

Adapter Ambre à des joueurs débutants

Aide de jeu pour Ambre

Fabien Hildwein – mai 2008

Principes de bases et objectifs

Je vous propose cette aide de jeu afin de faciliter la découverte du jeu de rôles Ambre à des joueurs novices et/ou n'en connaissant pas l'univers, en leur ôtant tout problème de création de personnage et de système de jeu. Elle peut également être utile à des joueurs qui souhaiteraient garder une certaine incertitude concernant leur personnage. Par ailleurs, je pense qu'elle cadre assez bien avec l'esprit d'un « jeu de rôles sans dés ».

Cette aide de jeu est directement utilisée dans la campagne **La course au trône**, que vous trouverez (prochainement) sur [ce blog](#). Les personnages techniques (Aide de jeu n°2) qui l'accompagnent en sont une application directe.

Concrètement, voici comment je vous propose d'opérer. Chaque joueur définit son personnage (un personnage « vivant »), avec les compétences, l'identité, l'origine, les motivations qu'il désire. Puis chacun d'entre eux choisit au hasard (lancers de dés, tirage au sort...) un ensemble prédéfini par le MJ de caractéristiques et de pouvoirs (le personnage « technique », correspondant aux limites de la création de personnage de base à Ambre).¹ Ainsi le joueur n'a pas à se préoccuper de l'aspect technique de la création de personnages, du principe d'enchère, de l'achat de pouvoirs... Les joueurs doivent seulement avoir confiance dans le MJ et dans sa capacité à créer des personnages équilibrés – une constante dans le jeu de rôles, dans Ambre et tout particulièrement dans cette aide de jeu.

Par ailleurs, le MJ gardera pour lui les personnages techniques. Il sera le seul à connaître leurs caractéristiques chiffrées et leurs pouvoirs détaillés. Les joueurs pourront découvrir progressivement de quoi sont capables leurs personnages, à travers ce que le MJ leur révélera dans le jeu, mais sans jamais être totalement fixés. Etant donné que ce jeu de rôles se joue sans dés, le MJ est le seul à avoir accès au système de jeu. Les joueurs novices sont, une fois encore, délestés de l'apprentissage du système de jeu et peuvent se concentrer sur leur personnage et ses motivations.

Cette façon de faire a un avantage supplémentaire : pour les joueurs qui ne connaissent pas l'univers d'Ambre, il est intéressant de *découvrir* l'univers et leurs propres pouvoirs exactement comme le feront sans doute leurs personnages, plutôt que de devoir retenir au début un ensemble de concepts, d'idées, de noms qui ne leur parlent pas tant qu'ils ne les ont pas « vécus ».

L'absence totale de règles (puisqu'elle sont entièrement régies par le MJ) pourrait également être intéressante pour des joueurs n'ayant jamais fait de jeu de rôles au par avant.

Création des personnages techniques et des personnages vivants

Le MJ crée donc plusieurs personnages techniques. Il répartit leurs caractéristiques (Psyché, Combat, Force, Endurance), il distribue leurs pouvoirs (Marelle, Logrus, Sorcellerie, Métamorphose, Karma...) et décide du reste (parenté, alliés, ennemis, objets magiques, Ombre personnelle, constructs, démons...) comme il l'entend, tant que cela respecte un certain équilibre entre eux (il peut évidemment s'aider des règles de création de personnage classiques).

Dans le personnage technique, le MJ pourra aussi décider des parents du personnage. Cette information peut jouer un rôle important pour chaque personnage. Cela déterminera

¹ Le personnage technique correspond à ce dont le personnage est capable (ses caractéristiques et ses compétences, donc) et le personnage vivant à son identité propre.

notamment s'il a accès à la Marelle ou au Logrus, aux deux ou à aucun des deux. Cela déterminera éventuellement l'attitude de ses parents à son égard, et il pourra ainsi se faire de précieux alliés, avoir un maître terriblement dur ou rencontrer de mystérieux intervenants qui aimeraient bien voir leur enfant suivre telle ou telle voie.

Chaque joueur crée par ailleurs son propre personnage vivant. Pour plus de facilité (surtout avec des joueurs novices) ces personnages ignorent tout d'Ambre et des différents puissances qui sous-tendent l'univers ou des pouvoirs qu'ils possèdent. Ils peuvent avoir déjà rencontré des Ambriens ou des habitants des Cours du Chaos au par avant, mais ne savent rien de leur véritable identité. En dehors de cela, chaque joueur est libre de créer le personnage vivant qu'il souhaite, en détaillant cependant particulièrement son caractère et ses objectifs.

Les PJs peuvent être originaires de nombreux endroits différents, voire d'Ombres différentes, ils peuvent déjà avoir vécu au par avant de nombreuses aventures, connaître de nombreuses choses de leur univers... Tout est possible.² S'ils viennent par exemple tous d'Ombre-Terre, le premier peut être un expert-comptable, le deuxième est un guérillero sud-américain, le troisième deale à Reims, le quatrième étudie la médecine à Helsinki, le cinquième est un paysan chinois et le sixième travaille dans l'humanitaire en Inde.

Je conseille cependant par expérience que tous les personnages se connaissent (ce qui n'est pas le cas dans mon exemple ci-dessus), comme une famille, des amis d'enfance, des collègues de travail. Si on vous demande une excuse, le karma a réuni ensemble les enfants d'Ambre (une variante du TGCM !).

Je suggère également que chaque joueur définisse entre 3 et 5 champs de compétence dans lesquels son personnage est particulièrement bon, comme écrire, apporter des soins médicaux, dessiner, faire de la voile, chanter, utiliser des techniques de psychologie, chasser, séduire...

Liens entre personnage vivant et personnage technique

Bien entendu, le personnage technique déteindra sûrement un peu sur le personnage vivant. Un personnage sensé pouvoir maîtriser les Atouts aura un bon coup de crayon, même s'il est chef de guerre barbare. L'objet magique d'un autre personnage aura toujours été près de lui durant sa vie, sans qu'il le sache forcément. Un personnage affecté d'un karma négatif aura toujours eu de la malchance ou se sera fait beaucoup d'ennemis et peu d'amis.

Cependant, la connexion entre le personnage technique et le personnage vivant peut parfois poser problème puisque certaines caractéristiques du personnage techniques peuvent entrer en contradiction avec l'identité et les compétences du personnage vivant.

Ces contradictions peuvent être cependant assez facilement expliquées, sans chercher des raisons trop oiseuses. Si le personnage vivant est un grand guerrier alors que le personnage technique ne l'est pas particulièrement, c'est simplement les capacités hors du commun des Ambriens qui se sont manifestées (n'oubliez pas que même Fiona pourrait mener une armée à la victoire, même Benedict pourrait passer pour un sorcier). Si le personnage vivant pouvait lancer des sorts dévastateurs et que le personnage technique est dépourvu de Sorcellerie, c'est qu'il maîtrisait la magie d'une Ombre particulière seulement. Si le personnage vivant n'a jamais manifesté certaines capacités que le personnage technique possède, c'est qu'il n'y a pas été encouragé par son éducation ou à cause du monde dans lequel il a vécu etc.

Ces contradictions peuvent même devenir un ressort du jeu. Prenons un personnage qui a toujours été un diplomate, un grand sorcier, un intellectuel très pointu et qui se découvre des qualités martiales hors du commun ; en effet, c'est un enfant de Benedict et il a hérité

² Y compris de reprendre un groupe de personnages d'un autre jeu auquel vous êtes particulièrement attaché et les transposer en Ambre : toutes leurs aventures jusque là n'étaient que des échauffements en Ombre, avant d'entrer dans la cour des grands.

d'une part des capacités de son père. Il alors sera une grande déception pour ce dernier et le personnage aura à faire face à ses origines, à les accepter ou à les refuser. Si c'est un magicien connu et respecté sur son Ombre, comment prendra-t-il le fait de voir tous ses pouvoirs, tout ce à quoi il a passé sa vie, devenir brusquement complètement obsolète et inutile, juste parce que les lois de l'univers sont ainsi ?

Voici un autre exemple, celui d'un personnage sportif, athlétique et peu tourné vers les choses de l'esprit (d'accord ce sont des stéréotypes, mais ils sont là pour l'exemple !). Il apprend qu'il porte en lui un extraordinaire héritage magique et mystérieux, tout ce à quoi il a travaillé jusque là n'était que ses capacités naturelles d'Ambrien et ne doivent rien aux efforts qu'il a fournis ? Encore une fois un échec et le sentiment d'un potentiel gâché aux yeux d'Ambriens comme Fiona ou Dworkin.

L'expérience des joueurs ou Comment découvrir son personnage technique ?

L'expérience que gagne les personnages se fait moins en augmentant leurs caractéristiques et leurs pouvoirs à chaque séance qu'en permettant peu à peu aux joueurs d'en découvrir toute la portée et de les utiliser pleinement. Dans différentes situations, le personnage pourra découvrir qu'il est capable de tels ou tels prodiges. Au début ce sera peu de choses, mais peu à peu, il élargira le champ de ses capacités.

Les situations en question sont bien déterminées.

En ce qui concerne les caractéristiques, ce ne pourra être que dans une situation d'opposition ou des situations d'extrême danger que le personnage pourra découvrir ce dont il est capable (comme pour l'expérience habituelle dans Ambre). Le personnage ne pourra pas savoir jusqu'où vont sa Force ou son Endurance en boxant par exemple tout ce qui bouge ou en courant jusqu'à ne plus pouvoir respirer. En revanche, en s'entraînant avec de grands maîtres d'armes (Benedict, Eric, le Duc Borel...) ou en travaillant avec des sorciers ou des sorcières de renom (Suhuy, Fiona, Dworkin, Brand, Mandor...) le personnage pourra en apprendre plus sur lui-même. S'il est attaqué et en sous nombre, il découvrira peut-être qu'il sait instinctivement se battre à mains nues ou qu'il est capable de combattre deux jours de suite sans s'arrêter. Et s'il se bat contre quelqu'un qui veut sa mort et qu'en plus cette personne est terriblement talentueuse, il progressera à pas de géant (même s'il risque d'y laisser des plumes).

En ce qui concerne les pouvoirs, ils pourront bien entendu aussi se déclencher dans ces situations-là. Cependant, le personnage pourra en plus les découvrir en expérimentant, en essayant de bidouiller, de se déformer le visage ou d'assembler des choses magiques entre elles et de les disséquer... Bien entendu, le MJ saura lui rendre la vie dure en faisant exploser ses créations, en donnant des résultats étranges ou incertains.

Le MJ pourrait décider de laisser quelques points supplémentaires non attribués à chaque personnage technique. En fonction des actions des personnages réels, ils pourront être attribués en dernière minute à tel ou tel caractéristique ou pouvoir, par exemple si un personnage sans dons pour la sorcellerie arrive à prendre des leçons auprès de Fiona.

Je n'ai rien d'autre à ajouter, sinon d'exploiter pour vos parties autant que faire se peut les excellents conseils présents dans les deux livres de Wuijck et pour vos thèmes de campagne de broder autour des centaines d'idées et de questions sans réponse laissées dans l'œuvre de Zelazny.

Merci à eux deux pour tout le travail qu'ils ont accomplis et tout ce qu'ils nous ont apporté.