

La course au trône

Campagne pour Ambre, le jeu de rôle

Fabien HILDWEIN – mai 2008

Cette campagne est une introduction au jeu de rôle Ambre et à son univers. Elle se joue avec les personnages et l'aide jeu que vous trouverez sur ce blog : <http://fullrpgalchemist.canalblog.com/>. Elle suppose que le MJ connaisse bien l'univers d'Ambre et les règles du jeu de rôle. Bien que huit personnages aient été écrits pour s'y intégrer, je ne conseille pas de jouer à plus de six joueurs.

Synopsis

Cette campagne reprend l'idée de *La guerre du trône* (p.214 du livre de base d'Ambre). Les personnages ne connaissent rien d'Ambre et y sont transportés un beau jour. On leur force la main en leur imposant la course au trône entre eux : gagnera celui qui arrivera à se faire accepter comme roi d'Ambre, par la persuasion ou par la force. Se superpose à cette intrigue une invasion graduelle d'Ombre et du royaume d'Ambre par les forces du Chaos, et de mystérieux attentats à l'encontre des personnages. A eux de se débrouiller. Bien entendu, le vrai problème de la campagne se situera moins dans la course au trône que dans l'invasion d'Ambre par le Chaos et des attentats contre les PJs.

Voilà pour le premier « niveau » de la campagne. Mais comme les Ambriens de la première génération sont des maîtres manipulateurs et qu'ils aiment jouer, le fond de l'affaire est un peu plus compliqué. En effet, l'arrivée de nouveaux joueurs sur l'échiquier d'Ambre est une nouvelle exceptionnelle. Certains Ambriens se sont donc mis d'accord sur les règles d'un petit jeu à leur façon, avec le concours de Dworkin : les PJs ne sont pas transportés immédiatement en Ambre, mais dans une Ombre de l'Ambre originelle, une Ambre factice, afin de les y tester avant de les faire entrer véritablement dans la cour des grands. Tout ça n'est qu'une grande mise en scène pour les voir agir et réagir. Chaque Ambrien y joue son propre rôle, pour se trouver de nouveaux pions, pour savoir à quoi ressemble la nouvelle génération ou simplement pour le plaisir de comploter.

L'univers d'Ambre présenté ici sera donc un peu différent de celui que connaîtront les habitués les lecteurs de l'œuvre de Zelazny. Dworkin joue ici un rôle différent, plusieurs personnages sont absents, un régent mourant a succédé à Obéron ... Vous pouvez modifier cet univers comme vous le souhaitez – le plus important est dans la *forme* générale de la campagne, et non dans son contexte ou son déroulement lui-même.

Note d'intention

Cette campagne cherche à faire des personnages les vrais héros de l'histoire, en centrant l'histoire sur eux, mais aussi et surtout en les poussant à se fixer leurs propres objectifs (le trône, la défense d'Ambre, le respect de ses pairs, la perfection, la défense de ceux que l'on aime...). Le contexte est assez riche et le déroulement des événements assez souple pour le leur permettre, malgré l'injonction donnée au début de prendre le trône. Le principe de créer des personnages « vivants » sans avoir accès aux personnages « techniques » joue également un rôle pour cet objectif. Les joueurs sont laissés particulièrement libres de leurs choix, non pas pour la liberté en soi, mais pour leur permettre d'être *créatifs*. Le décor et leurs personnages techniques sont là pour leur donner des occasions et du matériel pour être inventer leur propre histoire.

Plutôt que d'être l'initiateur central de l'histoire, le MJ est en retrait, il a un rôle de support, soutenant les initiatives des joueurs, leur mettant ensuite des bâtons dans les roues pour rendre leurs entreprises plus intéressantes et relançant l'histoire grâce à différents événements. Les différents éléments et idées que vous trouverez ci-après vous permettront de pimenter les actions des personnages et de les intégrer dans le tout. Comme on ne peut prévoir

ce que feront les joueurs, je préfère vous proposer une multitude de péripéties à mettre en scène : au MJ de décider lesquelles seront les plus appropriées dans telle ou telle circonstance.

L’histoire en trois points

Les héritiers

Officiellement, les personnages sont amenés en « Ambre » parce qu’ils sont les seuls héritiers possibles au trône. Le régent Drustan, nommé à la suite de la disparition d’Obéron, est sur son lit de mort et il souhaite désigner celui qui doit légitimement être couronné. Aucun des Ambriens présents ne souhaite porter la couronne, soit par manque d’ambition (Benedict, Gérard, Flora, Fiona), soit parce que les guerres d’accession au trône ont été bien trop sanglantes par le passé (Caine, Julian). Comme on le voit les Ambriens mettent pas mal de leur propre histoire dans cette Ambre factice. Cependant Drustan au moment de mourir ne donnera pas de nom, seul « le meilleur » pourra prendre le trône. Les personnages sont ainsi forcés de comploter les uns contre les autres pour devenir le prochain roi d’« Ambre » – ils en sentent de toute façon le besoin irrésistible grâce à une compulsion concoctée par Fiona. Caine pourrait aussi embellir la réalité en racontant que la couronne d’Ambre donne tous pouvoirs sur la réalité, permet de connaître tous les secrets, etc.

Quelques unes des ressources que pourraient utiliser les PJs ou des actions qu’ils pourraient entreprendre se trouve plus loin.

Ce qui ne les tue pas les rend plus forts

Si la campagne ne s’intitule pas ainsi c’est uniquement pour ne pas le souffler trop vite aux joueurs. Chaque Ambrien va tester à sa manière les nouveaux arrivants, mais c’est Benedict qui, sous le conseil d’un Obéron éloigné, ira le plus loin. Il veut les aguerrir et leur apprendre à être perpétuellement vigilant pour en faire de vrais guerriers. Selon l’habitude familiale, aucun de ses frères et en sœurs n’en saura rien, mais ils s’en douteront rapidement. Hugbrecht, un des hommes de main de Benedict, se chargera de cet « entraînement ». Les différents attentats menés contre les PJs ne leur seront jamais volontairement fatals, ils visent à les mettre en de graves difficultés et à blesser douloureusement voire à mutiler les plus étourdis ou les plus stupides d’entre eux (de toute façon ça finit toujours par repousser !). Au bout d’un certain temps, les joueurs parviendront à mettre la main sur un des hommes d’Hugbrecht puis à remonter vers lui et enfin à remonter vers Benedict.

Vous trouverez plus bas différents exemples d’actions d’Hugbrecht et de Benedict.

L’invasion du Chaos

L’invasion du Chaos simulée fait également partie des plans des Ambriens pour tester leurs nouveaux parents, mais cette fois-ci ils sont tous au courant. C’est Mandor, épaulé par Fiona, qui jouera le rôle du général du Chaos à l’assaut d’Ambre. Chacun des frères et sœurs présents se prépare à sa façon. Julian prépare ses troupes en Arden, attendant de voir ce que Mandor lui enverra et conscient que Fiona regarde son jeu par-dessus son épaule ; il voudrait pouvoir se passer de l’aide de Benedict si besoin. Gérard et Caine ont déployé un réseau d’informateurs dans différentes Ombres afin d’anticiper ce qui va venir. Flora a fait le plein de tissus noirs et violets. Chaque Ambrien sait bien que cet exercice va bien au-delà, et que dans cette invasion symbolique d’« Ambre » se joue aussi la fierté du Chaos.

L’invasion se fera graduellement pour que les PJs aient le temps de la voir venir, faisant d’abord des incursions lointaines en Ombre, puis de plus en plus près. La chronologie développée se trouve plus bas.

Les personnages non-joueurs présents

Voici quelques uns des personnages classiques de l'univers d'Ambre, les rôles qu'ils joueront et leurs motivations. Je vous laisse choisir les versions techniques des Ambriens à partir du livre de base, bien qu'elles me paraissent souvent un peu absurdes. Ca n'a de toute façon pas vraiment d'importance, ils sont tous très puissants par rapport aux personnages techniques des joueurs – ce qui ne veut pas dire qu'ils sont invincibles !

Dworkin joue le rôle d'initiateur pour les joueurs. Il les sauve, les accompagne, leur explique incidemment les mécanismes métaphysiques de l'univers. Il est toujours aussi puissant et aussi énigmatique – fou ? – mais il a décidé d'aider ses descendants. Il ne leur révélera rien de sa véritable nature et, en accord avec les autres Ambriens, il jouera le jeu du savant fou, de l'horloger génial et du serviteur de la Maison d'Ambre – le Léonard de Vinci ambrien. Si on l'ennuie, si on le brusque, si on lui pose des questions qui ne lui plaisent pas, il montrera de quoi il est capable et pourra utiliser, sur le ton de la plaisanterie, ses formidables pouvoirs magiques.

Benedict est venu là pour se trouver un élève à sa hauteur. Il cherche quelqu'un à qui enseigner ce qu'il sait et contre qui il puisse, dans un jour encore lointain, vraiment se mesurer. Il veut également endurcir radicalement la génération à venir et est responsable des attentats à l'encontre des PJs dans la partie « Ce qui ne les tue pas les rend plus forts ».

Fiona s'amuse de l'ensemble. Elle garde le contact avec Mandor et observe les PJs faire. Elle prend du temps pour étudier la Marelle de cette Ambre à la lisière d'Ambre. Elle a aidé Mandor à invoquer les forces du Chaos utilisées pour l'exercice et aime pouvoir jouer le rôle d'un agent double connu de tous. Elle aidera volontiers tout personnage venu lui demander son aide ou son expertise en matière de magie.

Flora fait bon accueil aux nouveaux arrivants et essaye de les rendre présentables et de les dégrossir un peu à la sortie de leur Ombre natale, avant de les laisser entrer dans la véritable Ambre. Elle pourrait se laisser tenter par un de ses neveux, s'il parvient à être à la fois jeune, beau, élégant et spirituel.

Caine se fait également plaisir en regardant arriver les nouveaux arrivants et en « jouant » avec eux. Il pourra faire le séducteur si l'envie lui en prend. Il les manipulera volontiers pour leur faire croire qu'il est responsable des attentats, si cela peut le distraire.

Julian et **Gérard** profitent de l'occasion pour entraîner leurs troupes contre ces troupes du Chaos invoqués, l'un dans cette nouvelle forêt d'Arden, l'autre sur les mers. Si les personnages ne sont pas arrogants ou difficiles à vivre, chacun d'entre eux pourrait les soutenir avec plaisir.

Bleys est caché en Ombre et attend l'heure d'entrer en scène. Pour le jeu, il s'est laissé enfermer en Ombre, comme c'était arrivé à Brand, simulant l'existence d'un traître à Ambre.

Mandor joue le rôle du général des armées chaotiques à la demande de Fiona et au grand plaisir de Julian et de Gérard. C'est lui qui a invoqué les forces du Chaos en présence et qui les dirige. Il agira le plus souvent sous sa forme démoniaque et fera tout pour mettre en échec les PJs.

Obéron, Brand, Corwin, Deirdre, Llewella, Eric, Random, Luke, Merlin, Julia, Jurt et tous les autres personnages non-joueurs ne sont pas présents pour diverses raisons, soit qu'ils aient disparus, soient qu'ils soient appelés à d'autres problèmes (notamment la gestion du véritable royaume d'Ambre pour Random).

Drustan est un habitant d'Ombre quelconque que les Ambriens de première génération ont trouvé pour jouer le rôle du régent mourant. Il meurt au moment opportun et laisse sa place à l'arrivée aux jeunes Ambriens.

Hugbrecht est un habitant d'Ombre qui dirige pour Benedict les attentats contre les PJs.

Pour démarrer

Voilà comment je vous propose d'entamer votre premier scénario : une attaque du Chaos sur la ville natale des PJs, une fuite dans Ombre grâce à Dworkin et une arrivée à Ambre mouvementée avant d'arriver devant le régent mourant. Comme toujours à Ambre, n'hésitez pas à pousser les descriptions et à faire sentir aux joueurs les difficultés que traversent leurs personnages (blessures, fatigues, émerveillement face à la Marelle et au voyage en Ombre, découverte de l'héritage et des nombreux pouvoirs...).

Les PJs se connaissent et se sont donnés rendez-vous dans un coin d'une ville qu'ils connaissent bien. Ils ont le temps de se retrouver et de discuter (les joueurs peuvent présenter leurs personnages les uns aux autres). Tout à coup, une rumeur grandit au lointain, puis la rue où ils se tiennent s'emplit d'une foule affolée, d'après ses dires, des troupes inconnues envahissent la ville par le Nord. La plupart des communications sont perturbées et les quelques renseignements qui percent sont sinistres, le pays semble attaqué sans qu'on comprenne exactement par qui ou par quoi. Puis l'attaque se durcit (puisez dans les exemples ci-dessous pour vous faire une idée), des chars couverts de motifs étranges traversent les rues, des troupes se précipitent sur les personnages, des officiers flottants au-dessus du sol lancent des sorts sur ceux qui résistent. Laissez les PJs se débrouiller et réagir à ces événements.

Au moment le plus dangereux pour les personnages se détache d'une foule apeurée un nain borgne, barbu et bossu. Il se précipite sur eux et d'un mouvement (magique ou physique) les débarrasse de plusieurs soldats de Mandor. Il enjoint les PJs à le suivre, quitte à forcer ceux qui ne veulent pas le suivre – il représente pour eux une aide bienvenue. Guidant les personnages, il court dans les rues, passant à côtés de scènes de combats entre l'armée et les envahisseurs. Plusieurs fois, le groupe se trouve obligé de combattre et certains PJs pourraient se découvrir des capacités jusque là insoupçonnées (lancer de parpaing, métamorphose brusque, mots de pouvoir qui viennent tout seuls...). Des avions qui battent des ailes et qui volent selon des trajectoires peu orthodoxes les bombardent et les mitraillent de projectiles vivants. Peu à peu ils s'éloignent des combats et les personnages reconnaissent de moins en moins les quartiers qu'ils traversent. Finalement, ils se sentent totalement perdus lorsque Dworkin – c'est bien lui – les mène dans une forêt à l'extérieur de la ville, au beau milieu de la nuit. En se retournant, il est impossible de retrouver la ville en question : les PJs ont commencé leur voyage en Ombre. Dworkin continue à marcher, jusqu'à atteindre des montagnes. Il répondra laconiquement à quelques questions, apportant finalement aux joueurs plus de questions que de réponses, mais voudra rapidement dormir. « Ici, ils ne devraient pas nous trouver de si tôt. »

Erreur. Dès l'aube les PJs sont réveillés par un bombardement qui secoue toutes les montagnes où ils ont dormi. Des canons installés au loin les arrosent. Ils sont obligés de fuir. Pendant plusieurs jours, ils avancent en Ombre, changeant progressivement de paysage, avant d'atteindre enfin Ambre. Ils peuvent admirer la campagne et l'océan au loin, le château surmonté par le Kolvir. Le choc émotionnel est très fort pour la plupart d'entre eux : ils se sentent enfin vraiment chez eux, ils ont l'impression que ce monde là seul compte pour eux.

Un cavalier vert au tricorne emplumé se dirige vers eux, avec d'autres chevaux à sa suite. Caine remercie Dworkin d'avoir rempli sa tâche et le congédie. Caine répond à leur question plus clairement que Dworkin, et les conduit au château non sans avoir traversé la forêt d'Arden où ils sont pris en chasse par un Julian d'humeur cabotine et accompagné de ses troupes et de ses chiens.

Arrivés au palais, ils sont présentés à Flora qui les accueille, les répartit dans leurs appartements et leur conseille à tous de prendre un bain. Elle leur promet de les éduquer, si elle le juge nécessaire. Une fois reposés et soignés, les personnages peuvent explorer le château, ses recoins, ses jardins, ses bibliothèques, sa salle d'arme... avant d'aller prendre leur repas du soir dans la grande salle de banquets, où ils rencontreront l'ensemble des

Ambriens présents : Caine, Julian, Flora, Fiona, Gérard et Benedict. C'est l'occasion de présenter ces personnages : jouez le repas et faites les échanger des répliques avec leurs aînés. Laissez parler votre imagination quant aux quantités de nourriture que peut avaler une telle réunion de famille.

Après avoir fini, les personnages sont emmenés par Fiona dans les caves les plus profondes du château d'Ambre. En chemin, ils rencontreront certainement Dworkin, excité à l'idée de les voir passer « l'Epreuve ». Il peut prendre l'un d'entre eux à part (le prince du Chaos) et l'emmener passer une autre Epreuve, tout aussi dangereuse : celle du Logrus ; ce sera aussi une bonne occasion de découvrir ce que peut faire le pouvoir de Métamorphose. Dans tous les cas, insistez sur la rencontre incroyable, sur l'épreuve terriblement dure et sur l'expérience mystique que représente la traversée de la Marelle ou du Logrus. N'hésitez pas à vous référer à l'œuvre de Zelazny pour cela.

En rentrant fourbus dans leurs chambres, les PJs trouveront un paquet de carte sur leur lit représentant Caine, Julian, Flora, Fiona, Gérard, Benedict et les PJs ; un Ambrien pourra leur expliquer comment elles s'utilisent. Les cartes de Bleys ou de Dworkin ne sont pas présentes, si un personnage souhaite les avoir, il devra trouver un moyen de les négocier ou de les dérober, avec tous les risques que cela comporte.

Le lendemain, Benedict les convoque et les guide à la chambre du régent Drustan, à l'agonie. Dans des vapeurs de médicaments et de drogues – qui sont en réalité là pour imposer magiquement aux personnages l'obsession du trône – le vieux régent leur révèle ce que voulait véritablement Obéron : la couronne reviendra à celui ou celle qui parviendra à se faire accepter comme légitime successeur par les autres. La manipulation, la négociation, la guerre, l'assassinat, la magie... rien n'est interdit et les morts s'agenouillent plus facilement que les vivants.

A partir de là, plus rien n'est prévu. Les PJs sont lancés. Ils ont eu le temps de se faire à l'univers, de commencer à nouer des alliances ou à se faire des ennemis et de lancer leurs intrigues. Il ne reste plus qu'à jouer !

S'asseoir sur le trône

Au-delà des complots, des empoisonnements et des trahisons dont les PJs sont capables, voilà différentes ressources qu'ils pourront utiliser pour leurs cabales. Elles pourront éventuellement être soufflées par les Ambriens aux personnages venus leur demander leur aide.

- Demander l'aide de Benedict ou Fiona. Il faudra aux PJs faire preuve de trésors de séductions et de négociations pour les amener à les aider, mais celui qui y arrivera sera particulièrement puissant. Benedict pourrait aider celui qu'il considérerait comme son successeur, si un des PJs arrive à ce niveau d'estime dans son esprit (ce n'est pas uniquement une question de caractéristique Combat, mais aussi d'esprit de persévérance et d'excellence à tous prix). Fiona ferait de même pour un sorcier de talent prêt à devenir son apprenti et sur lequel elle pourrait garder un bon contrôle.
- Demander l'aide de Julian. Moins difficile, Julian est plus vénal et (un peu) moins méfiant que les deux précédents, mais aussi moins intéressant, il n'est pas de la même trempe que Benedict ou Fiona. Malgré tout, celui qui réussira à le convaincre de le servir pourra contrôler l'accès terrestre à Ambre.
- Demander l'aide de Gérard. Gérard n'acceptera d'aider personne. Lui n'est fidèle qu'à une seule chose : le royaume d'Ambre. Celui qui voudra donc son aide devra le convaincre qu'il représente la sécurité et le bien d'Ambre – gare au personnage s'il trahit ! Gare à lui également s'il essaie de corrompre Gérard ou s'il tire trop sur la corde... Mais les alliés de Gérard pourront contrôler

l'accès d'Ambre par la mer et profiter de ses relations politiques avec les Ombres à proximité.

- Rejoindre les forces du Chaos, particulièrement pour le personnage n°6, le prince du Chaos. Mandor reste ouvert à toute proposition si on l'aide dans sa guerre, il est même prêt à *promettre* le trône d'Ambre...
- Aller chercher le « vrai » roi d'Ambre, Obéron. Cela lui prendra beaucoup de temps et sera particulièrement ardu, ne serait-ce que pour se rendre compte qu'il n'est pas mort et pour retrouver sa trace. Ca pourrait le mener jusqu'aux Cours du Chaos. A vous, MJ, de décider ce qui est arrivé au Roi. La route du PJ l'amènera certainement à rencontrer des personnages qui ne sont pas au courant du petit jeu auquel se livrent les Ambriens avec les PJs et, à terme, à découvrir la réalité.
- Aller chercher les forces en Ombre. Un classique, mais le PJ devra sans doute s'y prendre à plusieurs fois, à cause des changements technologiques ou magiques en Ombre et à cause de la difficulté à amener des troupes vers Ambre. Il pourrait rencontrer des forces du Chaos sur son chemin ? Dans tous les cas, une Ombre personnelle comme base sera particulièrement utile.
- Aller chercher des pouvoirs en Ombre, à la manière de Brand. Là encore le danger peut être grand, bricoler la matière d'Ombre sans rien y connaître peut être mortel. Si un PJ cherche du pouvoir rapidement et sans prudence, il le gagnera, mais deviendra fou, laid, mutilé, tuera ses amis... A vous de le frapper là où ça fait mal. Cette recherche peut aussi se faire à Tir'Na'Nogt, dans les caves d'Ambre, à Erbma ou dans n'importe quel autre lieu mystique auquel vous penserez.
- Rallier à soi la population d'Ambre. Efficace à la marge. Aucun roi de pourra régner longtemps sur Ambre si ses troupes refusent de lui obéir, que le palais est vide de serviteur et que les gens crachent sur son passage dans la rue. Avoir un ami parmi les serviteurs du château ou bien connaître le capitaine des gardes peut beaucoup servir et n'est pas difficile à mettre en œuvre.
- Aller chercher Bleys, l'Ambrien manquant. Celui-ci est gardé prisonnier dans une Ombre remplie de jungle, difficile d'accès par Atout, au beau milieu d'une forteresse isolée. Envoyez des troupes du Chaos les gêner, utilisez des sangsues, des moustiques, des parasites de tous types, y compris magiques. La forteresse également est bourrée de pièges et d'illusions (des couloirs sans fin, des portes dissimulées, de faux murs...) Une fois libéré et ramené en lieu sûr, Bleys affaibli expliquera qu'il y a un traître parmi les Ambriens, jeunes ou vieux. Il ne sait pas qui, mais c'est cette personne qui l'a pris au piège et enfermé. Laissez-le raconter ses salades (« moi, j'ai toujours été contre toute alliance avec le Chaos ! »), il sert juste à augmenter la paranoïa des joueurs.

Attentats contre les PJs

Voici diverses attaques que Benedict a prévu et que Hugbrecht met en œuvre pour éprouver les PJs. Dans tous les cas, tous les agents de Benedict vont au combat marqués d'une fleur orange – ocre, sous un étendard à ce motif, avec ce symbole tatoué sur l'épaule... Les PJs pourront remarquer que c'est la couleur que préfère Benedict, mais cela ne veut rien dire. Benedict suit chaque opération par l'intermédiaire d'un contact d'Atout avec Hugbrecht, jugeant la compétence et le comportement de chaque PJ ; il convoquera sans doute auprès de lui celui qui aura su l'impressionner, pour leur proposer de devenir son élève – ce qui n'est pas une mince faveur, il sera *contrarié* qu'on décline sa proposition.

- Le classique : alors que les personnages se promènent en Ombre, une dizaine d'hommes masqués et bien armés leur tendent une embuscade. Vous pouvez varier les plaisirs :
 - l'embuscade se fait dans un endroit totalement inattendu, alors que les personnages dorment, prennent leur bain ou qu'ils se croient en sécurité
 - les combattants que les personnages rencontrent varient : acrobates aux couteaux effilés, montagnes de muscles en armure, tueurs froids armés de pistolets à silencieux, pantins magiques...
 - des pièges ont été disposés (fosse, mines, symboles magiques) et l'attaque vise avant tout à y pousser les PJs
 - on cherche en même temps à détourner l'attention des PJs : leurs maîtresses ou leurs amants sont attachés à proximité (il se pourrait même que ce soit une illusion !) et les appellent à l'aide
 - les combattants surgissent d'endroits inattendus, ils tombent du ciel, ils surgissent de la terre ou des angles trop aigus de la pièce
- L'empoisonnement classique : sans aller jusqu'aux poisons mortels, il serait dommage et humiliant pour un personnage qui prétend au trône d'Ambre d'avoir besoin de se rendre aux toilettes trois fois par heure...
- L'empoisonnement au LSD : comme Merlin, les personnages se mettront alors à dériver dans des univers cauchemardesques où leur apparaîtront des peurs profondes, viscérales, des fantasmes terrifiants... à vous d'innover en fonction du passé des personnages et de ce que vos joueurs peuvent supporter
- La projection en Ombre : une bombe explose, mais – grâce à un bricolage d'Atout – elle ne blesse pas les personnages mais les envoie dans une Ombre très lointaine, proche du Chaos, dont on ne peut s'échapper par Atout ; les personnages devront alors péniblement remonter Ombre jusqu'à atteindre une Ombre dont on puisse sortir
- Pour rendre les Atouts moins sûrs : les PJs sont contactés par Atouts tous au même moment et sont victimes d'une attaque psychique qu'ils doivent surmonter sous peine d'être sévèrement handicapés. Ou bien lorsqu'ils contactent quelqu'un par Atout c'est une autre personne qui leur répond, et pas amicalement. Les conversations peuvent attirer des êtres dangereux ou exploser brutalement.
- Les hommes de Benedict produisent des doubles des personnages et leurs font s'attirer des ennuis en les faisant attaquer d'autres PNJs ou même PJs (pour entretenir la paranoïa).
- Voici une situation que je vous invite très chaudement à faire jouer, parce qu'elle permet aux personnages de mieux comprendre la situation et de les réveiller si ça leur paraît trop « routinier ». Pour que les joueurs puissent bien différencier les agents de Benedict des troupes du Chaos, mettez en place une embuscade dans un lieu éloigné d'Ambre. Le combat s'engage mais est brusquement interrompu par l'attaque des PJs par des créatures du Chaos.

Aussitôt les troupes de Benedict viennent à leur secours, se sacrifiant éventuellement pour eux.

Enfin, pour clore cette intrigue :

1. Une embuscade (ça peut être la précédente) se termine ainsi : les PJs sont particulièrement meurtris et un seul homme est debout, le plus puissant de leurs adversaires qu'ils ont déjà plusieurs fois rencontrés à la tête des dites troupes. Il jettera un défi aux PJs, un duel à mort entre lui et celui des personnages qui s'en sentira capable. Si le PJ le lui demande, il s'engagera à lui donner son nom si le PJ arrive à le battre (avant de mourir, donc). Le PJ arrive à le battre, mais après un long et difficile combat, et avoir perdu sa main gauche, avoir été défigurés ou éborgnés. A partir de la mort d'Hugbrecht, les attaques cessent.
2. En se renseignant (auprès d'Ambriens autres que Benedict), ils pourront apprendre qu'Hugbrecht était un général issu d'une Ombre du nom d'Avalon. Les Ambriens se doutant bien qu'il y a là manigance de Benedict, ne dévoileront rien de plus sur Avalon. Sur place, les PJs pourront fureter quelques temps, apprenant que l'Ombre est sauvée de toute influence du Chaos, qu'elle en a subi des attaques il y a quelques années mais que le Protecteur Benedict l'en a débarrassée. Oui, certains de ses frères lui ont rendu visite : Gerard, Julian mais aussi Corwin ou Brand (noms que les joueurs novices n'ont jamais entendus). Lorsqu'ils se seront suffisamment renseignés, Benedict les attaque personnellement, avec une trentaine d'hommes (archers et épéistes), afin de les encercler. Une fois que c'est fait, il les enjoindra de se rendre. Ceux qui le font alors qu'ils sont compétents sont enchaînés et Benedict les méprise ouvertement. Il ignore ceux qui se rendent et de toute façon ne pouvaient pas s'en sortir. Enfin, il affronte personnellement – tous en même temps, évidemment – les personnages qui ne se sont pas rendus. Ceux qui tiennent jusqu'au bout, qui ne lâchent rien et ne s'arrêtent que roués de coups et inconscients seront particulièrement appréciés de Benedict. Il leur fera la même offre de devenir son apprenti. Laissez ensuite les PJs s'expliquer avec Benedict, une bonne fois pour toutes.

Chronologie de l'invasion du Chaos

Du début à la fin, l'invasion du Chaos se déroule en 100 jours (les Ambriens se sont mis d'accord pour que le « jeu » dure à peu près ce temps-là) ; bien évidemment, n'hésitez pas à modifier en profondeur ce calendrier en fonction des actions et réactions de vos joueurs.

Dans un premier temps, l'invasion ne sera constituée que d'incursion dans les Ombres de troupes du Chaos, qui avanceront régulièrement à mesure que le temps passe. Les PJs s'en rendront peu à peu compte et pourront enquêter sur le phénomène. Dans un deuxième temps, l'invasion continuera, mais elle deviendra de plus en plus violente. Des alliés d'Ambre dans les Ombres proches sont assassinés, l'Océan autour d'Erbma se peuplent de monstres issus directement des Abymes. Au, pire des attentats sont menés contre les Ambriens, avec vraie volonté de leur nuire (sauf pour Fiona) ; Mandor ne retient pas ses coups après tout, ses adversaires savent bien ce qu'ils risquent. Dans le troisième et dernier temps, l'invasion contre Ambre devient claire et directe : les troupes du Chaos se dirigent vers Ambre à travers Ombre pour prendre le Kolvir d'assaut. Comme à mon habitude, je vous propose une série d'événements à mettre en place pour vos PJs avant que vous n'embrayiez pour l'escalade finale.

Premier temps (J₁ à J₄₀)

- Très simple : les PJs font une rencontre avec des créatures du Chaos qui a toutes les chances de dégénérer. Comme avant, soyez créatif dans les créatures et les rencontres en question :
 - les habituelles forces du Mal de médiéval-fantastique, zombies, squelettes, orques, démons, vampires, hydres, goules, manticore, des humains corrompus, en armures à pointes et à tête de mort ...
 - des forces d'invasion, comme celles qui ont envahi l'Ombre Terre, prenant différentes formes
 - des créatures aériennes, magnifiques mais mortelles et corruptrices
 - un vieil ermite fou, appelant à lui des forces monstrueuses
 - le côté obscur de la Force, l'Outremonde, les Désolations Nordiques, le Mordor, les Grands Anciens, les Horreurs, l'Oeil de la Terreur...
 - si les PJs explorent les zones infectées par le Chaos, ils finiront par tomber sur le campement de Mandor et sur son armée elle-même
- L'influence du Chaos elle-même augmente de jour en jour. Les gens deviennent fous, des villes se soulèvent (à tort ou à raison), les tremblements de terre se multiplient, des monstres remontent du fond des océans.
- Au pire cette influence change l'Ombre elle-même, de nouvelles technologies y sont rapidement découvertes, les règles de la physique et de la magie se transforment, le temps s'y déplace plus ou moins vite. Les arbres se mettent à bouger et à parler, les voyages entre les Ombres elles-mêmes deviennent possibles pour le commun des mortelles.
- Les PJs peuvent tomber sur des situations politiques plus complexes dues à l'invasion du Chaos : un prince illégitime ayant pris le pouvoir par la force des choses pour sauver son royaume envahi par les forces du mal ; une série de morts suspectes dans l'entourage d'un roi devenu soudainement terriblement puissant...
- Les Ombres risquent même de devenir particulièrement hostiles à tous ceux qui sont porteurs de la Marelle et d'inventer des pièges complexes dans lesquels les faire tomber (des doubles des PJs sont haïs par la population).

Deuxième temps (J₄₁ à J₇₅)

- L'influence du Chaos s'accroît encore sur les Ombres, les événements ci-dessus se répercutent à proximité d'Ombre, jusqu'à envahir Ambre elle-même.
- Une série d'attentats se déclenche contre les Ambriens de première génération (sauf Fiona). Les PJ's peuvent intervenir directement dans ces attentats : en étant présent et en l'aidant au moment de l'attaque, en enquêtant à la suite de la longue absence d'un Ambrien et/ou en tentant de remonter la piste de ces attentats. Chaque Ambrien subira plusieurs attaques, voici quelques propositions :
 - Benedict : pour avoir une chance d'atteindre Benedict, Mandor lui envoie des sorciers l'attaquant alors qu'il voyage en Ombre ; ils tenteront de détruire l'Ombre dans laquelle il se trouve et de l'y piéger en y invoquant le Chaos Primal et en bloquant les contacts par Atouts vers l'extérieur.
 - Julian : empoisonnement durant un repas pris en commun, Julian est cloué au lit pendant plusieurs jours ; cette étape peut se dérouler quelques jours avant l'attaque du Chaos, forçant un des PJ's à prendre le commandement des troupes stationnées en Arden à ce moment-là.
 - Gérard : alors qu'il commande sa flotte dans une Ombre à proximité d'Ambre, des Léviathans attaquent la flotte et la tempête se déclenche ; Gérard, trop fidèle à ses hommes, restera pour diriger les opérations et tenter de les sauver
 - Caine : coup de poignard un soir de beuverie en Ambre ou en Ombre, éventuellement asséné par une des élégantes créatures qu'il tient dans ses bras
 - Flora : une embuscade simple et violente par des guerriers du Chaos alors qu'elle rend visite à un de ses amants en Ombre
- Fiona part plusieurs fois aider Mandor à invoquer des créatures du Chaos pour préparer l'invasion. Elle reste donc absente plusieurs jours et lorsqu'elle rentre, c'est pour dormir et faire des recherches à la bibliothèque d'Ambre. Son comportement suspect pourrait éveiller les soupçons des PJ's.

Troisième temps (à partir de J₇₅)

Mandor a réuni ses troupes et les lance une bonne fois pour toute contre Ambre.

Il annonce sa venue en envoyant plusieurs armées plus petites contre certaines Ombres du Cercle d'Or. Plusieurs portails d'Atouts s'ouvrent tout autour d'Ambre et les troupes du Chaos prennent pied dans Ambre par voies terrestre, aérienne et maritime (voire sous-maritime).

Si les PJ's souhaitent défendre Ambre, ils peuvent agir sur plusieurs champs de bataille :

- La forêt d'Arden, où vraisemblablement se concentrera le gros de l'attaque terrestre des troupes de Mandor ; si un personnage choisit de remplacer Julian (empoisonné), il aura à ses ordres des unités de cavalerie, d'archers et d'éclaireurs hors pairs ; il pourrait même choisir de mener une guérilla constante contre les envahisseurs à partir de la forêt d'Arden.
- L'affrontement terrestre peut aussi se jouer dans les rues d'Ambre, voire sur l'escalier du Kolvir ou dans le château lui-même selon la façon dont tourne la bataille.
- Les abords maritimes d'Ambre, voire Erbma elle-même. Si on parvient à défendre le reflet d'Ambre, cela aura nécessairement des conséquences sur Ambre elle-même.

- Pour défendre Ambre contre des bombardements et des attaques venue du ciel, il faudra prendre de l'altitude. Ambre dispose de peu d'unités volantes, mais en cherchant bien, un dragon, un phénix ou quelques pégases, ça doit bien pouvoir se trouver...
- Un personnage pourrait décider de rester en arrière pour coordonner la défense, en restant en contact par Atout avec tous les autres personnages, en guidant les renforts et répartissant les défenses. Gare aux tentatives d'assassinat d'un agent infiltré du Chaos !

Au sein de l'affrontement, de nombreuses possibilités d'action s'offrent à eux (et ils en inventeront encore d'autres, soyez-en sûr). Elles doivent provenir pour part des décisions que prendront les personnages et pour part des opportunités / difficultés que leur présentera le MJ.

- Se mêler aux combats et faire dans la boucherie. Leurs capacités d'Ambriens et leurs pouvoirs aidant, les personnages n'auront pas trop de mal à s'en sortir, quoi que le Chaos puisse leur envoyer des adversaires coriaces qui leur feront perdre des plumes ; de belles scènes de duel en perspective !
- Mener les troupes au combat : entre le stratège et le soldat, le personnage devra être à la fois bon en Combat et disposer d'une bonne réputation auprès de ses troupes ou d'un charisme inébranlable
- Mener une unité spéciale au combat : un commando, une unité de cavalerie, une unité de magiciens... Le personnage a intérêt à être compétent et à être reconnu par les soldats d'élite qu'il dirige et qui ne lui laisseront rien passer. Bien placée, intelligemment utilisée, son unité peut faire changer le cours des batailles.
- Etre en soutien : soins des blessés, direction des opérations, moral des troupes, lancement de sort ou direction des unités d'archers...
- Des actions plus particulières : sabotages des réserves ennemies, tentatives d'assassinat, attaque par surprise la nuit...

Toutes ces actions de combat peuvent être agrémentées de sorts, de montures fantastiques, de troupes qui trahissent et se retournent contre l'ennemi. Les troupes du Chaos peuvent être aussi diverses que vous pouvez l'imaginer, reportez-vous à la liste au-dessus.

A mon sens, ce qui doit déterminer la réussite ou l'échec des différents plans des joueurs sera (plus ou moins dans l'ordre) :

1. Les bonnes idées des joueurs sur le moment : les coups de génie pour renverser le cours des batailles, les astuces pour s'infiltrer chez l'ennemi, les traîtrises audacieuses...
2. Leur préparation personnelle à la bataille : se sont-ils entraînés ? subissent-ils la bataille sans rien avoir vu venir ? ont-ils apporté du matériel ou des sorts ? ont-ils fait venir des troupes ? etc.
3. L'organisation qu'ils auront montée entre eux, la rapidité avec laquelle ils peuvent se déplacer et se transmettre les messages ou des troupes. L'organisation de tout Ambre, en fait. De ce point de vue, un artiste d'Atout sera particulièrement utile !

Dans tout ceci n'oubliez pas que la bataille pour Ambre durera de nombreux jours, voire plusieurs semaines : les personnages ont amplement le temps de changer de stratégie, de mener différentes batailles, d'être pris au piège puis de se ressaisir, d'aller chercher de l'aide et des pouvoirs en Ombre, d'explorer les caves du château d'Ambre à la recherche de toutes les ressources qu'il pourra fournir, etc.

Un traité de paix ?

Une fois que les personnages auront compris le but des armées du Chaos, l'un d'entre eux proposera vraisemblablement de mettre en place un accord ou de négocier la paix avec Mandor, ce qui n'est pas irréalisable.

Mandor laissera volontiers les personnages l'approcher et discuter avec lui et son état-major. Lui et ses conseillers garderont des apparences en fonction de leurs sentiments : démoniaques¹ s'ils sont hostiles, humains s'ils sont plutôt bienveillants – elles pourraient même changer en cours de conversation, pour déstabiliser les personnages. Tant que dureront les négociations, il leur fournira des appartements bien gardés où ils seront en sécurité (quoi qu'ils en pensent ou que le MJ leur laisse croire).

Mandor discutera volontiers de façon informelle avec les personnages, pour les jauger, comprendre leurs sentiments... Il pourra lui aussi se découvrir si un des personnages arrive à être suffisamment fin psychologue. Si Mandor a le sentiment qu'un des personnages est corrompible (en particulier le prince du Chaos) il lui proposera très clairement le trône et la mainmise sur Ambre en échange de son aide ; évidemment, Ambre deviendra alors une protectorat des Cours du Chaos, mais son pouvoir n'en restera pas moins grand. Il pourra faire bien d'autres propositions secrètes aux personnages pour les rallier à sa cause ; il estime que c'est de bonne guerre de leur proposer cela et, dans la mesure du possible, il tiendra ses promesses si les personnages l'aident effectivement. Dans tous les cas, il s'agit plus d'une épreuve de la personnalité des personnages ; en effet, à la fin de l'invasion, Mandor ne manquera pas de communiquer ses conversations à Fiona qui les renverra à ses frères et sœurs.

Voilà pour le contexte. La négociation de paix elle-même, là encore est difficile, mais pas impossible. Pour faire vraiment reculer les forces du Chaos, il faudra pouvoir proposer quelque chose de suffisamment intéressant pour Mandor en échange.

- ◆ Si les PJs restent face au masque de Mandor-le-chef-de-l'invasion-du-Chaos, la négociation reste ardue : à moins de gagner une emprise politique sur Ambre inébranlable, il n'acceptera pas grand-chose. Il reste totalement insensible au coût humain (heu... mettons au coût démoniaque ?) de la guerre et aux vies sauvées si on l'évite. Peut-être qu'un portail d'Atout donnant directement sur la Marelle et maintenu en permanence pour tous les ressortissants des Cours du Chaos pourrait lui plaire. Les personnages accepteront-ils ?
- ◆ Si les PJs parviennent à faire tomber ce masque et à percer à jour les motivations réelles de Mandor (mais qui peut vraiment savoir ce que Mandor pense ?), la négociation pourrait être plus facile. Il souhaite pouvoir faire forte impression face à Fiona et lui prouver sa valeur comme sorcier et comme meneur d'hommes. Il pourrait accepter de mener une invasion d'Ambre destinée à l'échec mais dans laquelle il apparaîtrait sous son plus beau jour, mettant en fuite les armées de Gérard et de Julian, vainquant Benedict en duel, déjouant leurs pièges... L'échec de l'invasion ne serait due qu'à l'« incompétence » des généraux de Mandor. Les PJs devront donc lui donner un sérieux coup de main pour qu'il parvienne à tout ceci, mais une fois encore, Mandor tiendra parole.

Bien entendu, les PJs peuvent trouver des solutions annexes telles qu'abattre Mandor, l'empoisonner et ne lui donner l'antidote que s'il retire ses troupes, le faire prisonnier (très bonne idée quoi qu'un peu brutale), etc. Ne les bridez pas leur imagination, que la solution soit par la force ou la négociation. Si elle vous semble trop facile, n'hésitez pas à leur mettre des bâtons dans les roues.

¹ Je vois Mandor sous la forme démoniaque d'un magnifique Phénix, blanc, noir et argent ; plus auguste en tout cas que ses conseillers militaires, tout en écailles, en carapaces et en ergots.

Conclusion

Comme vous l'aurez compris, aucune fin n'est prévue ni fixée à l'avance, tout dépendra des personnages et de leurs actions. En conséquence, la campagne peut durer longtemps si les joueurs s'éparpillent, en particulier si chaque personnage se fixe ses propres objectifs (ce qui sera vraisemblablement le cas). Elle s'arrêtera à volonté, sans doute quand la plupart des grandes intrigues de l'histoire auront été résolues – y compris les intrigues qu'auront eux-mêmes construit les joueurs. Si la fausse Ambre est prise, les personnages risquent d'errer longtemps avant de se rendre compte de la supercherie ; à ce moment-là leurs différentes réactions pourront donner lieu à nouveau à de nombreux scénarios.

Je mets cette campagne à disposition sur le web pour qu'elle vive chez d'autres joueurs et meneurs de jeu et qu'eux aussi aient le plaisir de la parcourir. En retour, j'aimerais que vous me donniez votre avis, que vous me fassiez part de vos critiques et de vos suggestions ainsi que de votre propre expérience sur ce blog (<http://fullrpgalchemist.canalblog.com/>), afin de me permettre de m'améliorer et de savoir ce qu'elle devient dans d'autres mains. Merci d'avance !