandonna ensuite aux soins d'un de ses oncles Ambriens : Bleys.

Néanmoins Brand donna quelques instructions. Elle devait se faire passer pour une fille de Bleys et surtout ne rien révéler de ce subterfuge.

Elle fit connaissance de Keldric, fils de Bleys et de Sulian, fils de Fiona.

Elle tint le rôle que lui donna son père. Keldric la prit immédiatement sous son aile en tant que grand frère protecteur. Sulian fit de même, mais il n'avait pas la même complicité avec Ambre que celle de Keldric.

Seule Fiona semblait suspicieuse de temps à autre sur Ambre. Elle ne posait pas de question mais mettait mal à l'aise d'un simple regard. Néanmoins de temps à autre elle savait mettre Ambre en confiance et la soutenir dans les moments les plus durs.

Ambre resta néanmoins en contact avec Jasra afin d'avoir des nouvelles des Cours du Chaos et de sa mère. Elle servait par la même occasion d'espion pour Jasra.

Ambre entretient également de nombreux rapports avec Luke, son véritable frère aîné. Ce dernier cherchait à obtenir le plus d'informations sur la famille Ambrienne sans s'en approcher pour le moment. Ambre lui révéla tout ce que pouvaient capter ses oreilles au contact de Bleys, Fiona, Keldric et Sulian.

Alors qu'une fois de plus son frère et son cousin formaient une délégation pour une rencontre dans le Cercle d'Or et qu'elle n'était pas invitée, Ambre décida de faire son possible pour rejoindre ses frères à leur insu.

Elle réussit ainsi à se cacher dans le bateau emmenant la délégation, ne mangeant, buvant ni bougeant pas pendant plusieurs jours. Le bateau accosta et l'activité du débarquement débuta. Ambre sortit discrètement pour voir ses frères partir mais ne les aperçut pas. Et personne ici n'avait entendu parler de réception d'une délégation.

Ambre se retrouva seul sur le port. Elle erra pendant plusieurs heures en ville afin de trouver

des indices sur sa famille. Elle ne trouva rien.

La nuit tombant, elle se fit agresser par deux créatures sorties tout droit d'une imagination malsaine. Elle se battit au mieux mais perdit rapidement du terrain.

Heureusement pour elle, un jeune homme vint à son secours. Il élimina les créatures en peu de temps grâce à sa dextérité avec sa hache et sa puissance musculaire.

Il était plutôt joli garçon. Il l'invita à partager son toit pour la nuit la sentant perdue. Les deux jeunes personnes partagèrent plus que le toit du jeune inconnu durant la nuit.

Ambre apprenant le départ du bateau vers son Ombre de départ le lendemain, elle quitta son sauveur sans lui dire au revoir, sans connaître son nom, sentant une pointe douloureuse en son sein. Elle ressentait quelque chose pour ce jeune homme dont elle n'oublia jamais le visage.

Elle rentra et ne raconta cette histoire à personne.

Ambre et ses relations :

Brand : Ambre aime son père en qui elle voit un sauveur. Il a toujours été attentionné malgré quelques accès d'humeur (relativement rare en sa présence)

Dara : Ambre déteste sa mère autant qu'elle déteste son père. Elle sait qu'elle a été éduquée comme il faut et que sa mère est prête à la défendre, elle regrette un certain manque d'amour et de maternité de la part de sa génitrice.

Bleys : Ambre apprécie Bleys. Il est souvent joyeux, prompt aux bons mots et toujours prêt à faire la fête. Elle sait néanmoins qu'il est toujours sur ses gardes et prêt à défendre ses enfants.

Fiona : Ambre est partagée sur Fiona. Cette Ambrienne surnommée la sorcière sait combler la demande maternelle d'Ambre mais suscite un doute quant à ses motivations réelles.

Keldric : Ambre considère Keldric comme son grand frère et en retour Keldric le lui rend au centuple. Ambre se sent quelque fois coupable de lui mentir ainsi mais ne voit aucune issue pour la vérité.

Sulian : Sulian est un Keldric bis. Elle a pu néanmoins apercevoir quelques coups d'œil furtif de sa part, se sentant comme espionné par le fils de Fiona.

Jurt / Despil : Demi-frères d'Ambre. Elle ne les a jamais beaucoup côtoyé et ils l'ont toujours traitée avec mépris.

4.2. Elea, fille de Corwin

Elea est le fruit de l'union de Corwin et de Moire haute dame de la cour d'Erbma. Elle y passa les deux premières années de sa vie, élevée par sa mère sous la direction bienveillante de Lewella. Lorsque Corwin échoua à prendre le trône et fut enfermé par Eric, Lewella décida de cacher Elea dans les ombres pour la mettre hors de porté d'Eric. Elle grandit donc à Lanta, une ombre aquatique, reflet lointaine d'Erbma dans laquelle le temps défilait plus vite qu'en Ambre. Elle passait ses journées à nager et à pêcher au harpon. Lorsqu'elle eut 14 ans Lewella vint la chercher et la ramena à Erbma: Eric était mort et Corwin ayant pris le trône elle souhaitait avoir un levier sur le nouveau monarque Ambrien.

La jeune Elea ne savait que penser de ce père qu'elle n'avait jamais vu. Sa tante Lewella lui soutenait que c'était un homme froid, calculateur, charmant certes mais faux. Moire lui avoua qu'elle l'avait trouvé doux, sensible et attentionné. Ambitieux certes, charismatique, mais vulnérable. Il avait changé durant son exil sur terre. Une chose était sûre, si elle cherchait à le rencontrer alors qu'il venait de monter sur le trône il ne la verrait pas telle qu'elle était mais comme un pion de Lewella. Elle devait tout d'abord apprendre à le connaître, en visitant les lieux qu'il avait fréquentés, elle apprendrait sûrement ce qui l'avait fait changer. Il lui manquait juste un brin d'audace pour sortir du chemin tracé par sa tante et commencer à suivre le sien et c'est Merwen, son cousin, le fils de Random qui le lui insuffla. Il était décontracté et regardait la vie avec des yeux rêveurs. Il l'a convaincu de suivre ses rêves.

Elle fit donc la chose la plus osée de sa vie, elle trompa la vigilance de ses gardes et se faufila jusqu'à la salle de la marelle d'Erbma. Son choix était fait. Elle posa son pied sur le tracé et commença la traversée. Elle était jeune, très jeune et de plus elle n'avait pas subi de

préparations comme ses oncles ou sa tante. Elle savait juste qu'une fois engagée, on ne pouvait plus faire machine arrière. Il fallait de l'endurance, et de la volonté pour tenir et passer les trois voiles et à 14 ans on n'a pas encore été assez malmené par la vie pour avoir l'un ou l'autre en quantité suffisante. Elea n'en avait que faire. Elle tenait de son père ce mélange de fierté et d'obstination qui l'avait sûrement poussé à survivre même une fois vaincu et aveuglé dans les geôles du Kolvir.

Une fois au centre de la marelle elle se concentra et demanda à être emportée en Avalon, là où son père avait passé tant d'années. Elle arriva dans une version d'Avalon que personne n'avait découverte jusqu'à présent. Une version dans laquelle une ombre de Corwin était toujours au pouvoir. Saisissant l'occasion d'avoir une conversation avec ce simulacre de son père tel qu'il était à l'époque elle se trouva une armure, une épée, un bouclier et s'illustra lors d'une joute organisée par le seigneur d'Avalon. Celui-ci la remarqua et, intrigué qu'un inconnu batte ses chevaliers, entra en lice pour se mesurer à lui. Elea n'était pas mauvaise à l'épée, elle avait été entraînée par le maître d'arme d'Erbma, mais elle n'était vraiment pas de taille à se mesurer à l'un des plus fins lames de la famille. Ni même à son ombre. Lorsque ce Corwin l'eut mise à terre et qu'il lui ordonna d'ôter son heaume, il fut surpris de s'apercevoir qu'il avait combattu une femme. Il se moqua d'elle, mais l'invita tout de même à venir souper à sa table. Au cours du repas il se montra avare en paroles mais ne cessa de la dévisager. Reconnaisant en elle des traits familiers, il l'invita régulièrement les mois suivants à participer à son entraînement martial quotidien. Elle comprit qu'elle l'intriguait et saisit donc l'occasion pour en apprendre plus sur lui: Elle se lança donc dans un jeu de questions réponses avec lui tout en échangeant des passes d'armes. Elle essaya d'en tirer le maximum sans trop parler d'elle mais elle se rendit compte que son talent pour l'art du duel ne se limitait pas à l'épée. A bout d'un an, se rendant compte qu'elle commençait à trop réveiller de choses sur sa propre vie et étant tout à fait convaincue que le Corwin qu'elle avait devant elle était un tyran égocentrique qui ne continuait de la voir que parce qu'elle l'intriguait, elle décida de partir.

Elle fit ses adieux à Avalon subitement, une nuit. Elle avait peur que si elle restait plus longtemps ce monarque possessif n'essaye de se servir d'elle, ou pire ne décide de l'éliminer par précaution. Elle savait à présent qu'il était capable de cela. Elle avait appris qu'il avait pour habitude de tuer ses concurrents et toute leur famille avec! Elle avait parcouru plusieurs ombres lorsqu'elle s'aperçut qu'elle était suivie. Elle accéléra la marche mais Corwin, car c'était bien lui, ne la perdait jamais de vue assez longtemps pour qu'elle puisse le distancer. Il finit par la rattraper et la força à lui expliquer toute son histoire. Ce qu'elle fit. Il jugea que le vrai Corwin ne méritait pas de régir Ambre et qu'elle allait lui servir à rejoindre la cité où ils assassinaient l'original afin de mettre le faux sur le trône. Elle ne pouvait pas laisser faire ça, elle devenait un danger pour son père et pour Ambre si elle guidait ce tyran jusqu'à son but. Elle manipula les ombres jusqu'à devoir passer sur une plage, il n'y eut plus qu'à s'arranger pour qu'il y ait un tsunami et ils furent tous deux emportés par la vague. Ayant passé sa jeunesse sur une ombre aquatique elle avait un avantage dans l'eau. Elle se laissa ensevelir et manipula les ombres tout en nageant. Elle parvint au bord de la noyade à atteindre une ombre où elle fut enfin sauvée. Elle était libérée de l'ombre de son père mais à bout de forces et blessée, et du faire une halte dans l'ombre de son enfance pour récupérer.

Elle était choquée par cette vision de son père et mit beaucoup de temps avant de se décider à continuer son périple sur les traces du passé de son père. Lorsqu'elle reprit enfin le chemin des ombres ce fut pour rejoindre l'ombre terre. Au cours de son enquête elle rencontra Luna qui vivait dans le manoir qu'avait habité sa mère Florimelle lorsqu'elle était chargée de garder Corwin. Les deux jeunes femmes se lièrent rapidement d'amitié et vécurent heureuses quelques semaines. Au bout de ce temps Luna dû la quitter, elle s'était rendu compte qu'elle avait besoin de faire un point avec sa mère avec qui elle ne s'entendait pas très bien. Elle partit donc et Elea continua son enquête, et finit par rencontrer Bill Roth qui connaissait bien le Corwin de cette époque, elle discuta longuement avec lui et apprit à connaître un Corwin totalement différent de celui qu'elle avait rencontré sur Avalon. Lorsqu'elle en fit part à Bill, celui-ci lui conseilla de lire. Selon lui Corwin était passionné de littérature. Elle dévora donc livre après livre et revêcut par procuration chaque époque qu'avait traversé son père sur cette ombre. Aidée de l'avocat, elle se renseigna sur les différentes identités qu'il avait empruntées au cours des siècles et même si elle ne comprenait toujours pas ce qui avait pu le

faire changer à ce point elle pu constater qu'en vivant toutes ces choses elle avait changé elle-aussi.

Récemment, alors qu'elle se renseignait sur le dernier bref passage de son père sur terre, elle rencontra Elrone un autre prince d'Ambre qu'elle ne connaissait pas. Il enquêtait lui aussi sur son père, ses traits étant familiers elle se dit qu'il y avait des chances pour qu'il soit lui aussi un fils de Corwin à la recherche du passé de son père. En tout cas il était très aimable et attentionné envers elle et elle se mit à le considérer comme un frère. Un jour elle fut contactée par la princesse Fiona. Il n'existait pas d'atouts à son effigie comment cela était-il possible?! Elle lui dit qu'Ambre était en danger, que la plupart des princes d'Ambre avaient été faits prisonnier au cours d'une guerre entre Ambre et une nation nommée les cours du Chaos. Elle avait besoin de toutes les forces qu'elle pourrait réunir. Elea n'hésita pas une seconde, si son père était en danger elle devait le sauver pour enfin le rencontrer et comprendre. Elle dit à Elrone qu'elle devait partir et il proposa de l'accompagner, c'était bien Elrone, toujours prêt à jouer les grands frères protecteurs! Elle accepta et ils partirent tous les deux...

Elea et ses relations:

Corwin: Une énigme qu'elle cherche à comprendre, elle a rencontré son côté sombre et entendu parlé de son côté clair, mais qu'en est-il réellement?

Lewella: Sa tante, celle qui lui a presque tout appris. Elle l'aime mais ne veut pas être utilisée par elle comme un instrument politique.

Merwen: Un rêveur, quelqu'un qui vit libre et qui à ce titre mérite son respect.

Luna: Sa meilleure amie.

Bill Roth: Un homme de bien, aux conseils éclairés.

4.3. Elrone, fils d'Eric

Elrone est né à Orlance, ville portuaire et capitale de Talie, un empire maritime membre du Cercle d'Or. Orlance est une ville cosmopolite où le talent (comprenez la monnaie) règne plus sûrement que le sang. Ainsi la noblesse doit donc compter avec les maîtres des guildes marchandes lorsqu'il s'agit de prendre des décisions importantes tant au sujet de l'économie que de la guerre. Ceci a eu principalement deux conséquences, la première est l'intérêt immodéré de la cour pour les arts et l'occultisme. Les arts pour divertir tout ces fils de bonne famille qui ne peuvent faire la guerre et qui n'ont que peu d'intérêt pour la politique, l'occultisme pour se protéger de la seconde conséquence de l'arrivée des guildes dans l'échiquier politique: l'utilisation du poison dont la pratique est tellement développée qu'elle en est devenue un art.

Elrone fut élevé par Nedjia sa mère, une noble dame d'une famille faiblement influente à la cour. Il ne l'a connu que portant le deuil de son père, un prince étranger mort mystérieusement quelques mois après l'avoir rencontrée. Dès son enfance elle lui apprit les subtilités du jeu de la politique. Il était entouré d'un précepteur qui lui enseigna la musique, d'un maître d'arme qui lui apprit l'escrime, et d'un astrologue qui lui ouvrit l'esprit aux mouvements des planètes, à la philosophie et à l'alchimie (cette science très respectable qui n'a rien à voir avec l'étude des poisons, mais alors rien du tout.)

A 17 ans il s'était fait une place dans la haute société Orlanaise, grâce à son sens inné du complot, d'un savant mélange de désinvolture, de verve, et d'un talent certain pour les duels. Il était riche, courtois, et puissant; Il avait su jouer de la concurrence des maîtres marchands pour avoir les coudées franches et d'aucun disait qu'il serait le prochain prince de la ville.

C'est à ce moment là qu'arriva une délégation diplomatique venant d'Ambre, une cité lointaine de l'autre côté de la mer. Ces Ambriens venaient renégocier les accords ancestraux qui existaient entre leur patrie et la sienne. Sentant venir l'occasion de gagner encore plus de pouvoir, il s'arrangea pour faire partie du conseil politique qui devait en discuter. C'est ainsi qu'il fit connaissance avec Random, en effet le prince avait été chargé de mener les négociations côté Ambrien car Oberon voulait que ce traité soit revu en faveur d'Ambre et

mettait, une fois n'était pas coutume, l'un de ces fils à l'épreuve. Alors qu'Elrone faisait l'expérience de sa première rencontre avec un prince d'Ambre (signe là c'est dans notre intérêt à tous les deux), Random ne pu s'empêcher de remarquer l'air de famille de ce jeune noble ambitieux. Il lui réveilla sa nature exceptionnelle et l'emmena marcher en ombre autour de Talie. Il lui parla de sa famille et lorsque Elrone lui décrit son père tel que sa mère lui en avait brièvement parlé, il reconnut à cette description son frère Eric. Il en fit par au jeune homme, mais sans parler du fait que lui et son frère n'entretenaient pas les meilleures relations du monde. Ils durent se quitter quelques semaines plus tard, mais Random promit à Elrone de parler de lui à son père et qui reviendrait bientôt le chercher.

Des années passèrent sans aucunes nouvelles ni d'Eric ni de Random et Elrone rongea son frein. Les questions qu'il avait posées à sa mère au sujet de son père restaient sans réponses et plus il essayait d'en parler plus elle se renfrognait. Un jour à bout de nerf il la somma de répondre, de lui dire enfin pourquoi elle lui avait dit que son père était mort. Elle lui révéla qu'il l'avait violée et qu'elle exérait jusqu'à son nom, elle lui ordonna aussi de ne pas tenter de le rencontrer. Chose totalement idiote car cela faisait des années que personne n'était plus en droit de lui donner des ordres. Après avoir perdu quelques années à faire rechercher Ambre de par le monde, il conclue que le seul moyen de parvenir à trouver ce pays mystérieux était de se plonger dans les arts obscurs. A cette époque il perdit une fortune en achat de livres occultes, en cours de sorcellerie auprès des meilleurs astrologues, alchimistes, mage et sorciers de toute espèce.

Cette course au mystère se termina brutalement le jour où sa mère, ne supportant plus de voir son fils s'écarter de la route qu'elle avait tracée pour lui, l'empoisonna. Le poison était violent et aurait foudroyé n'importe qui, mais Elrone n'était pas de ceux qui laissent la vie s'échapper sans rien faire. Il utilisa tous les mots de pouvoirs qu'il connaissait pour lui donner un répit, du temps pour quitter sa demeure, et aller se cacher dans un bateau en partance le lendemain. Allongé à fond de cale, le visage ravagé par le poison, tétanisé de douleur il attendit son destin, les yeux grands ouverts. Les marchands ne s'aperçurent de sa présence que trois jours plus tard alors qu'à bout de force il avait rampé jusqu'aux vivres et n'avait eut la force de retourner se cacher après avoir mangé. Ils le crurent porteur d'une maladie contagieuse et le passèrent par-dessus bord. Il survécut une journée en pleine mer avant qu'un navire ne vint le repêcher. C'était le vaisseau de Rodrigue, un pirate dont la réputation n'était plus à faire. Reconnaisant en Elrone quelqu'un d'important il ne le tua pas, et le soigna jusqu'à ce qu'il puisse raconter son histoire. Les deux hommes se reconnurent comme ce qu'ils étaient, deux hommes exceptionnels et une amitié naquit entre eux. Pendant cinq ans ils écumèrent les mers de Talie sous les noms de Rodrigue huit doigts (car il lui manquait deux doigts à la main droite) et Elrone Sombre mine (à cause des cicatrices qu'avait laissé le poison sur son visage.)

Puis il y eut l'affaire du navire fantôme de Spane. Des rumeurs circulaient parmi les marins comme quoi un navire étrange, peuplé de monstres et de morts terrorisaient les côtes de la Spane, un empire concurrent de Talie situés à quelques semaines de navigation. Ils partirent donc en chasse pour savoir ce qu'il en était. Mais lorsqu'ils tombèrent dessus, quelques minutes avant le début de l'assaut, Elrone reçut un contact d'atout, enfin ce fut ce qu'il déduit des allusions que lui avait faites Random et Rodrigue. C'était son oncle Caine, il venait le prévenir que son père était mourrant et avait réclamé sa présence à son chevet. Sans prendre le temps de réfléchir plus avant, il rejoignit son oncle laissant le combat et les autres derrière lui. Arrivé en Ambre il fut mis au courant des derniers événements par Caine: Son père était tombé dans un combat qui l'opposait à des forces inconnues sorties de la route de ténèbres. Le prince Corwin avait profité du combat pour faire un coup d'état et devrait être couronné quelques jours plus tard. Le temps de se rendre au chevet d'Eric celui-ci avait déjà rendu son dernier souffle. Caine lui expliqua qu'il fallait agir vite, Elrone était l'héritier direct du trône, et Corwin au pouvoir saurait assurer sa position en éliminant les personnes pouvant eux aussi prétendre au trône. Caine craignait pour sa propre vie, et à plus forte raison encore pour celle du jeune prince. Lui, Elrone fils d'Eric, roi d'Ambre selon les lois de successions. Il devait se cacher, et Caine l'aiderait. Ils passèrent par la bibliothèque où ils récupérèrent un jeu d'atouts, puis Caine utilisa l'un des siens pour voyager jusqu'à une ombre inconnue, un chemin de terre au milieu d'une forêt. De là ils marchèrent en ombre jusqu'à un lieu appelé Terre et un pays appelé Etats Unis d'Amérique, c'était une ombre que Corwin connaissait

bien, et donc un endroit où il ne penserait pas à chercher. Caine le laissa là avec une mission: observer et lui transmettre toute trace activité du félon sur cette ombre. D'après lui il avait réussi à prendre le trône grâce à quelque chose qui se trouverait là. Les années passèrent et Elrone s'intégra à cette ombre. Son talent pour la politique, le commerce et l'Alchimie lui permirent de percer dans le trafic de drogue et de financer ses recherches sur Corwin. C'est durant cette période qu'il croisa la route d'Elea. Elle faisait évidemment parti de la famille même s'il n'a jamais su qui était son père ou sa mère. Elle enquêtait aussi sur Corwin et l'état de ses renseignements ne paraissait pas meilleur que les siens. Elle semblait aussi curieuse de savoir ce que l'usurpateur avait découvert sur cette ombre. Il se prit d'affection pour cette jeune fille simple mais resta discrète sur ses sentiments. Un jour elle fut contactée par Fiona, Ambre était en danger et elle cherchait tout aide possible pour la sauver, Elea n'eut pas à demander, Elrone l'accompagna. Si son trône était en danger il devait faire tout ce qui était en son pouvoir pour le sauver...Et le récupérer. Peut être qu'Elea l'appuierait le moment venu...

Elrone et ses relations :

Eric: C'est le père qu'il n'a jamais eu, il a tendance à l'idéaliser.

Random: Un prince Ambrien, il faut donc s'en méfier, mais il semble ouvert au compromis ce qui pourrait en faire un allier potentiel.

Rodrigue: Un bon compagnon, un ami même. Son aide sera précieuse dans les conflits à venir.

Caine: Quelqu'un de sensé, il sait être méfiant c'est une qualité rare. Il mérite donc le respect...Mais il ne faut pas oublier de garder un œil sur lui.

Corwin: Un traître, s'il n'est pas mort à l'heure qu'il est, il faudra s'arranger pour qu'il le soit avant longtemps.

Elea: Un amour, et un allier potentiel.

4.4. Keldric, fils de Bleys

Extrait d'archive de la Petite Mort, par Selm, Grand Archiviste d'Ambre

[...] Mais avant d'en arriver là, parlons un peu plus du fils de Bleys qui pris une part active aux événements suivant le deuxième assaut des troupes du Chaos sur Ambre.

De toutes les aventures conjugales que le prince Bleys put avoir, Bleys n'enfanta qu'un seul fils connu à ce jour. Il le nomma Keldric et il décida de l'élever par lui-même. De la mère de Keldric nous ne connaissons que le nom : Nehalia, une Ombrienne d'une province éloignée du Cercle d'Or. Bleys éleva son fils au sein du clan des enfants de Claryssa.

Bien qu'inconnus à l'époque, nous connaissons tous maintenant les plans ourdis par Bleys, Fiona et Brand. Durant l'élaboration de leur plan, Bleys et Fiona amenèrent leur enfant respectif à se rencontrer à les élevèrent ensemble, assisté par Brand.

Keldric suivit les traces de son père. Dès son plus jeune âge il montra des dispositions dans les arts militaires au malheur de Fiona et Brand qui essayèrent de lui inculquer un minimum de savoir concernant les Atouts et les pouvoirs magiques.

Sulian, plus frère que cousin, suivit plutôt la voie des arts magiques. Les deux enfants se complétaient parfaitement.

Keldric suivit les cours sur la sorcellerie de sa tante Fiona mais s'ennuyait fortement lors des longues heures théoriques. Il était légèrement plus passionné par les Atouts et les rudiments qu'il en apprit de son oncle Brand. Néanmoins il montrait sa véritable nature lorsqu'il était en plein combat d'entraînement.

Dès l'âge de 12 ans, Keldric accompagnait son père en ombre, dans les réceptions mondaines du Cercle d'Or en tant qu'aide ou page. La seule règle était de ne pas se montrer familier avec Bleys, Fiona ou Brand. Keldric y excella et apprit énormément sur la politique et l'étiquette des Cours.

Keldric eut rapidement une bonne connaissance des différentes personnalités importantes du Cercle d'Or, ne quittant son père pour rien au monde.

Alors qu'il atteignait l'âge de 15 ans, un événement particulier arriva au clan. Keldric et Sulian trouvèrent une jeune femme errante proche leur manoir. Elle avait la peau blanche et les cheveux d'un roux éclatant. Elle ne devait pas avoir plus de 12 ans et la fatigue se lisait sur ses traits.

Keldric vit en elle une descendante de Claryssa. Elle se nommait Ambre et était fille de Bleys. Keldric la porta jusqu'au manoir où il fit appeler son père.

Bleys se prit d'affection pour sa nouvelle fille. Keldric également, sentant le sentiment protecteur de grand frère emplir sa poitrine.

Le duo Keldric/Sulian devint alors un trio et ne fit que renforcer leur amitié.

Les seuls moments où Keldric s'éloignait de sa soeur étaient les réceptions dans le Cercle d'Or.

Sous l'impulsion d'Ambre, les trois jeunes firent même une excursion dans la cité Royale d'Ambre elle-même. Ils restèrent le plus discret possible afin de ne rencontrer aucun oncle ou aucune tante.

Durant sa dix-septième année, Keldric se rendit sur l'Ombre Kushana, cité connue pour ses réceptions mondaines d'une qualité inégalée dans tous le Cercle d'Or. Bleys devait montrer la présence d'Ambre et renouer d'anciens traités désuets.

Keldric eut champ libre durant la soirée principale. Malgré toutes les jeunes femmes de hautes naissances, Keldric eut le coup de foudre pour une servante. Il essaya tant bien que mal de lui faire la cour entre toutes les danses qu'on lui réclamait.

Il réussit à apprendre le nom de la jeune femme : Luna. Il lui fit des avances dignes d'un véritable gentilhomme mais la jeune servante ne répondit jamais clairement à ses avances. Keldric lui laissa ses armoiries le soir même. Il la chercha durant les quelques jours restant à Kushana mais ne la revit jamais et ne put rien apprendre sur cette jeune femme.

Il avait son visage encre dans son esprit et ne pouvait le mettre de côté bien longtemps. Il ne révéla jamais cela à quiconque ne voulant pas paraître idiot devant son père, sa soeur ou son cousin.

Peu de temps après, Keldric fut mis au courant des ambitions de son père : prendre le trône d'Ambre dès que l'occasion se présenterait. Keldric se vit rapidement fils du roi et pensait apprécier la situation. Pour le moment Obéron leur grand père était toujours roi d'Ambre mais Bleys avait un plan qu'il ne révéla pas à son fils.

Un moi avant les événements qui nous intéressent, Bleys vint réveiller Keldric en pleine nuit et le pressa de se vêtir dans le plus grand silence. Puis il transporta Keldric par Atout en Ambre. Keldric sentait son excitation monter lorsqu'il vit que son père prenait la direction de la Grand Salle de la Marelle.

Passant par les souterrains du château, évitant les lieux trop fréquentés et les gardes, Bleys emmenait son fils vers le destin de tout fils de Dworkin, créateur de la Marelle, source de pouvoir des Ambriens.

Keldric, suivant les conseils de son père traversa avec grande difficulté la Marelle, se concentrant sur le tracé synonyme de vie, alors qu'en sortir signifiait la mort. Le rite accompli, en sueur, Keldric sentit monter en lui un pouvoir n'ayant nul égal. Crecendo, observant son père souriant, fier, Keldric eut une vision :

Son père se trouvait sur le trône d'Ambre, Fiona siégeant à côté de lui. Bleys semblait peiné et Fiona, glaciale, dure, désignait du doigt Ambre, sa soeur, enchaînée, en train de se faire brûler les yeux. Il voyait Sulian à côté de sa mère se retenant d'agir, une main sur la garde de son épée. Sous le siège de Fiona, un serpent lové ne ratait rien de la scène.

Bleys souhaita bonne chance à son fils et lui demanda de le retrouver quelques jours plus tard au manoir. Keldric vit son père sortir de la salle de la Marelle, refermant la lourde porte. Keldric reprit son souffle et se transporta dans une Ombre où le repos et la détente étaient de mise.

Il ne put tenir plus longtemps et manipula l'Ombre afin de retourner au manoir. Il annonça la nouvelle à Ambre et Sulian qui furent enthousiastes, surpris, émerveillés et admiratifs. Keldric était le premier des trois à être devenu un véritable prince d'Ambre.

Il apprit également de Brand qu'Oberon venait de disparaître sans aucune trace. Il sut que le plan de son père allait se mettre en marche. Bleys partit le lendemain en Ombre lever une armée.

Keldric devait veiller sur sa jeune soeur et Sulian au manoir.

[...]

Keldric et ses relations :

Bleys : Il aime son père et l'admire véritablement. Il le voit bien sur le trône mais veut éviter la vision qu'il a eue sur la Marelle.

Fiona : Bien qu'il ne comprenne pas sa tante, il l'apprécie pour la complicité qu'elle a avec son père. Il sait qu'elle a toujours un atout dans sa manche.

Brand : Il trouve Brand un peu plus à l'écart que ses parents mais sait reconnaître un homme puissant et malin lorsqu'il en voit un.

Sulian : Sulian est plus qu'un cousin, il est un frère. Il sait qu'il peut compter sur lui en toute circonstance

Ambre : Il aime tendrement sa jeune sœur. Il est prêt à donner sa vie pour elle. Son arrivée a comblé une sorte de manque qu'il avait.

Luna : Bien que ne la connaissant pas véritablement, Keldric est ensorcelé par son joli visage.

4.5. Luna, fille de Florimelle

Luna est une jeune fille plutôt mignonne, pas vraiment belle, mais avec un petit quelque chose de malicieux dans son regard qui lui donnait du charme. Son malheur fut sans doute d'être la fille de sa mère. Elle naquit sur l'ombre terre au début du XX^e siècle. Pendant son exil forcé, Flora s'était momentanément éprise d'un milliardaire américain accroc aux sensations fortes. Aviateur hors paire, alpiniste chevronné, navigateur en solitaire, que ce soit en mer sur terre ou dans les airs il ne pouvait résister à l'appel du défi. Il fut porté disparu lors d'une tentative d'ascension de l'Everest alors que Luna avait six ans. Sa mère n'ayant pas le temps de s'occuper de sa fille, l'enfant fut éduquée par toute une batterie de nourrices, précepteurs, professeurs de danse, de musique et de chant. Tout était étudié pour optimiser son éveil intellectuel, développer un savoir éclectique et forger son sens artistique. Peut-être que Flora voulait préparer au mieux sa fille à ce qu'il l'attendrait lorsqu'elle serait grande ou peut-être ne supportait-elle pas la présence des enfants, ces parodies d'adultes maladroites et débiles, inabouties. Quoi qu'il en soit la seule image que Luna ait eue de sa mère pendant des années fut celle d'une femme extrêmement belle, souriante, une coupe à la main, entourée d'un attroupement d'admirateur, distribuant traits d'esprit et piques verbales avec une aisance désarmante. Et fronçant les sourcils à sa vue avant de faire signe à un domestique de la ramener dans sa chambre.

A 16 ans, ne supportant plus de suivre le chemin tracé par sa mère, elle décida de s'enfuir. Elle rejoignit Chicago en stop et, décidant de mettre à profit toutes ces années de chant et de musique, trouva rapidement une place dans un cabaret comme chanteuse. Durant ces années folles elle chantait, dansait, vivait tout simplement.

Un soir au moment de quitter le bar où elle travaillait, elle fut surprise de découvrir un homme derrière la batterie dans l'ombre de la scène, il se lança dans un solo qui mêlait des rythmes jazzies à d'autres qu'elle ne connaissait pas. Lorsqu'elle alluma la lumière celle-ci lui dévoila un homme assez jeune, dans les 25 ans peut-être, il dégageait une impression calme et de désinvolture. Lorsqu'elle lui demanda ce qu'il faisait là il lui dit, avec un sourire moqueur, qu'il était prince et qu'il venait la chercher pour l'emmener au loin. Elle se laissa séduire. Ce n'est que deux semaines plus tard, lorsqu'il la ramena chez sa mère, qu'elle comprit que Random était vraiment prince. Et qu'il avait été envoyé par sa mère pour la chercher.

Elle eut une longue conversation avec Flora. Contre toutes attentes celle-ci semblait vraiment triste de la tournure qu'avaient prise les événements. Elle prêta une oreille attentive à ce que Luna avait à lui dire. Finalement elle lui révéla son héritage et comme elle-même était

bloquée sur terre, lui proposa de suivre son oncle Random à Ambre. C'était juste ce que Luna voulait entendre. Elle avait besoin de prendre ses distances avec sa mère pendant quelques temps. Peut être qu'après elle apprendrait à l'apprécier.

Random l'amena jusqu'en Ambre où il la fit passer pour une servante. Il lui dit que cela lui laisserait plus de liberté de mouvement. Luna n'avait rien contre cette situation, après tout elle avait été élevée comme une princesse, jouer la servante n'en était que plus excitant. Elle découvrit avec joie la cour d'Ambre, avec ses bals, ses soirées, ses jeux...et ses intrigues. Elle avait l'impression de vivre un conte de fée, mais sans le côté puritain, et prenait un malin plaisir à jouer de tout cela. Bientôt le château ne lui suffit plus et elle partit visiter la ville, puis la région, et finalement quelques ombres assez proches d'Ambre pour pouvoir être atteinte sans avoir traverser la marelle.

C'est à cette époque qu'elle rencontra Keldric d'Ambre, représentant officiel de la ville éternelle. Leurs regards se croisèrent lors d'un bal et il l'invita à danser, puis à discuter autour d'une coupe de Champagne. Elle se surprit alors à singer les attitudes de sa mère et remarqua encore plus surprise que cela fonctionnait! Elle joua alors à se faire désirer, elle aimait se sentir désirée et voulait faire durer le plaisir le plus longtemps possible. Malheureusement Keldric dû partir assez précipitamment, mais avant de la quitter, il lui laissa ses armoiries.

Les mois s'enchaînèrent aux semaines et sa soif de parcourir les ombres grandissait de plus en plus. Elle se décida finalement à rentrer à Ambre pour passer la marelle. Elle se faufila dans le château jusqu'à la salle de la marelle, mais alors qu'elle réunissait le courage nécessaire pour faire le premier pas la porte s'ouvrit et un homme entra. C'était Benedict, il se dirigea droit vers elle, et la jaugea du regard.

_"Tu n'es pas prête, si tu traverse tu mourras."

Il sortit un atout à son effigie et le lui remis.

_"Lorsque tu te seras décidé à faire des sacrifices pour atteindre ton but contactes moi."

Et sur ce il mis le pied sur la marelle et commença la traversée. Elle fut marquée par les efforts qu'il semblait falloir fournir pour avancer. Lorsqu'il se retrouva finalement au centre, il lui jeta un dernier regard et disparut.

Elle mit deux jours à se décider mais fini par l'appeler. Il lui tendit la main et elle se retrouva en Avalon. Là commença sa formation. Il se montra dur et inflexible, même dans son enfance Luna n'avait pas eut à faire autant d'efforts. Ils changèrent d'ombre alors qu'il lui apprenait la stratégie. Il parlait peu, mais lorsqu'il le faisait c'était pour citer les possibilité de ses oncles: "Eric peut combattre cinq hommes en même temps et Corwin combattre une journée d'affilée alors ne me dis pas que tu vas arrêter maintenant." Ou "Tu penses peut être que parce que tu es une femme tu peux te dispenser d'entraîner ta force, mais sache que même Fiona, dont ce n'est pas le principale centre d'intérêt, arriverait à soulever ce rocher". Au départ elle détesta cet entraînement, mais au fur et à mesure, en entendant ces remarques, elle compris qu'il essayait de lui faire comprendre que dans la famille, le moindre de ses défauts serait exploité par les autres. Elle compris que c'était pour cela que sa mère lui avait toujours tant demandé.

Elle fut finalement prête à passer la marelle. Une fois au centre elle décida de retourner directement à Avalon pour terminer sa formation, mais Benedict lui dit qu'elle en savait désormais assez pour voyager dans les ombres, et que le reste, elle devrait l'apprendre par elle-même. Il l'a prévenu aussi de rester sur ses gardes car les ombres étaient le lieu rêvé pour un prince d'Ambre de tendre une embuscade à l'un de ses frères.

Elle décida donc de retourner à Ambre par les ombres, et par fierté elle décida d'emprunter une route semée d'embûches. Elle dut combattre pour survivre à différentes époques et fit des rencontres étonnantes. Un jour alors qu'elle voguait en direction d'Ambre, son navire fut pris en chasse par des pirates. Elle modela la matière d'ombre pour les distancer mais ils continuèrent la poursuite. Benedict avait raison, elle était prise en chasse par un prince d'Ambre. Elle n'avait pas le choix, la fuite n'étant plus possible elle décida de prendre les avants et d'attaquer le navire poursuivant. Le capitaine était une force de la nature, bien qu'elle fût meilleur bretteur que lui, il allait gagner grâce à sa force et elle ne dut sa victoire

qu'à l'utilisation astucieuse d'un pistolet qu'elle avait rapportée d'une autre ombre. Blessé, il s'enfuit, sans doute grâce à un atout.

Au cours de son voyage elle ressentit le besoin de se rendre sur l'ombre Terre. Elle marcha jusqu'à l'attendre mais s'aperçut que des années s'étaient passées depuis son départ. Lorsqu'elle se rendit au manoir de Flora elle apprit qu'il avait été vendu. Elle chercha à rencontrer la nouvelle propriétaire et fit la connaissance de sa cousine Elea. Elles découvrirent très vite qu'elles s'appréciaient beaucoup. Elle restèrent ensemble quelques semaines et échangèrent leurs histoires. Eléa était la fille de Corwin et cherchait à comprendre ce qui avait tant fait changer son père sur cette ombre. En l'aidant à découvrir les spécificités de la terre Luna se rendit compte qu'elle ressentait le besoin de parler avec sa mère. Elle partit donc pour Ambre mais voyagea lentement, elle avait envie de traîner un peu dans les ombres autour de la terre. Utilisant la même technique que celle que lui avait montré Benedict pour étudier les batailles, elle changeait certains détails cherchant à savoir ce que serait devenue la musique si tel artiste n'était pas mort prématurément, où si tel habit était arrivé à la mode à ce moment là.

C'est alors qu'elle s'amusait dans les ombres qu'elle fut rejointe par Random. Ambre avait été attaquée et son aide était requise d'urgence.

Luna et ses relations:

Florimelle: Sa relation avec sa mère était conflictuelle dans sa jeunesse, mais en vieillissant elle se rend de plus en plus compte qu'elle lui ressemble finalement.

Random: Cet homme est cool et sacrement mignon, mais il est trop impliqué dans les affaires d'Ambre pour être honnête.

Keldric: Cet homme a quelque chose de rassurant, on peut compter sur lui.

Benedict: Cet homme est droit comme une trique et doit avoir un cœur de pierre! Mais elle lui doit beaucoup.

Eléa: Sa meilleure amie.

4.6. Merwen, fils de Random

La vie est un rêve. Quand je pense à mon enfance elle me semble lointaine, comme irréelle. De toute façon tout cela n'a plus d'importance, seul compte l'instant présent. La seule question que je me pose c'est : "Qu'est-ce que qui me manque pour être heureux?" Cette philosophie m'a permis de vivre peinarde pendant des années, mais les choses ont changé depuis ma rencontre avec le Souffle de Jade. C'était lors d'une fête à Texorami. Après un concert à moitié improvisé avec mon frère Martin, la soirée qui avait bien commencé présageait de se terminer en apothéose dans les bras d'une beauté à la peau cuivrée. Mais au moment d'entamer les choses sérieuses elle a sorti une poudre verte. Du souffle de jade a-t-elle dit. Pour que tout soit parfait il fallait prendre le souffle et se laisser porter vers l'extase.

_"Question: Qu'est-ce que qui me manque pour être heureux?"

_"Réponse: Cette jeune femme."

Elle porta sa main devant mon visage et souffla. Une bourrasque émeraude m'emporta en arrière, et alors que mon corps s'enfonçait au travers des draps, le plafond se désagrégea dans le néant. Le visage de mon amante souriait au milieu d'une mer déchaînée de cheveux ébène. Suivant le mouvement de ma tête la pièce commença à s'incliner, je jetai un regard interrogateur à ma compagne, mais elle ne semblait pas dérangée par l'inclinaison du lit et continuait à sourire, ses cheveux emportés en arrière par le vent glacial qui venait de se mettre à souffler. Je basculais la tête en arrière pour m'apercevoir que le lit glissait sur une piste de glace perdue dans la nuit. Alors que l'on commençait à prendre de la vitesse ma partenaire éclata d'un rire cristallin, celui-ci se mêla à un cri aigu qui venait de derrière elle. Soudain une ombre passa au-dessus nous et je découvris que nous venions de nous faire dépasser par un manchot qui atterrit sur son ventre juste devant le lit et négocia le premier virage. Je posai les mains sur les hanches de mon amante pour ne pas être éjecté. Après quelques virages son rire s'était mué en cri et je dus la plaquer sur le matelas pour ne pas qu'elle fasse basculer le lit dans la panique. En me redressant j'aperçus que la piste se divisait en deux à quelques dizaines de mètres devant nous. Le manchot prit la voie de droite et

j'orientai le lit pour prendre celle de gauche. Après un passage dans un tunnel et une chicane les deux pistes se rejoignirent et je constatai que nous étions passé devant le manchot qui nous lança une série d'invectives. Des immeubles aux formes étranges sortirent peu à peu des ténèbres alors que je négociai une nouvelle série de virages. Des halos jaunes et oranges éclairaient la piste par endroit. La pente s'accroissait et alors que les lumières défilaient de plus en plus vite, une bosse nous fit décoller. Je perdis contact avec le lit et finis par atterrir dans un bassin d'eau brûlante. Un homme à tête de poisson chat vint me dire qu'il était interdit de plonger dans le bassin de la source et que je n'avais pas le droit de m'y baigner nu non plus.

Cette scène hallucinante fut la première d'une longue série. Alors que la drogue se frayait un passage dans mon cerveau, altérant déformant ma vision de la réalité, mon voyage à travers les ombres m'emmena aux portes de la folie. Cette descente aux enfers dura des heures, des jours peut être et lorsque j'ai enfin réussi à reprendre le dessus je me trouvai dans cette zone si éloignée d'Ambre que les ombres deviennent étranges, chaotiques. Après quelques heures de repos, j'ai entrepris la longue marche à travers les ombres qui devaient me ramener jusqu'à Texorami, mais j'avais sous-estimé la force de cette drogue et imperceptiblement ma route a dévié. Sans m'en rendre compte j'ajoutais mes angoisses et mes peurs aux changements qui me permettaient de progresser à travers les ombres. Rapidement je du combattre mes cauchemars et éviter des pièges que je m'étais moi-même tendu. Ce voyage s'éternisa et moi qui ne m'étais jamais forcé à faire quoi que ce soit j'ai appris à aiguïser mes réflexes pour ne jamais baisser ma vigilance. De temps à autre des crises d'hallucinations menaçaient de m'emporter de nouveau dans une descente aux enfers. Avec le temps j'ai du me rendre à l'évidence, le souffle de jade avait lourdement laissé sa marque sur mon esprit. Pour continuer à survivre j'ai dû apprendre à ne pas me fier aveuglement à ce que mes sens percevaient. J'ai mis au point une gymnastique mentale, vérifiant systématiquement chaque élément de mon entourage pour séparer le réel de l'imaginaire. Mon esprit est devenu mon sixième sens, orchestrant les cinq autres.

La plupart du temps du temps je restai maître de mes sens et surtout maître des ombres...Mais par moment une crise d'angoisse m'entraînait sur cette pente que je ne connaissais que trop bien, vers mes cauchemars. Une fois j'ai cru que tout ça ne venait pas de moi, qu'il y avait quelqu'un qui manipulait les ombres à ma place pour me rendre fou. J'ai même cru le rencontrer: Lors d'un de mes combats contre ces créatures sans nom, alors que je luttais du mieux que je pouvais pour survivre, un jeune homme sortit de l'ombre accompagné d'un monstre encore plus laid que ceux que j'affrontais, il me fixa droit dans les yeux et dit quelque chose à la bête qui l'accompagnait. Ils se jetèrent dans la mêlée et saisissant ma chance j'ai manœuvré pour me retrouver face à lui. Si je tuais le chef, peut être que le pouvoir qu'il exerçait sur les ombres s'arrêterait. Le combat fut rude, et bien que ces mois de lutte aient aiguïsé mon corps comme une lame, il tenait bon et me rendait coup pour coup. Il finit par m'immobiliser et puis plus rien. Le trou noir. Quand je me suis réveillé les monstres avaient disparu j'ai vraiment dû rêver.

Un jour, alors qu'une fois de plus mes cauchemars m'avaient rattrapés et que tout en les combattant j'essayais de me raccrocher à quelque chose de beau, de rassurant, pour surpasser la crise, j'ai rencontré un rêve. Aujourd'hui je me dis que sans doute cette cohabitation au sein de mon esprit du rêve et du cauchemar qui a rendu cette rencontre possible. Une jeune fille rousse, belle, vulnérable, en difficulté face à des monstres hideux, on se serait presque cru dans un film de série Z. J'ai fait un vrai massacre. Nous nous sommes ensuite réfugiés dans une maison "mystérieusement" libre et avons passé la nuit ensemble. Ah! Quelle nuit! Au matin elle avait disparu. Ca m'a semblé tellement fugace, que j'ai bien peur d'avoir rêvé.

Au bout de quelques temps, j'ai trouvé une parade infailible à ces crises. En Ambre, il est impossible de manipuler les ombres, et donc impossible pour moi de glisser vers mes rêves ou mes cauchemars. J'ai donc passé quelques temps à Erbma car je trouve personnellement que la cour d'Ambre est un vrai nid de vipère. C'est là que j'ai rencontré Elea. C'est une fille super et on a vite sympathisé, quand je lui ai dit qui j'étais, elle m'a posé tout un tas de questions sur Ambre, sur les ombres et sur la famille bien entendue. J'ai compris qu'elle était de la famille, et qu'elle était jeune, je dirai même très jeune. Sa mère était Moire, la reine à la

solde de Lewella, j'ai déduit de ses questions qu'elle cherchait à avoir des informations sur son père. Sans doute voulait-elle avoir le point de vue de quelqu'un d'autre que sa tante sur la question. Elle ne l'a pas dit clairement mais je pense qu'elle est la fille de Corwin et que vu les rumeurs qui traînent sur lui elle n'était pas encore sûre de vouloir le rencontrer. Moi je lui ai parlé de ma philosophie et je lui ai dit que la seule vraie manière de se faire un avis était de le rencontrer. Elle a passé la marelle d'Erbma et je ne l'ai jamais revu.

Enfin, les jours ont passé, puis les mois. Il y a eut le retour de Corwin, son couronnement, et puis il y a eu les préparatifs de la guerre contre les cours du chaos. Tout le monde devait se battre, ils ont essayé de me joindre pour m'emmener faire la guerre. Moi je suis pas un chien de guerre tu vois, et puis j'aime pas qu'on me force la main. Alors voilà, j'ai peut-être fait une connerie en reprenant du souffle de Jade, mais bon au final à un moment ou un autre il y aura la redescente et l'abîme jusqu'au chaos.

Conversation entre Merwen et un chien habillé en ballerine
au comptoir d'un bar sordide tout droit sorti de
l'imagination d'un artiste fou.

Merwen et ses relations:

Random: C'est son père en tout état de cause, mais il le considère plutôt comme un grand frère.

Martin: Un frère, il est toujours prêt à faire un bœuf et enchaîner sur une soirée sympa.

Eléa: C'est une fille géniale, mais terriblement jeune et elle se pose trop de questions. A trop fouiller son passé il risque de la rattraper.

Lewella: Il entretient des relations neutres avec l'éminence grise de la reine d'Erbma. Elle désire rester en dehors des conflits et lui aussi.

4.7. Rodrigue, fils de Gerard

Rodrigue est le fils de Gerard, il fut élevé sur l'île de Puerto Alegria dans l'archipel de Carilles, une ombre du cercle d'or pas très éloigné de la principale route commerciale d'Ambre. Gerard et lui passaient souvent des journées seuls en mer à se confronter aux éléments. Puis Rodrigue grandit et Gerard eut de moins en moins le temps de passer le voir. La situation était tendue en ambre, le roi Oberon se faisait absent de plus en plus souvent et les conflits entre les frères et sœurs éclataient au grand jour. Gerard préférait rester discret quant à sa descendance, il se décida à retourner une dernière fois à Porto Alegria pour emmener son fils sur une autre ombre, plus éloignée des routes commerciales si souvent fréquentées par lui ou ses frères. Il quitta Rodrigue sur l'ombre de Brumelune un monde réputé pour avoir des mers extrêmement tourmentées, et donc assurément loin des itinéraires de navigation habituels, non sans lui avoir remis son jeu d'atouts et lui avoir dit ne faire confiance qu'à Oberon, Benedict, et Caine et encore dans cet ordre.

Brumelune était une ombre moyenâgeuse aux landes tourmentées par les vents et la pluie. La nuit là-bas durait presque deux fois plus longtemps que le jour. Les habitants étaient petits mais robustes, ils étaient organisés en sociétés claniques dans lesquelles les femmes avaient toute autorité pour l'organisation des ressources et le maintien de l'ordre à l'intérieur des villages, et les hommes pour tout ce qui touchait à la guerre et aux travaux.

Grâce à ses talents dans le domaine naval, Rodrigue révolutionna la navigation sur cette ombre, rendant possible les voyages en pleine mer. Cela permit aux clans de se structurer et au commerce de se développer. Pour cela il fut rapidement considéré comme un dieu, acceptant son rôle navigant sur les mers à la tête d'un groupe de héros.

Une nuit, alors qu'il naviguait loin de toutes côtes, il vit un navire étrange, différent des modèles qu'il avait créés sur cette ombre. Intrigué, il décida de le rejoindre pour apprendre d'où il venait. Il manœuvra donc pour le rattraper mais le navire infléchit sa route pour éviter la rencontre. Piqué au vif par ce manque de politesse, il décida de prendre en chasse le navire pour rencontrer son capitaine. La poursuite dura plus d'une semaine, le climat changea, de nouvelles constellations remplacèrent celle qu'il connaissait et puis ce fut le ciel qui devint orange, puis rouge. Rodrigue ne voulait pas arrêter, il savait ce qui se passait, il

avait vu Gerard marcher en ombre et mourait d'envie de savoir qui donc jouait ainsi à l'éviter. Il voulait savoir s'il pouvait le rattraper. Il était sur son terrain, les océans, et il ne perdrait pas cette course poursuite. Lorsqu'il pensa la poursuite gagnée, le navire vira de bord et chercha à l'aborder. Lorsqu'il vit que les hommes d'en face étaient partis pour en découdre, il fit rassembler ses hommes et se prépara au combat. Celui-ci fut bref. Bien que ses hommes semblaient avantagés comparé à l'autre équipage, car plus robustes, plus petits donc plus stables sur leurs jambes, les étrangers avaient l'avantage tactique. Rodrigue profita de sa force pour sauter d'un pont à l'autre et aller directement à la rencontre de ce prince d'Ambre qui se cachait. Il fut surpris de tomber sur une princesse, et de plus quelqu'un dont le portrait ne faisait pas parti du jeu de Gerard. Elle dégaina sa rapière et se mit en garde. Rodrigue se présenta tout en apprêtant son sabre d'abordage. Elle parut réfléchir un instant puis lui dit qu'elle s'appelait Luna et sur ces mots le combat commença. Il s'aperçut bien vite qu'elle était meilleure que lui et dut céder du terrain, se rapprochant peu à peu de la rambarde et d'une chute probable entre les deux navires. S'il voulait gagner, il devait se montrer plus déterminé que son adversaire, il brisa donc la distance pour chercher le corps à corps, mais la jeune femme avait prévu sont mouvement et lui planta sa rapière entre les côtes. Il poussa un cri de douleur et se saisit de l'arme par la lame. Alors qu'il la pensait à sa merci, elle sortit un pistolet à silex et lui tira dans la jambe, la douleur le déconcentra quelques fractions de secondes ce qui lui fit légèrement desserrer son étreinte, elle profita de l'occasion pour faire glisser sa lame et lui trancher l'index et le majeur de la main droite. Sentant qu'il avait perdu le combat, Rodrigue se laissa basculer par-dessus bord. Une fois dans l'eau il passa sous la coque de son bateau et, à l'abri des regards, sortit son jeu d'atouts.

Il avait préparé les lames dans l'ordre des personnes qu'il pensait contacter un jour, et pas dans celui dont il avait besoin. Ainsi ce n'était pas la lame de Gerard qui sortit en premier, mais celle d'Oberon, il se concentra mais la lame ne devint pas froide sous ses doigts, il ne savait pas ce que cela signifiait et n'avait pas le temps de se poser de question, il prit donc la lame de Benedict. Elle devint glacée et le contact s'établit. Il se présenta rapidement et demanda de l'aide, celui-ci voyant l'état pitoyable de Rodrigue le fit traverser sur-le-champ. Il se retrouva en Avalon où Benedict avait l'air d'être installé depuis longtemps. Une fois son histoire racontée, il lui permit de rester là le temps de soigner ses blessures. Lorsqu'il le lui demanda, il lui apprit que son adversaire s'appelait Luna, fille de la princesse Florimelle. Réprouvant les combats entre frères il n'en dit pas plus.

Rodrigue resta quelques temps en Avalon avec son oncle. Ses blessures guéries (à part ses doigts manquant) Benedict lui proposa de l'emmener en Ambre pour qu'il puisse parcourir la Marelle.

Alors qu'ils voyageaient, il reçut un contact d'atout et du retourner à Avalon de toute urgence. Il lui dit que lui ou Gerard le contacterait plus tard et disparut. N'ayant pas reçu de nouvelle au bout d'une semaine, il contacta son père qui lui apprit que le Prince Eric s'était couronné roi, et qu'Ambre avait été attaquée par une alliance entre les princes Corwin et Bleys. La ville était en alerte car un danger inconnu se propageait dans tout Ombre, en tant que commandant de la flotte d'Ambre il ne pouvait pas venir l'aider, de toute façon il était plus à l'abri dans cette ombre qu'à Ambre même.

L'ombre en question s'appelait Talie, une ombre de type renaissance où le commerce maritime était la clef de voûte de l'économie locale, le pouvoir étant détenu par les nobles, et les marchands. Ne pouvant attester de son ascendance et ne se voyant pas travailler dans le commerce il décida de recruter un équipage et de se faire pirate.

Un jour, peu de temps après avoir pillé un navire marchand Orlanais (de Orlance la capitale de Talie), il secourut un étrange naufragé. Un jeune homme dont la moitié du visage avait été ravagé par la maladie, il semblait aux portes de la mort, mais après quelques jours de repos et de repas digne de ce nom il avait récupéré assez de forces pour raconter son histoire. Il s'appelait Elrone et était un noble Orlanais en fuite. Rodrigue se rendant compte que cet homme était tout aussi exceptionnel que lui-même, il lui proposa de se joindre à lui et il accepta. Pendant cinq ans ils construisirent leur légende. Tous craignaient le capitaine Rodrigue huit doigts et son second Elrone sombre mine.

Un jour leur parvint la rumeur d'un navire, soit disant fantôme, qui terrorisait les côtes de Spane, un pays lointain. Il ne leur fallut pas longtemps pour décider de partir une fois de plus

à l'aventure à la recherche de ce vaisseau fantôme. Ils naviguèrent des semaines et quand ils le trouvèrent finalement ils surent qu'il se passait quelque chose d'anormal dans les ombres. Le vaisseau était éthéré, les voiles en lambeau, les flots qu'il fendait étaient agités de remous étranges desquels sortait de temps en temps un tentacule. Les deux ponts ne furent bientôt plus espacés que de quelques mètres, l'équipage du navire fantôme était composé de tous les monstres des légendes que la mère de Rodrigue lui racontait quand il était jeune, c'est le moment que choisit Elrone pour disparaître subitement, transporté par atout vers un autre lieu. Privé de son meilleur élément le combat fut un massacre et il dut se résoudre à se retrancher dans la cale le temps de contacter Gerard par atout. La rencontre avec son père fut brève, il lui apprit que le prince Eric avait tenu la régence en l'absence du roi, et qu'il venait de perdre la vie dans un combat entre les troupes d'Ambre et un mystérieux ennemi qui venait d'un endroit appelé la route ténébreuse. Le combat aurait été perdu sans l'intervention in extremis du prince Corwin que tout le monde croyait mort quelques temps plus tôt et qui n'avait fait reparler de lui qu'il y a trois ou quatre ans pour tenter de prendre le trône. Il serait sans doute couronné après l'enterrement d'Eric. Gerard n'aimait vraiment pas cette situation et Rodrigue ne pouvait pas avoir moins bien choisi son moment pour faire son arrivé en Ambre. Le père décida donc de ramener son fils au plus vite à Brumelune. Au moment de quitter le château ils rencontrèrent la princesse Fiona qui promit de passer son chemin sans poser de question. La suite du voyage se déroula sans encombre. Rodrigue, de retour dans son ombre, attendit alors la suite des événements... jusqu'à ce que Fiona ne le contacte quelques temps plus tard.

Rodrigue et ses relations :

Gerard: Ils n'ont pas besoin de se parler pour se comprendre. Ils n'ont pas besoin de se voir souvent pour se prouver qu'ils s'aiment.

Luna: Elle lui doit deux doigts et une revanche, mais il n'est pas pressé, après tout c'est un fait, elle est une redoutable combattante.

Benedict: Cet homme a gagné son respect, et une certaine forme d'admiration, mais aussi une légère crainte: Il ne voudrait pas se retrouver face à lui.

Elrone: Ce fut le meilleurs des compagnons. Et sa trahison n'en est que plus amer.

Fiona: Il ne la connaît pas mais son père se méfie d'elle.

4.8. Sulian, fils de Fiona

Discussion entre Fiona et Mandor (Age 17 ans)

Fiona : Je me fais du souci pour notre fils.

Mandor : Comment cela ?

Fiona : Tu sais qu'il a toujours été un étudiant modèle malgré l'influence de Keldric. Depuis tout petit il s'intéresse de près aux sciences que je lui enseigne : Tarot, sorcellerie, arts occultes.

Mandor : Mmmm...

Fiona : Il a toujours été doué, surtout dans l'art des Atouts. Brand lui-même me l'a confié.

Mandor : Il a de qui tenir.

Fiona : Pas de flatteries ici mon ami.

Mandor : Tu me connais...

Fiona : Il est toujours aussi attaché à Keldric, le fils de Bleys. Ils sont plus que cousins. On dirait deux frères, pas jumeaux mais quasiment.

Mandor : Jusque là je ne vois rien de bien méchant.

Fiona : Je le sais. C'est juste qu'il est différent depuis l'arrivée d'Ambre.

Mandor : Tu penses que cette gamine joue un rôle si important ?

Fiona : Je l'ignore. Son passé est tellement incomplet. Et ils se sont tous épris d'elle si rapidement.

Mandor : C'est largement compréhensible pour Bleys et pour Keldric. Les instincts paternels et fraternels sont forts.

Fiona : ...

Mandor : Toi-même pour Sulian. Tu y es très attaché.

Fiona : C'est mon fils !

Mandor : Elle est la fille de Bleys.

Fiona : C'est ce qu'elle dit.

Mandor : Pourquoi ne veux-tu pas la croire et lui faire confiance ?

Fiona : Tu me connais, ma confiance s'acquiert, elle ne se donne pas. Et il y a quelque chose qui cloche et je trouverais quoi.

Mandor : Tu te bats contre des chimères.

Fiona : Peut-être.

Mandor : Pour en revenir à Sulian...

Fiona : J'ai l'impression qu'il se passe quelque chose en lui. Quelque chose qui m'échappe depuis...

Mandor : Depuis ?

Fiona : Je lui ai parlé l'autre jour. Je lui ai dit de se méfier d'Ambre et bien sûr il m'a demandé pourquoi. Je lui ai dit qu'elle nous cachait quelque chose d'important, quelque chose qui pouvait nous compromettre tous et surtout mener Keldric et lui-même sur une pente savonneuse. Il a semblé surpris mais a seulement hoché la tête.

Mandor : Il te fait confiance et l'amour qu'il porte pour toi est au-dessus de tout.

Fiona : Certes. Néanmoins j'ai perçu une hésitation une réticence lorsque je lui ai demandé de me rapporter les moindres faits et gestes d'Ambre. Il sait se faire discret et il commence à lire les intentions des autres.

Mandor : Digne de sa mère...

Fiona : Et de son père...

Mandor : Je ne suis rien comp...

Fiona : Il suffit ! Pour le moment je n'ai rien eu de concret si ce n'est leur escapade secrète en Ambre. Ils ont joué avec le feu.

Mandor : Ils sont jeunes. Tu as sûrement fait pire, plus dangereux aussi.

Fiona : La situation était différente.

Mandor : Différente pour toi, pas pour eux.

Fiona : Tu joues avec les mots.

Mandor : J'essaye de te faire relativiser les choses.

Fiona : Peu importe cette sortie. Elle n'a rien fait d'autre, rien d'étrange, d'inhabituel. Pas de coup de folie, pas de crise, rien !

Mandor : Donc elle semble plutôt normale.

Fiona : Trop ! C'est louche !

Mandor : Tu es à la limite de la paranoïa.

Fiona : Toujours est-il qu'il me donne moins de renseignement et que je le sens distant sur ce sujet.

Mandor : Il n'est pas d'accord avec ta vision mais t'écoutes. C'est déjà pas mal. Il pourrait simplement creuser un fossé entre vous deux...

Discussion entre Sulian et Mandor (Age 14 ans)

Mandor : Ta mère m'a dit que tu progressais bien.

Sulian : Tout cela m'intéresse au plus haut point père.

Mandor : Ainsi tu le sais ?

Sulian : J'ai vu les regards que vous lanciez à mère lorsque personne ne regardait.

Mandor : Sauf toi.

Sulian : Mère m'a appris à capter tous les détails.

Mandor : Tu es un élève parfait !

Sulian : Oh non ! Je vois l'exaspération de mère lorsqu'on parle de sorcellerie. Je n'en suis qu'au début des mots de pouvoirs et c'est difficile.

Mandor : Un bon sorcier doit être persévérant et croire en ses possibilités. On ne devient pas magicien du jour au lendemain jeune homme. Ta mère et ton oncle m'ont dit que tu faisais des progrès fulgurant au niveau des Atouts. C'est un art que je maîtrise à peine.

Sulian : J'aime dessiner, capter l'essence des choses pour rendre les Atouts le plus efficace possible.

Mandor : Poursuis sur cette voie fils. Mais il vaudrait mieux que personne ne sache que je suis ton père tu comprends.

Sulian : Mère m'a expliqué. Je le ferais.

Cours entre Sulian et Brand (Age 15 ans)

Brand : Concentres-toi voyons !

Sulian : J'essaye.

Brand : Répètes-moi ce que je t'ai appris.

Sulian : Un Atout n'est pas un simple dessin. Il est la représentation physique mais surtout psychique et émotionnelle du sujet. La psychologie est le point clé dans l'Art.

Brand : Bien, très bien.

Sulian : Mais il est tellement difficile de cerner un sujet complexe.

Brand : Je le sais Sulian. C'est pourquoi la concentration est tout. On ne peut dessiner un Atout d'une personne sans la connaître. Le faire est s'exposer à de grands risques au moment du contact. Cela est différent avec un lieu. Un lieu est plus simple à croquer bien qu'il faille représenter tous ses aspects. Le dessin doit être intemporel si tu le veux réussi. Avec une personne, le cheminement est plus délicat car la compréhension de sa psyché est la base de tout.

Sulian : Je comprends mon oncle.

Brand : Bien recommence et appliques-toi.

Sulian et ses relations :

Bleys : Il apprécie Bleys mais pense qu'il devrait être plus strict au niveau des arts magiques avec Keldric et Ambre.

Fiona : Sulian aime sa mère tendrement. Il voit en elle un modèle de réussite au niveau des arts magiques. Mais depuis la demande d'investigation de sa mère, il a du mal à comprendre certaines de ses pensées.

Brand : Il apprécie l'aide que Brand lui apporte au niveau de l'art des Atouts. Néanmoins il lui arrive d'avoir peur lors des colères (rares) de son oncle.

Keldric : Keldric est plus qu'un cousin, il est un frère. Il sait qu'il peut compter sur lui en toute circonstance

Ambre : Il apprécie Ambre pleinement. Elle apporte véritablement quelque chose à Keldric. Sulian ressent également un sentiment protecteur envers Ambre. Néanmoins depuis la demande d'espionnage de sa mère, Sulian ne sait plus trop où il en est. Ambre semble tout à fait normale mais les doutes de sa mère jaillissent sans cesse. Il hésite à en parler à Keldric.

Mandor : Bien qu'il ne l'ait vu qu'une dizaine de fois et toujours en petit comité, il apprécie Mandor pour ce qu'il est : l'amant de sa mère et son père.

5. Les modifications effectuées

Comme chacun le sait, entre ce qui est prévu et ce qui est fait, il y a un gouffre important. Ici le gouffre a été créé par les joueurs bien évidemment mais aussi par les meneurs, fourbes qu'ils sont.

5.1. Personnages

● Ont été choisis comme personnage tous sauf **Rodrigue**. Si je souligne ce point c'est qu'**Elrone** a une relation importante avec **Rodrigue** et il s'en trouve alors quelque peu réduit.

● Le personnage d'**Ambre** a été confié à un joueur expérimenté et cela devrait à mon sens resté ainsi.

● Le personnage de **Merwen** devrait être également confié à un joueur expérimenté voire extravagant.

● Nous n'avons pas inclus durant le scénario de scène sur les troubles psychique de **Merwen**. Il en résulte qu'il était un peu à l'écart durant la partie.

5.2. Introduction

- A la fin du speech de Random et alors qu'il s'apprête à partir avec Bleys et Fiona, il fait volte face et demande avec insistance à tous les personnages de lui prêter allégeance. Il ne partira pas tant que tout le monde l'aura fait.

5.3. Chapitre Premier

- Certains joueurs sont passés par Arden et ont rencontré quelques factions de Julian sur les nerfs mais toujours prêtes à défendre la forêt.
- Rencontre avec Droppa MaPantz.
- Mandor contacte Ambre pour savoir où sont Bleys et Fiona.

5.4. Chapitre Second

- Dara n'a pas envoyé de troupes à ce moment contre Rebma.
- Pas d'appel aux démons d'Osric.
- Luna contacte Flora et découvre qu'elle est à Rebma.
- Sand et Delwin contacte Eléa et lui explique que la Marelle de Corwin devra être détruite si la Marelle d'Ambre survit à la prise Chaosienne.
- Eléa a des visions dans la galerie des miroirs.

5.5. Chapitre Troisième

- Un joueur contacte Osric et le convainc de se ranger du côté d'Ambre afin de prendre Dara en sandwich.
- Délivrance de Llewella par les joueurs lors d'un transfert de prison.
- Pas de miroirs à Rebma.
- Keldric met Bleys au courant de sa vision et lui dit de se méfier de Fiona.

5.6. Chapitre final

- Eléa est enlevé par Osric alors qu'elle le prévient que les renforts arrivent.
- Les joueurs sont réunis dans le château avec Bleys, Osric, Benedict, Gerard et Julian. Alors que Bleys s'apprête à prendre le pouvoir prétextant la mort de Random (confirmé par une Ombre amené par Fiona), Caine entre en scène et déclame un texte préparé à l'avance, remettant en doute la légitimité de l'action de Bleys. Il fait entrer Random en sale état qui reprendra le trône.

6. Remarques diverses

- La partie s'est très bien déroulée malgré la non-connaissance de l'univers de 5 joueurs sur 7.
- La présence de deux meneurs était nécessaire au vu du nombre d'apartés demandés par les joueurs (et les meneurs de temps à autre)
- Le scénario a quasiment été terminé dans les temps. La bataille de la reprise d'Ambre par Gerard, Benedict et Julian a tourné cours et la question de la destruction de la Marelle de Corwin n'a pu être traitée.
- Les retours des joueurs ont été positifs même si, comme dit plus haut, le personnage de Merwen est complexe à mettre en situation.
- Le temps était trop court pour agrémenter les situations avec les backgrounds et les relations entre personnages-joueurs.
- Remerciement à [Onirym](#) pour ses fiches de personnages.