

L'Aiguillier

"Fanzine français consacré à Ambre"

Numéro 1 - 30 Francs



SOMMAIRE

Vous trouverez...	...A la page
Présentation de l'univers d'Ambre Par Patrice Memoud.	4
Préface Mot de la Rédaction.	7
Conseils Par Francois-Xavier Guillois.	8
Présentation d'Ambre, le Jeu de Rôle sans Dé. Par François-Xavier Guillois.	10

CAMPAGNE - FRERES DE SANG

Présentation	16
A - Introduction	16
B - Nécromancie et autres dimensions	16
C - Panthéons & Serpent	21
D - La légende des Avatars	25
Chroniques de quelques personnages	
Larick, prince d'Ambre de la seconde génération.	32
Hektor, Fleurs du Mal.	40
Mauris, Expérience Interdite.	48
Théobald, Pravda.	58
Sara, Carnets de Route.	63
Aldéric, Carnet d'Aventure.	64
Bon de Commande Phage Press	76

CAMPAGNE - MEMOIRE D'OUTRE AMBRE

Chroniques de deux joueurs	
Derwall	78
Galwin	82
Annonces	90

"Au début, il n'y avait rien.

Puis vint le Chaos.

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

Aux limites du Chaos, là où se trouve le grand Abysse, souvenir du néant originel, se trouvent de petites régions habitables. Eclats de mondes, débris instables qui vont et viennent, changeant constamment.

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

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

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

Ils sont les seigneurs du Chaos et furent les maîtres de l'univers.

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

Dworkin, peu importe comment, découvrit créa ou vola un objet très spécial, aux pouvoirs inconnus, n appelés le joyau du jugement.

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

De son propre sang, Dworkin grava, dessina ou conjura la Marelle Originelle. Celle ci imposa une nouvelle puissance dans l'univers. Alors que tout est mouvant et fluide aux alentours du Chaos Primordial, l'ordre et la stabilité règnent dans les royaumes de la Marelle.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Heureusement, il en fut autrement."

Présentation de Patrice Mermoud, traducteur d'"Ambre, Jeu de Rôles Sans Dé"...

AMBRE

Contrées de légendes infinies. La première fois que j'ai lu ce mot magique, c'était dans la première édition des *Neuf Princes d'Ambre* en français, chez Denoël. Je fus marqué, et je finis par me procurer les volumes suivants, toute la saga de Corwin. Un certain désintérêt pour la SF me fit manquer la sortie du premier volume de la seconde série, que je me procurai lors de la sortie du *Sang d'Ambre*.

Tout comme précédemment, le charme agit.

Aussi, lorsqu'un jour dans un magazine américain je tombai sur un texte d'Erick Wujcik - que je connaissais pour les jeux qu'il avait publié chez Palladium Books, notamment l'excellent *Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Stangeness* - dans lequel celui-ci, pour illustrer son point de vue sur la non-nécessité d'utiliser les dés dans le jeu de rôle, mentionnait qu'il avait développé, en 1985, un jeu basé sur la série des Princes d'Ambre, je m'empressais de lui écrire pour avoir quelques informations sur ce jeu. Cette correspondance ne s'est pas arrêtée depuis.

J'ai eu le plaisir de découvrir un certain nombre de récits, journaux (dont *Bromwyn's Tale*, voir plus loin), et le jeu lui-même, alors réduit à une trentaine de pages de listing d'imprimante. Par la suite, je pus suivre le déroulement des événements. Lorsque les détenteurs des droits (West End Games) les laissèrent tomber, Erick Wujcik engagea le dialogue en vue de publication, avec Mike Pondsmith, de R.Talsorian Games (*Cyberpunk*, *Mekton*, *Teenagers from Outer Space*, *Dream Park*). Après quelques mois, un différent se fit jour sur la façon de voir le jeu et tous deux renoncèrent à conclure leur accord. Erick Wujcik,), plutôt que de retenter une expérience similaire avec un autre éditeur, décida de créer sa propre société, afin d'éditer AJDRSD¹.

Celui-ci sortit à la fin de l'année 1991, chez Phage Press.

Début 1992, Erick fut contacté par plusieurs éditeurs et engagea les pourparlers en vue d'une traduction française du jeu, en particulier au cours d'une visite de trois jours à Paris pendant le salon du jeu de réflexion 1992. La suite... Disons que tout s'est concrétisé avec la parution de la Version Française pour le salon du jeu de réflexion, fin mars 1994.

Parallèlement, se mettait en place tout un planning aux Etats-Unis, de parution de suppléments. Le premier devait être consacré à la saga de Merlin, et paraître à l'automne 1992. La personne qui devait le rédiger dut déclarer forfait, et après plusieurs essais avec d'autres personnes, Erick Wujcik dut le reprendre à zéro, abandonnant la rédaction de *Chaos Rules*, le jeu centré sur les Cours du Chaos. *Shadow Knight* finit par sortir fin 1993.

Le planning n'est pas vide pour autant. *Chaos Rules* y est toujours inscrit, ainsi que les livres prévus sur les différents pouvoirs (aux dernières nouvelles, si l'on utilisait tout le matériel pour celui sur les Atouts, il ferait environs 250 pages !), et d'autres jeux. Erick Wujcik a abandonné ses activités d'éditeur, les remettant entre les mains de ses associés, pour se consacrer de nouveau à plein temps à ses activités d'auteur, pour Phage Press et pour Palladium Books. Il vient de mettre la dernière main à *Mystic Ninja*, un supplément attendu depuis longtemps (deux ans de retard) par les amateurs de *Ninja & Superspies*, un jeu de Palladium Books.

Les parutions étrangères consacrées à AJDRSD

AMBERZINE

Amberzine est le magazine de Phage Press consacré à Ambre le Jeu de Rôle sans Dé. Il se présente sous la forme de fascicules au format A5, de 164 ou 192 pages. On peut se le procurer en commandant directement auprès de Phage Press, au prix de 10\$ le numéro et 40\$ l'abonnement de cinq numéros. Phage Press ne compte pas plus cher pour les abonnements européens que pour les américains (règlement par mandat postal). DE part le contrat entre Phage Press et Roger Zelazny, qui tient à conserver un droit de regard strict sur tout ce qui se rattache à Ambre, Amberzine n'est tiré qu'à 1000 exemplaires. Le sommaire d'Amberzine est plus ou moins toujours le même, commençant par une partie courrier, - dans laquelle Erick Wujcik répond à nombre de

¹Ambre, Jeu De Rôle Sans Dé

questions que lui posent ses correspondants -, une partie étude - sur la Marelle et ses dérivées (la série "Poems of Fire" de Chuck Knackal en particulier), sur les principes sous-tendant l'univers d'Ambre, sur les oeuvres de Zelazny en général (par sa biographe, Jane Lindskold) - et se poursuit, pour l'essentiel du numéro, par des textes purement littéraires, nouvelles, journaux de personnages, comptes-rendus de campagne, etc. L'un de ses journaux prend la forme d'une bande dessinée qui se poursuit de numéro en numéro, centrée sur un Ambrien au look de super-héros (*Shadow Knight*, par Ken Alves). Suite à la visite d'Erick Wujcik à Paris, durant quelques jours, fin juin 1994, la possibilité d'un arrangement au terme duquel Descartes importerait une petite quantité pour ses boutiques pourrait intéresser les joueurs. Une traduction éventuelle dépendra des négociations qui pourront être menées si le jeu rencontre un succès suffisant en France.

(1) Pièce de résistance : *Bronwyn's Tale* par Carol Dodd (120 pages). Il s'agit du journal d'un personnage ayant participé au scénario : *L'ouverture de l'Abysses*, sur quatre sessions de jeu au cours de quatre GENCONs consécutives. Le récit est extrêmement prenant, très bien écrit et montre ce qu'on peut attendre d'une partie d'AMBRE. En fait, le premier texte que j'ai lu concernant AJDRSD est la première moitié de *Bronwyn's Tale*, jusqu'au passage -pour ceux qui l'ont lu où "le sol se dérobe à ses pieds et elle tombe dans les flammes" (ce qui montre une facette intéressante de la masterisation telle que la voit Erick : le cliffhanger "à suivre au prochain épisode". Rappelez-vous qu'un an s'écoulait entre deux parties). Au sommaire également, *Le journal de Lloyd*, personnage créé par Erick Wujcik pour une Guerre du Trône, dont il parle dans le chapitre consacré à ce scénario.

(2) Le deuxième numéro contient le début du compte rendu de l'une des premières campagnes d'Ambre (celle mettant en scène les enfants de *Morgan*, une bande de loups-garous), par Cathy Klessig, *Morgan's Children*. On y croise des personnages hors du commun, tels les fameux Morgan et Carolan. Don Woodward y commence également le *Journal de Carolan*, relatant les événements de la première campagne d'Ambre.

(3) Suite de la parution du *Journal de Carolan*, qui raconte comment ce fils de Random a été amené bien malgré lui à mutiler l'un de ses oncles (Caine, certainement le moins susceptible de lui en tenir grief, n'est-ce-pas?) et à tuer l'une de ses tantes (Llewella), ce qui lui valu d'être banni d'Ambre par son père, et des comptes rendus de Cathy Klessig sur la campagne des Wolfings, *Siggan & Stormbringer* (c'est le nom d'un personnage et pas d'une épée !).

(4) Une curiosité dans ce numéro : le prologue écrit par Zelazny pour *Les Atouts de la Vengeance*, qui était inclus dans la première édition à tirage très limité (500 exemplaires) du livre, et n'avait plus été réimprimé par la suite. Il raconte le passage du Logrus par Merlin et donne un aperçu assez intéressant de ce labyrinthe dont on ne sait finalement que peu de choses. Fin du *Journal de Carolan*, par Don Woodward, et suite de *l'histoire de Bronwyn* par Carol Dodd.

(5) pièce de résistance : *The Dark World*, de Henry Kuttner. Il s'agit d'un roman (paru en français semble-t-il sous le titre "Le Monde Obscur" dans une collection disparue au début des années 80) qui compte parmi les préférés de Zelazny, si ce n'est son préféré, qu'il relit souvent et qui a dut l'influencer, inconsciemment lorsqu'il a commencé la rédaction des *Neuf Princes d'Ambre*. Qu'on en juge.

Tout commence aux Etats-Unis où un homme est emmené dans un autre univers par des êtres pour le moins étranges, dotés de pouvoirs magiques. Il y apprend qu'il est le seigneur Ganelon, l'un des maîtres de cet univers en compagnie d'un aréopage de sorciers et d'êtres quasi divins, et qu'il a été exilé sur terre, amnésique, par ceux qui s'opposent à son règne. Il ne tarde pas, toutefois, à découvrir que ses alliés le manipulent et ne l'ont ramenés que pour servir leurs sombres desseins, et dès lors se dresse contre eux.

(6) Plusieurs récits au sommaire de ce numéro. Le principal, et le plus attendu, *The Salesman's Tale*, la première des nouvelles de Zelazny prévues pour faire suite à *Prince du Chaos*. Celle-ci est narrée par Luke Raynard et débute par les paroles immortelles "Merde, j'en ai renversé...". Bien qu'assez courte (12 pages), cette nouvelle permet d'introduire de nouvelles menaces sur l'univers d'Ambre, menaces avec lesquelles Delwin, et probablement les aiguilliers, ne sont pas sans rapport. La seconde nouvelle doit apparaître aux Etats-Unis dans une anthologie, avant d'être rééditée dans *Amberzine* (9 ou 10), et est racontée par nul autre que Corwin, quant à la troisième, elle nous ramène le point de vue de Merlin !

A noter également l'excellent *An Ideal Enemy*, de Stéphanie Itchkawick, narrant le début de la vendetta exercée par le mystérieux Nicolo Alessandro, Lord Sollenar, Prince du Chaos et frère du roi Swayvill, à l'encontre de la jeune ambrienne Elionwyr Siona (et qui n'est que le moindre des problèmes qu'elle va rencontrer par la suite, son journal s'étendant actuellement sur l'équivalent de trois livres de poche au format Fleuve noir), *Aces & Heights*, de H.R. Smith, journal d'un ami de Luke Raynard qui a rejoint celui-ci à Kashfa, et un nouveau chapitre du carnet de bord de Cathy Klessig, *Wolfing's friend*.

TRUMP CALL

Cinq numéros sortis à ce jour. Il est hélas probable que *Trump Call* s'arrête au sixième numéro, l'éditeur perdant de l'argent à chaque numéro. Format A4 et 20-30 pages par numéro, sur un papier épais tendance vergé, très agréable. Contrairement à *Amberzine*, *Trump Call* veut éviter les journaux, comptes-rendus, etc. (qu'il laisse au précédent) pour se consacrer à la partie amont, celle de la préparation du jeu. Cela se concrétise par des personnages à utiliser (fournis, selon la méthode consacrée, en plusieurs versions), des sortilèges développés par les lecteurs, des études sur les pouvoirs existant ou sur de nouveaux pouvoirs (la VITAE, qui serait à l'Abysse, ce qu'est le Logrus à la Marelle, par exemple), des points d'histoire (l'anecdote des Moonriders de Genesh que mentionne Corwin), etc. Le numéro de *Trump Call* coûte 2.50\$ aux dernières nouvelles, et il est possible de le commander soit aux USA, soit en Angleterre, auprès de Andy Ransom (14 Borodin Close, Basingstoke, Hampshire RG22 4EN).

SHADOW ECLIPSE

Le premier numéro de ce fanzine contient plusieurs articles couvrant la partie technique des règles (une étude de décomposition des pouvoirs en "tranches" achetables séparément) et le côté littéraire avec un journal lié à la campagne locale des joueurs qui collaborent à ce fanzine. De format A5, *Shadow Eclipse* coûte 8\$ pour un abonnement de quatre numéros auprès de David Kubanek Jr, 7502 W.Coldwater Rd, Flusjing MI-48433, USA.

HELLRIDER

Fanzine anglais, dont j'ai pu consulter le premier numéro et dont je compte avoir les numéros suivants prochainement, avec les conditions de commande. Il se consacre aux aspects amont et aval du jeu, c'est à dire aux aides de jeu et aux récits. (Hellrider, Karen & Jules, 9 Sweetbriar, Heathlake Park, Crowthorne, Berkshire RG11 6TJ ; distribution pour la France et renseignements pour les abonnements : Patrice MERMOUD, 32 rue du Dr Bauer, 93400 SAINT OUEN, 25F le numéro + 8F de port).

LES CONVENTIONS CONSACREES AU JEU DE ROLE AMBRE

Depuis plusieurs années aux Etats-Unis (depuis 1990, soit avant même la parution du jeu, en fait), les joueurs américains se retrouvent chaque printemps pour un week-end entièrement consacré à Ambre, nommé AMBERCON. S'y succèdent parties, campagnes en cours, discussions sur le monde d'Ambre et le Jeu de Rôle... Ces mini conventions, qui se jouent à guichets fermés, rencontrent un grand succès, puisque la dernière regroupait cent cinquante participants, et que tous les amateurs n'ont pu être accueillis. Pour la première fois, y participait même un joueur français, présent aux USA à cette époque.

Malgré l'intérêt évident de ces rencontres, le prix du voyage reste dissuasif pour la plupart des amateurs français. Les personnes intéressées peuvent toutefois s'adresser directement à Phage Press (adresse dans le livre des règles).

La convention anglaise est par contre plus facile d'accès. Organisée sur le même principe de fonctionnement que la version américaine, la seconde Ambercon UK s'est tenue à la mi-juin 1994, au Central Park Hotel, dans le centre de Londres (la première s'est tenue à Regent's Palace, à proximité de Piccadilly Circus). Les personnes intéressées peuvent s'adresser à Simone Cooper, 1st Floor Flat, 99 Lynton Road, Acton, London W3 9HL, Angleterre. Pour donner une idée de l'ampleur du phénomène, la première Ambercon UK comptait un peu plus de cinquante participants, et la seconde en a compté cent sept ! (dont Erick Wujcik).

Dans les deux cas, le principe de fonctionnement est simple : celui d'un congrès. la participation des personnes assistant à la convention correspond en fait à une chambre dans l'hôtel où se tient la manifestation, de façon à pouvoir bénéficier des facilités offertes par l'établissement et à pouvoir se consacrer entièrement à l'objet de la convention.

En ce qui concerne la France, quelques sondages ont montré une quasi impossibilité de reprendre ce principe (à moins que les mentalités n'évoluent). Un premier essai sous une forme plus classique a été tenté début 1993, sans être renouvelé au moment où j'écris ces lignes, faute de local adapté. Une seconde convention consacrée à AMBRE devrait être organisée en Novembre 1994, sous l'égide d'un club de Cergy Pontoise (95), et si l'intérêt semble se manifester pour une convention à l'américaine, un essai pourrait être tenté à l'avenir.

PREFACE

Humm...

Difficile de parler après un invité de marque comme Patrice Mermoud, surtout pour des banalités. Car oui, il faut bien en dire de temps en temps, des banalités, par exemple pour remercier les gens, présenter le zine et faire l'édito, ce que nous allons faire maintenant.

Depuis un an, le projet de faire un zine 100% Ambre est en route, c'est dire si on a discuté sur le sujet ! Au départ, on voulait juste faire un Hors Série, mais on a fini par avoir de l'ambition, au point de faire un fanzine entier et séparé. Ceci est dû à la collaboration de gens qui ont eu la gentillesse de nous faire confiance, de profiter de notre petite renommée pour faire paraître leurs articles chez nous.

Ce que l'on recherche, c'est juste de faire connaître la passion d'Ambre, pas simplement la nôtre, ou la vôtre, mais celle de tous les francophones d'Ambre ! A chaque fois qu'un nouveau fanzine sort, on lui propose de faire partie de notre bande, jusqu'à ce qu'on soit un immense conglomérat à la gloire d'Ambre. A chaque fois qu'on rencontre un fan d'Ambre, on lui propose d'écrire pour nous. A chaque fois qu'on rencontre quelqu'un, on lui fait lire le cycle d'Ambre. C'est une politique qui met du temps à porter ses fruits, alors portez nous secours, contactez nous les premiers !

Ce fanzine est le vôtre, dans le sens où on est prêt à publier tout ce qui traite d'Ambre de près ou de loin. On est plus récents, mais rien n'est imposé ; si vous avez de nouveaux pouvoirs, de nouvelles règles, de nouvelles interprétations, on publiera quand même, sous réserve qu'il puisse intéresser au moins un lecteur...

De même, le fanzine est un organe de communication. Vous voulez faire connaître votre club, vos manifestations sur Ambre, vos appels désespérés pour trouver des joueurs ? Frappez à notre porte.

Côté remerciements, on va essayer d'aller vite, vu que cela n'intéresse que les intéressés. Je ne saurais exprimer ma gratitude à Patrice Mermoud, notre "guest-star", notre traducteur préféré, notre merveilleux superviseur. Viennent ensuite les dessinateurs potentiels et effectifs : Anik Rigaud, Jérémy Le Gall, Emmanuel Grellard, Cyril Fédérico, et Olivier Deleuze. Puis nos inspireurs : Stéphane Costard et Xavier Bertou. Et n'oublions pas nos collaborateurs du fanzine Lykorn : Stéphane Rivas et Philippe Boffa.

L'Equipe, enfin qui a mis au point ce numéro se compose de Christophe Aussaguès le rédacteur en chef aidé par Jean-Claude Clerc (rédacteur en chef de Lykorn) et François-Xavier Guillois, le rédacteur permanent.

Sachez que la campagne Frères de Sang présentée dans ce premier numéro continuera aussi dans les numéros suivants mais n'en sera plus l'élément central. On peut nous écrire à l'adresse suivante : Double R, "L'Oustal Noou", 81220 SERVIES.

Ouf, c'est fini !

On ne va pas s'éterniser des heures dans des bavardages qui noircissent les pages blanches sans les rendre intéressantes. Profitez donc de votre heure de détente, installez-vous confortablement, et entrez dans le monde des adeptes d'Ambre !

"Que la Licorne soit avec vous !"

La rédaction.

Auteur : François-Xavier Guillois.

QUAND JE SERAI GRAND, JE SERAI MAITRE DU MONDE !

Je me suis souvent demandé s'il était possible de faire un scénario à Ambre, et personnellement je n'ai jamais réussi. Dès que l'on veut maîtriser à ce jeu, il faut prévoir un contexte, une intrigue, des pnjs¹ profonds : la base de toute campagne. De plus, on ne crée pas un immortel si l'on prévoit de ne le jouer qu'une ou deux fois ; on forge tout ou plus un personnage puissant. C'est pourquoi je suis contre les scénarios type guerre du trône, qui n'ont ni profondeur, ni vraie valeur à mes yeux.

En tant que maître de jeu débutant à Ambre, vous vous retrouverez un jour coincés entre quatre ou cinq individus sans scrupule, qui seront déchaînés ; pour les calmer, vous leur ferez la séance création de personnage, avec enchères et discussion. Ils sont partis, mais la prochaine fois, que leur ferez vous, pour les calmer ? Devant votre feuille blanche, soupirant, vous vous rendrez à l'évidence : il vous faut une campagne. Nous sommes tous passés par là, et c'est pourquoi je me permets de vous proposer quelques conseils.

Mon premier conseil est de créer une campagne personnalisée, sans vous remettre aux dires de Zelazny, d'Erick Wujcik, ou de votre serviteur. Ainsi, *Frères de Sang*, la campagne qui est développée plus loin, est une "réalité alternative", une interprétation spécifique à cette campagne, et ne prétend en aucun cas servir de référence, ni pour Ambre, ni pour quoi que ce soit d'autre. Zelazny reste le seul maître à bord quant à son univers, et Erick Wujcik le seul interprète reconnu. Tous, nous vous fournissons des idées, des conseils, des encouragements, mais nous ne serons pas à votre place devant vos joueurs. Vous devrez leur présenter un monde cohérent, fascinant, et avoir réponse à tout. Il vous faut impérativement donc remodeler l'univers à votre goût, et faire passer le feeling entre vous et vos joueurs. Zelazny a dit quelque chose qui ne vous plaît pas ? Changez le... S'il a des droits sur ses écrits, il n'en a aucun sur votre campagne, et personne ne viendra vous reprocher d'avoir trahi la pensée de Zelazny, joueurs légalistes et puristes exceptés.

Mon deuxième conseil est que vous devez par-fai-te-ment comprendre l'univers dans lequel vous faites jouer. Vu que vous êtes seul juge, sans aucune véritable règle pour limiter les abus ou dés pour contrer votre pouvoir, il vous faut être diaboliquement et méchamment partial. Pour cela, vous ne devez n'avoir aucune hésitation sur l'environnement des personnages, contrairement à vos joueurs. Pour Corwin, ainsi que pour tous vos pjs², le monde apparaît comme indécryptable, rempli de mystères à jamais non résolus. Cela ne veut pas dire que le monde est incompréhensible, mais que les personnages n'ont pas les éléments pour distinguer le vrai du faux, tout comme les hommes ne peuvent prouver ou infirmer l'existence de Dieu. Cherchez des concepts simples pour définir les grandes lignes de l'univers d'Ambre, que vous pouvez manipuler facilement. S'ils ne sont pas assez simples, simplifiez les encore, afin que votre analyse de toute situation physique et métaphysique puisse être immédiate et équitable. Ensuite, mystifiez tout cela à l'extrême, et vous obtiendrez Ambre, ses secrets, son occultisme, son onirique beauté. N'oubliez pas que si l'homme connaissait les rouages inaliénables de sa vie,

¹Personnages Non Joueurs

²Personnages Joueurs

il perdrait tout amour pour la vie elle-même... Votre rôle est de mystifier des choses sans attrait à la base, car ainsi fonctionne le vivant. La Joconde est absolument inutile, pourtant les hommes la contemplent avec émerveillement... Vous voyez ce que je veux dire ?

Je m'adresse maintenant surtout aux maîtres qui vont faire jouer pour la première fois à Ambre. Vos joueurs n'ont sûrement pas commencé par ce jeu excellent, et ont la tête pleine de roleplay-stéréotypes : Artefacts, Monstres et trésors. De même, ils rattacheront au départ les châteaux, les lieux connus à des images du médiéval habituel. Il serait idiot de vouloir leur imposer un changement radical ; et vous même, avez vous réussi à vous débarrasser de toutes vos anciennes mauvaises habitudes et stéréotypes ? Faites-leur d'abord aller dans l'univers d'un jeu médiéval dans lequel vous avez l'habitude de jouer. Ils verront d'abord qu'ils peuvent obtenir toutes les épées magiques et autres babioles très simplement, et qu'ils peuvent faire mieux avec leurs propres poings. Ils verront ensuite que les richesses qu'ils convoitaient peuvent être à eux instantanément. Cela va d'abord leur mettre un coup de déprime, de pouvoir tout faire (du moins en Ombre), mais vous pouvez leur faire tout de suite après rencontrer un prince d'Ambre, pour qu'ils voient où se situent les enjeux... Mon troisième conseil est donc de changer la forme tout en gardant le fond. Faites croire à vos joueurs que le monde d'Ambre est très différent, et ils joueront différemment. Mais finalement, on peut se servir de leurs instincts de rôliste pour les manipuler à tout va, à condition de remettre l'univers d'Ambre dans des concepts connus. Vous verrez qu'ils courront après le joyau du jugement, qu'ils fouilleront les appartements royaux à la recherche de pistes, et qu'ils tueront des chaotiques. Finalement, rien n'a changé, si ce n'est qu'ils seront tellement persuadés de jouer à un jeu différent qu'ils s'adapteront à la seule exigence d'Ambre : le ROLEPLAY.

Mon quatrième conseil est de ne pas avoir peur d'initier des gens au jeu de rôle grâce à Ambre. Cela permet particulièrement à la gent féminine de voir que le roleplay n'est pas une simple succession de combat, mais une expérience profonde, amusante et intéressante. Cela marque dans la tête de l'initié ce que doit être une partie de jeu de rôle, même s'ils ne sont pas capables au départ de jouer comme les anciens.

Mon conseil suivant est de ne pas avoir peur de voir grand. Erick Wujcik en a déjà parlé, mais je pense que c'est très important. Il faut que les joueurs soient sans cesse dépassés, sinon vous ne ferez pas jouer longtemps. Cela ne veut pas dire qu'ils ne doivent non plus jamais rien comprendre ou maîtriser !

Ici se termine la liste de conseils. Les règles et les suppléments parus chez Phage Press nous en abreuvent plus qu'il n'en faut, je crois que vous êtes maintenant bardés pour partir à l'aventure de la maîtrise...

Ayant considéré comme l'auteur du jeu que la saga de Merlin n'était que le journal d'un personnage, il n'existe que très peu d'éléments qui y ont été intégrés dans les récits que vous allez lire.

Vous allez sans doute vous plaindre de ne rien avoir de précis à faire jouer. Erick Wujcik ne dit-il pas dans Chevalier des Ombres qu'aucun scénario, aussi structuré soit-il, ne peut survivre autour d'une table d'Ambre ? C'est pure vérité, et cela procure au jeu sa propre valeur. Mais l'improvisation totale n'est pas non plus envisageable à Ambre, sous peine d'un réel gâchis. Je viens avec ce fanzine vous donner une piètre base de travail, à vous de la transformer en chef d'oeuvre !

Une partie d'Ambre ne s'écrit pas, elle se vit autour d'une table de jeu.

Auteur :	François-Xavier Guillois.
----------	---------------------------

AMBER Diceless Roleplaying / AMBRE, Le jeu de rôle sans dés. Présentation Générale.

AVERTISSEMENT : Je n'ai rien contre Advanced Dungeons & Dragons, marque déposée par TSR, la mégacorporation du jeu de rôle, ni contre ses joueurs. Je joue moi-même à ce jeu de temps à autre, et j'y garde quelques bons souvenirs... Sans pour autant me voiler tous les défauts et les stéréotypes de l'ancêtre des jeux de rôle. Je prends donc la liberté d'en parler, pour faire ressortir les attraits des deux produits. A chaque produit son public, non ? Star Wars est une marque déposée par West End Games et distribuée par Jeux Descartes. Amber Diceless Roleplaying est une marque déposée par Phage Press. Ambre est distribué par Jeux Descartes.

Il est possible que vous ayez joué à Ambre par curiosité ou par opportunité, sans avoir vu ou lu les règles. Il est même possible que vous ayez acheté ce fanzine pour l'amour que vous portez au cycle d'Ambre, mais sans avoir jamais touché aux jeux de rôle de près ou de loin. Il se peut enfin que vous, rôliste ouvert à tout, et désireux d'en savoir plus sur ce jeu dont on parle tant, vous êtes procuré ce fanzine pour découvrir l'univers d'Ambre et choisir enfin de vous y mettre ou non. Dans tous les cas, cet article a été rédigé pour vous, avec l'espoir de vous initier à notre loisir secret mais vivifiant : Ambre, le jeu de rôle sans dés.

ETRANGES RUMEURS...

Depuis quelques mois, grâce à la fameuse traduction d'AMBER Diceless Roleplaying, beaucoup d'encre et de mots ont coulé dans les milieux initiés du jeu de rôle : les tables de jeu, les tournois, les clubs, les zines et Casus Belli. Attendue pendant plus d'un an, notamment par les joueurs anglophones désirant se mettre au français, la Nouvelle Traduction de Jeux Descartes, présentée au Salon des Jeux de Réflexion par le traducteur, a rapidement fait parler d'elle. Curiosité et méfiance furent la prudente attitude des anciens rôlistes devant un jeu de rôle qui ose se jouer sans dés, alors que les jeunes rôlistes ont accueilli favorablement ce nouvel événement en sacrifiant leurs économies. Pour répondre à cet enthousiasme suspect, les vétérans ont vite adopté le dédain, évoquant la partialité du maître, l'absence d'un système de jeu fiable, et d'un univers aux scénarios très simplistes et manichéens. Sisi, j'ai tout entendu. Ils ont fini comme la gangrène par répandre de fausses critiques autour de leurs joueurs, si bien qu'il fut bien difficile ensuite d'en faire profiter au profane d'Ambre. La moutarde nous a montés au nez et a tourné en vinaigre, si bien que les maîtres d'Ambre se sont retranchés avec leurs joueurs dans des salles séparées, et nous sommes redevenus la secte d'Ambre !

Balivernes ou vérité, c'est à vous de juger ; voici donc, messieurs les jurés, comment tout a commencé...

UNE PASSION.

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

Eric Wujcik, dans l'introduction d'Ambre, le jeu de rôle sans dés.

Certaines oeuvres littéraires nous enthousiasment, et prennent vie dans nos rêves, si bien que nous aimons les torturer jusqu'à ce qu'elles soient nôtres. Les joueurs de l'imaginaire sont très friands de fiction généralement, et depuis les débuts de Advanced Dungeons & Dragons se sont inspirés des génies de nos bibliothèques. Tolkien fut le premier, Moorcock le second, mais aujourd'hui tous les grands auteurs de fiction se retrouvent çà et là dans nos ludothèques.

Le cycle d'Ambre n'est pas plus incontournable que les autres, ce qui explique que trop peu de gens le connaissent. Mais je n'ai jamais trouvé sur ma route quelqu'un qui ne l'appréciait pas, contrairement aux mythiques Seigneur des Anneaux et Elic. Il possède donc des qualités inébranlables, et un univers intrigant, de quoi faire un beau jeu de rôle donc... Mais surtout, il a l'avantage de mettre en scène des personnages hors du commun, et leur offrir de multiples possibilités, et c'est ce point fort qui va captiver les rôlistes que nous sommes. La plupart des lecteurs du cycle sont devenus fanatiques, au point de ne plus supporter d'attendre la fin de la saga. Le créateur du jeu, Eric Wujcik, était de cette catégorie, et a décidé qu'il n'en serait pas ainsi : Amber Diceless Roleplaying naquit, et nous pûmes voir Ambre vivre à nouveau dans nos coeurs, suprême délectation !

L'UNIVERS D'AMBRE.

Faire l'article du jeu ne suffira pas pour vous plonger dans les écrits de Maître Zelazny, comme nous l'appelons dans notre jargon ; c'est pourquoi il faut esquisser en quelques lignes efficaces son univers envoûtant. Déjà, si vous avez lu la présentation d'Ambre au début de ce fanzine, vous pouvez voir de quoi il retourne.

Apprenez d'abord que nous, pauvres humains perdus dans notre petit univers, ne sommes que des habitants d'une Ombre comme il en existe partout. Entre deux pôles antinomiques, le Chaos et Ambre, s'étend une infinité d'Ombres, qui forment un multivers étrange. Chaque Ombre n'est que le reflet plus ou moins fidèle d'un univers réel, nommé la Terre Réelle, dont le centre est la cité d'Ambre et son mythique château. C'est le Chaos Primordial, une force mouvement incessante, qui modifie plus ou moins les reflets de cet endroit, pour rendre chaque Ombre unique.

La réalité de la cité d'ambre et de son royaume est dû à un tracé magique, la Marelle, qui définit les lois dans la matière. Ceux qui traversent ce tracé acquièrent de fabuleux pouvoirs liés à la Marelle, mais à condition de porter dans ses veines le sang d'Ambre. Seuls les princes d'Ambre, descendants de Dworkin, l'artiste fou qui a conçu la Marelle, peuvent survivre à cette épreuve et réveiller en eux leur pouvoir latent. Parmi les avantages que confère la Marelle existe le pouvoir de passer d'Ombre en Ombre par la seule force de l'esprit.

Mais Ambre n'a pas toujours été. Au début de l'Histoire, seuls survivaient les princes métamorphes, nommés les chevaliers du Chaos, dans le magma mortel de la matière sans cesse changeante. Ces créatures fondèrent alors les Cours du Chaos, et régnèrent sur l'univers connu. Jusqu'au jour où Dworkin trahit les siens, volant un puissant artefact, et dessina la Marelle... Depuis, Ambre et les Cours sont en opposition, et souvent en guerre. Il semble toutefois que les chaotiques ne soient pas de taille à rivaliser avec Ambre, du moins directement.

Nous sommes donc les habitants de l'Ombre-Terre, et les princes d'Ambre sont nos dieux, en quelque sorte. Ils sont immortels, et leurs pouvoirs dépassent notre compréhension. Ils peuvent modeler notre univers à leurs désirs, si cela leur chante. Ils sont tout puissant. Mais il est bien connu que les dieux n'apprécient guère la concurrence, et se querellent dès qu'ils sont plusieurs... Les princes d'Ambre sont de cette trempe : ils conspirent, complotent, trompent, si bien qu'il leur arrive même parfois de perdre toute "humanité". Mais le jeu de l'intrigue est un Art en Ambre, un art dont vous devez passer maître pour devenir un vrai prince...

VOTRE PERSONNAGE.

Voyons maintenant le jeu par lui même. En tant que joueur, vous incarnez un fils ou une fille d'un prince d'Ambre, aspirant à entrer sur la scène de ses pairs. Puisque le sang d'Ambre coule dans vos veines, vous êtes immortel et vous possédez déjà de nombreux pouvoirs, parmi lesquels sans doute celui de la Marelle. C'est pourquoi il est difficile de jouer à Ambre et de construire un personnage cohérent sans avoir lu la saga, car on a une idée assez floue de ses possibilités et de ses pouvoirs. Ayant déjà vécu quelques décennies, votre personnage aura sûrement un passé intéressant et fouillé avant même de commencer à jouer, pour peu que vous en avez discuté avec le maître de jeu. Il est fréquent de voir des personnages-batterie, c'est à dire construits selon un objectif qui est fixé dans le lointain futur... Lorsqu'on joue un prince immortel, on prévoit autant à long terme qu'on est obligé de prévoir au plus pressé, car les rebondissements sont nombreux et les résultats prévisibles. L'obligation d'une personnalité bien construite, bien ancrée, avec des buts gigantesques est un aspect du jeu à considérer avec intérêt. A la question " Pourquoi jouez-vous à Ambre ? ", tous les joueurs vous répondent que c'est par amour pour leur personnage. Vous pouvez enfin incarner celui dont vous avez toujours rêvé, ou simplement quelqu'un qui vous ressemble pour voir comment vous vous comporteriez en immortel... Ambre est un jeu d'intrigue, où les apartés sont fréquents ; la seule façon de rendre le jeu vivant est d'incarner votre personnage pour le plaisir, même quand le maître n'est pas, pour maintenir l'ambiance et soutirer des informations.

Du point de vue technique, la construction du personnage se fait par étapes, en répartissant des points dans les différents critères du jeu. Toutefois, cette répartition ne se fait ni sans heurts ni à son gré, puisqu'elles se déroulent autour d'enchères passionnées où chacun essaie de tirer les couvertures vers soi. Il est fréquent que la création du personnage prenne une session de jeu entière, mais ce n'est pas tous les jours qu'on crée un dieu... Chacun se bat pour obtenir la première place comme une bête féroce, qui est vitale dans un système où le plus fort gagne...

LE SYSTEME DE JEU.

La loi du plus fort peut paraître un peu simpliste de prime abord, surtout comme unique règle, mais se justifie et se compense par divers arguments. En théorie, chaque conflit se résout par une comparaison entre deux valeurs, les attributs. On répertorie quatre types de confrontation, qui donnent naissance à quatre attributs parlants : La Psyché, la Force, l'Endurance et le Combat. Ces attributs sont déterminés entre les joueurs au cours d'enchères, car ils peuvent être tout puissants en certains cas. En cas de conflit normal, le score des attributs institue l'ordre de victoire par ordre décroissant entre les protagonistes. C'est ce postulat

qui pose le scandale parmi tous ces amateurs de hasard et de dés plus particulièrement. Mais ils oublient qu'Ambre est un univers de froids calculs, ou évoluent des êtres divinisés. Supporteriez-vous d'apprendre au cours d'un récit mythologique que Zeus s'est fait terrasser par un mortel un peu doué ? C'est proprement ridicule ! Seuls les avantages tactiques, les pouvoirs ou les ruses pourront venir à bout des experts, et non pas un simple jet de dés.

Le hasard n'existe pas, mais la chance agit. Ainsi est fait le pouvoir de la destinée, qui tantôt favorisera le personnage, tantôt le dépouillera de toute chance d'être vainqueur... Le Karma est un facteur variable qui indique à la fois la chance et le charisme du personnage ; c'est néanmoins une tendance naturelle et non une valeur véritablement aléatoire... s'il influence les rapports de force et les dialogues, il n'est en aucun cas un facteur décisif.

Ce système force donc à masquer ses faiblesses et imposer ses forces. Les conflits directs restent assez rares de toute façon, en partie parce que chacun sait à l'avance qui est le plus fort. C'est aux plus faibles d'user de ruse, de tactiques, ou de pouvoirs pour inverser la vapeur. Il faut bien signaler qu'un prince d'Ambre a tout de même certains principes et quelque honneur, et n'égorge pas à tout vent ; sans compter que tuer son adversaire serait une grave erreur tactique : il est bien plus profitable d'utiliser le vaincu à ses propres fins que de l'éradiquer. Laisser la vie sauve est l'apanage des vainqueurs ; et les princes d'Ambre sont souvent assez orgueilleux pour se satisfaire du seul plaisir d'être vainqueur et de le clamer !

MAGIE, MAGIE...

Aucun système de magie traditionnel ne pouvoir de toute façon servir à simuler les pouvoirs des princes d'Ambre. C'est pourquoi Ambre possède un système de magie calqué sur la saga, et chaque pouvoir a été mis en lumière puis mis à la vente... Les pouvoirs sont peu nombreux, chers mais très puissants. En outre, ils ne s'acquiert qu'à travers de rudes épreuves, et influencent forcément le passé du personnage. On choisit donc un pouvoir après mure réflexion, et non sur l'impulsion du moment, ce qui change de *Advanced Dungeons & Dragons*... Oubliez donc ce que vous connaissez de la magie dans les jeux traditionnels, celle d'Ambre est tout autre. Vous ne trouverez pas de manuels des sorts exhaustifs faisant deux cents pages et coûtant les yeux de la tête : tous les sorts se lancent avec un seul pouvoir : Sorcellerie. Et c'est un pouvoir mineur, je vous laisse imaginer l'étendue des autres.

Voici un bref aperçu des pouvoirs que vous pouvez acquérir :

- D'abord le pouvoir lié à la Marelle. Il permet au prince de manipuler la substance d'Ombre - passer d'une Ombre à une autre - et de se défendre contre les autres pouvoirs primordiaux. Dans le multivers, celui qui possède le pouvoir de la Marelle peut changer les événements, la matière ou les

probabilités de l'Ombre dans laquelle il se trouve. Avec de l'expérience, il peut également rechercher certains objets ou certaines traces - passage d'un personnage, autre pouvoir.

- Le Logrus est un pouvoir conféré aux princes métamorphes après une traversée éprouvante d'un tracé magique. Grâce à des filaments magiques, celui qui a traversé la Logrus peut ramener d'Ombre ce qu'il veut ou combattre via magie. Il peut voir le Logrus et y stocker des sorts comme dans une matrice. Avec de l'expérience, il peut voyager en Ombre ou invoquer le Chaos Primordial.

- Il existe un pouvoir de communication qui crée un lien entre image et réalité : les Atouts. Si tout le monde peut utiliser les Atouts, seuls quelques uns sont capables de les fabriquer. Avec un peu d'entraînement, un artiste d'Atouts pourra espionner, emprisonner, mémoriser, agresser et se défendre grâce à son art.

- La métamorphose est le pouvoir de base chez les chevaliers du Chaos, et il est indispensable pour traverser le Logrus. Les princes d'Ambre n'ont pas autant l'utilité de ce pouvoir extrêmement chaotique. Il permet de modifier ses tissus corporels et son squelette. Avec de l'expérience, le métamorphe altère sa personnalité et se sert de son sang pour former des familiers.

- Les mots de pouvoir sont des sons qui provoquent un effet magique instantané. Ils ne peuvent avoir une puissance importante, mais font souvent la différence dans les situations critiques. Bien qu'il existe vingt mots de base, il est possible d'en créer une infinité...

- La sorcellerie que l'on a déjà évoquée permet de créer et de lancer des sorts. Si la sorcellerie est a priori illimitée dans les Ombres, elle demande un temps de préparation énorme et de nombreuses conditions de lancement. Bien qu'il existe quinze sorts de base, il est possible d'en créer une infinité...

- Le dernier pouvoir, la Conjuraison, permet d'invoquer, de faire apparaître d'Ombre ou d'enchanter un objet ou une créature. Même si les effets de la conjuration sont temporaires, ils sont très puissants. Le danger est que les limites de ce pouvoir n'étant pas bien fixées, ce qui peut engendrer de nombreux abus, côté joueur comme côté maître.

Vous l'aurez sûrement compris, les pouvoirs ne sont pas pour des enfants de chœur : un prince d'Ambre ne saurait se satisfaire de petits objets de pacotille et autres pouvoirs mesquins que l'on acquiert dans les Ombres (ou dans *Advanced Dungeons & Dragons*). Mais il est rare que les personnages s'appliquent à utiliser leurs pouvoirs au maximum, ce qui du moins au départ les rend plus inoffensifs. Les pouvoirs coûtent en général assez cher, et il faut compter dépenser la moitié de ses points de création dedans. Ils ne sont pas à prendre à la légère, sont très utiles, bien autant que les attributs, et définissent souvent malgré soi le rôle que le personnage va jouer dans la campagne de jeu.

PRESENTATION DU JEU A L'ANGLAISE : AMBER DICELESS ROLEPLAYING.

Sous une couverture souple en couleur, assez jolie, se cache un pavé de deux cent cinquante pages contenant peu d'images et beaucoup de textes. A l'ouverture, tout est lisible, bien écrit (Soupir pour ceux qui ne sont pas très américain...), bien présenté et assez strict. L'organisation des textes est fort bien faite, et le livre devient ainsi très rapidement un familier. J'avoue qu'il est rare de voir une maquette si bien étudiée, surtout pour une première sortie... L'effort "pédagogique" de l'auteur vient s'ajouter à un produit de qualité, sans fioritures superflues, sans dessein mirifique, que du consistant. Le vrai négatif d'un supplément d'Advanced Dungeons & Dragons, quoi... Les informations vitales ne forment que quelques lignes, et l'ouvrage est constitué majoritairement d'exemples, d'explications ; la lecture est plus claire, facilitée et permet au lecteur de se maintenir dans l'esprit du cycle.

L'ouvrage se divise en six parties copieuses :

- La première se consacre à la création du personnage. Elle explicite les attributs et le déroulement des enchères, point clé de cette phase de jeu. Elle détaille tous les points de la feuille de personnage, permettant à chacun de voir où il va dépenser ses points de création, et introduit la notion de Karma. Partie essentielle, rondement menée.

- La seconde partie décrit en détail tous les pouvoirs, mais aussi leurs limites, leurs coûts, leur fonctionnement... Si l'on regrette la rareté des exemples dans cette partie, de nombreuses citations du cycle permettront aux âmes perdues de retrouver les passages délicats. L'utilisation des pouvoirs varie de maître à maître, car ils sont calqués sur les bouquins : tout dépend donc de l'interprétation personnelle du maître de jeu. Mais cette incertitude, cette aura de mystère sur ce sujet contribue à rendre l'esprit de la saga, où le personnage principal est assez ignorant sur ses propres pouvoirs, donc encore plus sur ceux des autres.

- La troisième partie contient des fils directeurs adressés au maître de jeu pour gérer les combats. Bien que les règles de combat se définissent en une ou deux phrases, l'auteur a multiplié les exemples pour illustrer toutes les situations usuelles que le maître peut rencontrer. Le rôle du Karma dans les combats est explicité, pour ceux qui n'arriveraient pas à considérer les effets de cette valeur étrange. Pour les maîtres confirmés, ces pages sont agréables mais peu utiles : dès que l'on maîtrise la description des combats, on est capable de s'en sortir tout seul.

- La quatrième partie est la section du maître de jeu ; elle décrit principalement de façon de gérer correctement une campagne de jeu à Amber. Reprenant le cycle, il met à notre lumière les diverses et nombreuses portes ouvertes que nous a laissées R. Zelazny. Pour les fans, cela apporte une réflexion considérable, et tout un monde à repenser : exaltant ! Vient à la fin une resplendissante galerie des princes

d'Ambre de la saga, sobrement mais fidèlement illustrées à la manière des Atouts (beaucoup s'en servent pour se faire un jeu d'Atouts, d'ailleurs) Chaque prince est présenté sous trois angles différents, puis décortiqué par son attitude : réaction générale, comportement paternel, et liens familiaux. Certaines versions sont très discutables, mais aucune ne trahit l'esprit d'Ambre. Indispensable à ceux qui n'ont pas lu les bouquins, cette galerie de portraits n'arrivera pas à changer l'image que vous vous êtes faite du prince en le découvrant ; elle permet par contre de crypter celui-ci en termes techniques, et de ne rien oublier. Globalement, cette section est un pur délice de quatre-vingts pages...

- La cinquième partie aborde l'interprétation (Roleplaying dans le jargon) des personnages au cours de la partie, pour le joueur comme pour le maître. On y trouve des recommandations importantes, qui rappellent que le système de jeu sans dés concourt à favoriser le roleplaying ; à bon entendeur, salut ! Les plus énervants défauts des joueurs sont révélés, et pourraient être autant s'appliquer aux sbires de Advanced Dungeons & Dragons que de ce jeu tellement ils sont universels... Encore une section agréable.

- La dernière et sixième partie est composée de trois scénarios, assez courts. Beaucoup d'affrontements directs, peu d'intrigue véritable sont les ingrédients de ces scénars, visiblement plus destinés à faire comprendre aux joueurs les mécanismes d'Amber que de mettre en valeur ce jeu ! Je ne cacherai que je trouve cette partie assez décevante, qui m'a définitivement orienté vers le modèle campagne de jeu. Mais si vous voulez transformer Ombre-Terre en champ de bataille, ou si vous voulez connaître le pouvoir de l'Abyse, lisez cette piteuse conclusion.

On sent de suite que l'écriture d'Amber Diceless Roleplaying a été longuement réfléchi et travaillée ; impression confirmée par les sept années de conception (chiffre de Dieu...) et par l'auteur lui-même. La recherche de citations adaptées permet de mettre en mémoire les passages importants du cycle, de garder en tête l'esprit du jeu ; on retrouve avec une joie non dissimulée les péripéties de Corwin, en admirant la connaissance de l'auteur sur les bouquins... Le système de jeu s'accorde particulièrement bien avec l'univers d'Ambre, alors qu'il n'aurait pu aller pour Tolkien ou Moorcock... Ayant lu l'oeuvre avant le jeu, je ne peux témoigner sur sa capacité à faire ressentir le monde au profane, mais il me semble difficile de faire mieux. Enfin, Eric Wujcik conserve du début à la fin un discours passionné et passionnant, si bien qu'il communique ses idées avec facilité.

Inutile d'essayer de nier que je suis aussi admiratif devant le cycle que devant le jeu de rôle ; cet enthousiasme n'est pas spontané, mais provoqué par un produit qui vous séduit par ses qualités. A l'image d'un prince d'Ambre, celui-ci a su masquer ses faiblesses et mettre en valeur ses forces, et mérite de figurer en bonne place dans votre ludothèque

QUELQUES MOTS SUR LA VERSION FRANÇAISE : AMBRE, LE JEU DE RÔLE SANS DES.

Il est inutile de parler du contenu, puisque cela ne ferait que répéter ce qui a été dit précédemment. Jeux Descartes, l'éditeur, a voulu faire du jeu d'initié un produit commercial, comme en témoigne la publicité massive que l'on a subie à sa sortie. Dans le texte, on a adopté un registre plus simple, tout en préservant l'esprit d'Ambre, ce qui suffit pour garder un jeu de qualité. La présentation a par contre rudement changé. Le fond des pages a subi un dégradé noir et blanc de mauvais goût, et la maquette m'a tout de suite fait pensé à Star Wars. La couverture est cartonnée et rigide, décoré d'un splendide dessin de F. Magnin et d'un logo sympathique. Malheureusement, ce sont là de simples appareils, puisque qu'à l'intérieur c'est un festival d'illustrations plus atroces les unes que les autres, sans rapport avec le texte. Deux consolations. D'abord, on trouve tout de même deux feuilles en couleur illustrant les princes d'Ambre signées F. Magnin, seul intermède de beauté dans l'horreur visuelle ambiante. Ensuite, la laideur appartient au même bourreau : c'est consolant qu'ils ne se soient pas mis à plusieurs pour réaliser ça !

Malgré tous les reproches que les fans feront à cette traduction, le produit détient deux qualités indiscutables : il est la traduction d'un jeu excellent, et il est accessible à tous. C'est pourquoi je vous engage à vous ruiner pour l'obtenir (La version américaine étant mieux à moitié prix), si jamais vous ne parliez pas la langue de R. Zelazny ou si vous êtes fanatique d'Ambre comme la rédaction !

UN JEU D'ADULTES.

L'aspect technique dans un jeu de rôle est très important, car c'est la seule chose importante quand on achète des règles. Toutefois, ce qui fait le succès d'un jeu, c'est plus l'ambiance qui règne autour des tables et la joie sur les visages des joueurs que son système de jeu. L'ambiance d'Ambre est assez caractéristique : de nombreux apartés, des personnages fouillés et secrets, des conspirations gigantesques et des joutes verbales de toute beauté. Une de mes relations considère Ambre comme un jeu d'adultes, par opposition aux jeux du type Advanced Dungeons & Dragons. Bien que cette appellation me dérange profondément (Qui est adulte et qui ne l'est pas ?), je suis obligé de constater qu'elle est pleine de vérité. Jouer par exemple à un jeu Games Workshop fait la joie des petits et des grands, mais laisse une impression d'abêtissement horripilante. Non pas qu'Ambre soit un jeu d'"intellos", mais porte son intérêt d'une part sur la perfectibilité de l'interprétation de son personnage, d'autre part sur des mécanismes de réflexion plus complexes liés à l'intrigue. Même si l'on incarne un personnage guerrier dans l'âme, on se lassera très vite de ne jouer

que boucheries et massacres. Attention ! Il n'est pas nécessaire de jouer un personnel intrigant et intellectuel pour s'amuser, bien au contraire. Il faut bien voir que chaque prince d'Ambre peut soulever sans peine une voiture, combattre pendant vingt heures d'affilées, ou calmer son cheval par sa seule force mentale. Aller se balader dans les Ombres n'est pas un grand frisson, puisqu'ils peuvent y faire la pluie et le beau temps (et plus encore...), ils y sont des dieux ! De même, les petits plaisirs mesquins que nous affectionnons à Advanced Dungeons & Dragons n'ont plus la même valeur à Ambre. Tuer un homme est aussi normal que d'effacer toute trace de son passage. Séduire une femme d'Ombre est mortellement facile, et cette opération peut se répéter à l'infini avant que le prince vieillisse d'un pouce. Le prestige royal peut être connu quand on veut, il suffit d'aller sur l'Ombre adéquate. Tout cela pour dire que chaque prince d'Ambre vit comme un dieu, mais surtout pense comme un dieu. Et seul un adulte peut prendre du plaisir à jouer un dieu !

PANORAMA DE LA GAMME.

Un jeu ne se suffit généralement pas à lui-même, et au bout d'un certain on lui rajoute des suppléments, ce que Jeux Descartes a très bien compris, puisque son rythme de production est quatre fois supérieur à celui de Phage Press. Mais voyons ce qui est disponible :

Chez Phage Press :

Un seul supplément est sorti à l'heure actuelle, mais il vaut le déplacement : Shadow Knight. Aussi volumineux que le livre de base, il détaille en profondeur les éléments du cycle de Merlin, c'est-à-dire du sixième au dixième volume. Parmi les multiples chapitres, on y trouve un résumé du cycle reprenant les faits importants de chaque bouquin, les nouveaux princes d'Ambre, deux nouveaux pouvoirs, les anciens princes d'Ambre revus avec les informations de la seconde saga, des règles sur des démons et des "constructs", les règles de duel et de succession,... De quoi faire jouer et réfléchir sur le cycle pour de longues soirées d'hiver !

Chez Jeux Descartes :

Un seul supplément est sorti à l'heure actuelle également, dans les deux mois qui ont suivi la sortie du jeu : Le Tarot d'Ambre. C'est joli, c'est censé représenter des Atouts, et c'est signé F. Magnin. Je ne sais toutefois s'ils ont lu le cycle d'Ambre pour faire autant d'erreurs. S'ils ont donné le mieux qu'ils pouvaient dans la production française, je comprends qu'ils se bornent à faire des traductions ! Excusez ma révolte, mais quand on accepte de massacrer un jeu qui est excellent, il faut s'attendre à se faire massacrer... Pour en revenir au tarot, il est fourni avec une explication vaseuse de l'origine de ce Tarot en Ambre, ainsi que diverses façons de tirer les cartes, pompés directement sur les grands de cette profession. L'auteur s'est prononcé contre le symbole qu'ils ont

adopté pour la Marelle, et qui figure sur beaucoup de cartes. Quant à son utilisation dans la partie, elle est bien faible dans la mesure où les libertés artistiques ont débordé sur la cohérence oeuvre-jeu et que ce n'est pas le jeu d'Atouts d'Ambre ! Ceci dit, j'approuve cette initiative, qui prouve d'une part que les français sont encore créatifs, d'autre part parce qu'elle illustre un monde difficile à appréhender, qui a bien besoin de supports visuels. Toutefois, les traductions de Shadow Knight et d'Amberzine devraient être plus utiles.

Dans le fanzinat :

Ben, il y a nous. On fait un fanzine sur Ambre, on fait du mieux qu'on peut, vous savez... Donnez-nous une seconde chance...

Après avoir parlé de nous, on aimerait maintenant parler les autres, qui écrivent pour Ambre et que vous ne connaissez peut-être pas. Il faut remédier à cela le plus vite possible.

- Amberzine, nom devenu mythique parmi les fanatiques ambiens français. Trempé dans la même fontaine de jouvence que les règles, c'est toujours très épais, très sobre, et très bien. Tiré à mille exemplaires dans les bas fonds de Detroit, il est néanmoins possible de l'acheter, et même de s'abonner, à la maison mère. Amberzine comprend de nombreuses nouvelles (Diary & Campaign Log), des nouveaux Atouts, quelques bandes dessinées, des conseils... (cf. Article de Patrice Mermoud) Une façon de voir l'équipe de Phage Press sous un angle plus amical. Des projets de plus en plus fous, comme passer à des exemplaires de plus de quatre cents pages !!! Amberzine en mandat international, c'est encore possible, mais précipitez-vous, à défaut que ce soit la poste qui se précipite. De plus, il arrive qu'il y ait des frais de douanes à payer, quand les douaniers font du zèle sur votre paquet (Pourquoi toujours moi ?). Amberzine, c'est excellent, volumineux, et cela ne coûte que dix dollars.

- Dans les zines anglophones, Trump Call officiait en Angleterre, pour notre plus grand plaisir. Je n'ai pas eu le temps et le courage de me soucier de me les

procurer encore, mais j'ai entrevu un exemplaire et cela m'a l'air digne de confiance. A noter l'article qui associe acteurs aux princes d'Ambre, qui a fait beaucoup parler de lui.

- Hellrider et Shadow Eclipse sont les autres interprètes de ce feuilleton anglo-saxon.

- En France, il n'y a pas que nous... Le Tétard fait de belles choses pour pas cher. Peu d'Ambre, mais des débuts prometteurs et une interview d'Eric Wujcik dans le prochain numéro !!! Une adresse bizarre, mais enfin... Le Tétard, Maison de quartier des Linandes, Place des Linandes Beiges belges, 95000 Cergy.

- Dragon Magazine a fait un dossier de présentation sur Ambre (numéro 19), avec toutes les adresses utiles. Une vision novatrice du monde de Zelazny assez rafraichissante, je pense, en tout cas une appréciable initiative. Disponible dans toutes les librairies.

- D'autres zines se sont intéressés au phénomène Ambre, sans grande imagination. Bref, vous trouverez une critique du jeu et des suppléments dans la plupart des zines généralistes. Plan d'Enfer et Scène à Rio sont les premiers que j'ai repérés.

LE MOT DE LA FIN.

L'inconvénient majeur d'Ambre est l'obligation officieuse d'avoir lu les cinq premiers bouquins du cycle avant de songer à jouer. Sinon, le joueur profane sera perdu dans ses pouvoirs et se retranchera derrière l'aspect technique comme point de repère, ce qui est la plus grave erreur. Le système sans dés déroute à l'inverse les joueurs confirmés, mais le plaisir de jouer à Ambre prendra rapidement le pas sur les différents techniques. Avec le temps, tout le monde s'aperçoit de la fiabilité du système et s'arrête de maugréer.

Plus qu'un simple nouveau jeu de rôle, Ambre a imposé un nouveau style de jeu, mature et éprouvant. Si vous hésitez encore à investir, notamment à cause des prix Présence du Futur ou Jeux Descartes, ayez la curiosité de regarder une partie d'Ambre, et vous serez à coup sûr contaminés !

Auteur : François-Xavier Guillois.
 Dessinateurs : Emmanuel Grellard, François-Xavier Guillois.

OBJECTIF CAMPAGNE :

Frères de Sang.

A/ INTRODUCTION A LA CAMPAGNE.

Oyez, bonnes gens, cette histoire d'un autre monde, que vous ne connaissez pas. Il s'inspire de l'oeuvre de notre maître Zelazny mais n'en contient pas tous les critères. Il introduit des nouvelles idées, des nouveaux

éléments, des nouveaux personnages... Qui peut prédire la fin de ces changements ? Pour vous aider à appréhender ces bouleversements, voici deux exposés qui vous renseigneront...

B/ NÉCROMANCIE ET AUTRES DIMENSIONS.

L'Art de la Nécromancie est un pouvoir maléfique certes, mais fort noble. Il n'est pas directement lié à l'invocation des morts vivants, même s'il permet la chose. Le nécromant est ici autant démoniste qu'invocateur de zombies, pour la simple raison que son pouvoir est le contrôle du royaume des morts, lieu où siègent les âmes, et la manipulation du sang. La Nécromancie permet donc le contrôle du sang d'autrui, au contraire de la Métamorphose, qui est le contrôle de son propre sang. Le sang est le véhicule de l'âme, et le contrôle du sang a pour objet la manipulation des âmes. Au Cours du Chaos, les limites entre le royaume des morts et l'univers connu sont assez faibles pour que les nécromants soient indispensables pour la survie du peuple, dans la mesure où le pouvoir des âmes qui investissent le plan matériel est très fort et dangereux. Il est nécessaire que ces démons, ces vampires et autres entités soient strictement contrôlées, question de survie qui débouche bien sûr sur des spéculations politiques et stratégiques. Quoi qu'il en soit, l'Art de la Nécromancie s'est aujourd'hui quasiment perdu ; il est transmis de père en fils dans les cours afin que les familles concernées gardent leur puissance.

I/ LE ROYAUME DES MORTS.

Le concept...

Le royaume des morts représente un monde invisible, éthéré, qui s'interpénètre avec la matière, et qui est régi par l'alchimie.

L'alchimie représente principalement le contrôle des entités du royaume des morts sur le plan matériel. L'alchimie humaine est couramment appelée l'âme, et prend pour symbole et lieu de résidence le sang. Plus précisément, les entités du royaume des morts exercent une influence sur la réalité en inscrivant dans le plan matériel des règles : les lois alchimiques. Ces règles s'imposent en général à la chimie, bien que l'on ait déjà vu dans certains cas la matière dicter ses règles à l'âme... L'alchimie débouche sur deux sortes de pouvoir : La Sorcellerie et la Conjuraison.

La chimie représente les réactions qui animent et transforment la matière, plus précisément l'ensemble des métabolismes physiques et matériels qui constituent le réel. La chimie humaine est communément appelée le corps - à une échelle individuelle aussi bien qu'universelle. En outre, la chimie prend pour symbole la nature, la matière que manipule la chimie a longuement intrigué les alchimistes, qui cherchaient le mode d'action

des les lois alchimiques sur la nature. Elle a été décomposée par les magiciens en divers éléments, la division la plus fréquente étant quatre, dans le but avoué de profiter de ces caractéristiques bénéfiques. La chimie engendre la mouvement, l'existence du Chaos, et toute modification du Plan matériel.

Egalement appelé monde alchimique, monde invisible, monde double ou monde des âmes, le royaume des morts agit plus ou moins sur le plan matériel, et y forme des entités plus ou moins évoluées.

...Et le fonctionnement.

Le monde où siègent les âmes ressemble à la réalité, à la différence qu'il n'obéit pas aux mêmes lois. Il accueille tous les esprits, mais certains n'en ont pas conscience du fait du voile posé par la raison (cf. les esprits vivants). Il permet la communication entre les esprits, donc confère aux Atouts leur pouvoir. Il donne aux pouvoirs primaires leur véritable personnalité, par le biais des animaux.

On ne voit pas réellement dans le royaume des Morts, mais on ressent son éther, on parle son langage. Rien n'a de profondeur réelle, ni de substance. Rien ne peut faire obstacle, excepté votre propre ressenti. Lorsque vous regardez un livre, vous voyez directement la page sur laquelle votre attention s'est portée.

Les âmes ne s'expriment pas au moyen de mots banals et vides, car le sens auxquels les mots font référence sont inconnus dans le royaume des Morts. Les âmes sont à la fois cause et conséquence des émotions que les individus réels ressentent, c'est pourquoi on s'exprime par des émotions dans ce monde-là. Les émotions prennent forme en teintant l'éther du royaume des morts avec une certaine couleur et une certaine intensité, qui est équivalente à une émotion bien particulière dans le monde matériel. Par la couleur et la texture d'un endroit, on sait quelles émotions y règnent. Toutefois, une émotion du royaume est très différente de celles que connaissent les individus vivants, pour la simple raison que la matière et ses lois déforment sa véritable essence. Pour vous donner une idée, Hénoch, Seigneur du Chaos revenu du Royaume des Morts, a établi un petit code de couleurs, qui vous permettra de percevoir ce nouveau langage :

- rose = amour universel, parental, admiration.
- jaune = joie, vitalité, intelligence.
- blanc = pureté, loyauté.
manifestation : la Licorne
- rouge = colère, irritabilité, sensualité.
- gris = égoïsme, vice, corruption, domination.
manifestation : le Serpent
- noir = haine, malice, destruction.
- vert = adaptabilité.
- bleu = sympathie, compassion, dévotion.
- lilas = amour.
- orange = orgueil, ambition, confiance.

- or = philosophie, sagesse
- violet = spiritualité développée

On trouve deux grands types de présence dans le royaume des Morts : les émotions et les formes-pensées. Les émotions forment à la fois le langage et le paysage du royaume ; les formes-pensées constituent les esprits qui émettent des émotions et vivent dans ce monde étrange.

Les esprits sont organisés dans différentes castes :

- Les Esprits Vivants.

Les vivants sont des ensembles de formes-pensées qui ont une incarnation dans le plan matériel. Ces esprits particuliers ont une âme, lien entre le Royaume des Morts et la Matière. Ils manipulent ce derniers grâce à des émotions. Ils se heurtent toutefois à la résistance de la matière, qui contre les émotions émises dans le Royaume des Morts suivant un ensemble de lois appelée la raison.

- Les Esprits Morts.

Les morts sont des esprits qui ont perdu leur incarnation matérielle. Ils essaient en général de rester cohérent le plus possible, bien que le temps finisse par désassembler l'esprit en formes-pensées, qui auront vers d'autres esprits. Certains sont trop attachés au plan matériel émotionnellement, et deviennent malgré elles des esprits maléfiques (cf ci-dessous)

- Les Esprits maléfiques

les vampires et autres esprits maléfiques sont des esprits morts qui ne veulent pas se désincarner, car elles sont trop attachées au plan matériel. Pour survivre, elles se nourrissent d'émotions et de formes-pensées vivantes, en général par le biais de l'âme. Tant qu'elles trouvent des victimes, elles survivent. Il arrive que ces esprits retrouvent l'occasion de se réincarner, mais leur essence même est complètement transformée : elles restent obligés de se nourrir d'une manière similaire à leur ancienne dépendance ans le royaume des morts. C'est le cas pour les esprits les plus puissants et redoutés du Royaume des Morts, les Vampires, qui boivent le sang de leurs victimes. Les esprits les moins dangereux sont les fantômes.

- Les Démons.

les démons sont des esprits qui sont totalement noirs dans le monde des morts. D'aucuns prétendent que les démons forment l'environnement de base à toute forme de vie dans le royaume des morts. En fait, ils forment surtout la manifestation de la matière dans le monde invisible. En cas d'ouverture du royaume sur le monde réel, ils sont les premiers à s'incarner. Ils sont si puissants en sortant ainsi que toute personne passant dans le coin est possédée par le démon. sauf les personnes qui se sont

préparées à résister (le nécromant qui a ouvert le portail, en général). Leur lien avec la matière est si fort qu'ils peuvent former un corps à partir de la substance d'Ombre ou de la substance réelle, sans même avoir de victime vivante sous la main. Leurs actes reflètent leurs véritables émotions, à savoir la haine, la malice, la destruction... Toutefois, le démon recherche la pérennité, soit par un accord avec un magicien, soit en accomplissant une tâche qui leur paraît valoir leur vie (Ils en ont tous une, qui dépend de sur quoi ils étaient attachés dans le royaume des morts avant de s'incarner).

- Les Egrégors.

Les égrégors sont des formes-pensées qui accumulent une seule et même émotion dans une frénésie concentratrice. Ils sont toutefois très fragiles et se désagrègent très rapidement si l'on ne les entretient pas, c'est-à-dire si aucune nouvelle émotion ne passe à portée. Etant donné que royaume des morts et royaume réel sont liés, les égrégors influencent souvent les émotions des êtres vivants : ils sont attirés par l'émotion qu'ils recherchent, et, une fois que l'émotion en question est récupérée, elle est connectée à un concentré d'émotion. C'est une pratique qui est connue des anciens Chevaliers du Chaos, qui ont bâti tout un mode de vie lié à la prière, afin d'entretenir les égrégors et puiser dans leur puissance. Dans l'existence des égrégors, on trouve l'origine de la plupart des institutions chaotiques, telles que les maisons, les temples et les familles.

Quelques égrégors arrivent à se lier sur des esprits, et peuvent ainsi s'incarner sur le plan réel ; ils forment ainsi les animaux mythiques et sont très puissants et très purs. Le Serpent a été le premier, et la Licorne la seconde... Ces animaux sont doués d'une faculté de raisonnement, qui est canalisée dans l'égrégor qui est autour, obligeant ainsi l'esprit porteur à adopter une conduite et des motivations qui servent les intérêts de l'égrégor.

2/ LE SANG.

Le sang n'est pas qu'un simple véhicule pour protéines complexes ; il est également véhicule de la vie au sens spirituel du terme. La psychologie et la régulation cellulaire sont intimement liées, puisque des glandes situées dans le cerveau font en fonction de certains stimuli la pluie et le beau temps dans tout corps vivant, et ces derniers sont psychologiques chez les êtres évolués. Le corps physique, gouverné par la chimie, ne serait donc rien sans son essence, à savoir son âme. L'âme est une entité du royaume des morts, qui s'est incarnée dans un corps ; le but avoué de cette union étrange est de lutter contre l'entropie qui sévit, sur le royaume des morts comme sur le plan matériel. A son opposé, la vie est le plus grand des principes constructeurs ; elle a acquise dans les Ombres des succès

partiels. Dans les plans primaires, l'union entre l'esprit et l'âme (la vie) est plus forte, car liée par des mécanismes magiques (Logrus et Marelle) ; la durée de vie en a été complètement bouleversée (Les princes d'Ambre ont une longévité presque infinie, même s'ils vieillissent un peu). Tout cela est contenu dans un seul élément : le sang. Par son omniprésence, il distille l'âme dans le corps et prend son contrôle, de même qu'il distille dans le corps des éléments chimiques pour contrôler son métabolisme. Sur ce phénomène sont greffés deux pouvoirs : la Métamorphose et la Nécromancie.

3/ LE POUVOIR : NECROMANCIE [30 POINTS]

Notes Techniques : Ce pouvoir est une forme avancée et déformée de la Conjuración. Il suffit donc au conjureur de dépenser dix points pour acquérir la Nécromancie, à condition qu'il ait reçu les enseignements préalables. Si vous utilisez les Atouts du Chaos décrits plus loin, vous pouvez acquérir l'Art des Atouts en dépensant quinze points supplémentaires, mais vous saurez en plus créer un Atout du Chaos. Enfin, en dépensant également quinze points, vous aurez accès à la Nécromancie Avancée (cf. ci dessous).

Manipulation du sang.

Son utilisation nécessite absolument que le nécromant possède du sang de sa victime ; ce sang est placé pendant un court rituel dans un talisman, qui sert de nexus, et qui fixe les liens entre le nécromant et sa cible. Une fois le talisman fini, le nécromant ensorcelle définitivement l'objet, et sa victime par la même occasion.

La victime reste alors libre de ses actes et de ses pensées en temps normal, mais par simple concentration, le nécromant peut choisir de lui imposer ses volontés. Le nécromant s'épuise assez rapidement s'il le fait sans discontinuer, donc la manipulation du sang reste un atout ponctuel.

Ensorcellement de l'âme.

Son utilisation nécessite absolument que le nécromant possède du sang de sa victime ; ce sang est placé pendant un court rituel dans un talisman, qui sert de nexus, et qui fixe les liens entre le nécromant et sa cible. Une fois le talisman fini, le nécromant ensorcelle définitivement l'objet, et sa victime par la même occasion. Dans cet ensorcellement doit figurer l'ordre qu'il plante dans l'âme de la cible sous la forme d'une quête ou d'un interdit moral.

La victime reste alors libre de ses actes et de ses pensées en temps normal, mais elle ressent l'implant du nécromant comme une aspiration morale personnelle, et l'applique automatiquement et instinctivement. Un seul lien est attribué pour un talisman, de façon définitive ; il est détruit si le talisman est détruit.

Portail.

Ce pouvoir permet d'ouvrir et de fermer les portails qui mènent au royaume des morts. L'ouverture de ces portails s'avère très dangereux, car le flux d'âmes qui en sort est incessant, et se montre dans un premier temps très hostile. Fermer un portail est tout aussi difficile et très éprouvant, car certaines âmes s'opposent à cette fermeture. Au niveau matériel, l'ouverture d'un portail se manifeste par l'apparition d'une zone infiniment sombre, car la densité même du flux des âmes est très importante. En général, le flux des âmes a une psyché si importante qu'elle trouve automatiquement matière à s'incarner, ce que soit dans les individus présents ou en utilisant la nature. Il ne faut donc pas jouer avec cela, c'est très dangereux pour tout le monde.

4/ LE POUVOIR : LA NECROMANCIE AVANCEE [45 POINTS]

Toucher du nécromant.

Le nécromant a développé une nouvelle sensibilité qui lui permet de percevoir très facilement le royaume des morts. Sur le plan matériel, il manipule le sang beaucoup mieux et beaucoup plus rapidement, et, de ce fait, peut se passer de talisman. Il peut donc utiliser ses pouvoirs par le simple toucher.

Toucher contractuel et meurtre contractuel.

Particulièrement redoutable, ce pouvoir est la forme la plus achevée du meurtre. Le meurtre contractuel incite l'âme de la cible, par le biais d'un pacte secret (entre le nécromant et l'âme de la victime), à abandonner le plan matériel pour retourner dans le royaume des morts. Après ce pacte, la vie quitte le corps, et la sang se transforme en acide détruisant tout tissu charnel. Pour ce pacte, le nécromant doit se préparer pendant plusieurs heures, et ne pas être distrait pendant l'accomplissement du pacte. La capacité de persuasion du nécromant est évidemment capitale, car une âme ne quitte pas son corps sans raison. De plus, l'ouverture d'un portail pour

l'occasion est difficile et dangereuse, et c'est pourquoi le nécromant a peu recours à cette méthode.

L'utilisation plus subtile de ce pouvoir est de proposer le pacte, mais seulement comme un leurre ; si le pacte est proposé rapidement et efficacement, l'âme commence à partir. L'organisme est alors quelque instants rongé par son propre sang, ce qui suffit à la destruction certaine d'une partie du corps. Cette partie peut être choisie par le nécromant, soit par le toucher, soit par une intrusion psychique au dernier moment.

Désincarnation.

Le nécromant apprend petit à petit à comprendre le royaume des morts, et à pouvoir y évoluer sans trop de danger. Le lien avec le plan matériel n'est jamais perdu, sans quoi le corps du nécromant serait rongé par le sang (n'oubliez qu'à ce moment le sang devient poison). Il peut ainsi observer les créatures du monde double, apprendre leur langage et discuter petit à petit avec elles. Outre la source de savoir que le nécromant va acquérir pour l'utilisation de ses autres pouvoirs, se promener dans le monde double va lui donner un autre charisme auprès des créatures qu'il y rencontrera, ces dernières le considérant comme un égal. De plus, le nécromant peut ainsi contacter l'esprit des morts, et connaître la vérité sur des sujets que les vivants ne peuvent savoir...

Incarnation Contractuelle.

Ce dernier pouvoir est sans doute le plus connu, puisqu'il permet de lever des armées de zombies, de squelettes, comme font tous les nécromants de toutes les Ombres. Par lui, le nécromant peut invoquer une âme du royaume des morts, passer un pacte avec elle en échange de son incarnation. Ce sont la plupart du temps des entités maléfiques, puisqu'elles sont en général volontaires pour s'incarner (voir ci dessus). Certaines entités profondément bonnes acceptent également de s'incarner, mais pour des pactes beaucoup plus contraignants, d'où le choix intéressant pour le mal. Mais il faut bien considérer que le nécromant n'est pas considéré comme une entité maléfique ou chaotique dans le monde des âmes, tout dépend de l'âme elle-même du nécromant ; il est donc utile pour ce dernier de posséder la Métamorphose, afin de masquer son âme.

5/ LES COMBINAISONS.

Combinaison Mots de Pouvoir-Nécromancie

- Conjuraton ancestrale.

ATTENTION ! Ce pouvoir est spécifique à un ancêtre particulier choisi.

Ce pouvoir permet d'invoquer à votre esprit la mémoire de votre ancêtre, qui est défini une fois pour toute, grâce à l'utilisation d'un Mot de Pouvoir (Par mesure de simplification, on considère que le nom de l'ancêtre se transforme en mot de pouvoir). L'esprit du mort s'incarne temporairement dans le vôtre, et vous laisse utiliser son âme pendant qu'il se nourrit de votre énergie vitale. L'obligation sine qua non de cette combinaison est un appel journalier, afin que l'esprit appelé puisse prendre assez d'énergie vitale pour survivre à l'entropie naturelle. Théoriquement, on peut utiliser ce mot de pouvoir n'importe quand et pendant le temps qu'on veut, mais cela devient assez vite dangereux. Ceux qui abusent de ce pouvoir rendent l'esprit de leur ancêtre complètement dépendant de leur énergie vitale - donc maléfiques au sens théorique du terme- et se transforment peu à peu en zombie. Quoi qu'il en soit, cette combinaison est très contraignante, et psychologiquement potentiellement choquante. Comme tous les pouvoirs liés à la Nécromancie, elle est à utiliser avec précaution.

Combinaison Atouts-Nécromancie

A vrai dire, une telle combinaison est ridicule, car l'Art des Atouts procède techniquement de la Nécromancie. Toutefois, on ne peut considérer qu'un Artiste d'Atouts possède le pouvoir de Nécromancie !!! En fait, il est possible de fabriquer un Atouts sans même connaître l'existence du Royaume des Morts. Par analogie, un artiste qui peint un tableau peut faire un chef d'oeuvre sans connaître l'origine du sentiment de beau ; là, c'est pareil : lorsqu'on connaît la technique, on sait créer un Atout, mais on ne sait pas forcément d'où ils tirent leur pouvoir.

Toutefois, la Nécromancie peut se combiner avec Art des Atouts, pour faire ce que font la plupart des nécromants du Chaos : Des Atouts du Chaos. Voir la description des Atouts du Chaos dans le chapitre Panthéons & Serpent.

Combinaison Métamorphose Avancée-Nécromancie

- Clone.

Il est possible, grâce à cette combinaison, d'obliger une victime qui possède Métamorphose Avancée à se transformer en un clone d'une autre personne. Suivant la puissance et l'origine du rituel necromantique, cette altération est temporaire ou définitive.

6/ NOTES SUR LA CONJURATION.

La conjuration est la capacité d'établir des lois alchimiques qui sont actives de façon permanente, au contraire de la Sorcellerie qui les établit de façon temporaire. Le conjureur peut effectuer trois opérations : invoquer, faire apparaître ou enchanter. Dans la Campagne Frères de Sang, toute invocation est une incarnation d'une entité du royaume des morts dans le plan matériel, ce qui réduit la partialité du maître en cas d'utilisation douteuse du pouvoir de Conjuraton. Restent ensuite deux autres opérations qui fonctionnent sur le contrôle de la matière par l'âme. Faire apparaître vous autorise à déformer les lois naturelles de manière à créer un objet naturel, et uniquement naturel. Enchanter vous permet de fixer une loi alchimique dans la matière spécifiée, à savoir un objet ou une créature. Il est important de bien définir la conjuration, qui peut tourner vers de nombreux abus ou obscurantismes. Par ces trois opérations de bases, nous pouvons maintenant mettre en place la Conjuraton spécifique. La Conjuraton étant un pouvoir aux très vastes possibilités d'utilisation, il est primordial de remarquer que les conjureurs, par le fait qu'il ne connaissent pas bien l'origine de leurs pouvoirs, se spécialisent dans certains rituels types. Il n'y a donc pas la Conjuraton Avancées, mais plusieurs Conjuratons Avancées. On peut concevoir par exemple une Conjuraton liée à la Marelle, qui permettrait de conjurer en Ambre (cf. Julien), ou une conjuration spécialisée dans un élément naturel, ou une invocation particulière... Il n'y a pas de limites quand à l'étendue de la Conjuraton, du moment qu'elle respecte les trois opérations de base. A noter pour ceux qui utiliseraient déjà le High Compelling que ce pouvoir est un compromis bâtard entre la Conjuraton élémentaire et la Nécromancie, et que la Métamorphose est considérée comme une forme avancée de Conjuraton. Rappelons qu'il ne suffit pas d'avoir les points pour augmenter à un stade supérieur, il faut aussi recevoir l'expérience ou l'enseignement adéquats.

7/ NOTES SUR L'HEREDITE.

L'hérédité est une notion très importante dans Ambre. En effet, elle dicte l'appartenance de l'individu non seulement à une famille, mais une source de pouvoir. La descendance directe hérite donc des mêmes pouvoirs que son père en potentialité. Cela ne veut pas dire que tous les enfants auront les mêmes pouvoirs que leurs parents, mais qu'ils pourront les obtenir sans problème.

Par exemple, un seigneur du Chaos n'a pas l'hérédité d'Ambre dans ses veines, il faudra donc qu'il soit très endurant, très volontaire, très fort pour traverser la Marelle. Par contre, tout prince d'Ambre peut la traverser, même s'il n'est pas très fort : c'est d'ailleurs le test utilisé à la cour pour prouver qu'un individu est bien un prince (cf. le cycle...). Il faut bien sûr ne pas oublier que les Ambriens ont des attributs plus forts que les autres. Mais ce n'est pas un contre-argument à mon sens, dans la mesure où les Ambriens ont peur de passer le Logrus, et ce n'est pas à cause de sa protection par les chevaliers du Chaos : certains auraient tout de même essayé, ne serait ce que ceux qui ont été accueillis au Cours à une époque... Dworkin est certes un prince d'Ambre qui a accompli la Traversée du Logrus, mais qui a renié ensuite son appartenance au

Logrus pour créer sa dynastie. On peut supposer aussi que la Licorne ne donne pas non plus une hérédité qui permette spécialement le passage du Logrus...

N'oublions pas ensuite que l'hérédité est avant tout un lien du sang, donc de l'âme. Ainsi cette fidélité envers le trône que possèdent tous les princes d'Ambre (la Dame qui a enfanté Fiona, Bleys, et Brand était d'hérédité chaotique, ce qui peut expliquer leurs affinités avec le Chaos) n'est-elle pas justement dû aux liens du sang et à l'hérédité ? Ne doit-on pas finalement voir dans l'admiration presque excessive des princes pour Obéron une forme de lien filial ? A vous de déterminer jusqu'à quel point le lien animiste entre père et fils est fort, consciemment ou inconsciemment, et donc à quel point les personnages seront liés à leurs parents.

Vient enfin le problème de la malédiction ; Est ce que véritablement Corwin a-t-il créé la Route Noire ? Est ce que cette histoire n'est pas une légende qui allait bien avec les projets des Cours à l'époque ? Sinon, l'hérédité est là dessous, mais provient d'où ? Autant de questions qu'il vous faudra résoudre. Personnellement, je pense que cela provient de l'hérédité de la Licorne, ce qui convient bien avec le reste de ma campagne ; mais vous êtes libres de choisir l'origine de la malédiction des princes d'Ambre...

C/ PANTHEONS & SERPENT.

1/ NOTES SUR LE SERPENT.

Ainsi que la Licorne symbolise la pureté, certains ont déjà associé le serpent au symbole du vice, ainsi que les terriens l'ont représenté dans leur Bible. Mais le Serpent est formé à l'origine d'un Egrégor d'égoïsme totalement gris ; après sont venus des dégradés de blanc et de noir, que le Serpent a incorporé en un peu de Loyauté et de Haine, pour former le vice, la corruption, et la domination. Certains disent que ces nouvelles émotions sont apparues depuis que Dworkin a corrompu l'oeil du Serpent pour le transformer en joyau du jugement. Quoiqu'il en soit, le Serpent a muté, peut être simplement parce qu'il a trop joué avec les forces chaotiques.

2/ LE PANTHEON CHAOTIQUE.

Le Serpent est un égrégor très puissant, qui apporte aux manipulateurs du Logrus leur outil de travail, les extensions du Logrus, ainsi que bien d'autres avantages. Mais tout égrégor a sans cesse besoin d'être entretenu, et pour qui n'est pas versé dans les arts alchimiques, la

seule façon de le faire est de prier (cf. les Atouts du Chaos).

Suhuy, un des cinq Seigneurs du Serpent, a institué le culte du Serpent dans de nombreux mondes, en plus des Cours du Chaos, si bien que le maintien de l'égrégor est maintenant assuré. Certains Chevaliers du Chaos développèrent une conjuration liée à leur divinité, la Conjuración Divine, pour tirer le profit maximum de leur obligation religieuse vis-à-vis du Serpent. Dans les Cours, l'attitude religieuse fut il y a bien longtemps édifée comme obligatoire dans le but de renforcer le pouvoir du Chaos, et permettre à certains prêtres d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Mais les fidèles, ignorant tout des raisons occultes de leurs prières, commencèrent à prier en secret pour tous leurs idoles, qui furent par la suite baptisés les Seigneurs du Chaos. D'autres égrégors mineurs se formèrent, et le Serpent en fut inquiet. Sa puissance pouvant être menacée, il s'assura l'allégeance de tels égrégors par des pactes alchimiques. Les prêtres, pas dupes, dressèrent une hiérarchie de ces liens, dans le but de cerner les égrégors qui pouvaient leur apporter plus de pouvoir... Suhuy mis fin à ses écrits secrets en instituant le panthéon Chaotique. Chaque divinité et son égrégor furent classés dans un des douze temples de ce panthéon. Pour

gouverner ces temples, le Serpent a nommé Cinq Seigneurs du Serpent, qui servent bien sûr la divinité suprême, père Du Panthéon Chaotique, le Serpent. Seul Suhuy appartient au groupe originel, les quatre autres sont souvent morts et remplacés ; ce qui laisse courir les hypothèses. Suhuy a-t-il créé le Logrus ? Est-il l'incarnation du Serpent, ou même tout simplement le Serpent ?

Aujourd'hui, ces douze temples sont toujours debout et actifs. Ils tiennent souvent le rôle d'éducateurs auprès du peuple, et confèrent quelques pouvoirs. En vérité, seuls les prêtres obtiennent véritablement bénéfice du culte. Voici la liste des douze temples :

- Le temple des chevaliers :

Ce temple abrite les nobles et rend hommage aux temps anciens. Il est chargé de veiller sur les cavaliers, d'arbitrer les joutes, et de maintenir le respect de la hiérarchie. Les prêtres vous y apprendront l'héraldique et l'Histoire, la gastronomie et le commandement. Ce temple assure en permanence l'élevage et le dressage de pratiquement tous les animaux (et non pas les monstres). Sectaire et nostalgique, il n'a qu'une influence modérée mais puissante, puisqu'il a le soutien de la vieille noblesse. Ce qui n'empêche pas certains jeunes de venir vers ce panthéon, notamment le Seigneur de ce temple : Aimeric.

- Le temple des esclaves :

Cette appellation provient du temps assez lointain de la guerre civile entre chevaliers et esclaves. Le terme esclave n'est pas spécialement péjoratif, mais montre bien comment les chevaliers de naguère voyaient ceux qui les servaient. Aujourd'hui les temps ont changé, et les esclaves se sont affranchis. Ce temple abrite les fuyards, les sans-abris, les laissés pour compte et rend hommage à l'humilité. On y apprend à se battre avec ses mains, à marchander et à trouver un travail. C'est aussi un haut lieu de conjuration. Ce temple est le refuge des artisans et des commerçants, qui enseignent leur art contre menue monnaie. Son dirigeant, Ludwig, a réussi à faire respecter son culte, qui depuis trop longtemps était la dernière roue du carrosse.

- Le temple des métamorphes :

Ce temple est le plus vieux d'entre tous, et le plus efficace. Chaque habitant du Chaos étant métamorphe depuis le début de l'Histoire, il est sûr d'avoir un jour ou l'autre besoin de ce temple. Ses prêtres accueillent tous les habitants des Cours sans exception, et n'importe qui ayant le pouvoir de métamorphose. Ils sont chargés d'enseigner la maîtrise de la métamorphose, et de soigner les troubles psychologiques liés à son utilisation. Toutefois, ils ont des motivations étranges, souvent incompréhensibles pour le commun des métamorphes. Ce temple a des relations ambiguës avec le pouvoir en

place, et abrite une **guilde d'espions** redoutables. Son maître a un nom : Cyrus

- Le temple du Logrus :

Ce temple est le plus fréquenté d'entre tous, puisqu'il rend gloire au Serpent. Il est le refuge de tout chevalier du Chaos, et rend hommage au pouvoir du Chaos maîtrisé, le pouvoir du Logrus. Ses prêtres forment les futurs chevaliers du Chaos à la pratique de leur pouvoir, et entraînent les anciens. Ce sont eux qui répandent l'enseignement primaire dans les Cours. Mais ils sont surtout très impliqués dans le pouvoir, et s'arrangent pour avoir la couronne dans leurs poches. La parole du Serpent étant fort écoutée, presque divinatoire, il est certain qu'il serait malvenu de faire du tort à ce temple... Le Serpent est officiellement le maître de ce temple, mais en pratique c'est Suhuy qui tient les rênes du pouvoir, dans tous les sens du terme...

- Le temple des assassins :

Ce temple est, dit-on, la pire réunion de malfrats des Cours. Plus un quartier général qu'un vrai temple, les croyants doivent montrer patte blanche pour entrer prier. Ce lieu est chargé de veiller sur les assassins, et de préserver le code de l'honneur et le sens de la parole. Les assassins des Cours sont au service d'employeur, et appartiennent tous à la même Guilde. Aussi, une fois qu'un engagement est donné, toute la guilde s'engage à le respecter. Il est fréquent que les Seigneurs adorés dans ce panthéon soit les chefs de la guilde, et meurent souvent en martyrs, engendrant une rétribution impitoyable sur le meurtrier. Les assassins sont respectés, car ils sont au cœur du système politique en place, et sont protégés par la couronne ; mais ils font peur. S'ils ne tuent sans raison, il est très difficile de trouver un alibi ou un arrangement avec eux...

- Le temple des spadassins :

C'est un lieu de silence, où l'on enseigne l'art de combattre. Il accueille tous les duellistes, et rend hommage à l'honneur. Ses prêtres sont les meilleurs bretteurs des Cours, et enseignent la morale aussi bien que l'escrime : à la perfection. La plupart des membres sont fanatiquement plongés dans leur culte, ce qui permet aux prêtres d'acquérir plus de pouvoir. Et le pouvoir est avidement recherché, car il est la récompense de sa valeur, et la possibilité de challenges autant plus valorisants. Il semble que la raison profonde de leur entraînement soit la recherche d'un équilibre, mais les prêtres du culte sont très secrets sur ce point. Malgré les prouesses et la valeur de Garance, le successeur de Borel, il semble que Dara veuille acquérir le commandement de ce temple quel qu'en soit le prix.

- Le temple des guérisseurs :

Les guérisseurs ne sont pas de simples médecins, dont les Cours des Chaos n'ont que faire. Ce sont des

chamans et des exorciseurs, qui entrent dans la peau de leur victime pour y soigner le Mal. Les derniers qui existent à l'heure actuelle sont presque tous prêtres, et ont un grain d'altruisme qui est si rare... Pour être franc, ils sont pour beaucoup dans l'endiguement contre l'adoration d'Ambre et de ses princes. Ils abritent les malades et les paumés, mais sont loin de faire la charité chrétienne, et rendent hommage à la sagesse. Ils cherchent à guider ceux qui viennent les voir vers des chemins mystiques, et sont les rois de la philosophie. Très adorés dans les basses bouches de la population, ils sont avec les hommes du temple des esclaves la soupape de sécurité des Cours. De plus, leur maîtresse, Chloé, est une figure de proue plus qu'appréciée.

- Le temple des nécromants :

Ce temple est de notoriété publique le tendron le plus maléfique des Cours du Chaos. La magie noire et autres actes de sorciers sont le quotidien des nécromants. Seuls les prêtres sont nécromants, il en existe pas d'autre... pour quelle raison, cela n'est pas connu. Ce temple est aussi la maison mère des architectes et des bâtisseurs, pour des raisons pratiques. Ayant la puissance de jouer les passe-murailles dans le palais, ils sont à la cour les mieux traités et abusent de ce privilège. Ils sont chargés de s'occuper de toutes les entités chaotiques (les monstres) : création, recensement, contrôle, destruction. On ne sait vraiment qui vénèrent leur culte, mais on les soupçonne de créer leurs propres fidèles. C'est sans contestation le temple le plus craint des Cours. Son seigneur, Thanhor, fut le meilleur élève de Suhuy, dit-on.

- Le temple de la matière :

Le temple est le refuge de tous les exploitants de la nature, et rend hommage à la fécondité. On y apprend les sciences naturelles, la chasse, le travail des pierres et des métaux. Ses prêtres enseignent la théorie sur les Ombres comme la pratique, et les pouvoirs inconnus de la terre. Ils sont les sage-femme des Cours, ce qui leur vaut moult railleries... Ils prêchent aussi la parole du Destin, une entité rebelle venue d'Ambre. Si le Serpent n'apprécie pas trop ce culte, sa puissance l'a amené à le tolérer, et l'a fait entrer dans son panthéon pour profiter de ses fidèles.

- Le temple de l'art :

Ce temple est le refuge des artistes et des indépendants, et rend gloire à l'Art. On y trouve tous les esthètes et les oisifs des Cours, avec au milieu quelques individus talentueux dont les imagiers. Ses prêtres enseignent l'art et l'épicurisme dans toute sa splendeur. Très apprécié, ce culte reste néanmoins très peu puissant, et rejette d'ailleurs l'oppression du gouvernement. Républicains convaincus, les membres du temple ne font pourtant pas de propagande et sont pacifistes. La direction de ce temple revient à Tristane,

qui a gagné cette fonction après de nombreux affronts contre Aphrodite.

- Le temple de l'esprit :

Le temple abrite les prêtres et les savants, et rend hommage à la toute puissance de l'esprit. Il est chargé de l'éveil de l'esprit et de la force mentale. Ses prêtres forment la plupart des autres prêtres, ainsi que tous les hommes appelés à une grande destinée. Ils forment la psyché, apprennent à contrôler l'empathie et à manipuler les foules. On dit qu'ils possèdent des techniques spéciales pour disséquer son interlocuteur, et le faire aller toujours dans ses intérêts... Très puissant, ce temple a fermé ses portes et vit en vase clos, pourrissant de l'intérieur comme la vermine. Très prié, les divinités de ce temple peuvent conférer sans aucun doute la plus grande force mentale à leurs serveurs...

- Le temple de la guerre :

Ce temple est sûrement le moins respecté de tous. Il est le refuge de tous les mercenaires, les barbares, les hommes de main, et les canailles des Cours, et rend hommage à la vie. Il abrite tout et n'importe quoi, du moment que la vulgarité ne choque pas. Outre un solide entraînement militaire, il apprend aussi à ses fidèles l'astuce et la ruse. Ses prêtres ont un enseignement très personnel, qui passe de l'instructif au néant total. Politiquement, ils forment le groupe dirigeant des anarchistes, et se complaisent à vivre dans la débauche. Leur Seigneur, Fender, est un timbré complet qui entretient le culte du feu, mais il est très rusé et habile, et assure la survie de son temple.

Thanhor



3/ LES ATOUTS DU CHAOS.

Il existe aux Cours deux sortes de jeux d'Atouts : Le jeu populaire et le jeu du Chaos. Le jeu populaire est dessiné par des imagiers, et fonctionne comme un jeu d'Atout normal. Il n'y a pas des personnages définis ou un nombre de cartes précis dans un jeu populaire, chacun se faisant faire personnellement un Atout quand il a en a besoin. On les reconnaît par le dessin du Serpent derrière la carte, tout comme la Licorne dans les jeux de Dworkin.

En revanche, les Atouts du Chaos sont destinés aux prêtres, et caractérisés par le dessin du tracé du Logrus au dos des cartes, que seul un chevalier peut reconnaître (ou un prêtre). La plupart des jeux ont été dessinés par Suhuy. Seul un prêtre du temple du Logrus a le droit d'en dessiner, et bien souvent le savoir pour en dessiner. Chaque Atout est la représentation d'une entité vivante, et possède dans les coins des symboles qui permettent de déterminer son appartenance à une famille, une maison ou un temple. Tous les Seigneurs du Chaos y sont représentés, et classés par temple, puis par maison, puis par famille. Ils permettent bien entendu le même mode de fonctionnement qu'un Atout classique, à condition que le Seigneur soit encore vivant et qu'il veuille recevoir contact. Mais leur principale fonction est de se charger par l'énergie sacrifiée au seigneur par le croyant, en général sous forme de prière. Une fois la batterie rechargée, elle doit être transformée par le seigneur en question, au moyen du Logrus. En général, le prêtre reçoit un avantage lié au culte en échange du pouvoir qu'il confère à son seigneur.

4/ QUELQUES SEIGNEURS DU CHAOS...

Les Seigneurs du Chaos portent un titre qui symbolise leur apport dans le panthéon, et aussi la source du pouvoir qu'il va en tirer. En général, ce titre est défini par la première chose que le chevalier du chaos a fait après sa traversée du Logrus. Suivant la façon dont

il s'enquit de sa fonction, il obtient un rang. Ainsi Aimeric est le prince des chevaliers, prince étant le rang, et chevalier la raison de son culte.

Voici quelques Seigneurs majeurs, assez vivants pour nuire encore :

- Aimeric, prince des Chevaliers, du temple des chevaliers.
- Angelis, prince des voleurs, temple des assassins.
- Ansfried, prince des flammes, temple de la guerre.
- Aphrodite, reine de la beauté, du temple de l'esprit.
- Beryl, roi des assassins, temple des assassins.
- Chloé, reine de la guérison, temple de la guérison.
- Cyrus, prince des métamorphes, temple des métamorphes.
- Deborah, reine de la sorcellerie, temple du Logrus.
- Desdemone, reine des démons, temple des nécromants.
- Fender, roi de la foudre, temple de la guerre.
- Garance, roi des duellistes, temple des spadassins.
- Gudrun, roi du métal, temple de la matière.
- Humphrey, prince des bouffons, temple de l'art.
- Ludwig, prince des esclaves, temple des esclaves.
- Maelig, princesse du réconfort, temple des guérisseurs.
- Nausicaa, reine des mers, temple de la matière.
- Phoebe, princesse des rêves et des songes, temple de l'esprit.
- Thanhor, roi des nécromants, temple des nécromants.
- Tristane, princesse des larmes, temple de l'art.

Et pour finir, quelques cultes encore tenaces :

- Borel, valet des épées, temple des spadassins.
- Fenris, roi des loups, temple des métamorphes.
- Gunther, prince de la bataille, temple de la guerre.
- Hendrake, roi des épées, temple des spadassins.
- Henoeh, prince des épées, temple des spadassins.
- Kenneth, roi des poètes, temple de l'art.
- Nicéphore, reine de la foi, temple du Logrus.
- Wirth, prince des imagiers, temple de l'art.

D/ LA LÉGENDE DES AVATARS

Ainsi aurais-je pu m'exprimer, moi l'Oracle. Mais je sentais bien que mon interlocuteur n'avait pas retraversé la Marelle des cavernes d'Arden pour entendre autre chose que la vérité, et que la Mascarade d'Oberon qu'on lui avait imposée sans grand choix était trop lourde pour ses épaules, et pour son cœur. Lorsque Julien demanda

des précisions sur son véritable père, l'oracle décida de lui révéler enfin La légende des Avatars.

Je lui dis alors :

"Au début, il n'y avait rien.
Puis vint le Chaos.

NICEPHORE

GUNTHER

KENNETH



HENOCH

G.94

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

Aux limites du Chaos, là où se trouve le grand Abysse, souvenir du néant originel, se trouvent de petites régions habitables. Eclats de mondes, débris instables qui vont et viennent, changeant constamment.

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

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

Les métamorphes fondèrent les Cours du Chaos et apprirent à maîtriser le Logrus, ultime création de Suhuy, incarnation bâtarde du Serpent, et à l'utiliser comme un outil. Ils découvrirent divers Arts et pouvoirs, la Conjuración, qui permet de lancer des sortilèges et d'invoquer des créatures, et les Atouts, en créant des images permettant de communiquer d'un monde à un autre.

Ils sont devenus les seigneurs du Chaos et furent les maîtres de l'univers.

Ils le demeurèrent jusqu'à ce que l'un des leurs se rebelle contre ses pairs. Il s'appelait Dworkin.

A l'époque où l'univers était encore que pur Chaos à l'état de matière, Dworkin était dans les Cours un seigneur du Chaos intéressant, doué et cultivé. Il dirigeait sa Maison admirablement, et suscitait la jalousie de tous. Toutefois, les harcèlements de ses compatriotes lui étaient si pénibles qu'il souhaita alors posséder la paix.

Pour mettre en forme ce désir, Dworkin créa à l'aide du Serpent un artefact très spécial, aux pouvoirs méconnus, appelé le Joyau du Jugement.

Le Joyau du Jugement permettait de contrôler et de fixer le métabolisme du plan matériel.

Les puissantes entités du royaume des morts s'intéressèrent de très près aux possibilités de ce nouvel objet, qui s'avérait fort puissant, ainsi qu'à son chanceux possesseur.

Heureux de sa nouvelle acquisition, Dworkin partit courir les ombres, et fixa sur son passage un couloir de matière fixe, non affectée par le Chaos; il faisait ceci en inversant le pouvoir du Logrus, afin que lui seul puisse y vagabonder. Dans son étrange voyage vers l'inconnu, il rencontra la Licorne.

Ce mythique animal n'était en fait que l'incarnation d'un esprit très puissant du Royaume des Morts, appartenant aux egregors de pureté. A cet instant, émerveillé par cette vision, le jeune seigneur Dworkin s'approcha de la Licorne pour la contempler plus à son aise; c'est là qu'incidemment le joyau toucha la corne de la Licorne.

Une série de réactions alchimiques incontrôlables se produisirent, et cet éphémère contact donna naissance à deux entités surpuissantes, que l'on nomme les deux frères universels.

Dworkin, terrassé par leur Psyché, put tout de même conclure un pacte, stipulant qu'en échange d'un corps matériel, les deux entités acceptaient de se soumettre au joyau du Jugement. Ainsi, le jeune seigneur venait de mettre au monde le Maître des éléments et de l'incarnation de la pureté, plus tard nommé Obéron.

Une fois que les deux entités se furent incarnées, Dworkin s'éclipsa un peu plus loin en Ombre sur un nexus particulier; afin de cristalliser à jamais dans l'univers cet événement extraordinaire et sa joie immense.

Avec la bénédiction de la mythique Licorne, Dworkin recréa le monde, cristallisant à jamais dans l'univers cet événement extraordinaire et sa joie immense. Il y ajouta une force opposée au Logrus.

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

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

Dworkin revint voir ses fils, le maître des éléments s'estima trahi, condamné à jamais dans les dispositions alchimiques et chimiques que la Marelle lui imposait; il voulut rompre son pacte.

Il combattit Dworkin, mais le jeune seigneur était devenu presque invincible grâce au pouvoir sans cesse grandissant de sa Marelle (apporté par les victoires incessantes de la Marelle sur le Logrus), et il perdit. Toutefois, la structure même de la Marelle condamnait le Maître des éléments à ne jamais mourir; il se donna la mort en se scindant en quatre avatars, chacun contrôlant un des éléments de l'univers.

Ces avatars, pour ne pas combattre, rétablirent le pacte avec Dworkin.

Puis l'univers se stabilisa, adoptant enfin un équilibre entre la Marelle et le Logrus. Une région de grand pouvoir entoura la Marelle Originelle et, après ces jours d'Apocalypse, un royaume s'y créa, nommé La Terre Réelle.

Son monarque, l'incarnation de la Licorne, fils de Dworkin, s'initia aux secrets de la marelle, et la transforma pour apprendre le pouvoir; cette corruption le transforma également, et désormais il fut Obéron.

WINDSOR

VINDLANA

RAMIREZ



PHOENIX

G.94

Dworkin décida alors qu'il était temps de construire Ambre, symbole de sa rébellion contre le Chaos. Il y plaça ses nouveaux fils pour cette tâche.

L'incarnation de la Licorne fut nommé roi de la Terre Réelle et Seigneur des affaires spirituelles ; les avatars reçurent chacun une parcelle de la Terre Réelle en fief.

Windsor, seigneur des eaux, hérita des mers du Nord.

Vlindlana, maîtresse des airs, reçut les Mers du Sud.

Ramirez, seigneur de la terre, s'installa dans la Forêt d'Arden.

Phoenix enfin, seigneur du feu et de la justice, eut tout les terres internes, que l'on appelle Shamballa.

Le monarque de la Terre Réelle s'initia aux secrets de la marelle, et la transforma pour apprendre le pouvoir ; cette corruption le transforma également, et désormais il fut Oberon. A l'aide de ses frères, il construisit un château et une cité, qui furent appelés Ambre. Pendant ce temps, la Marelle avait bouleversé l'univers, et les seigneurs du Chaos étaient fous de rage. Déclarant Dworkin rebelle et traître, le Chaos se lança dans une guerre sainte contre Ambre, avec pour chef de bataille les quatre enfants chaotiques de Dworkin, nommés Gunther, Prince de la bataille, Henoch, prince des Epées, Kenneth, roi des poètes, et Nicéphore, reine de la foi.

Mais la tristesse et les souffrances des fils chaotiques étaient si grandes que leur intelligence se brouilla ; ils moururent dans les ingénieux stratagèmes des avatars. Chaque camp s'arrêta alors de combattre pour reprendre des forces.

Les Ambriens, du fait de leur origine énigmatique, semblaient apprendre plus vite, agir plus vite et plus efficacement que les seigneurs du Chaos. Les territoires d'Ambre étaient remplis d'artefact de grand renom, créé par les fils de Dworkin, et la magie de la Marelle finit par écraser le surnombre écrasant des forces chaotiques.

Obéron avait développé une telle maîtrise du pouvoir de la Marelle qu'il en avait été complètement transformé ; il n'avait plus accès aux forces du royaume des morts mais gouvernait bien plus efficacement.

Dworkin s'était beaucoup investi dans la bataille, et lui aussi avait changé. Il ne pouvait plus être en symbiose avec la Marelle, qui ressemblait bien plus à Obéron, et inconsciemment cela le rendait complètement fou. Il n'avait plus qu'un but : retourner à l'équilibre qu'il avait bâti.

Il créa dans sa tête des projets de grande folie, qui prévoyait la destruction d'Ambre par le Chaos et la reconstruction de la Marelle par lui-même.

Obéron eut vent de ses plans, et décida avec ses frères d'emprisonner son père. Le combat qui suivit brisa le pacte entre les avatars et le joyau ; ce lien perdu,

Dworkin put réussir à emprisonner ses fils élémentaires dans l'artefact.

Obéron, à l'aide de la Marelle, affaiblit son père, et le battit. Il récupéra le Joyau du Jugement et emprisonna Dworkin dans le château d'Ambre.

Durant la guerre contre le Chaos, certains descendants du trône étaient nés. Obéron partit donc en Ombre pour les rechercher.

Il les rassembla à la cour, et les lia par leur sang au secret sur la Légende des Avatars. De ce groupe subsiste :

Caine, fils de Windsor,
Flora, fille de Vlindlana,
Julien, fils de Ramirez,
Osric, fils de Phoenix,
et Finndo et Benedict, fils d'Oberon.

Depuis, Obéron a monté une grande mascarade collective dans le but d'enterrer les vieilles querelles du passé. Il s'est mis à courir les femmes d'Ombre, afin de peupler correctement et rapidement la branche renégate des princes d'Ambre.

Il fonda ensuite une dynastie, se donna des héritiers. Il eut des fils et des filles, tous détenteurs d'une partie de ses pouvoirs et capables de parcourir la Marelle.

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

Maintenant que ses fils sont en âge de procréer, Obéron est beaucoup moins actif, et s'occupe essentiellement du bien d'Ambre et du retour de ses frères.

Dworkin, emprisonné, est en complet désaccord avec la Marelle, et sa folie a atteint des sommets.

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

Toutefois, si les Ambriens jouent contre leur gré à la Mascarade, si la plupart des chaotiques se sont contentés de la paix avec Ambre, quelques seigneurs du Chaos n'ont pas oublié. Les fils d'Obéron qui étaient proches des Cours furent les premiers à être manipulés : Fiona, Brand et Bleys.

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

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

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

Heureusement, il en fut autrement "

Osrin



Il s'endormit à côté de moi, trop fatigué pour faire quelque chose d'autre. J'aperçus ses rides marquant un visage si jeune et optimiste. Je me permis de chuchoter à son oreille pour continuer mon oracle, en espérant qu'il entende, et en priant pour qu'il dorme.

" La maison des Nécromants, la plus puissante des Cours du Chaos, a récemment contre tout appui royal reçu les faveurs de Suhuy, et est devenu l'arbitre du changement. Une nouvelle guerre contre Ambre s'est engagée, plus meurtrière et dangereuse que toutes les autres. Thanhor est le grand maître des nécromants, et organise d'une main de maître ce vent destructeur et machiavélique.

Par un plan minutieux, il a réussi à s'emparer du bras de Benedict dans des délais records. Il a pu fabriquer un talisman efficace contre le plus grand guerrier d'Ambre, et ainsi le menacer de son pouvoir nécromantique. De plus, le sang de Benedict lui a permis de compléter ses études sur la lignée d'Ambre. Il est maintenant capable de fabriquer des clones très fidèles des princes d'Ambre, qui sont assez parfaits pour remplacer une seconde génération. Enfin, la maison des nécromants a jeté son dévolu sur des Ombriens métamorphes pour permettre de constituer ces clones.

Les descendants chaotiques de Dworkin ont passé un pacte avec la maison des Nécromants pour faire revenir à la vie les quatre premiers fils de Dworkin : Gunther, Nicéphore, Hénoch et Kenneth. Des rituels ont commencé dans les Eglises pour raviver les Egrégors dégénérés. Certaines maisons ont été sollicitées par Thanhor pour achever sa conspiration contre Ambre.

Des armées chaotiques se lèveront à nouveau, conduite par les quatre revenants, et marcheront vers Ambre. La destruction de la Marelle originelle ne fait pas

peur aux sorciers du Chaos, car ils espèrent et pensent que la Marelle de Corwin assurera l'intérim ; en attendant, seuls les chaotiques habitués aux bouleversements survivront à ce cataclysme, pensent-ils. Une nouvelle Marelle sera ensuite tracée par un disciple du Serpent, avec le Joyau du Jugement... Suhuy souhaite retrouver sa symbiose avec le Logrus, et doit pour cela réduire l'influence des autres Marelles.

Dworkin sait qu'Oberon est vivant, et qu'il recherche le Joyau pour libérer les Avatars. Il a donc passé un pacte avec Suhuy, qui stipule que Suhuy s'engage à détruire le Joyau du Jugement après que Dworkin ait retracé une nouvelle Marelle conforme aux volontés du Serpent.

Le joyau sera donc en proie à de nombreux voleurs, parmi lesquels Oberon et Dworkin... Selon les meilleures estimations, Oberon va réussir, et se faire passer pour Dworkin auprès de Suhuy pour faire libérer les Avatars.

La machination de Thanhor est vraiment excellente, si bien que seul le retour des Avatars pourra permettre à Ambre de se défendre efficacement. Cette politique de guérilla imposée par les meurtres et les trahisons va déstabiliser les princes d'Ambre, et les Avatars sont la seule riposte efficace qui pourra survenir contre la marche chaotique. Cette guerre va faire tomber la Mascarade d'Oberon, ce qui va bouleverser certains princes, et conduire à un retour aux intrigues familiales, à moins que les frères de sang décident de reprendre leurs fiefs.

Dans le lointain futur, je vois la mort des puissants, et le retour à l'ordre, mais le futur est en constante fluctuation... Va mon ami, repose toi pendant que tu peux, car l'avenir est entaché de sang, sale et mesquin, et le repos sera une denrée rare."

Auteur : Stéphane Costard, François-Xavier Guillois.
Dessinateur : Stéphane Costard.

CHRONIQUE DE LARICK,

Prince d'Ambre de la seconde génération.



Cela faisait déjà deux fois que ma mère m'avait fait voyager ainsi

Cette fois ci, je me sentais plus en sécurité, et la façon dont le décor se transformait m'inquiétait beaucoup moins

Ma mère, dont je ne connaissais ni le nom, ni le prénom (elle ne s'était jamais marié avec mon père), m'avait expliqué que moi aussi, j'étais capable de "manipuler ces ombres" (expression que, en ce temps, je ne comprenais pas encore) Mais j'avais encore beaucoup de choses à découvrir...

Je savais aussi qu'à la fin de mon adolescence, je ne vieillissais plus, ou très légèrement, ou encore que j'étais capable de récupérer d'une blessure ou d'une maladie très rapidement. Tout ceci, je l'avais hérité de ma mère...

Ma mère, si mystérieuse... Elle possédait des origines particulières ; elle m'a parlé une fois de son passé, de sa famille (par conséquent de la mienne), mais elle avait été plus énigmatique d'habitude lorsqu'elle l'avait fait...

Je la regardais tendrement, mais aussi avec respect, et même crainte, tandis qu'elle se concentrait... Ses efforts se lisaient sur son visage... Quand tout à coup, elle s'arrêta de marcher et se mit à me sourire...

" Nous voilà arrivés, Larick..."

- Mère, allez vous enfin m'expliquer pourquoi je dois venir ici ?

- Cette ombre, mon fils, est une des préférées des membres de ta famille et, de plus, elle est riche de connaissances...

- Vous dites que je verrais enfin mes oncles et cousins ?

- Non, je ne pense pas, à moins que tu aies beaucoup de chance... ou plutôt, de malchance.

- Mère ?

- Ne te fies jamais à un membre de ta famille, Larick."

Je la dévisageais en tentant de comprendre.

" Et où nous trouvons nous ? quel est le nom de cette " Ombre " ?

- Elle s'appelle Terre. Elle sera pour toi un refuge momentané. Je pense devoir revenir te chercher dans peu de temps, et tu découvriras bientôt les tiens..."

Elle prit ce qui me parut être un jeu de cartes, s'empara de l'une d'elles, la fixa, et disparut sous mes yeux dans un arc en ciel surnaturel...

« peu de temps » avait-elle dit...

Cela faisait sept ans que je vivais sur Ombre-Terre... J'avais réussi à obtenir un diplôme d'ingénieur à Oxford, et m'étais spécialisé sur le domaine informatique. J'avais ensuite débuté ma carrière d'informaticien aux Etats-Unis (à Zuider Zee Circle, en Californie), embauché par un chasseur de têtes venu me chercher jusqu'en France... J'avais réussi à m'adapter assez facilement à la terre, et j'en étais assez fier. Ce soir là, je devais aller Kimberley chez ses parents, car je l'avais invitée au restaurant, pour un dîner romantique aux chandelles...

Tandis que je sonnais à son palier, je sentis un tapotement sur mon épaule.

" Larick ? "

Que l'on m'appelle par mon prénom est rare (je prends toujours une fausse identité), mais que ce soit un homme qui le prononce encore plus (je croyais que seule ma mère le connaissait). Je me retournais et découvris un homme de ma taille, (ce qui est loin d'être fréquent sur cette Ombre), et de carrure plus forte que la mienne (ce qui l'est encore moins). Il était

brun et relativement jeune, vêtu d'un pardessus brun qui cachait une tenue moins conventionnelle

" oui ?

- Je viens de la part de ta mère

- Tu es de la famille ?

- Ouais, appelle moi Martin...

- On m'a dit de ne jamais faire confiance à ma famille...

- Fais confiance à moi au moins...

- Faudra..."

Je fus interrompu par Kimberley, qui venait d'ouvrir la porte d'entrée.

" Tu ne devais pas venir seul ?

- Ben si... C'est un cousin, euh... qui m'a reconnu dans la rue...

- Larick, ajouta Martin, il faut que viennes rejoindre ta mère.

- Non ! on en rediscutera plus tard.

- Larick ? c'est ton surnom ? demanda Kimberley

- Ouais, on pourrait considérer cela comme tu le dis...

- Tu dois venir maintenant, tu es en danger.

- Mais qui c'est ?

- Ecoutes, Kimberley, je te présente Martin (ce dernier hocha de la tête), c'est un cousin éloigné, et...

- Et cette soirée, alors ?

- Mais c'est bon ! je verrais Martin demain matin...

- Désolé, Larick, mais c'est maintenant ou jamais ; la famille attend..."

Un silence s'installa. Je dévisageai de nouveau Martin, puis Kimberley. Le tracé de ses yeux exprimait son étonnement. Elle me regarda droit dans les yeux puis déclara :

" Bon, je ne sais pas tout ce que cela signifie, mais si tu as des problèmes familiaux, on peut repousser cela à plus tard..."

- mais non ! c'est pas ça qui va nous priver de notre...

- Merci mademoiselle, déclara alors Martin, m'interrompant dans mon élan verbale, mais également physique en m'empoignant par le bras, il vous retéléphonerà "

Mais celle ci venait de refermer la porte, me privant de tous mes espoirs...

" Enfoiré ! je l'aimais bien, cette gamine, et ça marchait ! "

Il ne m'adressa même pas un regard.

Je découvris par la suite que lui aussi pouvait manipuler les Ombres...

Ma première semaine au château se déroula fort bien, et seul apprendre à incarner un prince fut un réel problème, quoique certains de mes congénères ne semblent pas s'inquiéter de leur port...

Je découvris la bibliothèque royale, qui, je dois l'avouer, me stupéfia par sa taille et par sa richesse ; en deux ou trois jours, je pus en apprendre plus sur les nombreuses légendes qui courent sur les membres de ma famille.

Ma famille... La famille royale d'Ambre ! Il est vrai qu'elle m'inquiète : trop de conflits opposent mes frères et oncles. Ce ne sont guère des conflits directs, mais chacun s'attend à ce que l'autre lui claque la porte au nez, comme par paranoïa excessive. Ils semblent vouloir le cacher, mais même le plus crétin des hommes pourrait se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond. J'espère que cette peur est une habitude, et non une raison d'être...

Enfin, patience... Une tension bizarre règne au château depuis quelques temps, et je préfère ne me brouiller avec personne en ce moment. Disons que se réfugier sous la protection et la bienveillance de mes aînés me paraît vital, mais l'amitié d'un de ces jeunes cousins, l'un de ceux qui viennent d'arriver, me permettrait de comprendre plus aisément ce qui se trame ici. Je prévois pour l'instant de me réfugier auprès des premiers qui m'accosteront sympathiquement.

Mais revenons en à mon adaptation à ce nouvel environnement. Ce qui me choqua tout d'abord, et qui me parut logique par la suite, c'est que chacun porte couleurs et symbole comme s'il s'agissait d'une quelconque armoirie, ainsi que se promener constamment au château avec une garde personnelle. Mon récent passé d'informaticien et l'aspect médiéval des anciens me fit opter pour une puce informatique en symbole, ce qui en étonna plus d'un. Je choisis également un costume mauve qui se posait sur une chemise jaune. Suivirent divers accessoires, comme ma cape et mon chapeau jaunes ou mes gants d'escrime noirs.

On me fit également poser pour exécuter mon portrait sur des Atouts, et, depuis que j'ai brillamment passé l'épreuve de la Marelle, ai essayé d'en créer. J'admets que je ressens une certaine fierté à en posséder trois (ma chambre, Merlin et Random), faits de mes propres mains. Il est vrai que j'ai de nombreux antécédents dans la peinture, mais l'aspect occulte de ses cartes m'est venu à l'esprit comme un coup de foudre, grâce à un livre de ma connaissance que j'ai récolté durant mes voyages en Ombre... Ils ont l'air de marcher, bien que mon inexpérience ne me permette pas d'en apprécier tous les pouvoirs...

Mes appartements personnels se trouvent près de ceux de ma défunte mère Dierdre et de son frère préféré, Corwin, qui me paraît également très sympathique de prime abord.

Assez de tous ces bavardages, je n'ai plus le cœur à ceci... J'essaie actuellement de créer l'atout de ma mère en me basant sur mes simples souvenirs. Je me suis donc enfermé dans ma chambre au silence, et seul Dan, mon très apprécié et dévoué valet de chambre, est autorisé à me voir. Dehors il pleut, ou plutôt il pleuvine. J'ai pu distinguer ma cousine Sara à travers les rideaux de ses appartements il y a quelques minutes : elle me rappelle ma tendre et bien aimée Kimberley, qui me manque énormément. Je me rappelle encore la pureté de ses traits, la finesse de son visage, le bleu profond de ses yeux, l'état flamboyant de ses long

cheveux au teint ambre, la ligne si originale de ses sourcils... je ne vous parle même pas de sa silhouette si parfaite et si sensuelle... Ha ! Je me maudis presque de l'avoir abandonné sur Ombre-Terre, car je crois que je l'aime... Je pense également que mes Ombres d'origine me manquent, et j'ai donc décidé d'y retourner...

De toute façon, l'atmosphère qui règne en Ambre est trop tendue, si bien que je commence à m'y ennuyer et à regretter le calme de mes ombres. Il me reste tant de choses à découvrir : le pouvoir véritable des Atouts, la sorcellerie qui m'a-t-on dit existe véritablement... Ce soir, je toucherai un mot à Corwin de mon départ... A lui de juger s'il est important de le signaler au reste de la famille ; en tout cas, je lui en laisserai le soin : pas envie de parlementer.

Si Kimberley l'accepte, je vais venir la présenter au reste de la cour, envisageant sûrement un mariage, après m'être présenté sous ma véritable identité. J'irais ensuite récupérer quelques unes de mes peintures préférées dans mon ancienne demeure sur Ruptio, et en profiter pour revoir un vieil ami d'enfance : Robin. Peut être en profiterai je aussi pour prendre quelques tonneaux de ce célèbre alcool d'Ombre Debra, à moins que je me laisse tenter d'abord par la visite de ce paradis aquatique où vit ma tante Llewella : Rebma...

Je chevauchais à présent loin de la forêt d'Arden. Un frison d'angoisse m'avait tenu durant toute sa traversée : sans doute le résultat psychologique des histoires du prince Corwin. Ce cher oncle...

Nous nous étions croisés au château dans les environs de mes appartements. Habillé légèrement de noir et d'argent, ce qui m'avait étonné en premier chez lui était son calme et son assurance, contrastant avec les attitudes névrotiques de Bleys, ou les regards furtifs de Benedict. Contrairement à ses frères et soeurs, il ne paraissait pas vouloir m'évaluer ou me juger, mais établir de bons rapports. Bien qu'il ait tout à gagner à recevoir mon appui, il fut si cordial que je me demandais si mon ascendance n'influait pas son attitude envers moi. Après l'avoir cotoyé une semaine, je pense que telles ne furent pas ses intentions. Il me conduisit à la bibliothèque où nous discutâmes devant quelques ouvrages et un verre de vin. Aucune remarque déplacée, pas la moindre question sous-entendue, voilà qui me changea un peu des autres princes ! Sur la famille, nous parlâmes surtout de Random et des proches du trône : Julien, Gerard, Caine... Il me fit ensuite la faveur de me présenter à Merlin, après quoi je ne le revis pas de mon séjour.

Merlin était plus petit que moi, plus chétif également. Il était vêtu d'un costume renaissance de belle facture. Il n'avait pas manqué de remarquer ma puce ; nous avons passé de longues heures à discuter informatique et occultisme. Il s'avéra qu'il était bien plus calé que moi sur ces questions. Nous nous quittâmes au petit jour, contents de notre conversation. Je me dis que la famille de Corwin m'était décidément très sympathique.

L'ombre dans laquelle je pénétrais actuellement était boisée, calme et verdoyante. Je décidais donc d'y faire arrêt. Je me préoccupais du repas et du repos de mon alezan avant de me tourner vers le mien. Je débballai de mes sacoches mes rations, ainsi que mes ustensiles de scout. Tandis que je commençais à manger, il me revint à l'esprit mes soirées au château...

Le roi Random était rarement de nos convives, ayant force obligations à remplir.

Celui avec qui je mangeai le plus souvent était une véritable force de la nature ; il me dépassait d'une bonne tête. Cheveux noirs mi courts, yeux gris sombres, assez souriant de mémoire. Cette montagne de muscles était habillé d'une simple étoffe de soie violette, serrée à la ceinture par un bandeau rouge. En écusson, ainsi qu'au milieu du dos, se posait un superbe cygne gris se reposant sur l'eau. Cet homme qui me vantait assidûment les atours de la région n'était autre que Theobald, fils de Gerard. Passionné de la mer, il m'apparut surtout très lié à la politique d'Ambre et à son devenir ; sans doute l'héritage de son père... Sa prudence, le poids engagé et précis de ses mots, me rendirent plutôt fermé à son dialogue.

Autour de la table royale apparurent également d'autres personnalités : Martin, Finndo, Benedict, Caine, Julien.

Dès le début, Martin fut très désagréable avec moi ; me traînant dans toute les grandes instances sans un mot d'explication, jamais une excuse, tenant une discussion méfiante et orientée... Peut être ne suis pas totalement objectif dans mes propos ; on verra ça avec le temps. Ne m'a-t-il pas empêché de tenir compagnie à Kimberley, une terrienne assurément belle et pour laquelle mon coeur bat ?

Finndo m'était également désagréable. Son charisme était indéniable, mais effrayant. L'air hautain, la carrure imposante, il semblait tout faire pour vous inspirer mépris ou effroi. Il était vêtu d'une armure grise légère recouverte d'un vêtement de cérémonie rouge et gris. Bien que je n'entende pas grand chose à la magie, ses symboles se semblèrent maléfiques, néfastes, repoussants ; ceci devait contribuer à entretenir son image. Il portait à son côté une magnifique épée bâtarde, digne des grands trésors de Benedict. On le dit maître spadassin, car il aurait battu Eric en duel il y a quelques semaines ; mais Eric est toujours porté disparu.

Benedict discuta quelque temps avec moi, dans le but premier de me sonder et de cerner mes buts. Dès que nous abordâmes le sujet des armes anciennes, sa langue se délia, et sa verve devint presque intarissable. J'eus la joie de trouver le lendemain un présent de son aval dans mes appartements : une rapière était posée sur mon siège, fidèlement entretenue et fort belle...

Caine possède un air noble et un charisme qui ne laisse personne douter de sa valeur ou de ses origines. Son ensemble de daim vert est splendide, mais la dague assortie suggère tout de même la méfiance. Nos fréquentes conversations fut une véritable torture, car sans l'imposer il vous fait parler de vous aussi

sûrement qu'un ivrogne. Il semble fidèle au roi, et résolu à garder son fief marin. Incisif, cordial, inquietant, calculateur, c'est un individu étrange. A éviter...

Enfin, habillé lourdement, Julien semblait être aussi locaqué qu'un roc, et aussi subtil qu'un ours. Il voit avec une inquiétude croissante les nouveaux princes arriver, dans un contexte difficile et dans un milieu hostile. Je n'ai point cerné s'il inquiétait pour leur survie ou pour la sécurité d'Ambre ; toujours est-il que sa responsabilité lui tient visiblement à coeur... Sa voix gronde, et sa poigne est forte. Bien qu'il soit considéré comme un second couteau, il me semble plein de ressources ; quelqu'un à ne pas sous estimer, même sous la coupe de Corwin...

La Terre n'était plus loin, et je décidai de faire ralentir le pas de mon compagnon quadrupède. Je laissai dans un ranch non loin de mon chemin de retour, et achetais une voiture étrange à trois roues motrices ; on accédait à l'intérieur par le dessus en soulevant un dôme transparent, qui permettait de faire pénétrer la lumière dans l'habitacle. Après avoir parcouru des yeux le manuel d'utilisation, je démarrai et repris ma route. J'optai rapidement pour avoir une voiture plus conventionnelle, rapide et décapotable. Je roulais sur une de ces routes dont on ne voit pas la fin à l'horizon, et arrivai sur une départementale du Texas. Un voyage sans problème majeur, ce qui m'étonnait quand même un peu, du fait que ma mère en avait eu jadis.

Je m'arrêtai à Phoenix pour revendre ma voiture, acheter un billet d'avion et quelques vêtements chics pliés dans une valise de représentant. Alors que je somnolais dans l'avion, le stress revint au galop : comment rattraper le coup avec Kimberley ? Martin m'avait mis dans une sacrée embrouille, mine de rien ! Combien de temps s'était écoulé sur Ombre-Terre ? Comment avait-elle réagi ? Tout cela m'apaurait, car je ne voulais pas la perdre pour un tel malentendu. Je m'endormis un moment dans ces sombres pensées...

J'étais en Californie, à quelques mètres de sa porte. Mon coeur, grand timide, battait à tout rompre. Je parcourus quelques mètres encore, avant de prendre plusieurs inspirations puis de frapper à la porte. Elle ouvrit, revêtue d'un habit très léger, et feint la surprise. Je vous fais grâce du dialogue de réconciliation, dont le niveau ne fut guère plus évolué que ces séries B qui passent sans cesse sur les chaînes américaines. Toujours est-il que je l'invitai dans un restaurant où nous dinâmes aux chandelles, nous finimes la nuit à nous promener sur la baie, à admirer les lumières sur l'eau et à rire de notre insouciance. A l'aube, nous nous couchâmes mais nous ne dormîmes pas avant le midi. Une semaine de rêve s'écoula et j'étais de plus en plus préoccupé par les déclarations que je voulais lui faire. Ne tenant plus, je la fis mander le soir même dans le plus grand restaurant de la ville, lorsqu'elle arriva, je remarquai sa tenue stricte, ses yeux gonflés, son air triste et résigné, et cela me rendis encore plus mal à

l'aise. Je tentais de suite de savoir ce qui n'allait pas, mais ne voulut pas répondre sur le moment. Nous commandâmes rapidement.

" Je voudrais t'emmener faire un long voyage, commençais-je...

- Je ne peux pas, m'interrompit-elle

- pourquoi ?

- Je suis obligé de rentrer en Ecosse pour des raisons familiales. Je suis désolé, mais c'est notre dernier soir, Larick."

Elle avait posé une telle intonation dans ce dernier mot que j'en tremblais de tous mes membres. Était ce une allusion directe à notre entrevue avec Martin, ou savait-elle autre chose de moins courant ? Avait elle simplement percé à quel point j'étais attaché à ce "surnom" ? Ce stress soudain me fit monter les larmes aux yeux, car je suis très sensible - curieux pour un prince d'ambre, n'est il pas ? Le reste de la soirée fut vécu pour ma part comme un long cauchemar à retardement, même si elle donna le meilleur d'elle-même pour rendre le moment inoubliable. Comment me passer de son sourire charmeur, de ses atours si charmants, de sa tendresse infinie, de ses larmes dans ses yeux si bleus ? Même si elle ne voulait rien me dire, qu'est ce qui m'empêchais de la suivre discrètement afin d'apprendre ce qu'elle me cachait ? Car elle me cachait quelque chose, j'en étais certain... Je la laissai donc partir, tout en ayant décidé de ne pas la quitter tout de suite ; après tout, ce n'était jamais qu'un être banal parmi tant d'ombres, me forçai-je à me dire.

Kimberley rentra chez elle un moment, et je mis à profit le temps de ma surveillance pour esquiver un atout de ma bien aimée. Je sentis soudain sa présence se rapprocher de la porte et me recachai. Lorsque je me risquai à jeter un regard à nouveau, je la vis radicalement transformée : ses cheveux étaient devenus si longs et si roux, ses vêtements si anachroniques que je fus très intrigué. Elle monta dans sa voiture, tandis que je m'asseyais à l'intérieur de ma Ferrari. Elle démarra, et traversa la ville ; elle n'allait visiblement pas à l'aéroport. Elle s'engagea rapidement vers l'autoroute et poussa sa voiture au maximum.

Je poussai alors un cri d'horreur car je venais de m'apercevoir que nous changions d'Ombre. Tout basculait autour de moi ; cette femme devant moi me dégoûtait tout à coup. Le mensonge n'était rien, c'était au contraire l'affreuse vérité de l'intérêt qui devint insoutenable. J'écrasai le champignon pour la rattraper, mais elle s'aperçut de ma présence et, sans que je sache comment, disparut. Je stoppai le moteur et sortis du bolide rouge en martyrisant la porte. Assis sur le capot, je constatai la pauvreté de mon esprit désespérément vide ; il me fallait oublier, c'est pourquoi je partis vers Ruptio sur l'instant.

Ce matin là, ce fut la pluie qui me réveilla. Tandis que j'émergeais progressivement de ma nuit, je repensai à ce qui s'était déroulé la veille. J'avais tout d'abord perdu ma tendre Kimberley au cours d'une

course folle, puis, désespéré, j'avais pris la route de Ruptio. J'avais dû lutter farouchement afin de l'atteindre, comme si quelqu'un avait tenté de m'en empêcher. Finalement, j'avais réussi à rejoindre un ami d'enfance, Robin, qui m'avait accueilli la larme à l'oeil, n'espérant plus me revoir un jour. Il m'avait offert le dîner, puis m'avait guidé à sa chambre d'ami, me souhaitant une bonne nuit de récupération. Il avait l'air fatigué, et son visage si blanc me chagrinait. J'observais le ciel à travers les fenêtres. Il était gris, lugubre... Prenant mon courage à deux mains, je parvins à m'extirper de mon lit, et à atteindre la salle de bains. La glace me renvoya une image distordue de ma personne, et, encore endormi, je détournai le regard. Je me passai un coup d'eau fraîche sur le visage, puis encore dégoûlant, je retournai dans ma chambre.

C'est alors que je sentis une présence derrière moi. Je fis rapidement volte face, pour me retrouver nez à nez avec mon propre fantôme. Il paraissait bien mieux réveillé, presque stressé, et m'offrit son large sourire en signe de réconfort. Sans un mot, il me contourna et alla s'asseoir sur le lit. Je tournai la tête pour lui faire face à nouveau, en lui décrochant le sourire le plus amical que je pus...

" Alors, vieux... Ca va ? me demanda-t-il, d'un ton compatissant.

- Oh vous savez, moi, au réveil

- Bien récupéré de la nuit ?

- Assez. Disons suffisamment

- Alors ?

- Alors quoi ?

- Et Kimberley ? Qu'en penses tu ?

- Sympathique pour le réveil, en plus...

- Allons directement au fond des choses !

- Hum...

- Donc ?

- Donc, en ce moment, avec tout ce qui m'arrive, je ne sais pas trop quoi penser...

- Mais encore ?

- Et bien, en effet, Kimberley m'inquiète...

- Ce n'est pas ce que je cherchais à te faire dire.

- Alors, je n'ai rien à dire.

- Mais si, mon vieux...

- Arrêtes de m'appeler mon vieux, je n'aime pas ça du tout.

- Ok, Lord. Revenons en au fait.

Je crois qu'il m'exaspérait, ce type... Je lui sautai donc dessus sauvagement, armé d'un quelconque objet coupant, quand je m'aperçus à mes dépends que tout fantôme est éthéré. Je m'affalai lamentablement seul sur mon lit.

Ce qui eut pour premier effet de me réveiller.

Puis pour second de m'apercevoir que j'avais saigné du nez, car une grande mare de sang entachait les draps de mon hôte

" Merde " réussissai-je à lâcher. Je m'éjectai hors du lit, encore un peu faible sur mes jambes. La chambre était plongée dans l'obscurité, les rideaux

empêchant la lumière du petit jour de pénétrer dans la pièce. M'agrippant aux meubles, je titubais vers la salle de bain, à nouveau. J'y dénichai du coton, ce qui me permit de stopper l'hémorragie, ainsi qu'une robe de chambre. Enfin en pleine possession de mes esprits, je partis pour la cuisine... Robin y finissait son petit déjeuner, et me salua ; il m'observa me servir un café.

" Tu n'as pas changé, Sully, commença-t-il.

- Et bien non. Je crois avoir trouvé le secret de l'éternelle jeunesse.

- Ah ? Et où l'as tu trouvé ? Lors de ton ton voyage ?

- Lors de ma naissance..."

N'attachant aucun intérêt à cette réponse, il se leva et quitta la pièce. Je terminai donc mon café et allai m'apprêter.

Il pleuvait toujours.

Robin et moi buvions un cognac dans le salon. A travers les carreaux de la grande fenêtre, je regardais les palefreniers s'occuper des deux chevaux que nous avions montés durant la matinée. Je revins à mon ami qui se reposait dans un grand fauteuil, le verre à la main.

" Qui a pris ma place durant mon absence ?

- Tu t'intéresses enfin à tout ceci ! C'est le jeune Dickenfried. Tu t'en souviens ?

- Oui je m'en souviens. Un homme plein de talents, qui a délaissé l'art pour la vie politique de Ruptio...

- En effet. Il a sauté sur l'occasion pour accéder au trône.

- Je m'en doutais un peu en ce temps. C'est dommage ; je crois que j'aurais pu en faire un véritable artiste... Il a le don.

- Bien dommage. Mais bien sûr, tu pourras reprendre son éducation quand tu retourneras sur le trône, cher Lord Sullivan...

- Je n'y retournerai pas, Robin. Je ne veux plus être Lord.

- Quoi, pâlit-il !? "

Dans son sursaut, il renversa la moitié de son verre sur son pantalon, mais ne sembla même pas y prêter attention.

" Tu comptes quitter le trône ?

- Evidemment. Ce n'est plus de mon ressort, et j'ai d'autres choses à faire...

- Mais le peuple t'aime, ici !

- Toi aussi...

- Qu'entends tu par là ?

- Que tu vas devenir le nouveau Seigneur des Arts sur Ruptio, Lord Robin.

- Je m'y refuse, Sully... C'est ta place. Et puis, qu'est ce qui va te ? Mais ? C'est quoi ?

- Ton cognac !

- Merde ! "

Le laissant s'éponger, je resongeai à tout ceci.

Oui, Robin serait le nouveau Seigneur des Arts. Je l'avais été, et la cour et le peuple m'avaient apprécié pour ma jeunesse, mes idées et mon style. Durant cette

période de gloire, j'avais pu pratiquer la peinture en toute liberté, et nombreuses furent les oeuvres à s'entasser dans mon château. J'avais ouvert une école et fondé un nouveau style basé sur l'expressionnisme, qu'on avait intitulé en mon honneur le sullivanisme. Parmi mes élèves, il y avait eu Dickenfried. J'avais misé tous mes espoirs sur ce jeune garçon, mais il voua plus d'intérêt à la Cour et ses histoires politiques. Je l'ai alors confié à Robin qui, en tant que second représentant des Arts, lui avait enseigné stratégies financières, règles diplomatiques et tout ce qui touchait à cette politique. Il était trop jeune et n'égalait pas encore Robin dans le domaine des Arts, je décidai donc de remettre mon pouvoir entre les mains de mon ami.

" Pourrais tu au moins m'expliquer pourquoi tout ceci ?

- Bien sûr... Je te fais grande confiance...

- Heureux de te l'entendre dire, dit-il, la gorge serrée "

Et nous passâmes l'après midi à discuter de mes origines. Je lui parlai de tout : Ambre, ma mère Dierdre, la Marelle,...

Au soir, il me quitta sans me dire mot, et me laissa seul dans sa demeure, car des affaires de haute importance l'attendaient. Il avait compris, et il me croyait, j'en étais persuadé.

Je passai une semaine dans son manoir à travailler sur deux Atouts, basés essentiellement sur mes souvenirs. Mais Ruptio est une ombre où l'inspiration est facile à trouver, aussi les Atouts furent faciles à dessiner ; je possédais désormais un Atout de ma Kimberley, et un Atout de ma mère, Dierdre.

Puis, quand revint Robin, nous décidâmes de nous rendre à la Cour afin de proclamer officiellement que le règne de Lord Robin, Seigneur des Arts, avait débuté. Je vis donc Dickenfried remettre à contre-cœur la Couronne des Arts à Robin, avec un regard condescendant sur ma personne ; le pouvoir avait dû lui tourner à la tête. Une grande cérémonie se déroula le soir même, durant laquelle je promis de revenir de temps en temps à Ruptio pour y prendre des nouvelles.

Le lendemain, Robin m'accompagna jusqu'à mon château, que j'avais acheté la veille, et il m'aida à décrocher puis rouler mes toiles favorites. Nous les empaquetâmes, puis je lui fis mes adieux, le quittant sur une charrette tirée par deux étalons qu'il m'avait offerts, celle ci contenant plusieurs de mes oeuvres et de la nourriture...

Le chemin pour atteindre Debra fut plus compliqué que je ne le pensais. Ça faisait environ trois jours que je tentais de l'atteindre, et je ne parvenais pas encore à y accéder. Ce soir là, je m'arrêtai à un motel pour prendre un peu de repos. Une longue voiture de sport rouge avait remplacé la charrette, et les toiles y étaient en sécurité.

Tandis que j'essayais de m'endormir, j'entendis la voix de ma puce informatique commencer à fredonner une chanson texane.

" Arrêtes ! Je veux dormir...

- Ah ! Excuses moi, je ne m'en étais pas aperçu...

- C'est bon... Allez, bonne nuit.

- Non! Pas encore ! supplia-t-elle.

- Hein ?

- Je souhaiterais qu'on discute.

- Qu'on discute de quoi ?

- De Debra...

- De Debra ? Mais pourquoi ?

- Parce que je sais comment y aller.

- Expliques toi, fis-je, intrigué...

- Bien sûr, tu es capable de manipuler les ombres pour y accéder, cependant tu n'y arrives pas. C'est dû au fait que son accès est réservé. Il faut le savoir, afin de suivre un chemin très particulier pour l'atteindre. Je le connais, car j'en suis originaire et je le sens.

- Tu es capable de manipuler les Ombres, c'est bien cela ?

- Non, mais je sais quel est le chemin à suivre.

- Tu m'épates, ma puce...

- S'il te plaît, trouves moi un nom...

- Un nom ? Très bien, j'y songerai. Mais nous allons pour l'instant nous contenter d'aller à Debra."

Nous y parvînmes. Et Inès, la puce, m'expliqua comment se débrouiller pour revenir à Debra par mes propres moyens. Car Debra était une ombre isolée qu'avait trouvé Dierdre pour m'y protéger : Les contacts par Atouts y étaient impossibles, et la Marelle, le Logeurs ou la Sorcellerie y étaient impuissants.

Depuis mon départ précipité, cette Ombre avait rapidement évolué. Je mis peu de temps pour apprendre que la technologie des supraconducteurs avait été atteinte, et je fus heureux de pouvoir travailler sur des ordinateurs aux performances spectaculaires.

Autrefois, j'y avais travaillé en tant que graphiste-informaticien. En ce temps, je venais de quitter Ruptio, et son influence artistique m'affectait encore. Pendant quinze ans, je ne m'étais jamais fatigué de ce boulot, et j'avais réussi à me faire un nom. A mon arrivée en Debra, j'essayai de m'informer sur ce qui c'était déroulé depuis mon départ, et ne fus pas surpris d'apprendre que j'avais été oublié. Je décidai donc d'en apprendre plus sur les découvertes technologiques les plus récentes, et en une semaine je réussis à perfectionner mes connaissances dans les domaines électroniques.

Durant ce séjour, mes rêves se firent moins nombreux, cependant il m'arrivait de ressentir l'effet d'un contact d'un contact par Atout. Tentative échouée ? Espionnage ? Impossibilité de contact dû aux propriétés particulières de l'Ombre Debra ? Enfin, on cherchait à me contacter, et je décidai alors de quitter Debra, n'oubliant pas de repartir avec vingt caisses de son excellent alcool.

J'étais heureux. Le pouvoir de la Marelle m'avait permis de revoir mes ombres d'enfance. Je n'avais pas oublié Ternam, mais comme elle se situait tout près d'Ambre, je songeai pouvoir y aller par la suite plus facilement.

Le retour en Ambre ne fut pas si dur, mais long. Épuisé par le voyage, je m'apprêtais à aborder la forêt d'Arden avec réconfort quand quelque chose attira mon regard. Sur un tapis d'aiguilles de pin gisait une carte, ou plutôt un Atout. Je descendais de cheval pour aller jeter un oeil, me méfiant toutefois d'une quelconque embuscade. Lorsque j'eus la carte entre les mains, je pus l'observer à ma guise. D'un côté, j'étais représenté dans une pose habituelle pour un Atout ; de l'autre côté ne figurait pas la licorne habituelle mais le portrait d'un sombre personnage : Finndo. J'essayai bien d'entamer contact, mais en vain. Je me remis en selle perplexe, mais c'est sans solution que j'allais m'endormir dans mes appartements.

A mon réveil, je décidai d'aller me renseigner au plus vite sur cet Atout insolite ; si cela pouvait enfin permettre de rentrer dans les intrigues de mes pairs... D'abord, j'arpentais de long en large l'aile du château réservée aux demeures princières, car de nombreux tableaux de mes oncles et tantes y sont exposés. De toute évidence, ce n'était pas le style de Dworkin, je l'aurais instantanément reconnu. J'épluchais au fur et à mesure les peintres de notre famille ; il y avait dans ce style quelque chose d'unique, lyriquement désordonné mais fort efficace. Au bout de quelques dizaines de minutes, je dûs me rendre à l'évidence, un seul homme pouvait être l'auteur de cet Atout : Le rebelle Brand.

Je ne crois pas au hasard, surtout aux abords de la forêt d'Arden. Brand était donc encore vivant, et il aurait été naïf de croire que j'étais seul à la savoir. De plus, il s'était attaché à mon sort. Sans doute, ma mère était en sa possession, ce qui était une raison nécessaire et suffisante pour s'intéresser à moi. Tous les contacts d'Atouts de ce côté avaient été infructueux. Et Finndo ? Quel rôle avait-il dans cette affaire ? connaissait-il l'existence de Brand, faisait-il partie de ses plans ? Ou était-ce un avertissement, comme pour me signifier que Finndo complotait dans mon dos ? Comment savoir ?

Malgré une intense discussion avec Inès, ma puce, je n'arrivai à aucune conclusion satisfaisante. Je décidai de prendre le taureau par les cornes et d'aller à la première piste que je possédais, en quelques enjambées, j'étais devant les appartements de Finndo, rejeté des Cours après bons et loyaux services...

Je frappai à la porte ; elle s'ouvrit devant moi. J'entraî dans un vestibule carmin, le temps que la porte se referme derrière moi. Je continuai à penser que mon hôte était malsain, tout en cherchant après lui. Je le trouvai en train de lire un gros livre noir couvert de runes ; il me fit signe de prendre un siège, sans se détourner de sa captivante lecture. Sa tenue était fort négligée, mais néanmoins très attachante. Il portait une chemise texane grise, et un foulard rouge sang autour du cou ; des camarguaises venaient enserrer sur ses

tibias un collant rouge. La pièce était fort sombre, et contribuait à cette atmosphère que Finndo aimait entretenir. J'attendis donc qu'il daigne poser son bouquin, ce qu'il fit. Il me regarda froidement et m'annonça :

" Que me voulez vous, cher neveu ?

- Je suis depuis peu à la Cour, et j'aurais souhaité obtenir quelques renseignements, de nature personnelle.

- Je vous écoute.

- Vous connaissez Brand ?

- De réputation.

- Pensez vous qu'il soit vraiment mort ?

- Je ne pense pas qu'il soit assez bête pour refaire apparition. Trop de gens lui en veulent.

- Mais il n'est pas mort, n'est ce pas ?

- Je ne cherche pas à m'informer. Je ne l'ai jamais vu de toute façon.

- Pensez vous que, sans que vous le connaissiez, lui puisse vous connaître ?

- Ou voulez vous en venir ?

- J'ai trouvé une de ces oeuvres, où vous étiez derrière mon dos. Comme je ne vous connais pas, je doute qu'il ait voulu mettre en valeur un rapport entre nous.

- C'est probable.

- J'ai pensé un moment que peut être vous en savez assez sur moi pour tenter quelque acte, assez pour que quelqu'un qui souhaite mon bien veuille m'avertir.

- Brand n'a jamais souhaité le bien de personne, mis à part le sien.

- vous jugez avec une certaine diligence quelqu'un que vous dites ne pas connaître, lui dis je, répliquant son regard courroucé.

- L'arrogance n'ouvre pas toutes les portes, même en Ambre, ou alors il faut avoir un certain bagage. Puisque vous entamez la conversation sous cet angle, je vais vous montrer un peu du mien. Brand a toujours été d'une arrogance phénoménale, et d'une prétention non moins désagréable, au point de vouloir revenir sur la scène en vous manipulant. Le problème est qu'il vous plonge dans la gueule du loup, sans souhaiter le bien fondé de vous avertir. Effectivement, je vous connais. Nous avons même des amis en commun, que j'ai ramené dans mes bagages. Venez."

Il se leva, et traversa les couloirs vers les profondeurs du château ; je le suivis. Nous arrivâmes près des cryptes, dans des endroits dont je n'avais jamais soupçonné la présence. Lorsque les passages remplis de toiles d'araignées furent traversés, nous tombâmes dans une voûte éclairée et propre ; une série de portes s'offraient à nous. Il ouvrit l'une d'entre elles avec une antique clé, sortie des trefonds de sa poche ; une bouffée d'humidité m'emplit les narines. C'était un caveau décoré selon des traditions purement maléfiques, qui était jonché de tombes macabres et terreuses. Il alluma une torche afin que nous puissions voir clair, et me dirigea vers une tombe.

" Ouvres la ! ordonna-t-il.

- Peut être devrions nous respecter le repos des morts...

- Peut être préférerais-tu te reposer avec eux ? A n'importe quel moment, je peux te transformer en un petit tas de cendres. Maintenant, ouvres la !"

Je savais qu'il pouvait le faire, intuitivement, ou du moins il m'influçait de façon à ce que je le croie. J'entrepris donc m'obéir à ses ordres, soulevant la grande plaque de marbre qui recouvrait le lieu sacré. Mon empire s'effondra alors.

Dans la tombe reposait le nouveau Seigneur des Arts de Debra, que j'avais quitté voici deux semaines ; paisiblement endormi, il n'avait pas moins le corps exsangue d'un rat à côté de sa bouche, les canines retroussées. En un instant, je recollais tous les indices : son teint pâle, ses préoccupations secrètes, ses façons de s'esquiver lors des repas, et enfin mon mystérieux fantôme, qui m'appelait Lord. Derrière tout cela, un homme partagé entre son contrôle et son amitié, Robin, mon ami de toujours. Avais-je été trompé sur toute la ligne depuis ma naissance ? Je me remémorais mes désillusions sur Ambre et ses habitants, sur Kimberley, sur Dickenfried.

Pendant mes états d'âme, Finndo s'était dirigé vers la porte gothique, et me lança un : " Ne t'inquiètes pas pour Ruptio, ton cousin Siegfried veille sur elle !", avant de m'enfermer dans cette salle obscure. Je ne fis rien pour résister, car je savais que cela était inutile, et cet isolement fut propice à mes réflexions.

Auteur : François-Xavier Guillois.

Fleurs du Mal,

Journal d'Hektor.

"L'amitié, c'est aider ceux qui s'offrent à vous, l'amour, c'est s'offrir à l'autre. Nul ne sait ce qu'il fera de toi."

Ante RDM-2693.

"Mon nom est Hektor"

"L'homme venait de se présenter. c'était un solide gaillard, d'un mètre quatre vingt bien tassé. Quoique relativement mince de corps, cela ne faisait aucun doute qu'il était fort, et l'aubergiste fut heureux de ne pas avoir à lui serrer la main. Le visage de l'homme était fin également. Ses sourcils joints, son nez aquilin (bien que légèrement cassé en son milieu), un visage mal rasé, une moustache peu entretenue, et un regard accusateur contribuaient à faire de cet homme un individu peu recommandable. Sa peau bronzée surprit l'aubergiste, et il est vrai qu'une peau blanche, fraîche, livide eut mieux convenue au personnage. L'homme était vêtu à la manière d'un forestier, dans les tons marrons, et portait une lourde cape moire, qui lui allait à merveille.

L'aubergiste ne fut guère surpris de la froideur de la voix de l'homme. " On vous attend, messire ". L'aubergiste comprit au regard glacial que messire était de trop, et qu'il n'aurait pas dû s'incliner comme il l'avait fait. L'obséquiosité ne semblait pas plaire à son hôte. Le dénommé Hektor se dirigea vers le salon particulier ; une servante le regarda passer. Il n'était ni beau, ni laid, encore moins quelconque. Il était intriguant. L'homme tira le rideau et s'assit dans le salon privé. Le rideau cacha la scène à l'aubergiste qui en fut fort rassuré...

Hektor n'aimait guère cette ville de Philéa. Située à l'extrémité Sud de son empire, le royaume du Neïl, Philéa était uniquement peuplée d'humains. Ces humains ne le reconnaissaient pas comme maître de leur ville, lui, le phaharon, Dieu vivant de l'empire du Neïl. Les humains formaient une minorité, la race majeure étant les Nubésiens, humanoïdes à tête de chacal. Les métis étaient sacrifiés au Dieu Osiris, ce qui ne permettait pas un brassage de races. Mais il était bien différent de tous ces chacals..."

Légendes de Philéa.

Brann, envoyé d'Osiris, s'imposa parmi les Numésiens il y a quelques décennies. Il prit pour épouse la belle Hatshepsout, et de leur union je naquis. Brann était souvent absent, mais m'éduqua cependant

bien. Il m'apprit les arts du stratège, à la guerre comme au jeu. Il m'expliqua sa véritable origine, me révéla son vrai nom, Brand, et me conseilla de me présenter aux étrangers sous le nom d'Hektor. Le jour de ma dix-septième année, Brand partit d'Égypte pour ne jamais revenir. Je fus élevé en Dieu vivant. Je fus habitué à avoir tout le monde à mes pieds, et à ne faire confiance à personne. Je passais le plus clair de mon temps à marcher seul dans les jardins suspendus de la capitale. Un de mes seuls compagnons était Hamonmeth l'ancien, un vieux nubésien avec qui j'étudiai nombre de jeux d'esprits. J'aime les choses simples, et les mets les plus raffinés m'écoœurent quelque peu. J'apprécie tout particulièrement les viandes de gibier, braisées, à la broche, et arrosées de bière forte, ou d'alcool de fruit. Je se sens d'ailleurs plus à l'aise dans un banquet médiéval qu'à que dans un grand restaurant. J'aime ce qui est tape-à-l'oeil, allez savoir pourquoi, mais je porte du noir pour ne pas interférer. A vrai dire, je n'aime guère les couleurs sombres, mais mon désir de ne pas transparaître me force à les porter. Habitué à la vie en très haute société, je n'aurais donc aucune difficulté à vivre en Ambre, et je m'y plaindrais même si l'atmosphère était moins conspiratrice.

Au départ de Brand, je devins le Phaharon, mais ne fus guère apprécié. Assez vite, des signes de rébellion se manifestèrent, et de nombreux troubles secouèrent le pays. Je m'exilais donc vers le sud, là où se réfugiaient les humains persécutés. Quarante sept ans après la disparition de Brand, je rencontrai un certain Eric, qui se présentait comme le messager de mon père. Après d'après discussions je finis par accepter de le suivre jusqu'aux territoires dont Brand m'avait tant parlé : Ambre. Eric m'abandonna sur le territoire recherché, sur une voie marine, et me fit jurer de garder le secret. Le secret sur Eric et Brand ne fut pas révélé au château, tandis que je réussissais à me faire accepter comme prince d'Ambre, par un fait clair et net, la traversée de la Marelle. Tous les princes tournèrent autour de moi comme des abeilles autour du miel pour me parler. Que je déteste cela!

RDM-2694.

Un cauchemar répétitif me hante. Je me vois mourant en haut d'une colline, l'épée ensanglantée, une horde d'ennemis et d'amis morts enchevêtrés à mes pieds. Une odeur enivrante de sang et de sueur me monte à la tête, et une violente douleur me déchire le côté. Mon sang coule. Les couleurs se mêlent, la vision se fait imprécise, puis tout devient noir... Une voix chaude, féminine, m'adresse un ultime reproche : "Qu'as tu fait de ta vie?". Puis je meurs. Je suis déçu. Non seulement la Marelle n'a pu résoudre ce cauchemar, chose que je lui ai demandé, mais elle m'a téléporté dans mon lit! Vous parlez d'un pouvoir... Encore maussade ce matin.

Je me réveillai dans des appartements aux orangées et sombres. Après une courte toilette, quelques exercices matinaux, je me délectais enfin de cette tranquillité nouvelle à mon réveil, sans serviteurs ni courtisans, sans les prières des prêtres, et explorai des yeux ma chambre. Elle était spacieuse, sans être royale, et chichement meublée. Dans la décoration, la première chose qui me frappa fut une sorte de tableau tout orange. Je m'approchai, retournai le tableau et vis qu'il venait de mon père. Je l'accrochai donc, et l'observai. Tandis que d'étranges sensations commençaient à me remonter l'échine, je décidai de remettre l'étude de ce tableau à plus tard. Puis je remarquai un jeu d'échecs bien familier, que Brand utilisais naguère pour m'apprendre à jouer. J'eus un instant de nostalgique tristesse en repensant à mon père. Était-il vraiment mort, tué par une flèche de Caine? J'avais longuement discuté avec Random avant ma traversée de la Marelle, et je connaissais maintenant ce que Brand était dans l'image publique. Je ne pouvais imaginer mon père aussi mauvais dans l'âme. Manipulateur, sans aucun doute. Savant, certainement. Cinglé, probablement. Mais méchant, égoïste, je ne le pouvais pas. Pourriez-vous admettre que votre père soit le pire gangster de la ville, simplement parce le dit la rumeur, vous? Non, bien sûr. Je tripotais les pièces d'échecs pour m'aider dans mes réflexions, remarquant que les blancs étaient à l'effigie des princes que j'avais vu la veille. Je ne connaissais pas en revanche ceux qui leur faisait face, mais je supposai qu'elles devaient représenter des gens du Chaos.

Je me promenais dans ma chambre, explorant chaque recoin médiculeusement. Je trouvais divers habits de mon père, qui ne me plaisaient pas, mais qui pourraient servir dans le cas où je devrais rappeler mon ascendance. L'armoire était pourvue d'un double fond, que j'ouvrais. Une petite boîte métallique y reposait, attendant que je vienne la chercher. Je la posai sur une table, la dépoussiérai, et pris connaissance de l'inscription : "Prends garde aux fleurs du mal". C'est ce que j'avais appris de mon professeur d'horticulture, Jayce, me racontant son héritage d'une mystérieuse racine... En ouvrant la boîte, un grincement se fit entendre. Des outils de

jardinage, voilà un cadeau peu banal, qui ne pouvait être que l'oeuvre de mon père... lui seul en Ambre connaissait mon goût pour les plantes. Étrange tout de même ; Brand m'ayant habitué à des cadeaux extraordinaires, il ne me légua qu'un tableau ennuyeux, un jeu d'échecs et des outils de jardinage... Mon valet de chambre avait rangé les affaires de mes valises, et je n'avais rien de terriblement précieux. Je jetai un coup d'oeil au ciel : Pas un nuage... Il était temps d'aller visiter les jardins ; j'emportai à tout hasard les nouveaux outils. Je me levais toujours à l'aube, ou même dans la nuit ; du fait de mes cauchemars, j'avais pris l'habitude d'agir à l'heure où tout le monde dort. Lorsque j'arrivais dans les jardins d'Ambre, les trompettes du château sonnèrent les sept heures, heure du petit déjeuner royal. J'entrais dans une prairie verdoyante, si parfumée que mes narines me piquèrent un peu. Un juste équilibre entre les massifs et les arbres amenait dans mon esprit l'harmonie, et je décidai instantanément d'en faire mon lieu de méditation. Combien devait-il être agréable de galoper à travers cette étendue paisible! Mon coeur se recouvrant recouvert d'un baume de joie nouveau, le plaisir d'être en Ambre se faisant maintenant sentir. Oui, j'allais aimer vivre ici.

Sur ce côté, une fleur que je ne connaissais pas, comme de nombreuses en ce lieu, avait besoin de mon aide, retournée par un sabot de cheval. Je me mis à genoux, ouvris ma petite boîte, et me mis au travail. Quand ma truelle toucha la terre, elle se mit à luire d'une couleur verte, comme touchée par la grâce. Je veux bien qu'Ambre soit une terre magique, mais je ne crois qu'elle puisse verdier au simple contact avec du métal. J'inspectai plus soigneusement la truelle, et vis que le reflet de la fleur que je venais d'effleurer s'était imprimé sur l'outil. Allant de surprise en surprise, je me dis que ce phénomène avait sans doute un rôle quelconque à jouer, et m'acharnai. Le contact avec le manche se fit plus froid, et bientôt je sentis mon esprit ailleurs, forcé à rentrer dans un cadre très primitif de conscience. Mon esprit, révolté par cet emprisonnement chercha à retrouver son état normal. Je crois que je perdis conscience un moment. Quand je revins à moi, ce fut pour entendre dans mon cerveau :

"Bonjour, mon maître."

Bien que m'opposant tout d'abord à cette idée, je dus admettre que je communiquai avec... une plante!

"Comment allez vous?"

- Au mieux de ma forme, puisque vous m'avez soigné.

- J'ai fait cela, moi?"

- Ne soyez pas modeste, mon maître. Vous avez agi au mieux de nos intérêts mutuels, vous le savez fort bien.

- Si vous le dites, dis-je, énervé d'apprendre quelque chose d'une plante!

- Vous souhaitez remettre au tapis les règles de notre accord?"

- Bien sûr que non! m'écriai-je tout haut.

- Alors n'oubliez pas de prendre soin de moi, et je vous servirai bien "

Je sentis le contact se rompre. J'étais perplexe, interloqué par cette discussion inattendue. Comment une plante pouvait-elle bien connaître le thari, et parler comme si elle avait deux bras, deux jambes et un cerveau ? A moins qu'elle ne soit pas vraiment une plante... Plus que je réfléchissais, plus je me disais qu'il était peu probable que je sois tombé sur la seule plante intelligente des jardins, et que j'avais dû provoquer quelque chose, mais quoi ? Je rangeai mes outils rapidement, me levai et quittai ma nouvelle servante. Quand je me retournai une dernière fois, elle s'ouvrit et se referma en signe d'au revoir. Je devais avoir des visions.

Je rentrais en catastrophe dans mes appartements, et je mis mon valet de chambre au guet. Après avoir fermé ma porte à clé, je m'allongeai sur mon lit, et calmai mon cœur. Le sprint que j'avais piqué des jardins à ici m'avait lessivé. Je tentais de reprendre mes esprits. Il devait avoir une explication logique à ce qui venait de se passer. Mon regard tomba sur le jeu d'échecs, et il me vint à l'idée que les cadeaux de père n'étaient peut-être pas si innocents que cela. En tout cas, il était vivant : j'avais emménagé hier, et personne d'autre n'aurait pu déposer cela à l'improviste pour se faire passer pour lui, même Eric. J'étais persuadé de sa survie, ce qui me confortait dans l'idée que mon père était grand, quoiqu'en disent les autres. Je me relevai, et jetai un coup d'oeil dans le petit coffre ; j'en sortis les outils un à un. Puis à la fin, je distinguai quelques bosses sous le tissu de la boîte. Cherchant un double fond, je trouvai un sachet de graines, et une puce électronique. Tout de suite, les cadeaux de Brand m'apparaissaient comme un réel héritage, tout comme mon frère avait eu les siens. J'ai rencontré Luke une fois, lorsqu'Eric m'amena en Ambre, car nous passâmes par Kashfa. Avec ses nouvelles considérations me revenaient certains souvenirs concernant le jeu d'échecs.

Un soir que nous avions joué longuement, je partis me coucher dans ma chambre, puis repensant à la tentative de mat que j'avais réussi, revins le voir. Il était assis dans son fauteuil le regard dans le vague, et la main flottait dans les airs, comme si elle cherchait une pièce invisible qu'elle ne pouvait saisir. Lorsque je lui parlai, il ne me répondit d'abord pas. Comme je devenais insistant, il rouvrit les yeux, et accepta de répondre à mes questions. Quand nous eûmes fini, il me montra son jeu d'échecs et me dit : "Un jour ce jeu sera à toi. Il te servira à vaincre tes ennemis plus sûrement qu'une épée". Bien sûr, à l'époque, je n'ai pas saisi l'importance de sa phrase et suis allé me coucher. Mais en cet instant, elle résonnait fort dans ma tête... Quand au tableau, j'avais ressenti le matin des obscures sensations, preuve que ce n'était pas un tableau ordinaire. Oui, Brand ne m'avait pas laissé les mains vides, même si j'avais des difficultés à évaluer la puissance de mon héritage pour l'instant. Je trouvai un cendrier sur un table, et en profitai pour faire brûler un peu d'encens. Cette odeur surgit du passé me calma et je pus réfléchir au futur proche avec toute l'objectivité

dont j'avais besoin. Au diable la vie de seigneur ! Il fallait si je voulais devenir un prince d'Ambre assurer mes arrières et être moins scrupuleux. Je voulais par dessus tout arriver à intéresser mon père, qui m'avait abandonné pour des conspirations plus alléchantes...

Après avoir pris mon déjeuner dans mes appartements et relâché mon valet de ses obligations, je fis prévenir le roi de mon départ en Ombre et ordonnai qu'on me scelle un cheval. Puis je me mis en quête de trouver le jardinier d'Ambre. En fait, celui-ci n'exerçait pas seul, mais employait quatre fleuristes de la ville pour le seconder. Après quelques questions inopinées aux gardes, je réussis à le coincer dans une pièce pour une âpre discussion sur la reproduction du chrysanthème. Après que j'eus gagné mon pari, la discussion prit une tournure plus sérieuse.

"Vous avez l'air de vous y connaître, mon seigneur. Il est rare de voir un prince d'Ambre s'intéresser à des sujets aussi secondaires.

- Ce sujet n'a rien de secondaire pour moi, répondis-je sèchement. Je souhaite m'occuper au plus vite des jardins d'Ambre."

Il pâlit.

"Les jardins ne seraient-ils pas à votre goût, mon seigneur ?

- Ils le sont justement assez pour que je veuille m'en occuper, sans compromis.

- Néanmoins, mon seigneur, j'ai été fidèle à la couronne de longues années. Est-ce là la récompense pour ma fidélité et mes efforts ?

- Ne vous inquiétez pas pour cela. Vous aimez votre métier ?

- Oui !

- Vous avez de l'ambition ?

- Sans exagération, mon seigneur.

- Aimeriez-vous diriger un pays d'horticulteurs, dans une région domaniale, où vous seriez le roi ?

- C'est que j'aime Ambre, mon seigneur...

- Répondez à ma question !

- Je pense que oui, mais...

- Alors, fermez les yeux.

- Je crains de pas...

- Fermez les yeux !"

Il s'exécuta. Il se prit un coup du lapin et s'évanouit. Décidément, le personnel royal est partout le même...

RDM-2696

J'arrivai à l'ombre de mes désirs, enfin, avec une solide fortune en poche, faite de pierres principalement. J'étais dans un monde où le roi était le chef d'un groupe de commerçants herboristes pacifistes, que des ennemis venus du nord avait capturé ; des rumeurs couraient qu'on lui avait altéré son apparence comme sa cervelle dans le but unique de servir les instincts guerriers et sadiques des attaquants. Il me restait plus qu'à déposer mon colis, aller voir la nation tierce de magiciens pour les

engager à libérer le pays, et en payer un plus grassement pour que l'on retire quelques souvenirs gênants à mon client.

Ne voulant pas le tuer, c'est le plan que j'avais imaginé pour préserver la vie de ce jardinier qui avait été fidèle au trône d'Ambre. S'il n'était pas heureux de son sort, tant pis, qu'il aille au diable! Je n'étais pas le service de charité, mais le fils de Brand! Et mon père n'aurait pas eu l'ombre d'un remords. Qu'il s'estime heureux d'être tombé sur moi...

Il me fallut presque une journée pour m'acquitter de cela, après quoi je reprenais ma route en Ombre pour atteindre Debra au cours de la nuit.

RDM-2697

Je n'avais jamais mis les pieds à Debra avant, mais Père m'en avait parlé parce qu'il avait une société de traitement informatique, appelé Brandon Access. J'étais sûr que c'était ici l'endroit d'où provenait ma puce, et j'avais grande envie de connaître son contenu. Je m'aperçus que je ne pouvais pas altérer les probabilités dans ce monde-ci, sans doute Père l'avait-il aménagé afin de ne pas être dérangé. Je ne sentais pas sa présence, mais il est vrai que je n'ai pas beaucoup d'expérience, dans le pouvoir de la Marelle comme dans son utilisation. Je me reposai dans un hôtel ; j'avais eu de l'argent en vendant à un joaillier les gemmes qui me restaient, pour une bouchée de pain, pouah... Le lendemain, vers midi, je déjeunai frugalement, et me mis à la recherche de la maison de mon père. Quand j'ai trouvé l'adresse, j'ai cru être sorti d'affaire. Mais je n'avais pas prévu que Brand habitait dans une forteresse moderne. J'essayais bien de dire aux gardes que j'étais le fils du patron, mais je ne réussis qu'à les énerver. L'enceinte était un mur de sept mètres de haut, électrifié par endroits, et abritant sur son dessus quelques tessons de bouteille. J'avais aperçu des rayons infrarouges dans la cour, qui devaient avertir les gardes de tout passage. Quand à la maison, elle était sur une île, car il fallait bien mettre les piranhas quelque part... J'avais beau être un ambrien, je n'étais pas invulnérable, et sa demeure était impenable de force.

Je décidai de lui téléphoner. Ce fut une femme qui me répondit, assez jeune avec une voix charmante. Je l'informai de mon désir le plus vif de débattre avec Brandon d'un travail qu'il m'avait confié, mais on me répondit qu'il était absent pour le moment, mais que je pouvais laisser un message. A vrai dire, c'était bien possible que Brand ne soit pas là. Ne me laissant pas démonter, j'invitai la fille au restaurant pour le dîner, et à ma grande surprise elle accepta. Je lui indiquai le nom du restaurant le plus feutré de la ville avant de la laisser. Ouch! Bigre, pas un sou en poche, et un rythme de vie de grande classe à tenir! En effet, je savais que tous les clients de Brandon étaient des P.D.G. dans les plus importants de la région, et qu'il n'aurait sûrement pas engagé le bidouilleur du coin pour faire un travail important. Il me fallait des sous, et vite. Je ne connaissais rien aux ordinateurs, et cela

se voyait. En revanche, Brand avait eu sûrement besoin d'experts dans tous les domaines pour faire ses produits. Je me ruai donc sur les sources d'information économiques, et vit que Brandon Access Inc. était sur le point de lancer une interface révolutionnaire, qui permettrait aux utilisateurs d'accéder à la plus grande base de données de Debra. Cette information me suffisait. Je comptais passer pour un expert en cosmétique, spécialiste des parfums naturels. Vu l'urbanisation du monde, je devais en connaître assez dans ce rayon pour impressionner n'importe qui. Il ne restait plus qu'un petit voyage en Ombre à faire pour obtenir mes produits cosmétiques, les vendre, et m'approprier pour me rendre à mon rencard. A vrai dire, j'avais eu du nez, si je peux me permettre l'expression, car les cosmétiques étaient rares et recherchés sur Debra. Je pus les vendre dans la journée à une usine pétrochimique comme prototype, et la mafia qui nous avait mit si rapidement en rapport ne fut pas trop gourmande. Il faut dire que j'avais fait marcher ses services pour obtenir une fausse identité en un temps record, montant qui compensait largement la marge de la vente. Mais j'avais maintenant des papiers, des cartes de crédits et des habits élégants, pull orange sous costume noir. On peut dire que j'étais content de moi, car ma diligence n'avait eu d'égal que ma réussite totale. Du moins pour l'instant.

Devant le petit coin romantique que j'avais choisi, se garait mon AV, un garçon s'occupa de le garer. Je rentrais dans la partie restaurant, qui reconstituait un décor de forêt équatoriale, et qui servait des viandes synthétiques basés sur les animaux de ce décor. Hormis quelques animations bruyantes et stressantes, c'était le restaurant le plus calme de la ville, et le plus sympathique... Cela donne une idée du reste! Etant un quart d'heure en avance, comme d'habitude, je décidai de mettre ce temps à profit au maximum. Je demandai à voir le gérant. Lorsque je le vis, j'essayai de lui faire admettre qu'il était très mal renseigné sur les forêts équatoriales et que j'allais lui arranger tout cela, image de marque oblige. Sentant l'oeil attentif des reporters au bar, il accepta avec réticence de me donner sa carte. Je crus qu'il allait me sortir quand j'annonçai le scoop aux journaliers du lieu. Mais j'allai prendre place à ma table et sentis l'oeil des vigiles sur mes épaules. Je jouais avec le feu. Client de la Mafia, taquinant les grands restaurants pour rencontrer la secrétaire de mon père, tout cela désarmé et sans gardes du corps... Peut-être était ce une sourde jalousie envers les talents de Luke qui me poussait à tant de risques? Je n'avais jamais joué ce petit jeu dans mon Egypte natale.

Quand elle entra, je sus de suite que c'était elle. Elle avait un style, une classe que l'on ne trouvait à tous les coins de rue, encore moins dans ce restaurant exotique. Elle portait une tenue élégante et sexy, mais décontractée néanmoins. Ses longs cheveux blonds étaient somptueux, et leur souplesse adoucissait les traits fermes et décidés de la jeune femme. Souriante, elle s'approcha de moi, et me serra la main. Je l'invitai à savoir et nous commandâmes l'apéritif avant d'ouvrir la discussion.

"Je m'appelle Dex Thor, commençai-je, et je suis très déçu que Brandon ne m'ait jamais parlé de vous..."

- Et bien, pour tout vous dire, je ne suis pas à temps plein chez lui, mais je gère ses affaires peut-être mieux que lui-même...

- Je n'en doute pas, d'ailleurs lui-même s'absente si souvent qu'il aurait mauvaise grâce de vous le reprocher."

Elle parut se détendre. Quand à moi, je résistais de plus en plus difficilement à son regard sensuel et transperçant, qui étaient mon refuge pour ne pas admirer son épaule dénudée. Le serveur vint nous apporter nos breuvages, ce qui me permit de masquer quelques débuts de balbutiement.

"Parlez moi de la raison qui vous pousse à venir dans la demeure personnelle de Brandon, reprit-elle.

- Eh bien... Je ne sais comment vous dire... En fait, notre dernière entrevue a été plutôt rapide, et il n'a pas le temps de me donner toutes les informations complémentaires à mes recherches. La puce qu'il m'a rendu est de plus incompatible avec le matériel que j'ai au bureau, et j'ai dû la regarder hors de mes murs, ce qui m'a pas facilité sa lecture, vu l'importance des données qu'elle contient. J'eus apprécié qu'il ait quelques heures à me consacrer, mais je le sais très absent en ce moment. La raison de mon invitation est à vrai dire tout autre que professionnelle, bien qu'elle ne soit malheureusement pas désintéressée. J'avais quelles affaires à entamer avec ce restaurant, et de plus une soirée de libre, je ne voulais passer à côté de l'occasion de vous connaître, si vous êtes bien celle dont Brandon m'a parlé...

- Oh... Excusez moi, je n'ai pas eu la courtoisie de me présenter : mon nom est Barnes, Julia Barnes."

Ce nom m'était familier, et j'eus un frisson dans le dos. Où avais-je entendu ce nom, qui l'avait prononcé? Merlin! Décidément, j'étais dans un beau guépier. Elle perçut mon trouble, mais ne fit pas de commentaire.

"Eh bien alors je suis ravi de faire votre connaissance.

- Quelles sont les recherches que vous effectuez pour Brandon, si je peux me permettre?

- Vous n'êtes pas sans ignorer que Brandon Access détient une base de données très informée dans tous les domaines. j'apporte donc ma pierre dont mon domaine : la cosmétique naturelle.

- C'est vrai que nous entretenons une base de donnée très importante, et que nous recherchons des experts. Dans ce cas, pourquoi ne pas vous êtes présenté aux gardes comme expert, ils vous auraient laissé entrer, puisque j'étais à l'intérieur... Avouez que vous prétendre le fils de Brandon, c'est un peu grossier!

- Je reconnais que j'ai agi de façon idiote! Mais cette sécurité m'impressionne tellement que je n'ose..."

Son sourire passa toutes mes défenses. J'étais décontenancé, elle avait fini par trouver la faille. Je ne serai jamais l'égal de Luke dans les affaires. Je décidai de jouer franc jeu avec elle

"... vous avouer que je suis réellement son fils, finis-je.

- Vous avez dû vous donner du mal pour monter ce sketch en si peu de temps. Cela prouve que vous tenez de lui, même si vous n'avez pas encore l'assurance nécessaire."

La vérité me faisait mal, je ne pouvais lui dire qu'elle était mal placée pour remuer le couteau dans la plaie. Mais aussi j'avais honte, honte d'avoir l'air aussi médiocre devant elle, qui pour être sincère me plaisait beaucoup. Mais je pouvais encore redresser la barre.

"Je viens de la part de Merle, lui annonçai-je."

L'électrochoc fut radical. Je lus une lueur de méfiance sur ses traits, mais je voyais qu'elle me considérait sous un visage nouveau.

"Il sait où je suis, demanda-t-elle?

- Pas Exactement. Disons qu'il m'en a parlé et que j'ai décidé d'approfondir moi-même les recherches.

- Vous êtes avisé. J'aime les hommes comme ça, se reprit-elle, soulagée.

- J'ai une base de données à compléter sur les agissements de nous autres privilégiés de l'univers, et je n'en fait part qu'à très bon prix, bufflai-je.

- Votre prix sera le mien, lança-t-elle immédiatement, avec un regard qui en disait long. j'étais coincé. Mais je pouvais marchander mon silence jusqu'à en camoufler mon bluff, j'en étais certain. Je me penchai vers elle et murmurai :

"J'ai une puce de Brand. Il faut que je la lise. Si vous coopérez, Julia, je suis prêt à ne jamais répéter que je vous ai rencontré, même si ce moment est si agréable que j'aimerais le partager avec mes amis..."

- Je veux un marché plus contraignant, osa-t-elle en regardant la carte. Je me place sous votre protection tant que Brand a disparu, et vous vous arrangez pour faire passer Merle loin de moi pour un certain temps. Notre union ne peut aller que dans vos intérêts, vous le savez.

- Que puis-je vous apporter de plus que mon père ?

- Déjà, votre silence et votre attention. De plus, Brand est un allié à double tranchant, ses motivations à mon égard sont obscures, elles me conviennent de moins en moins. Il est temps que j'ai des projets à plus courte échéance... Enfin, Brand est obligé de se cacher et est introuvable la plupart du temps. Comment voulez vous, même s'il voulait, s'occuper de Merle ?

- Mais je n'ai aucune raison de vous faire plus confiance qu'à Merlin!

- Vous voulez quelque chose maintenant, et je saurais vous récompenser encore bien plus si vous acceptez de m'aider.

- Je ne suis pas sûr de pouvoir faire grand chose contre un roi, fut-il du Chaos...

- Foutaises! Merle est un gosse, autant que vous du moins, et il a assez de problèmes pour que je ne sois pas dans sa ligne de mire. Vous n'aurez aucun mal à vous acquitter de votre part de marché."

Pour du bluff, c'était du bluff. Pour une issue de secours que j'avais prise, j'étais maintenant en train de jouer les Don Juan en narguant le roi du Chaos! Mais le supplice en valait la peine. J'avais, semble-t-il,

exploré toutes les facettes du pouvoir dictatorial dans mon Ombre, mais je n'avais joué qu'une seule fois les Don Juan. Diable, j'avais envie, d'aventure, d'action, et de romance, pour mettre un peu de piment dans ma vie si fade. Pendant ce temps, elle choisit sans hésiter les plats les plus raffinés, et j'en déduisai qu'elle avait l'habitude de dîner dans les grands restaurants, ce qui m'avait rien d'un emploi de secrétaire... Pourrais je me mettre mon père à dos en acceptant? Mais il est vrai qu'il me devait bien cela après toutes ces années sans nouvelles.

" Il y a longtemps que vous êtes ici? meublai-je "

- Quelques années. D'importantes affaires maintiennent quelqu'un en permanence dans les lieux, au cas où. Et Brand ne me laisse pas beaucoup le loisir de me déplacer. Mais si je suis sous votre protection, ce n'est plus la même chose."

Cherchait-elle à tirer la corde jusqu'au bout ? Elle me demandai de défier ouvertement mon père. D'un autre côté, elle savait forcément des choses intéressantes, qui me permettraient de prendre de la puissance le temps que Brand réapparaisse. C'était même peut-être le seul moyen pour qu'il réapparaisse, d'ailleurs. Si belle...

"Je ne veux pas nuire à Brand, d'aucune manière, que cela soit bien clair entre nous.

- Qui parle de nuire, s'écria-t-elle? S'informer pour voir où il en est serait non seulement profitable, mais encore complaisant. Je ne veux pas nuire à Brand, cela n'a jamais dans mes intentions!"

Brand lui a promis quelque chose, c'est sûr. Mais en échange de quoi? Comment savoir si je contrarie ses projets? Il me fallait la faire espérer, pour avoir plus d'information. Je déteste faire cela, mais j'en avais absolument besoin.

"Cette Ombre, murmurai-je, est si importante pour avoir besoin d'une gardienne ?

- Elle est une protection très efficace de l'extérieur, me répondit-elle sur le même ton, mais elle a su se montrer la pire des prisons."

Deirdre! Brand a du cacher Dierdre ici un moment, et est parti l'emmener ailleurs. Luke connaît bien ce procédé de protection-prison, il pourra m'expliquer le côté technique de cette affaire. Maintenant, si Deirdre a été emmenée ailleurs, Julia n'a plus qu'un rôle secondaire, c'est ce qu'elle veut que je comprenne. Ne précipitons pas les choses, il peut y avoir anguille sous roche.

"Je serai curieux d'en apprendre plus, la région peut receler bien des merveilles qui nous sont inconnues, lançaï-je.

- Les bonnes occasions ne se présentent pas deux fois, conclut-elle en attaquant son plat."

Elle n'était pas disposée à attendre mon bon vouloir. Elle voulait une réponse franche et nette ; quelle détermination! Elle devait être une alliée redoutable. Je mangeai moi-même mes mets, et nous échangeâmes quelques banalités et conversations aromatiques bien loin de nos préoccupations.

Nous sortîmes du restaurant, et je me dirigeai vers la propriété de mon père. Le garde à l'entrée reconnut Julia, et ouvrit la grille, tout en lançant un regard noir. Julia me fit garer à une place de parking, puis s'approcha d'un bosquet et actionna un mécanisme quelconque. Un pan de pur entier s'ouvrit, s'étalant jusqu'à construire un pont, passant au dessus des douves et de ses piranhas. A vrai dire, la villa ne comportait qu'une entrée sur son toit, et je me doutais bien qu'une chose dans ce goût là existait. Nous pénétrâmes dans le plus moderne des cadres, entièrement domotisé, mais la couleur bois adopté comme colori rappelait la douceur de contrées plus médiévales. Elle me fit faire le tour du propriétaire, et quand nous eûmes fini, elle demanda à voir ma puce. Elle l'observa, et confirma qu'elle venait de Brandon Access. Puis elle alla nous chercher à boire, de l'alcool naturel, et me réitéra son marché.

"Il est temps que vous vous prononciez. J'ai fait preuve de courtoisie, je vous ai introduit dans la forteresse du lion, mais je n'en ferais pas plus avant que vous n'ayez choisi ; Dexter ?

- Hektor, répondis-je. Ce n'est pas très fair play de vous servir de boisson pour achever votre dessein

- Je ne vous oblige pas à boire..."

Mon odorat exercé m'avait averti qu'une substance étrangère bivouaquait dans mon verre, bien autre que l'alcool. Elle avouait étrangement être coupable ; sans doute avait-elle prévu que je le remarque, ne m'étais je pas présenté comme un expert en cosmétiques ? Dans quel but? Tout pourtant était réuni pour que j'accepte, et elle n'avait accepté d'être coupable que pour me dire que pour me signifier que mon refus serait très mal accueilli. Grrr... Piégé!

"C'est entendu, soupirai-je. Je trinque à notre union, en précisant toutefois que je ne vous suis pas dévoué corps et âme.

- Cela viendra... Tchîn!"

Je bus mon verre, et me détendis au fur et à mesure que le temps passait et ne m'annonçait pas de mort imminente. Puis elle me prit par le bras, et m'emmena dans le bureau du paternel. Elle m'expliqua le fonctionnement des appareils, et me laissa à mes occupations. J'étais heureux. Je mis la puce en lecture.

Brand me fit un exposé détaillé sur ses trois cadeaux. J'étais impressionné de revoir mon père, vivant, agréable et charmant comme à l'accoutumée. Le tableau orange était un stabilisateur d'émotions, et bien utilisé permettait un contrôle de soi sans faille. Le jeu d'échecs était un grand organe stratégique, et se révélait être un objet de collection très précieux. Par un accord psychique, on pouvait programmer ce jeu d'échecs comme un ordinateur, et obtenir réponse aux liens obscurs des conspirations. Quand aux outils de jardinage, c'était plus compliqué.

Brand avait trouvé un jour un démon mineur, et avait discuté avec. Ce démon appartenait à une race qui désirait vivement s'incarner, et pas l'importe où, uniquement dans les plantes. Du moment qu'ils étaient liés à des plantes entretenues, ils étaient d'accord pour effectuer n'importe quel service mineur en échange.

Cette proposition fit travailler le cerveau de mon père. Pouvait-il exister de meilleurs espions à Ambre que les plantes? Elles étaient présentes un peu partout, et inoffensives. Il alla trouver le sorcier qui contrôlait le démon, et travailla quelques mois sur cet artefact que j'avais eu dans les mains, qui réunissait le pacte du sorcier et les améliorations de Brand. Le sachet de graines servait à implanter ces petites créatures à l'intérieur du château, sans être soumis à la détection de la Marelle ou des princes d'Ambre. Chaque outil a une fonction bien précise, et sert à manipuler les démons autant qu'à les entretenir. J'avais plaisir à revoir mon père, et ce monologue m'avait regonflé à bloc. Je me sentais de taille à affronter le monde, maintenant que j'avais la certitude que Brand était bel et bien vivant.

Je retournai dans la pièce commune ; Julia y lisait un livre couvert de symboles étranges, mais écrit à l'intérieur en thari. Elle abandonna sa lecture dès que j'arrivai et posa son livre dans un coin. Elle s'approcha de moi, et nous discutâmes un moment de l'Égypte et d'Ombre-Terre. Au bout d'une heure, je ressentais une violente pulsion dans le bas ventre, et je crois bien que j'en fus très gêné. Elle s'en aperçut, sourit et orienta son discours vers des propos plus attachés aux émotions, d'une voix murmurante et pleine de désir... Je ne résistai pas bien longtemps, et je n'eus aucun regret.

Je me réveillai. Je n'avais pas fait de cauchemar, cette nuit là. Une tête collée sur mon torse me rappela le pacte fou que j'avais accepté. Peu avant de m'endormir, j'avais même promis de l'emmener avec moi à Ambre. Folie! J'étais sûr qu'elle en profiterait pour faire des bêtises, mais il fallait que je rentre en Ambre, sinon un autre jardinier allait être nommé, et mon plan tomberait à l'eau. Luke avait un Atout de moi, j'essaierai donc de le contacter. Si c'était possible.

Elle se réveilla et m'adressa un sourire vainqueur. Elle m'embrassa puis se dirigea vers la salle de bains. Je me levai à mon tour, et mit une robe de chambre. J'allumai les lumières, branchai la cuisine automatique en programmant café et croissants (Le luxe, ici). J'allai ensuite dans le bureau de mon père, essayant de me rappeler tout ce que m'avait dit Julia. J'ouvris le calepin électronique. Luke, rien. Reynard, Luke. Je l'avais. Un code était inscrit à côté, pas un numéro ordinaire. Je trifouillai un moment sur la bécane jusqu'à temps d'accéder au code secret. J'avais vu Julia s'en servir en secret, et le tapai. Cela marche! Diverses fonctions. Je coche pour les communications. Resélection. pas la bonne forme de code. Non plus. Ah, ça y est! Je rentre le code de Luke. Eclair achromatique. Une sonnerie. Deux. Trois. Quatre. Soudain, une image. la photo de mon frère. Contact en cours, m'annonce l'ordinateur. Puis une voix :

"Oui? questionna-t-il

- Hektor. J'ai besoin de mon Atout, dans les plus brefs délais.

- Des problèmes?

Quelques contretemps. Tu l'as sur toi?

- Oui, par chance. Tu es ou, c'est tout noir derrière toi.

- Je ne peux pas te le dire. Cela amènerait trop de complications.

- Bon, voici ton Atout. Il s'appelle reviens. Veille bien sur toi.

- Tu es un frère. Merci. A bientôt "

Une chance que Brand ait caché son décor, cela m'a évité des explications trop précises. J'avais mon Atout. Maintenant, tout allait mieux. J'entendis Julia sortir de la salle de bains. J'éteignais le superbe engin et partis me laver.

RDM-2701

Je savais que Random ne m'aimait pas trop. Je savais également qu'il me soupçonnerait pour la disparition du jardinier, puisque j'avais quitté le château au moment de sa disparition. Mais je savais aussi que le roi essayait d'être diplomate et tolérant, et, pour cette fois, mes origines jouaient en ma faveur. S'il m'accusait, il savait que j'aurais vite fait de l'accuser à mon tour de prendre ses velléités vengeresses envers ma famille un peu trop à coeur. Peut-être même se méfiait-il, à cause de son amour pour Martin et de ses devoirs, de ses propres sentiments dès que cela touchait Brand ou assimilé ? De toute façon, c'était fait. Les princes d'Ambre avaient commis bien d'autres crimes impunément sans qu'on en tienne rigueur. Après une courte entrevue, Random avait accepté que je prenne la place du jardinier pour m'occuper des jardins du château. A vrai dire, j'étais plus que motivé, et mes compétences en la matière l'attestaient bien. J'allais trouver les fleuristes qui travaillaient avec mon prédécesseur, pour les mettre en confiance. Je leur commandais des fleurs du coin que je ne connaissais pas, en sollicitant force conseils tout en leur apprenant certaines choses. Bientôt midi. Il fallait que je rentre. Je retrouvai mes appartements, et faisais appeler le valet. Vu mon origine, on avait mis à mon service le moins fidèle et le plus paresseux des valets, mais cela servait mes desseins. Je le soudoyai donc afin qu'il ne dise jamais qu'une fille résidait dans mes appartements, lui faisant croire à quelque amourette interdite, ce qui était loin d'être un total mensonge. A midi, je reçus un contact d'Atout. J'amenai Julia et ses affaires au milieu de ma chambre ; nous nous embrassâmes. Elle me rendit mon Atout. Je lui confectionnai une chambre dans ma bibliothèque, et elle me promit de rester là bien sage. Les livres que je possédais pouvaient l'intéresser, mais peut-être pas assez pour rester en place. Je promis donc de lui faire de fréquentes visites pour qu'elle ne s'ennuie pas.

Je ne peux pas dire que j'étais tranquille, mais quelques secondes devant le tableau orange m'avaient calmé. Je descendis donc au jardin pour planter les nouvelles fleurs que j'avais commandé.

RDM-2704

Habillé de noir, je me faufilai dans les ombres mourantes de l'aurore. Lorsque j'arrivai à l'appartement de Luke, je vis que la porte était ouverte ; s'en échappait quelques manipulations sourdes. Je me faufilai dans la pièce, pour découvrir un petit homme joufflu, vêtu dans une combinaison ocre sombre, qui farfouillait dans un tiroir. J'essayai de m'approcher sans bruit, sans y arriver. Me voyant, l'intrus prit une carte du bureau, et disparut l'instant d'après. Je m'approchais des cartes, qui à coup sûr étaient des Atouts. Je les reconnus rapidement : Les Atouts de la Vengeance. Merlin m'avait longuement questionné sur eux à mon arrivée au château, ne croyant pas à mon ignorance quand à leur existence. Il me les avaient décrit avec une telle précision que j'étais certain de ce que j'avais en main.

Mon frère devait avoir des ennuis. Il fallait que je le prévienne. Son Atout n'étant pas là, j'en choisis un logiquement et partit en voyage. Un peu plus tard, je me trouvais devant le donjon des Quatre Mondes. Tandis que j'observais tranquille l'imposante bâtisse, un homme approchait au loin. Nous nous rapprochâmes, et bientôt, je pus distinguer les traits de mon frère, Luke, sous une montagne de fanfreluches et d'habits de toute sorte. Je souris, pensant à ce qu'il devait endurer pour faire un bon roi. Je connaissais les sacrifices qu'il avait à faire, ayant régné un certain temps, et je savais qu'il ne resterait pas une éternité sur le trône. Il s'apercevrait bien vite que là ne réside pas le véritable pouvoir.

"Je t'ai senti arriver, me dit-il. N'ayant pas d'obligation royale en ce moment, je suis venu moi même.

- Trop aimable, Majesté...

- Ne sois pas si moqueur, je suis ici de mon plein gré. Pourquoi es tu venu spécialement devant le donjon?

- Je voulais voir quelle tête il avait. Pourrais-je le visiter?

- Bien sûr, pour toi l'entrée est gratuite. Mais tu seras sans doute déçu, car il n'a rien d'un palais, dans aucun domaine...

- L'avoir vu me donnera l'impression de connaître un peu mieux père.

- A ta guise, frère.

- Qu'a dit Père sur ce donjon?

- Que ce lieu est le point le plus stratégique de l'univers. Si quelqu'un était assez fou pour le détruire, l'univers entier deviendrait une zone de Néant sans espoir de retour en arrière. A moins qu'il existe d'autres lieux similaires. Mais il ne faut pas trop compter là-dessus.

- A-t-il un réel pouvoir ?

- La Fontaine de Pouvoir, ainsi que Brand la nommait, siège en plein milieu. Tu la verras tout à l'heure. C'est très impressionnant.

- Tu n'as pas essayé de la traverser, ou tu n'as pas envoyé un de tes hommes le faire? Cela pourrait rendre ton royaume beaucoup plus touristique si

jamais on venait à découvrir qu'il cache des pouvoirs insoupçonnés...

- Beaucoup ont essayé de devenir des surhommes en m'achetant un droit d'entrée dans le donjon des quatre mondes. Aucun investissement plus rentable que cette fontaine : Ils ont tous échoué. Mon père est le seul à avoir survécu, et son psychisme n'en est pas ressorti indemne... Si je devais à mon tour tenter l'expérience, je serai devenu un bien piètre marchand...

- Je vois. Des nouvelles?

- Pas que je sache. Mais nous sommes trop surveillés pour qu'il prenne contact avec nous, du moins par les temps qui courent. Eric doit en connaître bien plus que nous.

- Je ne l'ai pas revu depuis qu'il m'a sorti d'Egypte...

- Mais je présume que tu n'es pas venu ici par simple curiosité touristique?

- En effet. Disons que je suis venu par un Atout de la vengeance...

- Attends! Puisque tu m'apportes des nouvelles du monde, je peux au moins t'offrir le couvert. As tu déjeuné?

- Je me suis levé à l'aube, et mon estomac est creux comme une tête sans cervelle.

- Je t'emmène dans un lieu plus accueillant, viens."

Je ne me fis pas prier. Il alla chercher deux chevaux, et me conduisit dans un petit restaurant de Kashfa où je dégustai un gibier délicieux. Je lui racontai ma visite dans ces appartements, et il m'écouta avec attention, bien entendu. Je lui redonnai son Atout à mon effigie, et il ne fit aucun commentaire, chose que j'appréciais. Ensuite, un messenger royal vint parler à Luke, qui avant le déjeuner avait troqué sa tenue contre des vêtements plus confortables et passe partout. Il se leva, et m'annonça qu'un intrus avait pénétré le Donjon des Quatre Mondes. Nous partîmes donc précipitamment à cheval, laissant la fin de cet excellent repas aux animaux domestiques du restaurant. Pendant le voyage, Luke me demanda plus de précisions sur le visiteur masque de ce matin, et me fit confirmer que personne ne m'avait suivi. Les chevaux commençaient à manifester une certaine fatigue lorsque nous arrivâmes à l'entrée. La grande porte était entrouverte, et les serveurs de Luke nous guidèrent vers le centre de la bâtisse. Je sentais en m'approchant un formidable courant d'énergie, qui me frappait sans que je sois en contact avec lui. Quelqu'un changeait la marche naturelle de ce courant, donc devait traverser la Fontaine de Pouvoir!

Nous arrivâmes dans un immense dôme circulaire, au milieu duquel un socle gothique contenait une colonne de lumière. Une ombre était en son centre, à mon goût méconnaissable, luttant contre des forces invisibles. Luke était prosterné devant, et cria soudain : " Merlin! ". Je ne savais comment il l'avait reconnu, ou comment il avait déduit cela, mais je croyais maintenant fort possible qu'il ait raison, après observation plus approfondie. Nous entendîmes alors une voix grave et déformée disant : " Je - dois - ar - r - è - ter - Jurt! ..."



Cyril 94

Auteur : François-Xavier Guillois.
 Dessinateur : Cyril Fédérico.

Expérience Interdite,

Journal de Mauris.

RDM-2693.

"Je suis Séraphin de Manaus, et ne tolère ton arrogance.

- Ce n'a pas de valeurs parmi nous, les Chevaliers du Chaos. Mais ta réputation est faite, nous ne la mettons pas en doute. Il est possible que le Serpent ait déjà choisi ton titre dans son panthéon, grâce à tes exploits passés

- N'a-t-il que faire de ma lignée?

- Il existe bien des aspects que tu ignores, et tu ferais bien de ne pas trop compter sur le sang d'Ambre, de même que tu n'as pas pu compter sur ton père...

- Mon père n'existe pas!

- Tu nous portes toujours rancune vis-à-vis du meurtre de ta mère, n'est ce pas? Tu sais pourtant qu'il ne faut pas mêler politique et sentiments dans les Cours... Est-ce la raison de ce nom impérieux, Séraphin de Manaus, que tu brandis comme preuve de ta réussite? Mais, par Cyrus, si tu arrêtais de te cacher sous tes pseudonymes, comme le font tous ces bâtards d'Ambre, comme si tu avais honte de tes origines parmi nous!

- Allez vous faire foutre, adorateurs de démons! Vous n'avez pourtant pas été si malins, puisque je vous ai aisément échappé dès que j'ai voulu, ersatz d'assassins, et que je reviens d'Ombre de gré et non de force! Et ce Serpent que vous adorez, je te jure que bientôt j'irai le trouver lui rappeler combien ses serviteurs sont pitoyables!

- La drogue affaiblit la lucidité, dit-on, et serait à l'origine d'une désagréable décadence de la personnalité, à commencer par la perte d'un sang-froid indispensable. Je crains de ne jamais apprécier tes traits d'humour, Mauris

- Serait ce que tu regrettes de m'avoir employé pour transformer ton fils en esclave humain, ou que tu n'acceptes pas simplement que je puisse parler à ton Dieu?

- Du Serpent, j'ai tiré la puissance de te maîtriser, ne blasphème donc pas si fort

-... sur le dos de pauvres hères incrédules qui prient pour votre soi-disante gloire ! Suhuy lui-même forme ses fidèles, et t'a bien éduqué dans cette optique

- Il ne m'a pas rejeté, rejeté comme le vulgaire ersatz d'une inconséquence sexuelle, il n'a pas renié son sang!

- Il te considère comme une source de pouvoir inestimable, et c'est pourquoi il te gâte... Je n'ai eu besoin de personne d'aucun père, d'aucun dieu pour ma réussite, je ne dois tout qu'à moi-même

- Pour devenir la loque que tu es devenue, prise à son propre piège?

- Les lois de l'Empirisme sont impenétrables . Tout est experimentation.

- Ta philosophie à quatre sous ne t'a apporté ni puissance, ni ordre moral

- La philosophie est le plus grand des pouvoirs, car il n'existe aucun pouvoir qui ne lui résiste. La plus grande erreur des puissants est de manquer de recul .

- Foutaises! Ce n'est pas avec ta philosophie que tu as conduis tes hommes par le passé, et le Logrus est à lui seul le plus grand des philosophes . Rien ne résiste à son examen

- Mais je vais traverser le Logrus. J'irais voir le Serpent et les Seigneurs du Chaos, et leur montrerai la voie...

- Par Humphrey, quel bouffon que ce garçon!

- Je vais te montrer l'équilibre que ma philosophie peut t'apporter, et l'autre côté dévoilera enfin son vrai visage à son bourreau. En garde!

- Menaces-moi avec ta simple dague! Tu es tellement shooté que tu tiens à peine debout Tu n'espères pas m'intimider tout de même . Il est vrai que tes insultes envers le Serpent doivent être lavées, mais je crains pour toi que ce ne soit pas la méthode la moins risquée.

- Simple est l'innocent du village, mais précis est le coup de sa fureur

- Aaaaarrrg..."

Il ne souffrira plus, pensai-je, en essayant ma dague blanche souillé par son sang en feu. Je ne supporte pas ces lèches bottes, petites frappes filiales au service de la peur. Pour fêter ta mort, je vais me prendre un petit acide, léger.

Les Cours du Chaos sont formés par un regroupement de demeures vivantes. D'après les experts, les bâtisseurs chaotiques utilisent leur propre sang pour fixer la matière, sans quoi le Chaos

détruirait tout de suite les bâtisses. Le palais royal est lui même construit par des artistes talentueux et errant dans l'Abyse, "qui se sont sacrifiés pour la bonne cause". En fait, tant que l'artiste vit, il peut contrôler son sang, donc une partie du palais, de sorte qu'il devient une menace pour les Cours. Ce climat de tension s'est maintenant dissipé, dans la mesure où les artistes se créent plus des pièces importantes stratégiquement parlant, mais sont payés une misère sans aucune reconnaissance. Il ont trouvé un truc pour se passer d'eux : certains seigneurs sont passés maîtres dans l'art de contrôler le sang des morts ; ils forment la corporation imprenable des nécromants. Ces derniers sont en général au service de la Maison régnante, et sont très puissants, car ce pouvoir est enseigné de père en fils, pour consolider le pouvoir de la Maison en question.

On ne peut pas vraiment dresser un plan des Cours, dans la mesure où il n'y a pas de rues ou d'organisation urbaine à proprement parler. Cela peut être sympathique un moment, mais on finit par se lasser. En temps normal, il faut connaître la direction et la distance de la baraque dans laquelle vous souhaitez vous rendre pour être sûr de la trouver. En revanche, en vous baladant, vous pouvez très bien tomber sur une propriété inconnue, et faire des rencontres hasardeuses... Quel pied! Toutefois, le pouvoir impérial a imposé un ordre fixe par le biais de sortilèges puissants dans certains endroits de la ville, ce qui entre autre stabilise le paysage. Ils n'en ont pas mis autour du palais, pour que cela ne facilite pas la venue des rôdeurs ou des assaillants. C'est qu'ils sont parano, ici! Cet environnement de façon générale éternellement changeant est très appréciée de la population, qui ne conçoit pas autre mode de vie.

Les Cours du Chaos sont dirigés par vingt-et-une Maisons régnautes, dans lesquelles s'installe entre ses membres un ordre défini par la famille et la puissance. A l'intérieur des Maisons, on reste assez solidaire, dans la mesure où la seule garantie de survie est de faire triompher sa Maison sur tous les domaines. Les Maisons passent leurs temps à se combattre, que ce soit pour la forme ou pour le fond ; c'est pourquoi seuls les Chevaliers du Chaos arrivent à se maintenir dans les premières places, sans se faire assassiner, virer ou remplacer par un autre. On les appelle chevalier non pas pour une fierté quelconque, mais uniquement parce qu'ils ont réussi à traverser le Logrus. Les plus grands Chevaliers sont désignés Seigneurs du Chaos et partent à la cour représenter la Maison en question, en en profitant pour avoir une place dans les Atouts du Chaos et dans le panthéon chaotique. Les Seigneurs du Chaos sont tous prêtres du Serpent, dépendant d'un temple, et affublés d'un titre qui symbolise la substantifique moelle de l'enseignement qu'il prêche. On dit que c'est par la prière des fidèles qu'ils obtiennent leurs pouvoirs, mais je pense que c'est surtout un bon moyen d'avoir des esclaves serviles,

comme au temps jadis. Il faudra que je tente quelques expériences néanmoins sur ces bénéfiques prières. La population des Cours possède dans les Seigneurs du Chaos de nombreuses figures mythiques qui sont adulées, et qui possèdent des temples rien à leur gloire. Le rôle des temples n'est pas toujours très bien défini, mais cela ne gêne en rien à la prière ; Le contact avec le seigneur que l'on prie est le but le plus recherché. Les habitants disent que les prières qu'ils adressent dans les temples servent à nourrir le Serpent. Ce panthéon est établi par Suhuy, ce vieux rejeton du Serpent, première personnalité du panthéon. Bien sûr, on connaît l'existence de temples secrets qui sont à l'effigie de princes d'Ambre, mais cette branche renégate du panthéon rend les croyants hérétiques et dangereux, et sont donc officiellement interdits, même si certains arrivent à en tirer pouvoir...

J'étais plongé dans ces réflexions en arrivant à quelques mètres du palais, assez loin de l'entrée principale pour ne pas être aperçu. Je ne désirai aucune audience pour obtenir l'autorisation de traverser le Logrus, puisque je me l'avais octroyé. Un rejeton d'Ambre passant le coeur du Chaos, cela aurait pu scandaliser pas mal de monde, mais j'aimais imaginer leurs têtes déconfites quand ils verraient mon exploit, ces vantards de chevaliers ! Il me fallait bien évidemment être discret, rapide, et éventuellement agile ; c'est pourquoi je ne me sentais pas habillé pour la circonstance : le même vieux pantalon de cuir sale et usé, la chemise argentée à col Mao, et le blouson destroy carmin.

Mon sang se mit à se concentrer sous la pression de mon esprit, comme prenant une réalité plus importante encore, et ainsi ma taille put diminuer grandement en échange. Mesurant à peine un pied, je finis ma métamorphose : ailes plumées, chevelure et peau caméléon, oiseau rouge sombre s'envolant vers les tours.

Le Logrus est enfermé dans une tour qui porte le nom de son illustre résidant comme signe de reconnaissance, sept étages au dessus de l'entrée. La lumière n'entrait dans la bâtisse que par des meurtrières en croix, pour éclairer un escalier en spirale scotché sur les murs extérieurs ; un métamorphe ne s'arrête à ce genre d'obstacle. Calculant en vol les distances, évaluant la position des étages, je m'engouffrai dans la meurtrière qui m'était la plus favorable. La tour était solide et ronde, traversé par cet escalier de pierre qui déposait les visiteurs étage par étage. J'étais maintenant entré dans ce lieu pesant, et savait quelle direction prendre pour un prince d'Ambre, sentir la présence du Logrus est inné, viscéral, surtout à cette distance. Bien que n'ayant pas en moi la marque souillée de la Marelle, je le savais parfaitement. Je m'y rendis en quelques battements d'ailes.

Les symboles du Serpent et du Chaos étaient gravés entre deux avertissements, autour de la grande arche qui marque le début de la Traversée. Je reprenais forme humaine pour passer le Logrus, alors que la fatigue commençait déjà à se faire sentir. derrière le portail noir, on ne distinguait aucun signe, comme si la Mort tendait une embuscade à tout ce qui passait.

Je mis un pied dans le noir, et tentai de sentir s'il avait disparu dans l'opération. Quelques picotements vinrent, tandis que je reposai mon pied sur une surface invisible, dure et stable, aussi noire que le reste. Je pénétrais ensuite complètement dans la zone, signant mon destin dans cette expérience interdite. Je ne pouvais plus reculer, je devais m'adapter ou brûler dans les flammes de cet enfer. Je commençais d'ailleurs à fumer, déchiré par une douleur intérieure. Aussitôt, je changeai la structure de mes cellules pour que le Logrus me confonde avec une de ces loques de serviteur. Ruse appliquée, puis validée.

Alors que je retrouvai seul dans le noir, une voix d'outre tombe entonna quelques paroles pour l'occasion, ému de mon prochain sacrifice :

"Le film va commencer dans cinq minutes, annonça la voix sans âme. Tous ceux qui ne sont pas assis attendront la prochaine séance."

J'avancai lentement et précautionneusement dans la salle. L'auditorium était vaste et silencieux. Tandis que la scène était de plus en plus noire, la Voix reprit :

"Le programme de cette soirée n'est pas nouveau, vous l'avez vu et revu ; votre naissance, votre vie, votre mort, et bien d'autres choses encore. Avez vous une belle existence avant votre décès, assez pour en faire un film?"

Je ris sous cape, m'avalai mon cachet blanc de Sensu, drogue de ma composition, qui décuple les facultés sensorielles à un point critique en quelques secondes. Elle provoque habituellement l'évanouissement chez les êtres normaux, mais confère aux métamorphes un pouvoir inestimable : la manipulation intramoléculaire. Du moins selon ma théorie. Mais je savais que c'était ma seule chance de survivre au Logrus, retrouver le schéma évolutif de Dworkin et marcher à l'inverse. Redevenir un être du chaos, mais en gardant les progrès ambriens, voilà l'expérience qu'il me fallait réussir pour survivre.

Premier pas. Le second me fit chuter de dix mètres. Brisant ma concentration fut & aussi bref qu'inattendu, et je ne sais ce qui l'a provoqué. Retour au calme, le sensu commençait déjà à s'emparer de mon âme. Je sentis la présence du Logrus là bas au bout, ricanant. je percevais cet immense labyrinthe plein de surprises de pièges. Mais je devais ignorer toute distraction, pour me concentrer sur la montée du sensu. Je revenais bientôt dans mon passé par les souvenirs, grâce à ses effets. J'assassinai les agents de Beryl. Ils m'avaient chopé dans une baraque multi-usages où l'on prend son pied. Comme j'avais besoin de retrouver mes revenus, j'avais été forcé de traîner dans ce genre

de coin, même au prix de la vulnérabilité. Je revenais d'une expérience sur Ombre-Terre et ils étaient furieux que je leur ai échappé. Ils m'avaient piqué toute ma marchandise en rétribution, ces policiers du dimanche ! La haine remontait en moi, et je sentis mon corps secoué par les épreuves du Logrus. Je savais ce que toutes mes difficultés mentales étaient liées à des obstacles réels dans le Logrus, et arriver au bout de mon expérience reviendrai à avoir traversé le lieu. Mais je ne pouvais me permettre de briser ma concentration pour admirer le Logrus. Je me reconcentrai toujours, et j'en fus avisé. D'un coup, je retrouvai la source de ma haine pour l'ordre public. A quatre ans, mon père était venu et après avoir discuté avec mes ravisseurs, m'avait lancé : "Ne t'inquiètes pas, tout va rentrer dans l'ordre". Conneries ! A défaut d'ordre, je n'avais subi que coups, que violence, que mépris, par ta faute, père!

Mon corps se remettait de ses blessures par mon pouvoir de régénération et ma guérison psychologique. Il fallait que je remonte encore. Je détestais mon père. Il nous avait abandonné, ma mère et moi, et nous avons été du coup l'objet d'une vendetta chaotique contre lui et ses maudites intrigues. Dieu, quelle vision d'horreur que de voir ces petits chefs violer ma mère avant de l'assassiner! Père, même à ce moment, mère fut plus digne et plus belle que vous ne le fûtes jamais, même avec vos airs enchanteurs. Mère. Une nouvelle blessure cingla mon corps, et mon sang s'écoula dans le labyrinthe comme une eau plus acide que lave. Concentration.

Mes premiers jours. Xanthera était ma planète natale, une planète qui devait plus tard symboliser l'Ombre toute entière comme gloire de mon passage, sous le pseudonyme de Séraphin de Manaus. Ma mère m'y élevait dans une tendresse pudique, et père était déjà absent. Elle me nourrit au sein pendant longtemps, n'hésitant pas à sacrifier sa magnifique poitrine à mes dents destructrices de beauté. Elle me réchauffait en me serrant fort, et me chantait de douces mélodies. celles ci résonnaient dans ma tête comme des sons non localisés venus de nulle part. J'étais désorienté. Puis j'avancais, et tout devient plus sourd, j'étais revenu in utero dans un brusque effort. Mais les bruits étaient toujours présents, et les chocs du dehors me remuaient dans mon foetus fictif. Je culbutai sur moi même pour les éviter, puis retournai à plat de tranquillité.

A ce stade, j'étais stoppé, comme devant un mur. Béatement en délectation de mes sensations, j'étais prisonnier de mon plaisir instantané, sans avoir envie d'aller plus loin. Il le fallait pourtant pour ma survie, et je savais que la régression avait été très rapide, trop sûrement, et la fatigue exerçait soudain son influence impitoyable. Il fallait que ma perception atteigne un niveau supérieur encore, sinon je ne pourrai achever l'expérience. Etre Million de cellules. Morula. Trente deux cellules. Huit cellules. Quatre cellules. Deux

cellules. Oeuf ! Autre état de conscience, prodigieusement effrayant. Le panorama avait changé du tout du tout. Je n'étais plus rien qu'une cellule dans un magma vivant de sang et d'afflux. Je fus submergé par cette sensation, et d'ailleurs je nageais, ou plutôt mon corps nageait. Cette distraction physique ne devait pas briser ma concentration. Je repris le contrôle de moi-même. Je cherchais dans la cellule que j'étais à localiser le noyau, là où se concentre toutes les informations. Pore. Nucléole. Chromatine. J'étais arrivé au point crucial de mon expérience, et je n'avais pas le droit de me tromper d'une opération, chaque erreur serait fatale. Il me fallait un dernier niveau de perception supplémentaire pour arriver à l'intramoléculaire. Mourant de fatigue, je mis toutes mes ressources à parti. Fécondation. Télophase. Anaphase. Métaphase. Prophase. Fusion des deux gamètes. temps d'adaptation personnel. Petit black-out. Etat de conscience terrifiant, presque insoutenable, qui me faisait voir l'individu comme un code génétique. Il ne restait plus qu'à influencer sur le hasard de la fécondation.

Père, montrez moi votre côté chaotique! Je n'aurais pas la force de remonter jusqu'au phénotype de Dworkin. Je mémorisai les principaux caractères du caryotype de ma mère, puis recherchai le spermatozoïde le plus approprié. Plusieurs convenaient, mais un seul me plaisait vraiment, tant par sa fiabilité que par ses traits divergents. Nouveau black-out. Dernières secondes avant coma. Un petit niveau de conscience encore, pour repousser le spermatozoïde tenant du titre derrière la barrière des follicules, et de placer dans l'ovocyte mon challenger.

Chute vertigineuse. Bouleversements physiques incontrôlables et nausées atroces. Je repris un état de perception normal. Je me trouvais couvert de sang, rampant vers la sortie du Logrus. La voix sans âme se fait à nouveau entendre :

"Tu es un fou" me dit-elle.

Je crois que j'ai essayé de répondre, mais la force me manquait.

"Un fou chanceux" reprit-elle.

Des lumières apparurent dans ma tête alors, me révélant un tracé que j'avais dû parcourir juste avant, peut-être quelques heures avant, selon le temps de ma transformation. Cette présence nouvelle m'éblouissait, me donnait mal au crâne, sans doute les restes de sensu. Je voulais me reposer, arrêté d'être ébloui ou sonné, au calme. La Voix parlait toujours, mais je ne l'écoutai pas. Je plongeai ma main dans ma poche et y sentis une paire de lunettes noires.

"Quand la musique s'arrêtera, dis-je en flanquant péniblement le verre fumé devant ce qui me servait d'yeux, quand la musique s'arrêtera, éteignez les lumières."

Je perdis connaissance.

Je manquais d'air. Pour être sincère, je commençais même à étouffer ; c'est pourquoi j'ouvris les yeux. Je me retrouvai entouré entre des planches, qui formaient dans la plupart des cultures ce que l'on appelle un cercueil, plus communément une prison en bois. J'étais vraisemblablement transporté dans un couloir par quatre ou cinq hommes à rythme égal, sans doute dans une procession me conduisant à l'Abysses la plus proche, lieu de prédilection de cimetières dans les Cours. Le néant a toujours provoqué une peur irrationnelle des êtres vivants, pour la simple raison qu'ils sont totalement impuissants à le percevoir ou à le comprendre. C'est pourquoi circule autant de rumeurs sur l'Abysses. Certains nécromants, qui peuvent manipuler le Néant, doivent entretenir ces rumeurs pour des buts égoïstes, dans le style profanation des tombes...

J'avais encore le cerveau embrumé et le corps engourdi, preuve que je n'avais pas rêvé mon escapade folle dans le Logrus. Et puisqu'un nouveau pouvoir était en moi, j'allais essayer de m'en servir. Je me concentrai, et le tracé que la Voix m'avait indiqué fusa dans mon esprit. Les bords externes du dessin se détachèrent pour former des extensions de moi-même, obéissantes à mon vouloir. Bientôt, j'allais devoir m'affronter certains poulets en robe de chambre, par conséquent je désirai une lame. Je vis donc mes serviteurs translucides se prolonger dans mon esprit jusqu'à n'être que des filaments, recherchant en Ombre l'épée de mes désirs.

Armé, je pris appui sur les bord de ma boîte, et me servit de mes bras pour repousser les planches au loin. Mon cercueil s'écroula en éclatant violemment, n'ayant pas apprécié mes traitements, tandis que je transperçai un de mes anciens porteurs. Avant qu'ils ne puissent réagir, j'en tuais un second. Je me relevai et prenais conscience de mon environnement, pour m'apercevoir que je me trouvais maintenant dans une grande salle pleine de monde. Mon enterrement avait visiblement déplacé un public appréciable, notoriété que je regrettai en les voyant s'agiter. Je savais le nombre de combattants que cette pièce contenait, et je ne perdis pas de temps à évaluer mes chances de succès. Je me mis à courir et m'élançai vers le trou béant qui tombait sur l'Abysses. On me coursait bien sûr en s'attendant à quelque ruse, mais je sautai déjà dans le vide. Imperceptiblement, mon pied buta sur le bord, ce qui me permit de me rouler sur moi-même et de passer très près de la paroi. Ma main devenu un crochet métallique, plus efficace que toutes celles des cyborgs que j'avais connu sur Xanthera, se ficha dans la paroi du château, martyrisant une pauvre pierre sans défense, et me sauvant de la chute mortelle. De là, je sautai sur une corniche. Les autres, s'apercevant de la supercherie, furent attendus par mes bras magiques, qui les précipitèrent dans l'Abysses pour l'éternité. Ne souhaitant pas faire de vieux os dans le coin, je me transformai en oiseau pour voler vers le désert le plus

proche. C'est alors que je m'aperçus qu'une fléchette s'était planté dans ma jambe. J'eus quand même le temps de me poser sur le sable et de reprendre forme normale avant de m'évanouir.

Situé dans un gouffre près des Cours du Chaos, l'Abyesse est la plus célèbre zone de Néant. L'Abyesse sert de cimetière sans limites aux Cours du Chaos, et comme tout cimetière digne de ce nom est la cible de nombreuses rumeurs. On prétend bien sûr avoir vu des gens ressortir de l'Abyesse, l'histoire de Brand ayant étoffé cette superstition. On dit que tous les cauchemars des habitants des Cours sont le fruit des fantômes de défunts jetés dans l'Abyesse. Ce gouffre est même vénéré par une secte de nihilistes chaotiques, qui se tourne dans la direction de l'Abyesse pour accueillir en eux sa noirceur... En vérité, je crois qu'aucun pouvoir véritable ne peut être conféré par l'Abyesse, mais celui qui possède le pouvoir de faire revenir à la vie la matière morte peut trouver dans l'Abyesse de nombreux trésors enfouis...

Pour placer un coin de mon empirisme primaire, je vais vous expliquer les phénomènes liés à l'Abyesse et au néant. Nous ne percevons le réel que parce diverses réactions chimiques le mettent en évidence par une stimulation sensorielle. Même lorsqu'aucun stimuli n'existe plus, nous percevons que nous existons parce que nos organes sont animés, parce que notre organisme subit des réactions chimiques. Tout comme la substance d'Ombre, la matière est donc une substance que nous percevons, soumise aux lois chimiques qui la rendent *réelles* à nos yeux. La matière morte n'est pas matière, elle est néant. Percevoir le néant est donc à mon sens impossible ; rien n'est pas une information sensorielle, et ne peut donc affecter nos sens. Avant d'y entrer, la victime ne perçoit pas la zone de néant. Quand la victime l'a pénétrée, elle ne vit déjà plus.

Elle se pencha vers moi pour me tamponner le visage avec une serviette humide. J'étais dans une tente étrangement secoué par le vent, sur un sol sec et poussiéreux comprenant une seule paille propre. Je l'embrassai soudainement. Après un instant de surprise et de refoulement, sa résistance se fit nettement moindre. J'étais heureux et vivant. Mon médecin avait tout l'air de l'apprécier.

"Je voulais vous remercier pour vos bons soins, me justifiais-je patement, n'ayant pas besoin de son approbation à mon excuse

- Vous avez de drôles de coutumes, Seigneur.
- Vous en plaindriez-vous?
- Elles sont plaisantes à connaître, mais elles brusquent quelque peu
- Quel est mon état?

- Au beau fixe, seigneur, sur les critères de ce maudit désert.

- Appelez moi Séraphin. Où sommes-nous?

- Dans le plus grand désert qui borde les Cours du Chaos. Vous étiez marchant dans celui-ci, à moitié mort quand je vous ai amené ici et soigné.

- Comment puis-je vous remercier? lançai-je faussement

- N'avez vous point de coutumes pour cela?"

A vrai dire, je n'eus pas besoin de me faire prier, car depuis mon baiser, je me consumais horriblement. Elle était très belle pour une femme rongée par le désert, très riche pour que sa peau soit aussi humide. Nos ébats n'en furent que plus longs...

Dehors, la chaleur était pesante. La ville était en ruines, et les constructions romaines avaient mis à bas par quelque vent de folie. Aux abords de la ville, la solitude vous assaillit, dans un sentiment désespéré lié à la peur du désert profond. La douleur marquait tous les visages. Des groupes d'enfants courent et dansent çà et là, priant dans leur folie pour un peu de pluie.

Je pris l'ancien chemin qui traversait la ville, et marchait à nouveau d'un pas nonchalant. Mon plan élaboré avaient marché. J'étais en train d'accomplir ma prophétie qui défiait la plus grande institution des Cours! J'avais la tête vide mais le coeur joyeux, mon métabolisme étant secoué par ma traversée du Logrus. Dieu, quel trip! Mes bottes de cuir étaient rongées par le sable, qui s'infiltrait partout ; elles étaient recouvertes d'une fine couche de poussière aux dessins changeant sous le gré du vent. Je remis mes lunettes noires, car c'était la seule façon d'esquiver l'agressivité du soleil. Je me sentais de mieux en mieux en les portant. Ma vue devenait impeccable, précise, presque surréaliste, pourtant déphasée d'un voile noir par rapport à la réalité. Tiens, une ancienne mine d'or... Allons voir.

La mine était encaissée dans des roches usées par le sable et le vent. Elle abritait une immense caverne aux multiples dédales. Une présence surnaturelle, dans ce lieu sans âge. Je sondais mon impression, et je savais que j'étais dans le vrai, comme si j'étais encore sous l'influence du sensu. La prophétie, ma prophétie! J'avais trouvé le Serpent, dans son antre secret...Je le vis bientôt surgir devant moi. Il était long, fichtre si long, dix mètres au moins ! Il était borgne, et la peur et l'agressivité se lisaient dans son oeil droit. Il était vieux mais encore souple, et portait l'histoire du monde sur l'histoire sur ses écailles. Dieu qu'il était beau et fragile ! Il s'approcha de moi dans un souffle, et m'inspecta sur sous toutes les coutures. Sa tête ne cessait de bouger, mais ses yeux n'avait qu'un seul point focal. Moi.



J'occultais ma peur, mais d'ailleurs je n'avais plus peur. En un flash-back, je lui montrais ce que j'étais. Je vis mon histoire se graver sur ses écailles, comme s'il m'adoptait, me comprenait par cette opération. Cédant à une obscure envie, je tentais l'expérience d'embrasser ses lèvres reptiliennes, pour voir s'il voulait me dévorer tout cru. Mon imagination s'ouvrit.

J'étais dans un immense couloir rempli de nombreuses portes, le visage de Beryl comme gravé sur ma peau. Traits d'assassin! J'ouvris la porte qui donnait dans la chambre de ma soeur, puis je rendis visite à mon frère, pour continuer à marcher dans le couloir. J'ouvris une autre porte. Un homme vêtu de rouge était appuyé contre la cheminée, sirotant un verre de vin. Mère était assise dans un fauteuil dos à moi. J'approchais de Père, et lui plantai son épée dans le ventre. Puis je contournais le siège et vis mère. Comme elle s'horrifiait de mon acte, je la consolais de moult baisers osés...

Je chevauchais le Serpent. J'avais bien dû passer l'épreuve, ou je ne n'avais pas à en passer, mais je sentais que le poids d'aucun jugement ne venait troubler ma sensation de liberté alors que les murs de la mine défilaient à toute vitesse devant moi. Ainsi nous arrivâmes à un lac. Après que je fus descendu de son dos, le Serpent s'enfila dans les pierres et disparut. Je fis donc dans ma solitude tranquille et belle le tour du lac, les yeux mi-clos, profitant de la magie de l'endroit. Derrière le lac, je trouvais un chemin étrange avec aune aura de lumière perçant au bout de l'endroit. La sortie sans doute... Alors que je m'avançais, le chemin se mit à luire ; de plus, les parois rocheuses se transformèrent en faisceaux de lumière aveuglants, parallèles au chemin. Où m'aventurais-je?

Un vieux bus bringuebalant sortit de ce trou comme de nulle part, et stoppa devant moi. La porte s'ouvrit, et le chauffeur me fit signe de monter. Je montais. Il referma les portes derrière moi sans me regardant, fixant l'horizon. Il avait la tête d'un vieux chef indien, dont la sagesse est acquise par une rude vie de labeur et de réflexion. Un coup d'oeil aux autres occupants. Tous l'air misérables, anachroniques, repentants. Je lançais un mot d'humeur, personne n'y fit écho. Tandis que le bus démarrait, je pris place à l'arrière du bus, là où sont toujours les gens les plus gais, sur la grande banquette. D'une rusticité incroyable, ce veau avait la marque de la ferraille qui a roulé trop soleil sous le soleil et sous le sable. Il avait dû être peint, mais la peinture s'était écrasée sur la tôle avant de partir laissant place à la poussière et la rouille. La couleur bleue d'origine se remarquait sur les jointures métalliques, et apportait la touche finale à ce que je finis par amicalement qualifier de tacot.

Ma première surprise fut que ce véhicule avait une destination précise, avec des arrêts, des passagers qui montent et qui descendent. Au bout d'un moment, je compris que les symboles runiques étranges, qui tournaient comme un compteur de taxi dans le dos du

chauffeur, étaient l'indice capital pour connaître sa destination.

J'avais terriblement soif, avec ce stress, ce vent, cette poussière étouffante et ce sable. Je demandais à l'assistance quelque chose à boire, mais j'avais des difficultés de communication. Certains ne semblaient même pas savoir ce qu'était une bouteille! Un vieux barbu compréhensif me donna sa bouteille avant de descendre. Je retournai dans le fond, m'installai à mon aise, les pieds sur les barres tordues, et but quelques gorgées du breuvage. Délicieux, au demeurant. Force m'était de constater que nous roulions sur une route, qui ressemblait vaguement aux choses connues.

Ma seconde surprise fut d'y voir une faune étrange à cheval, en voiture de course, ou en fusée spatiale. De plus en plus déroutante, cette route... Quand au paysage, il était très variable : Ziggourats, buildings, champs de blé, châteaux forts, astroports, mais le plus souvent une multitude d'embranchements vers des routes secondaires. Les panneaux indicateurs m'étaient incompréhensibles, mais n'étaient pas rédigés en Thari non plus. Pourtant, toutes les routes en Ombre mènent à Ambre d'ordinaire, même en partant de la demeure du Serpent... A moins que je ne traverse pas Ombre, mais une autre chose inconnue.

Une autre chose m'étonnait. Pourquoi avoir construit une autoroute aussi large et longue pour la faire passer par autant de virages et de dos d'âne, qui ralentissent la progression ? Je n'avais jamais de moi-même voyagé en Ombre, mais je sentais bien que ce qui se passait était un autre phénomène. Une route en Ombre n'aurait de toute façon jamais nécessité une telle infrastructure, surtout pour les sorties. De plus, d'après les passagers, j'ai cru comprendre que traverser cette route hors des clous était mortel. Si un projet de l'envergure de la Route Noire avait été mis en place dans les Cours pour attaquer Ambre, j'aurais sûrement été au courant. Non, la chose était inconnue de presque tous les individus de l'univers, mais pourtant très vieille et connue d'adeptes, j'en étais certain. Vu l'état du bus et de ses habitués, le Tacot officiait depuis un temps certain, un temps presque atemporel... Le temps!

Je finissais ma bouteille, pour me remettre d'aplomb. Je ne voulais pas vraiment croire à mes conclusions. En quelques jours, j'avais acquis une puissance phénoménale, telle une supernova, j'en obtenais toujours plus, pouvant rivaliser avec Père lui-même. Et cela me dépassait maintenant, là, au milieu de ces gueux en pèlerinage. Il fallait me remettre de mes émotions, car l'Absence me guettait déjà, feedback prévu de mon expérience dans le Logrus. Changer la moitié de soi, cela perturbe tout de même, même lorsqu'on est du sang d'Ambre.

Le bus était vide, et je décidai de descendre bientôt. Je le criai au chauffeur. Ce dernier manoeuvra vers un nouvel embranchement, qui menait à une zone extraordinairement dense et sombre. Une infinité

d'embranchements se concentraient vers ce lieu, et nous nous dirigeons droit dedans. A quelques mètres, le Tacot s'arrêta, et les portes s'ouvrirent. Je descendis. L'indien me fixa longuement en me faisant un petit

signe de tête satisfait, puis fit vrombir sa machine vieillissante avant de disparaître. Je me mis à marcher vers mon destin sombre, voir si cette nouvelle expérience allait réussir à me terrasser.





Auteur :	François-Xavier Guillois.
Dessinateur :	Cyril Fédérico.

PRAVDA,

LE JOURNAL DE THÉOBALD.

RDM 2693.

"C'est entendu, conclut Random, je veillerai à ce que mes frères te laissent carte blanche."

Je m'incline doucement, puis me retire. Random a ceci de formidable qu'il n'a jamais voulu - ou réussi à - adopter une attitude royale. Son langage de brigand farceur n'avait jamais totalement disparu, et il quitte bien vite les protocoles d'usage plus pour une attitude plus libre et confortable. Je me suis souvent demandé pourquoi la licorne lui avait fait ce cadeau empoisonné. Certes, c'est un excellent roi, qui a redonné vigueur aux affaires intérieures et muselé ses frères, mais les rides qui craquent trop vite son front rappellent la rapidité d'adaptation dont il a fait preuve.

Toujours est-il qu'avec l'autorisation royale, je peux maintenant gambader sur toute la Terre Réelle en toute tranquillité. Que l'on se rassure, ce n'est pas qu'un pur caprice! A vrai dire, Ambré est ma terre de naissance, et mon père Gérard m'a transmis sa connaissance de la région, je ne vais donc pas tomber des nues. S'il me fallait carte blanche, c'est pour enquêter sur une légende dont Julien m'a parlé avec difficulté, qui expliquerait l'origine de la puissance d'Ambré. Mes connaissances personnelles ne me permettent pas de résoudre la question, je voulais donc l'appui du roi pour entamer ses utopiques recherches. Pour être franc, ce laissez-passer me permettant d'aller fouiner là où l'on ne peut ordinairement est un privilège trop tentant pour que je laisse passer. Frérôts, vous auriez fait pareils, non?

Je me retrouve dans la salle à manger, et commence ici mon enquête. La pièce est fort grande, et mon navire serait contenu dans son entier si jamais on voulait le caser dans la salle. Les architectes n'avaient probablement pas le sens de la mesure, car les plafonds sont à des hauteurs inaccessibles... plus de dix mètres à vue de nez. Obéron, mon fameux grand-père, était plus attaché aux aspects pratiques qu'ornementaux, et je ne vois vraiment pas l'utilité de ce gigantisme, si ce n'est pour impressionner les visiteurs. Je songeai à la légende des Avatars dont Julien m'a parlé. Si elle est véritable, quatre seigneurs de la matière auraient construit ce château à grands renforts de magie, ce qui justifierait cette oppressante immensité.

Je porte mon attention sur les murs. En tant qu'homme entraîné à détecter les pièges, on pouvait percevoir avec une empathie suffisante la texture surnaturelle de l'enchantement --plutôt de tous les enchantements- qui plane en permanence sur les surfaces pierreuses du château. Nous savons tous de la bouche d'Obéron qu'il existe des dangers inconnus assurant la défense de la demeure royale. Les parois de cette belle citadelle sont toutes enchantées, ce n'est plus un secret que pour quelques uns, mais personne n'a officiellement réussi à percer le mystère. Mes oncles supposent qu'elles sont très puissantes, ce qui irait dans le sens de la légende, si puissantes que la route noire n'a pas réussi à traverser les murs du château jusqu'à la Marelle. Mon père m'a confié un jour que le secret réside dans les cryptes, cryptes qu'Obéron avaient bouclées pour "la sécurité d'Ambré".

L'unique table de banquet en marbre ambré justifie la largeur de la salle des repas, puisqu'elle atteint une centaine de mètres à ses extrémités. Les chaises finement ouvragées proviennent du bois d'Arden, et furent offertes par Julien à Random après que les anciennes aient été utilisées pour installer des barricades pendant la guerre du trône. Elles sont disposées autour de la table ovale de façon à accueillir cents personnes, quoique l'on puisse en caser presque cinq en cas de besoin. Mais Random, ayant rompu l'habitude de garder les nobles familles après l'assemblée, semble mal à l'aise dès qu'il préside une table trop chargée, et j'ai rarement vu plus de cinquante convives pour les repas.

Je salue les gardes et pénètre dans la salle de bal. Passé l'arche, on entre dans un décor féerique, que l'on attribue souvent à Flora. Une vingtaine de chandeliers mouchettent le plafond, mais ne sont que rarement en service. Ils sont là quand on entre, comme des panthères tapies dans l'ombre, prêtes à vous bondir dessus. Habitué des lieux, je ne fus pas apeuré. Je me souviens d'un jour où je m'étais accroché à l'un d'eux pour atteindre l'alcôve voisine, lors de mon premier affrontement avec Siegfried, mon cousin. Le petit balcon sculpté qui m'avait reçu m'a cassé deux côtes avant de me laisser retomber six mètres plus bas, évanoui, sur la mosaïque saumon et turquoise de la salle de bal. Je souris à ce souvenir, seul moment d'action dans ces bals soporifiques.

Des visiteurs se firent entendre, conduit par la voix du guide, si bien que je dus stopper là ma rêverie. Je remonte dans mes appartements. Au deuxième étage, je vis que le laboratoire était occupé. Je m'approche. Mon père et le roi étaient en train de faire des analyses de sang. Ne souhaitant pas m'attarder plus longtemps, je m'éclipse sans être repéré et réemprunte cet immense escalier de pierre qui file vers mon logis. Mon lieu de résidence est très étroit comparé aux autres salles du château, mais il est assez fonctionnel. Le corridor donne sur un tapis rouge qui absorbe les mauvaises odeurs pour ne laisser qu'une senteur marine. Certains trouvent qu'il jure avec mes tentures violettes, je pense qu'ils sont simplement étonnés que mes couleurs soient si présentes dans mes appartements. A vrai dire, quand je rentre d'un long périple en mer, je ne supporte plus les couleurs douces, j'ai besoin de changer de paysage, d'où cette légère agressivité visuelle qui règne dans mon antre. Je me lave, me change, j'attrape une poignée d'amandes douces pour calmer ma fringale, et part pour la bibliothèque. Au sortir de chez moi, je jette un dernier coup d'oeil à mon ornement protecteur, représentant un cygne gris fixé sur ma porte, les remous de la mare formant mon nom : Théobald.

J'aime la bibliothèque. Non pas que la géométrie de rouge et d'or du tapis ne présente pas quelques variantes que la décoration de mes appartements, mais la lecture a toujours le don de m'émerveiller. Depuis qu'enfant mon père m'a glissé dans les mains la Perle, de Steinbeck. De plus, ma fonction d'avocat m'a donné l'obligation de manipuler toutes sortes de manuscrits. Contrairement à un rejet, ceci m'a donné soif de lire et d'écrire, comme le prouve ma bibliothèque personnelle à bord de mon trois mats. Je sens une présence, je ralentis le pas.

A mon entrée, ce n'est pas un mais deux regards qui me fixent. Caine est assis derrière le grand bureau, et Julien se tient affalé dans un fauteuil, près des vitrines de collection.

"Oncle Caine, Oncle Julien, salues-je.

Caine se tourna vers Julien et lui lança : Laissons-nous, veux-tu ?

- Nous nous reverrons bientôt, m'adressa le gardien d'Arden avant de se retirer."

Je prends sa place. Admirant en silences les somptueuses tapisseries qui couvrent les murs nus, j'attends que Caine engage la conversation, comme le protocole l'exige. Il s'époussette plusieurs fois, comme si quelques embruns invisibles l'aspergeaient, se cale plus profondément dans son fauteuil, et me dit :

"Julien m'a informé de votre quête, le roi également. Mais vous auriez l'appui de toute la famille que vous ne sauriez guère la vérité. Vous seul découvrirez ce que vous cherchez. à vous seul reviendra de mérite. Si vous y arrivez.

- Dois-je comprendre que vous ne m'aidez pas ?

- Ne soyez pas si hâtif dans vos conclusions, cher neveu! Votre père ne vous a donc transmis que ses défauts? Vous vous êtes de toute façon arrangé pour que je sois obligé de coopérer, ce qui peu diplomatique, mais assez habile, j'en conviens. Néanmoins, il y a certaines puissances plus impératives que le roi, apprenez- le, forte tête! Je vous aiderai toutefois, car vous avez du courage, et le sens des valeurs.

- Mais qui est donc derrière tout cela, enfin, pour que les princes d'Ambre eux mêmes s'inclinent ?

- La Marelle conserve bien ses secrets. Obéron lui-même n'aurait pas parlé plus que moi, Dworkin encore moins. Notre génération conserve les derniers lambeaux de vérité, chèrement acquis et gardés. Mais notre langue est scellée jusqu'à la fin d'Ambre, mon ami. Julien a réussi en partie à contourner son serment, et vous parler à demi-mot de notre secret, et ne vous croyez pas informé : lui-même ne sait pas tout, et nous ne pouvons vous dire ce qui est important.

- N'avez vous pas dit que vous m'aidez ?

- J'y viens. Nous ne pouvons vous révéler directement ce que vous cherchez à connaître, mais nous pouvons être vos guides vers l'information."

Il plonge la main derrière le bureau, fouillant dans une besace. Il en sort une dague, qu'il me tend. Cette arme ne diffère pas des autres que j'ai jamais aperçu sur Caine, il semble qu'il porte toujours la même. Je prends sa dague, ainsi que l'Atout qu'il me présente, le sien.

"Cette dague est la garantie de notre collaboration. Ne vous en séparez jamais, j'en serai très fâché, du moins sans m'avertir. Mon Atout vous servira à me contacter lorsque vous aurez trouvé nos indices."

Il fouille encore dans son sac, et en extirpe un sceau, qu'il pose sur le bureau. Puis sans dire un seul mot, il prend une feuille de papier d'un tiroir et se met à écrire. Je repense au début de la conversation, où il m'a laissé entendre que la Marelle est derrière tout cela. Mon père considère souvent la Marelle comme une entité intelligente, mais je ne me suis jamais penché sur ce genre de considérations. Je n'arrive pas à m'imaginer cette esquisse occulte maîtresse de nos vies, directrices de nos consciences. Pourtant, si Caine et Julien disaient vrai, soit la Marelle soit une entité contrôlant la Marelle impose le silence à ses princes d'Ambre. Je déteste me considérer comme un dieu, mais j'aime encore moins penser que je puisse être un esclave! Quelques balbutiements de conversation me sortent de ma rêverie.

"... et ses papiers vous permettront de circuler librement sur mes mers, à l'abri de tout impondérable. Soyez tout de même vigilant, mais un marin de votre classe devrait pouvoir se sortir de n'importe quel faux pas.

- Je n'ai rien à craindre de vos hommes, j'espère? l'accusai-je devant ses menaces.

- Mon territoire comprend des régions qui savent se défendre par elles-mêmes. Il sera bien perçu que vous vous y fassiez accepter par d'autres moyens que par des lettres de recommandations, du moins si vous

cherchez toujours des renseignements intéressants. Je ne peux pas vous laisser la main basse sur mon royaume, même pour quelques temps, et je suis sûr que vous me comprenez fort bien.

- Que dois-je chercher?

- Vous ne devez pas chercher, vous devez trouver. Cherchez les traces du passé. Maintenant, je vous laisse. quand vous aurez trouvé, contactez moi par Atout. Je vous souhaite bon vent, à bientôt."

Nous nous levons, nous serrons la main et partons chacun de notre côté. Suivant son conseil, je vais aux écuries. Un jeune écuyer, Gralbag, me selle un cheval et me souhaite bonne route. Alors que je franchis la porte d'entrée sous l'oeil approbateur des gardes, je regarde le paysage avec admiration. Le château est placé au sommet du mont Kolvir, et ne fait qu'un avec lui. La sortie débouche sur le vide, juste après une route en T; je pense que c'est pour éviter les attaques directes. Le petit chemin sinueux, seule issue pour entrer comme pour sortir, est divisé à ce niveau en deux tronçons : la façade que j'empruntais est nommée le chemin des marchandises, tandis que celui qu'empruntèrent Corwin et Bleys à leur fait d'armes est le chemin des promeneurs. Ce dernier est constitué de marches mesurant au maximum trois mètres de large, et accueille tous les Ambriens et ambassadeurs souhaitant se rendre au château. Le chemin sur lequel je suis est plus large, en pente douce, avec des virages moins secs ; on y fait passer toutes les marchandises du port jusqu'au château. Hors de question d'aller au galop sur le chemin des marchandises : il faut passer son temps à dépasser les cahutes artisanales qui s'y traînent. Il me faut une heure avant de pouvoir bifurquer sur une petite pour dégourdir les pattes de mon cheval, Globe-Trotteur. Les abords de la ville sont déserts, l'air vivifiant de la mer ramenait à mes narines l'odeur des champs blancs d'exki. Je suis très friand de ses fruits sucrés qui font de succulents entremets, et cette senteur fit bondir mon estomac vide. Je coupe donc à travers champs pour arriver devant un restaurant spécialisé dans l'exki, l'Arbre Enchanté. Je viens d'ordinaire très peu ici, pour plusieurs raisons. La première est que j'ai des ardoises dans tous les bars du port, et je n'ai donc pas intérêt à me rendre ailleurs. La seconde est que je fuis les lieux à réputation, et que ce restaurant est la coqueluche de tous les romantiques de la ville, ainsi que le territoire de mon cousin Hektor. Mais la vue d'exki a tellement excité mes papilles salivantes que je préfère qu'elles soient scrupuleusement préparées. Aussi j'attache Globe-Trotteur à un rondin dans l'entrée et entre à l'intérieur de cet arbre géant. Plusieurs escaliers en colimaçon creusés dans le bois permettent de se rendre aux branches, qui forment une dizaine d'étages de part et d'autre de l'entrée. N'ayant d'yeux que pour mon estomac, et connaissant déjà les attraits de ce palace, je vais sur la branche la plus basse et je m'assois sur une feuille. Je commande un gargantuesque repas aux exki pour faire taire mes gargouillis sonores. Bien que sensible au décor bucolique et recherché de l'endroit, je me délecte avec diligence de mes plats. paye, et

retourne vers le centre ville, sans même prendre le temps de réfléchir aux récents événements

Les maisons de la cité d'Ambre ont toutes un aspect mystérieux de vieille échoppes aux milles trésors. Faites du bois de la région, on reconnaît celles des marchands à un signe distinctif : des vitraux. Elles sont généralement sur deux étages, le second faisant la moitié du premier pour ouvrir sur d'immenses balcons fleuris. Les seules maisons en pierre appartiennent aux nobles ou aux administrations.

Le commerce et le tourisme sont les seules activités rentables de la commune, la flotte et ses bénéfices revenant à la couronne d'Ambre. Si les nobles ont longtemps cherché à briser la volonté du roi sur le monopole de la marine, Random a clairement laissé entendre que les passages à travers Ombres tenaient plus de la chose militaire que commerciale. Ainsi, le roi a brisé toute tentative de marchandage sur ce sujet ; mais tout le monde sait que c'est la principale source de revenus des princes d'Ambre. Les visites du château, les patentes et autres taxes, les investissements royaux étaient les autres principales rentrées d'argent. Chaque prince est de plus rémunéré pour son travail ou sa fonction : il est vrai que nous ne manquons pas d'argent. En tant que chef de la ville et des armées, Random a confié tous les postes d'importance à des membres de la famille, afin que les princes d'Ambre retrouvent les inconvénients de leur allégeance et leurs responsabilités vis-à-vis du peuple d'Ambre. Il m'a confié à ce propos son affection pour ces gens qui avaient trop de fois donné leur vie pour la couronne, sans en avoir une juste considération. Je pense qu'il désire contraindre ses vassaux à prêter plus d'attention à leurs sujets. Il m'a souvent proposé des places de choix dans la Marine, mais j'ai décliné sa proposition pour des postes de juristes peu rémunérés. Si je suis un armateur riche et heureux, mon métier est la loi, n'en déplaise à certains qui aimeraient me voir plus souvent sur les mers que dans leurs affaires!

Toujours est-il que la guilde des navigateurs amène son flot de marchandises et de touristes, déversant une activité ininterrompue du port aux abords de la ville. Chaque rue contient moitié de commerçants de tout ordre, si bien que je me suis demandé un jour si la cité d'Ambre était autre chose qu'un gigantesque centre commercial. La famille royale fait déjà vivre une centaine d'entre eux au château. Quelle activité...

Telles sont mes pensées en arrivant à l'embarcadère. Le port d'Ambre paysage routinier mais tellement agréable à mes yeux! Un de mes matelots soudain me harponne, s'écriant : "Venez vite, Seigneur, la coque prend l'eau!". Je mets Globe-Trotteur au galop jusqu'à la passerelle, saute à terre, ouvre une écoutille, plonge dans la coursive pour arriver devant mes hommes en fond de cale. Arrivés sur les lieux du sinistre, plusieurs d'entre eux retenaient les planches de s'écarter. Je me penche sur les attaches, et vois qu'elles ont été délibérément enlevées de l'extérieur. Je m'informe sur la passage de plongeurs éventuels, en vain. D'un seul de mes mot,

les planches se soudent, et j'ordonne qu'on lève l'ancre immédiatement.

Ce sabotage n'est pas l'oeuvre d'un prince, il ne se serait pas risqué en personne pour une chose aussi bénigne. J'ai une totale confiance en mon équipage, car nous avons traversé tant d'épreuves ensemble qu'ils préféreraient mourir plutôt que mon bateau aille de travers. Il faut dire aussi qu'ils habitent sur ce rafiote ! Etant indépendant, non incorporé à la Marine marchande, j'avais besoin d'un équipage présent jour et nuit. La mer donne à ses serviteurs un esprit d'équipe et une amitié bien rares ; c'est sûrement la raison pour laquelle la couronne a choisi la marine comme source principale du pouvoir. Leur dévouement, leurs étranges racines proviennent d'une coque en bois et d'une éducation rude et amère. J'aime les marins autant que j'aime la mer ; inconditionnellement.

Je perçois les hommes en haut du gréement ; les voiles s'abaissent et se gonflent. Mon navire, le Verdict, est prêt pour le départ. Je monte à la barre pour exécuter les manoeuvres difficiles. Bientôt, nous voici en mer, seuls. Si le départ imprévu a perturbé les projets de mes hommes, la joie de reprendre la mer est la plus forte. Même mon administrateur et second, Stilgar, qui sait que le ravitaillement n'est pas complet et les marchandises invendues, reste calme. Car toute cette population qui vit sur le verdict demande une gestion des ressources énormes, tâche que j'ai laissée à mon bras droit. Je vis sur ce trois-mats, ils vivent sur ce trois mats avec femme et enfants, et j'ai toujours l'impression si joyeuse ne pas être qu'un simple commandant, mais un chef de tribu fidèle, dévouée et diablement efficace. Certains gosses élevés en mer veulent se mettre aussi à mon service, si bien que nous formons presque une famille. Pourtant, nous ne pouvons être trop nombreux, une trentaine au maximum ; c'est pourquoi il est vital que chacun accomplisse sa fonction en temps et en heure avec efficacité. J'avoue que je ne serai rien sans mes hommes, et c'est cette dépendance qui déplaît à tout prince d'Ambre qui m'a poussé à adopter un autre métier. Mais je reste un vieux loup de mer, plus que quiconque ! Je mets donc cap vers le Nord, vers les eaux troubles de Caine.

RDM-2694

Nous sommes en pleine mer, et la houle est sur nous. C'est mon dernier quart, mais en tant que capitaine du navire, il faut que je reste commander mes hommes pendant la tempête. Bien sûr, mes hommes s'attendent à ce que je disperse la tempête, mais ils ignorent que sur la Terre Réelle, c'est impossible, car la substance ne peut y être manipulée. Je possède bien quelques mots de pouvoirs au cas où, mais ils me servent surtout à protéger le navire, pas à altérer le temps. Elaborer un sort me prendrait bien trop de temps, sans compter mon incompetence en la matière. Je trouve que l'étude de la sorcellerie est beaucoup

trop longue à apprendre pour m'intéresser, et même si j'ai quelques bases, je ne sais presque rien faire dans cette science.

Pendant une heure, mon équipage fonctionne au maximum de son endurance, et nous tâchons ensemble de passer ce grain. Puis, lessivés, la plupart de mes hommes rentrent chez eux se coucher, pour une sieste réparatrice, tandis que l'aube se lève. Je regarde le soleil se lever à l'horizon, dans l'odeur salée de l'écume marine. Peut-on espérer spectacle plus chaleureux pour garder l'espoir en l'avenir ? Le calme après la tempête a toujours l'habitude de me plonger dans ce genre de profondes rêveries...

"Pirates à bâbord, pirates à bâbord!"

Branle-bas de combat. Je cours rendre les canons opérationnels, puis reviens manoeuvrer. Trois vaisseaux de guerre nous font face, arborant le pavillon noir. Une première salve fait vibrer le bateau, et touche méchamment le commodore adverse. Le temps de recharger, ils seront sur nous. L'abordage semble inévitable. Ils ripostent de leurs canons et nous touchent à la coque. Il me faut quitter le commandement pour optimiser mes réparations magiques. Le nombre de boulets est plus important que prévu, ce qui m'oblige à prendre pas mal de temps pour cette expédition. Stilgar a pris mon rôle, et a réparti nos hommes pour repousser l'abordage qui survient.

Ce sont des barbares ordinaires, plus fanatiques que des mercenaires mais moins courageux que des spadassins. Je me porte en avant de mes hommes pour les protéger, mais les belligérants nous contournent et se préparent à ouvrir un second front. J'élimine rapidement une dizaine d'hommes avant qu'ils n'arrivent sur le pont. Puis je saute sur leur bateau pour les prendre à revers. J'entends le dernier bateau que nous avons touché faire jouer ses canons, ils veulent vraiment nous envoyer par le fond. Trois minutes plus tard, j'ai nettoyé le premier navire de ses occupants. Je cours porter secours à mes hommes de l'autre côté du pont. Je finis par éliminer cette menace également, mais le pire reste à venir. Nous sommes incapables de bouger d'ici avec les deux épaves, et contraints d'essayer les coups de canon du dernier bastion ennemi. Je confie la survie de l'équipage à Stilgar et plonge dans l'eau glacée. Je nage silencieusement jusqu'à la source de nos problèmes. Je m'accroche à un canot de sauvetage, puis monte sur le pont adverse. Je me cache, et élimine les hommes de la circulation l'un après l'autre. Puis je saborde leur navire avant de regagner le Verdict.

L'équipe a réussi à extirper le navire du marasme dans lequel il était bloqué depuis que les bombardements ont cessé. Nous reprenons la mer vers une île proche, pour réparer la coque. Il se trouve que nous prenons l'eau, et c'est en écopant que nous arrivons sur la berge. La plupart des vivres ont été pillées, perdues ou detrempées. Nos marchandises ont subi le même sort. Et, pis que tout, un de mes hommes est mort. Nous l'entourons d'un morceau de voile avant de lâcher en mer leste, comme l'exige la

tradition. En lui faisant mes adieux, j'essuie mon épée avec amertume, en songeant à le venger contre l'auteur de cette attaque montée de toute pièce. Sinon pourquoi les barbares auraient-ils flambées sous ma lame, au lieu de saigner?

L'île aurait été idéale pour un séjour touristique, mais il faut des vivres. J'ai presque réparé le bateau, mais il faut faire sécher l'intérieur de la coque et trouver des vivres. J'ai donc organisé une expédition pour explorer les terres environnantes, opération à laquelle je participe. Si les hommes de Caine se trouvent sur cette île, je suis le seul à pouvoir parlementer. Nous avançons bientôt dans une forêt assez brisée, marquée par la main humaine. Par endroit, la pierre sort toute nue du sol, le plus souvent pour révéler la présence d'un torrent. Au loin, une fumée noire et épaisse trahit la présence d'une cheminée. Je décide de mettre cap vers ce lieu technologique. Bientôt, nous apercevons des baigneurs dans un petit lac, manipulant des petits objets dans des sacs. J'oriente la lunette de Stilgar sur de superbes émeraudes, qui doivent valoir une fortune! Lieu intéressant à connaître, ma foi.

Nous les contournons pour nous approchons des sentiers. Ceux-ci descendent sous le niveau de la mer, et doivent certainement mener aux hauts fourneaux qui produisent la fumée. Je remarque une trace noire sur le sol piétiné. Je m'agenouille et prend dans mes doigts la matière responsable : du charbon. Une heure de marche nous amène dans des grottes artificielles, où règne une chaleur excessive. Diverses personnes s'activent dans ce qui m'apparaît comme une fonderie,

tandis que les forgerons et les sculpteurs travaillent plus loin. Je m'approche seul des caisses, espérant en apprendre plus sur la raison de toute cette organisation. Je prend dans ma main un objet familier : finement ouvragé et terriblement équilibré : une dague de Caine, aux trois émeraudes. Je décide d'en glisser trois dans mon sac avant de filer rejoindre mes compagnons. Ils ont déniché un entrepôt où des vivres sont stockées. Dès lors, je prend les commandes du transfert de caisses de ce lieu au bateau. Nous réalisons cela en ne faisant que trois victimes, dont deux d'entre eux portent encore en eux la dague princière. J'ai tué le troisième avec le même outil, mais j'ai gardé la lame au cas où. Nous nous hâtons de repartir sur les flots tandis que l'on s'aperçoit de nos crimes. Je n'aime pas ces actes de piraterie, mais la survie de mon équipage est en jeu.

L'eau est claire, le ciel dégagé. La séquence d'action a dynamisé mes troupes, galvanisées par nos récents succès. Il faut tout de même songer à mes réparations plus soignées pour le Verdict, carmes tours de passe-passe n'arrangent pas la coque. Je rentre dans ma cabine, m'allonge sur le lit avec un bouquin et prend un peu de repos.

Je suis réveillé par ma vigie, qui m'annonce dans un cri désespéré : "Armada à tribord, armada à tribord!" Je me précipite sur le pont, pour apercevoir une trentaine de vaisseaux sans pavillon particulier, mais dégagent de leur apparence une signature inoubliable : le Chaos!

Je plonge ma main dans ma poche et prend en tremblotant l'Atout de Caine.

Auteur : François-Xavier Guillois.

CARNETS DE ROUTE,

Commentaires de Vialle sur Sara.

RDM-2690

La femme sur la terrasse ne parut pas surprise de les voir arriver. Elle fixa longuement le roi d'un regard dur, puis détourna les yeux, sa brève curiosité satisfaite, comme si elle trouvait la vue des brisants plus intéressante. Ses yeux bleus avaient perturbé Random. Ils étaient grands mais intelligents, et avaient balayé son regard son visage comme un faisceau lumineux, le déchiffrant en un instant.

Tout comme Flora, elle était blonde et belle, mais, si Flora avait l'allure d'un mannequin, la beauté de Sara était moins sévère, plus classique. C'était le genre de visage qui toisait fièrement le monde, le visage d'une noble, d'une aristocrate. Et pourtant, sous cette mine de patricienne affleurait un autre message, d'une sensualité brumeuse, un feu couvert mais brûlant.

" Sara ? je suis Random...

- Je sais qui vous êtes, l'interrompit la jeune femme d'un ton neutre. Elle ne voulait, ou ne pouvait toujours pas croiser son regard. Elle observait l'eau comme si son attitude dépendait de son tumulte.

- Quand passerais-je la Marelle ?

- A la fin de la cérémonie, répondit le roi.

- C'est évident. A quelle heure...

- Vous le saurez le moment venu, coupa Random.

Elle ferma les yeux un moment, comme pour imaginer l'angoisse de sa prochaine traversée, puis sourit doucement, d'un sourire bizarre, épanoui, satisfait. Ce sourire flanqua des frissons à Gérard. Il se tourna vers sa Majesté en haussant les sourcils, ce qui signifiait cinglée.

Random ignore l'opinion silencieuse de son coéquipier.

- Depuis combien de temps vous cachez vous ?

- Je ne me cachais pas. J'observais.

A présent, elle se comportait comme une petite fille, essayant de jouer sur les mots pour intimider ses aînés. Gérard ne fut pas impressionné.

- Alors, qu'est ce que vous êtes ? Une espionne ?

- Non, touriste.

- Depuis combien de temps résidiez vous en ville ?

reprit Random

Elle haussa légèrement les épaules

- Un an... un an et demi

- Etiez vous au château hier soir ?

- Oui.

- Etes vous descendu jusqu'à la Marelle ?

- Oui.

- Mais vous n'êtes pas entrée

- Je viens de vous le dire

- Où ? Quand ?

Sara soupira, comme les questions de Random étaient trop ennuyeuses, trop terre à terre pour mériter une réponse.

- Je me suis infiltrée au château. Je suis descendue. J'ai trouvé la salle de la Marelle. Mais je ne suis pas entrée.

Elle haussa les épaules, une expression du langage corporel qui signifiait " fin de l'histoire ".

- Est ce quelqu'un se trouvait avec vous la nuit dernière ?

- Non. Je préférerais être seule.

Random avait décidé depuis longtemps qu'il se fichait pas mal de Sara, de Caine, ou de l'intérêt de Benedict dans cette affaire. Le fait était qu'une femme était brutalement entré dans le château. Sara traitait cela comme un manquement à l'étiquette et rien de plus.

- Laissez moi vous poser une question, Sara, êtes vous désolée d'avoir été repérée ?

Sara le regarda, ses yeux d'un bleu profond l'effleurant à nouveau, cette fois comme l'une des vagues en bas de la plage.

Oui. J'aimais vous observer

Puis elle se retourna vers l'eau.

- Et la Marelle... commença Gérard

Elle le coupa net, levant une main, comme un flic interrompant la circulation

- Je n'ai vraiment plus envie de discuter

Elle tourna ses yeux bleus vers eux.

- s'il vous plaît, ajouta-t-elle doucement.

N'ayant rien d'autre à dire, nous nous en allâmes, presque penauds, et nous retournâmes au château, m'a confié Random. Nous avons galopé plus de vingt cinq kilomètres en direction du Kolvir avant qu'un de nous ne parle

- Chouette fille, dit Gérard



Auteur	Christophe Aussaguès
Dessinateur	Olivier Deleuze, Cyril Fédérico.

Carnet d'Aventures d'Aldéric,

D'après les Ecrits trouvés par Kryzan, le Barde.

Voici l'histoire d'Aldéric, prince ambricn de deuxième génération, fils de Bénédic...

Chapitre Premier - Kadarin

Mes premiers souvenirs remontent à mes trois ans. J'étais un enfant très éveillé pour mon âge et je vivais encore avec ma Mère, Cleyondri. Je vivais à la Tour de Kadarin, puissant cercle de télépathes de Kyrandia. C'est là que l'on m'a appris à vivre en harmonie avec les éléments naturels et plus particulièrement, les éléments aériens. Toute Tour, en effet, a deux symboles clés pour caractériser son enseignement, un élément naturel et un insecte ou un animal. Ainsi, l'Air, symbole des créatures éthérées et de la domination des capacités de l'Esprit sur celles du corps avait été choisi à Kadarin par la première gardienne de la Tour. Le Scarabée avait été choisi comme deuxième symbole-clé de la Tour, mais on ne m'en a jamais expliqué la raison, cela devait remonter trop loin dans l'histoire des Tours. Néanmoins, je l'ai conservé comme symbole personnel.

Ma Mère, Cleyondri, était la Grande Gardienne de la Tour de Kadarin mais, malgré cela, j'avais été traité comme les autres enfants. Mes capacités s'éveillèrent très tôt et j'appris même à trois ans à chevaucher les Draks, animal volant de Kyrandia, moyen de locomotion privilégié des habitants des Tours. Quant à mon Père, Bénédic, ma Mère m'en parlait rarement, mais à mes trois ans, il fit son apparition chez nous. Après avoir parlé à ma Mère, elle m'expliqua que celui-ci allait continuer mon éducation et que je ne la reverrai pas avant très longtemps, cela me déchira le cœur. J'aimais profondément cette vie et ma Mère... C'est une des raisons pour laquelle, je pus aussi bien me souvenir de ces instants pour vous les narrer.

Chapitre Deuxième - Bénédic

Donc, Bénédic m'emmena avec lui loin de Kadarin en empruntant un chemin que je ne connaissais pas en Kyrandia. Il m'emmena dans ce qu'il appelait son monde par un moyen que je ne connaissais pas et qui m'intrigua. Bénédic était bon Père, attentif quand il le fallait. Froid et rude lors des

En guise de cadeau de départ, elle m'offrit au nom de tous les habitants de la Tour, une superbe épée, en Mithril que je baptisais aussitôt Rys. Le Mithril est un métal très rare en Kyrandia ; il est extrait du sol par les puissants télépathes de la Tour. Il est tellement rare en quantité que cela demande beaucoup d'efforts aux télépathes pour l'extraire du sol. Néanmoins, cette rareté s'accompagnait d'une qualité inégalable. Extrêmement résistant, tout objet fait en Mithril ne peut être brisé que par un autre en Mithril et est capable de briser n'importe quel objet de métal. La valeur de ce cadeau était inestimable, aussi inestimable que la douleur de ceux qui l'avaient extrait du sol. Une des caractéristiques supplémentaire du Mithril est sa couleur particulière : bleu-nuit parsemé de paillettes en argent. Mon Père, à la vue de Rys, me dit que c'était là un bien grand présent qu'ils m'avaient fait et que je devais en prendre le plus grand soin et le meilleur usage... Sur ce dernier point, il m'affirma qu'il me l'apprendrait.

En outre, elle me confia une bague avec le motif du Scarabée gravé dessus, et, chose qui me choqua, elle me dit qu'elle s'appelait "Callie". Quelques jours après mon départ avec mon Père, je ne tardai pas à découvrir les mystérieuses capacités de cette bague, pardon, de Callie. En effet, durant ma première nuit hors de la Tour et alors que j'ôtai ma bague celle-ci se transforma en Scarabée qui communiqua par pensée avec moi. Callie avait le pouvoir d'être une bague, objet inanimé, et un scarabée et surtout pouvait parler avec moi en pensée... J'adoptai Callie comme confidente et amie très rapidement.

entraînements, c'est lui qui m'apprit à me battre à l'épée ; il était paraît-il (et maintenant je sais que c'est une réalité) le meilleur bretteur du monde. C'est lui qui m'apprit à ne dire que l'essentiel lors de discussions et à ne rien dire plutôt que de mentir...

Il me parla aussi d'Ambre et de la Marelle, il me dit qu'il était un des membres de la famille royale et donc un Prince d'Ambre (j'appris bien plus tard qu'il en était un des plus redoutés). Il me présenta Ambre comme le centre des Univers, des Ombres comme il les appelait. Il me dit qu'un jour je devrais passer l'épreuve de la Marelle, ultime point de mon éducation, pour montrer que je suis digne d'être son fils.

C'est vers l'âge de neuf ans qu'il m'emmena pour la première fois au château d'Ambre et que je dus

Chapitre Troisième - Voyage Organisé...

(RDM 2715)

Deux ou trois jours plus tard, Random arriva habillé d'une étrange manière ("pour un Roi...", me disais-je) comme s'il allait partir en voyage. Il nous mit à tous dans un carrosse et nous nous retrouvâmes quelques heures plus tard dans un lieu étrange. J'appris plus tard qu'il s'agissait d'une Ombre semblable à la fameuse Ombre Terre mais géographiquement différente. Random nous dit alors que nous allions passer quelques années en sa compagnie (huit ans pour être plus précis) et que nous devions apprendre à mieux nous connaître. C'est donc là que j'appris les goûts artistiques de Yyran, sa curiosité exacerbée et son goût pour les voyages. Doriel, lui, avait un goût prononcé pour l'escrime et la lutte. Morgane préférait la littérature et la philosophie. Barbara se comportait en véritable rat de bibliothèque, envieuse d'apprendre. Parfois, sa curiosité toujours insatisfaite et ses questions

passer la Marelle. Après maints efforts, j'avais réussi à la passer. J'appris que le Roi d'Ambre s'appelait Random et pendant que mon Père s'occupait des affaires d'état, je fus mis en compagnie d'autres enfants de Prince d'Ambre. Il y avait deux garçons : Doriel, à la carrure assez imposante -il avait l'air néanmoins sympathique-, et Yyran, à l'allure distante. Deux filles étaient aussi là : Barbara et Morgane -cette dernière avait une magnifique chevelure légèrement rousse qui ne manqua pas d'attirer mon attention-.

avaient le don de m'irriter. Néanmoins, je l'appréciais beaucoup.

Quant à moi, je développai une passion pour la Nature et l'étude de celle-ci. "On respecte toujours ce que l'on connaît bien" disait un vieux proverbe de Kyrandia. Je suivais donc des cours de Biologie, Physique et Médecine de manière assidue. Mes lectures étaient principalement accès sur ce domaine. Je ne négligeais pas, néanmoins, de suivre à l'occasion quelques cours d'escrimes, qui ne valaient pas ceux de mon Père, mais il fallait faire avec ! C'est durant cette période que j'appris que Doriel était le fils de Gérard ; comme mon Père parlait parfois de lui avec beaucoup de respect et de sympathie, ma confiance en Doriel s'en trouva renforcée. J'appris aussi à cette même époque que Barbara avait pour père Julian, le seigneur de la forêt d'Arden entourant Ambre.

Chapitre Quatrième - Retour en Ambre...

(RDM 2718)

De retour en Ambre, après avoir passé huit ans dans cette Ombre, j'appris que Bénédicte avait pris la régence durant l'absence du Roi, c'est à dire pendant trois jours. J'en déduisais bien vite que nous avions été sur une Ombre où le temps s'écoulait plus vite qu'en Ambre. Dans la salle royale étaient réunis de nombreux princes d'Ambre et des nobles ambriens. Beaucoup d'entre eux semblaient courroucés, notamment les nobles ambriens et le prince Bleys. Il y avait, donc, Finndo, Martin, Random, Bleys, Caïne, Bénédicte, Julian, Gérard, Flora, Llewella et Fiona. Je remarquais aussi Yyran aux côtés de Llewella, il devait donc être son fils. Je me souvins alors que lors de notre première rencontre, il y a huit ans, Morgane et Yyran avaient été amenés par la même personne ; ils devaient donc être demi-frères, il faudrait que je me renseigne plus tard... Barbara s'approcha de moi et me demanda alors si j'étais intéressé par une promenade à cheval dans la forêt d'Arden. Je répondis affirmativement ne serait-ce que pour admirer la splendeur de cette forêt.

Une fois la foule calmée, le Roi fit une déclaration annonçant que les festivités commençaient dans deux jours et allaient s'étaler sur une semaine. Il évoqua aussi une nouvelle menace provenant du Chaos : plusieurs maisons des Cours se seraient liguées pour reprendre les hostilités contre Ambre. Je me dis alors qu'il y avait de fortes probabilités pour que la deuxième génération en fasse les frais... A la fin du discours, j'allais, soucieux, me présenter à mon Père et lui demander s'il en savait plus sur cette menace. Il m'apprit que la Maison des Nécromants (parmi les plus dangereuses des Cours) -dont la principale activité était la manipulation des morts- avait pris part à ses hostilités. De plus, je lui demandais tout qu'il me confia de suite. Il serait donc fort probable que nous ayons bientôt à faire avec des spectres ou des morts-vivants ! Je me présentais ensuite à Flora et Gérard et profitant de l'occasion glanait quelques informations sur cette menace, mais je n'appris rien de nouveau. Après avoir longuement discuté avec Barbara, nous

décidâmes de ne pas aller nous promener, vu l'heure avancée...

Il fut bientôt temps d'aller manger. Deux personnes que je ne connaissais pas étaient aussi à notre table : le frère de Doriel et une autre personne ayant une allure égyptienne et peu recommandable, à première vue du moins. C'est en discutant avec Doriel, que son frère avait pour nom Théobald et que Finndo avait lui les Cours et prévenu Random de leur future attaque. Il avait d'ailleurs confié à Doriel qu'il fallait faire attention aux cryptes du château et que l'on y "faisait de mauvaises rencontres" (sic). Un doute m'envahit alors au sujet de la loyauté de Finndo à Ambre d'autant plus que j'appris qu'il avait failli tuer Doriel lors d'un entraînement avec celui-ci. Sur ce, nous décidâmes de nous entraîner à l'épée. Il savait visiblement mieux manier l'épée que moi mais Rys ne tarda pas à briser son épée...

Je songeais aux paroles de Finndo : " Prévenir le Roi et paraître ainsi moins suspect... mais pourquoi avait-il fait allusion aux cryptes? Un piège où nous pousserait notre trop grande curiosité de jeunes princes ou un simple avertissement d' "ami" de sa part ? " Sur ces réflexions, j'avais regagné ma chambre et m'endormis. La nuit fut troublée par un cauchemar : j'étais dans les jardins du palais et j'étais attaqué par des ronces... Cauchemar à la suite duquel je me réveillais en sueur.

(RDM 2719)

Au petit matin, j'appris que la nuit avait été agitée pour tout le monde : Morgane avait rêvé qu'un homme, aux longs cheveux blancs et à la mine patibulaire, la projetait du haut de la fenêtre de sa chambre ; Doriel, lors d'un duel avec Finndo, y aurait laissé sa main ; Yyran s'était retrouvé projeté dans un gouffre et Barbara aurait été poignardée par quelqu'un. Ces coïncidences ne pouvaient être qu'étranges ("Quelqu'un peut-il jouer avec nos rêves ?", pensais-je). Après avoir retrouvé et discuté avec Bénédicte, j'appris que l'homme à l'allure égyptienne se dénommait Hektor et était le fils de Brand, détail qui me rendait encore plus méfiant à son égard. Puis, Doriel m'apprit qu'Hektor avait battu Bleys aux échecs (ma surprise fut énorme) et qu'il aimait jardiner ("Cela aurait-il un rapport avec mon rêve ?", pensais-je). Barbara, qui avait remarqué Callie, essaya d'en savoir plus sur elle, mais je ne voulus pas satisfaire sa curiosité. Je lui demandais alors si elle en savait plus sur Yyran, mais ce n'était pas le cas, je lui suggérais donc d'aller lui parler... J'aimerais en savoir plus sur Yyran, ses absences répétées et mes premières impressions me poussaient à ne pas avoir confiance en lui, prudence ! Plus tard, Doriel et moi décidâmes d'aller voir Bleys pour en savoir plus sur Hektor mais tout ce que l'on obtint fut un soufflon de sa part : "parler d'Hektor et de sa défaite ne semblait pas diplomate", je le reconnais !

Morgane, qui avait fouillé son appartement après son cauchemar, nous rencontra et nous dit qu'elle avait trouvé chez elle un livre dont elle ne comprenait pas

l'écriture. Barbara, bien sûr, l'accapara sur-le-champ mais rien à faire. Pendant que les autres commençaient à émettre des hypothèses au sujet du livre, je pris à part Morgane. Je découvris, grâce aux pouvoirs de la Marelle, que le livre était magique mais je n'arrivai pas à déterminer de quel type de magie il s'agissait ("Marelle, Chaos, autre ?"). Le seul moyen était de découvrir sa provenance, chose qui était en mon pouvoir. Je décidais alors de partir promptement avec le livre. Ce fait éveilla la résistance de tout le monde - "j'les avais oubliés, ceux-là !"-. Après un interrogatoire en règle sur le motif de mon départ précipité durant lequel je ne leur révélais rien, je décidais d'abandonner momentanément mon idée. J'en fis néanmoins part en privé à Morgane et nous décidâmes de le faire cette nuit... Elle me dit, de plus, qu'elle aimerait en savoir plus sur Hektor et qu'elle essaierait de le trouver... "Il faudra que je suive cette affaire de très près aussi...", me dis-je alors.

Plus tard, je fus convoqué par Random. Je m'y rendis sur-le-champ. Il me confia la tâche de préparer un des quartiers de la ville pour les festivités. Je fus très honoré par ce choix, quoique ennuyé aussi, à cause des nouveaux événements qui venaient de se produire. Mes ordres proviendraient directement du Seigneur Danesh, capitaine de la Garde Royale. J'allais donc dans ce quartier et commençais à donner les ordres... C'est à ce moment-là que tout se gâta : nous fûmes, mes hommes et moi, attaqués par des hommes masqués. L'un d'eux, bondissant d'un toit se retrouva nez-à-nez avec moi, c'était leur chef, le visage caché derrière un masque. Le combat commença. Je dégainais Rys.

" Qui es-tu donc pour te cacher derrière un masque ? Es-tu aussi horrible et lâche que cela laisse supposer ? ", lui lançai-je.

" Je n'aimerais pas que l'on apprenne qui je suis en Ambre... ", me rétorqua-t-il.

Entre temps, il avait dégainé son épée et une dague dans sa main gauche. Visiblement, il était doué, aucun coup que je lui portai ne le touchait... Néanmoins, je lui tenais tête ; j'en profitai pour essayer de voir son point faible, et je jugeai qu'il devait être moins fort que moi à mains nues. Mais avant même que je puisse essayer d'amener le combat sur ce terrain, et ayant vu que mes hommes avaient raison des siens, il s'enfuit et me lança une dague que je ne pus esquiver et qui se planta dans mon ventre... La douleur m'immobilisa. Néanmoins, j'avais réussi à voir des habits verts sous sa tunique noire. Après m'être enlevé la dague, je décidai d'aller me faire soigner. Une fois fait, j'analysais, grâce à la Marelle, la nature de l'objet : quelle ne fut pas ma surprise en m'apercevant qu'il s'agissait d'un objet magique du Chaos !!!



En revenant au château, je décidais de ne rien révéler sur la nature de la dague, exception faite du Seigneur Danesh et de Doriel. Je le rencontrais, en compagnie de Morgane. J'en profitais pour dire à Morgane, qu'au vu des derniers événements il serait préférable de ne pas se rendre dans l'Ombre d'où serait originaire son livre. Il semblait, de plus, que l'entrevue Morgane/Itektor se soit bien passée. En chemin, je rencontrais aussi Barbara et appris que Yran "aurait sans doute" (cette expression a le don de m'horripiler : je n'aime pas ne pas être sûr...) Hlewella comme mère. Quant à son père, il serait un noble important dans une Ombre et lui aurait confié un jeu d'atout complet -et non sa mère, bizarre !-. C'est au moment où elle me disait qu'elle avait confiance en Yran et moi que j'eus un mauvais pressentiment. Il me semblait que quelqu'un nous épiait ("merci, Callie !"). Qui ? Yran ? Pourquoi ? J'apprenais ensuite par Barbara que Yran posséderait un Atout à son effigie et un autre à la mienne, cela pourrait expliquer de nombreuses choses...

Sur ce, je partis faire mon rapport au Seigneur Danesh, en n'omettant pas de lui préciser la nature de

la dague qui m'avait frappé. Je retournais enfin dans ma chambre où je pris des mesures pour ne pas être dérangé (un garde à ma porte), et j'envoyai Callie espionner durant la nuit les activités de Yran. Avant de m'endormir, j'eus un message de Morgane désirant me voir, je lui fixais donc un rendez-vous pour le lendemain matin à huit heures dans mes appartements. Je récapitulais avant de m'endormir la liste des choses à faire impérativement demain : écouter le rapport de Callie, rendez-vous avec Morgane, aller voir Barbara et trouver un médecin compétent pour les blessures "magiques" ! Je m'interrogeais dans mon sommeil "Qui est réellement Yran ? Pourquoi ne le voit-on jamais ? Toujours à faire des Atouts ?". Tout cela me tracassait.

Je ne réussis pas à bien dormir, fréquemment réveillé par la douleur de ma blessure au ventre. D'autant plus qu'en plein milieu de la nuit, Barbara était entrée dans ma chambre et m'avait réveillée ("Comment avait-elle fait avec le garde ?"). Elle voulait SEULEMENT (!!) prendre de mes nouvelles.

Chapitre Cinquième - Disparitions...

(RDM 9790)

Le réveil fut brusque : les trompettes royales annonçaient le début des festivités. Callie revint et me dit que Yran avait passé une grande partie de la nuit à faire un Atout ("Après Barbara et moi-même, à qui le tour ?"). Morgane arriva alors et m'apprit que cette nuit, la bibliothèque de sa chambre avait brillé d'une lueur blanchâtre. Après quoi, elle me confia un double des clefs de sa chambre pour que je puisse m'y rendre quand je pourrais voir cette bibliothèque de plus près. Elle m'apprit de plus la présence de deux nouveaux princes au palais : Luke, fils de Brand et Mauris qui, d'après ce que Doriel m'avait dit, serait un "personnage déguisé" (sic) portant des lunettes noires. Après avoir évoqué l'image de la Marelle à mon esprit, je sondais ces deux personnes et appris que Mauris n'avait pas encore passé la Marelle... Etrange...

Alors que nous nous allions nous restaurer tout en parlant, je fus saisi par un appel psychique de Doriel :

"Aldéric... Je suis prisonnier dans une Ombre à cause du livre de Morgane... Faire un Atout de moi pour m'aider..." entendis-je. Je prévins Morgane qui était à mes côtés et nous nous précipitâmes dans les appartements de Yran ("Après tout, il fait des Atouts... Peut-être a-t-il celui de Doriel ?").

On demanda à Yran l'atout de Doriel, il le sortit ("Bingo !"). Alors que je me concentrais avec Morgane et Yran sur l'Atout, je fus dérangé et obligé d'arrêter de me concentrer. Je sentis le contact psychique de Barbara que j'acceptais : elle semblait être dans une grotte effondrée. Elle me dit qu'elle était dans la forêt et qu'elle était tombée dans un piège. Elle voulait que je la ramène où j'étais, ce que je fis. Au même moment,

Morgane et Yran réussirent à ramener Doriel qui commença à nous expliquer ce qui lui était arrivé. Il dut s'y reprendre à plusieurs fois tellement notre excitation était grande.

En résumé, il dormait avec le livre sur lui, quand celui-ci se serait ouvert tout seul, entouré d'une lueur bleuâtre, et lui aurait parlé en une langue incompréhensible. Puis, une maison translucide serait apparue devant lui dans laquelle il entra. Il se retrouva alors dans une autre Ombre sans possibilité de retour. Il était dans un couloir de la maison ayant en guise de murs deux bibliothèques d'où sortaient des livres qui s'ouvraient et lui racontaient des histoires. Une de ses visions a été une forme translucide d'une femme qui criait (il me confiera plus tard en particulier que cette femme ressemblait à Barbara). Ensuite, il s'est vu plus jeune, revivant des événements de son passé. La porte au fond du couloir se serait alors ouverte et le personnage de la Mort, faux à la main, serait apparu et l'aurait attaqué. Il aurait fui et c'est à cet instant que nous l'aurions sauvé.

Barbara, quant à elle, me dit aussi ce qui lui était arrivé : elle serait allée en Arden, dans une grotte, lieu où son père lui aurait interdit d'aller quand elle était jeune. Elle se serait effondrée et elle eut juste le temps de voir son double à l'extérieur de la grotte qui ricanait. Sur ce, Yran me confia l'Atout de Barbara et je me retirais pour aller tout expliquer au Seigneur Danesh ("Il vaut mieux que le Roi soit au courant", me dis-je). Au vu de ces nouvelles, il me demanda de lui ramener le livre pour qu'il l'analyse. Je repartis donc vers les appartements de Doriel. Mais, en chemin, je fus violemment terrassé par une attaque psychique.

... NOIR ...

Je me reveillais, Morgane gisante à mes côtés, évanouie, dans la chambre de cette dernière avec Doriel et Barbara autour de nous. Peu après, Morgane aussi se réveillât et nous apprîs qu'elle avait subi une attaque psychique, comme moi. Je pris alors Doriel en particulier, il m'apprit qu'il avait été blessé au niveau du ventre par la Faux de la Mort dans l'Ombre où il était captif. En évoquant l'image de la Marelle et en l'appliquant sur le corps de Doriel, je m'aperçus qu'il était "coupé en deux" ; je devins blême et fus obligé de lui expliquer la situation. Il m'apprit aussi que Morgane aurait un *Atout* de Brand (!) et que Finndo et Mauris ont les mêmes couleurs comme symbole, le noir et le rouge. Barbara et Morgane nous quittèrent alors pour aller en ville aux festivités.

Doriel chercha à trouver le sommeil, mais il n'y arrivait pas, celui-ci était constamment hanté de cauchemars. J'essayais donc d'utiliser la Marelle pour le protéger d'éventuelles influences extérieures, en enroulant son image comme un cocon autour de lui. À lieu de le soulager, cela lui infligea un choc, une forte douleur et je décidai donc d'arrêter ("Influence du Chaos ?")... Je le laissais essayer de dormir pour aller à la bibliothèque : Morgane voulait un jeu d'*Atout* et avait parlé à Barbara d'aller en prendre un dans la bibliothèque principale, sans l'autorisation de Random. Cela me tracassait. En chemin, je réussis à joindre mon Père par son *Atout*. Il était en plein combat près des Cours du Chaos ("Tiens donc...") et je lui demandais à qui il se fierait le plus s'il avait besoin de conseils en sorcellerie. Il me conseilla Llewella ou au pire, Caïne. En passant près du bureau du Seigneur Danesh, j'entendis la voix de Morgane, je décidais alors d'y entrer. Morgane était présente et visiblement elle avait essayé de voler le jeu d'*Atout* de la bibliothèque. Je détournais alors habilement la conversation en parlant au Seigneur Danesh du livre mystérieux. Je joignis Doriel grâce à l'*Atout* à son effigie que Morgane possédait ("Surprise..."). Je lui demandais le livre qu'il me donna, malgré ses réticences (il m'avait confié qu'il ne faisait pas confiance au Seigneur Danesh). Elle fut ainsi tirée d'affaire. Nous parlâmes ensuite tous les trois (Morgane, Doriel et moi-même) en ville aux festivités pour chercher Caïne ou Llewella. Après avoir assisté à un combat de lutte auquel Gérard participait, nous ne trouvâmes ni Llewella ni Caïne et nous décidâmes de rentrer au palais. Une fois arrivée, Morgane partit à la recherche de sa mère Llewella que Doriel et moi croisâmes dans les escaliers. Elle cherchait Yyran. Doriel lui demanda alors si elle ne pouvait pas l'aider, le guérir de son étrange blessure. Je laissais alors Doriel et regagnais mes appartements, seul, quand une nouvelle attaque psychique s'amorça. J'essayais de

résister et... Elle se transforma en simple contact par *Atout*, je voyais distinctement Yyran. Il était dans ce qui semblait être un cachot... Ou ? En Ombre ? Je l'aiderais à revenir au palais par l'entremise du contact par *Atout* (chose pour laquelle, j'espérais, il me serait redevable à l'avenir... un *Atout*!). Dès son arrivée, je lui demandais la raison de son absence et ce qui lui était arrivé. Il me dit qu'il avait perdu l'*Atout* à son effigie et qu'il le recherchait, lorsqu'il était tombé dans une oubliette. C'est après ça, qu'il tenta de nous contacter psychiquement mais il n'y arrivait pas. Il essaya sur moi, Morgane, Doriel puis Barbara ("Se peut-il que ses contacts se soient transformés en attaque ? Par quel prodige ? Il faudra que je m'intéresse à l'Art des *Atouts* lorsque j'aurai un peu de temps..."). Selon lui, une personne transformait ses appels en attaques ! Lorsque je lui dis que Llewella le cherchait, il me dit alors qu'il avait essayé de la contacter à elle aussi.

Au repas du soir étaient présents Yyran, Hektor, Théobald, Caïne, Llewella et Mauris. Yyran discutait avec Llewella : il expliqua ses "attaques" et elle demanda en "dédommagement" un jeu d'*Atout* pour sa fille, Morgane. Du coup, elle confirmait le fait que Morgane était sa fille et que Yyran, non ("Qui était donc ses véritables parents ?"). Entre temps, Julian entra dans la salle en s'écriant :

"Où est Morgenstern ? Où est ma fille ?", il avait l'air courroucé.

Je le conduisis dans les appartements de Barbara que l'on trouva évanouie ("J'avais oublié qu'elle avait du être aussi terrassée par l'attaque de Yyran"). J'expliquai tout à Julian qui la réveilla et qui s'expliqua avec elle. Après cette dure journée, je jugeai qu'il était temps d'aller dormir. La nuit était éclairée par la pleine Lune... Je songeai à Tir Na Nog'ih... Vers trois heures du matin, je me reveillais au beau milieu de la forêt d'Arden. J'étais nu, ankylosé et je remarquais que mes réactions étaient plus rapides que d'habitude... Que s'était-il passé!! L'*Atout* de Barbara était près de moi. Je décidais de la contacter par l'*Atout* et lui demandais de me ramener au palais, ce qu'elle fit. J'avais oublié ma nudité et je fus bien mal à l'aise lorsqu'elle s'en rendit compte... Je ne lui fournis aucune explication (étant donné que moi-même, je n'en avais pas!). De retour dans ma chambre, je vis que la porte était grande ouverte, le lit défait et Callie sur la table de nuit, alors que je ne me sépare jamais d'elle pour dormir!! Je me rendis aussi compte que ma blessure au ventre avait disparu ! J'évoquais l'image de la Marelle et sondais mon corps... Stupéfait, je découvris alors que mon corps scintillait d'une manière étrange et lugubre... Cette couleur argentée n'était pas sans me rappeler le scintillement de la Lune... Il faudra absolument que j'aie voir un sorcier d'Ambre...

Chapitre Sixième - De l'influence de Tir Na Nog'ih

(RDM 9/91)

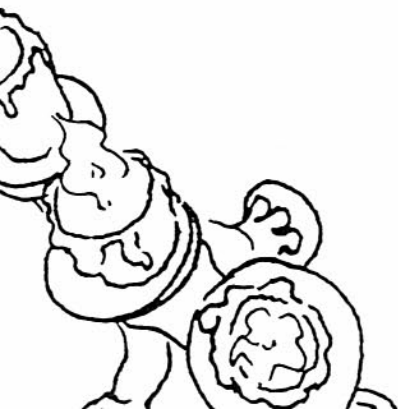
Nous fumes tous réveillés à cinq heures du matin par des trompettes... Renseignements pris, on avait volé le Joyau du Jugement et quatre gardes avaient été retrouvés déchiquetés par un être possédant de puissantes griffes. Convoqué par Random, je fus chargé de vérifier l'alibi de Morgane (qui semblait s'être attirée les foudres de certains princes...). Désormais, j'étais en outre responsable de ses actes devant le Roi. Je me rendis de suite dans les appartements de Morgane. Malgré l'air grave et sérieux que je pris, elle ne fut pas dupe. J'y demandais néanmoins son alibi. Jusqu'à neuf heures du soir, elle était avec sa mère et jusqu'à deux heures du matin avec Hektor. Elle m'expliqua qu'ils étaient allés à Tir Na Nog th passer la Marelle ! Je vous laisse imaginer ma surprise à ce moment-là ! Hektor, une fois au centre, aurait disparu. Quant à elle, elle avait eu lors du passage de la Marelle deux visions. Dans la première vision, elle était sur un trône avec un sceptre à la main et dans la deuxième, Hektor lui passait une bague, représentant la pleine lune, au doigt. Une fois au centre, elle se serait "téléportée" dans la chambre de Doriel. Dans le but de veiller sur Morgane, je me rendis chez Yyran et lui extorquais après d'âpres discussions l'Atout de Morgane. J'allais ensuite dire au Seigneur Danesh l'alibi de Morgane. Il me demanda le mien et je lui répondis (me souvenant qu'il valait mieux omettre plutôt que mentir, et sachant que je ne savais pas ce que j'avais fait cette nuit) : "En début de nuit et en fin de nuit, je dormais dans ma chambre..."

J'appris, en sortant, par Doriel que Morgane devait aller déjeuner à midi avec Hektor. Sur ce, nous commençâmes à établir un plan "de folie" pour surveiller ce qui allait se passer. Pendant que je resterais en contact par Atout avec Doriel, celui-ci surveillera Morgane de près, pouvant intervenir physiquement si nécessaire. Barbara, qui nous avait rejoints, espionnera par Atout Morgane. Tout ne se passa malheureusement pas comme prévu... Yyran brisa le contact que je maintenais avec Doriel pendant qu'il surveillait la bibliothèque. Il voulait l'Atout de Barbara que je lui avais redonné en échange de celui de Morgane. Or, il l'avait confié à Barbara et voulait le récupérer. Exaspéré, je demandais à Barbara d'aller chez Yyran, ce qu'elle fit. Dépité, j'essayais de joindre Doriel : plus de contact... Un sentiment d'inquiétude m'envahit. Je me précipitai vers la bibliothèque, n'hésitant pas à fracasser ma porte (que quelqu'un avait fermé à clef de l'extérieur... "étrange...", me dis-je). Je le retrouvais mortellement blessé, une dague plantée dans le dos. Après l'avoir emmené dans une salle de soin du palais, je lui prodiguai les premiers soins. Entre temps, Barbara me contacta via Atout. Je la sommais de veiller, au péril de sa vie, sur Doriel (je la considérais comme en partie responsable de ce qui était arrivé).

Quant à moi, je partis à la recherche de Morgane, en ville. Pour accélérer mes recherches, j'utilisais la

Marelle. Pour cela, je me concentrais, après avoir invoqué le signe de la Marelle sur Morgane le placais le signe sur mon chemin et m'en servais comme d'une boussole. En route je contactais Benedict via Atout et lui dis qu'il se tienne prêt au cas où j'aurais besoin de son aide. Je finis par retrouver Morgane dans un restaurant à l'allure étrange : un grand arbre dont les branches supportaient les tables. Yyran m'avait rejoint ("Pourquoi s'intéressait-il maintenant à la relation Morgane/Hektor ?"). Mais je fus repéré par Hektor, ce dernier mis fin au repas et partit. Je rejoignis Morgane et nous discutâmes. Hektor lui aurait dit qu'il n'était pas intéressé par le pouvoir, ni par les intrigues typiquement ambriennes. Sa méfiance à l'égard de la deuxième génération proviendrait du fait qu'un fils de Gérard lui aurait déjà tendu une embuscade à la porte de la bibliothèque. Enfin, il lui avait offert une bague, identique à celle dont elle avait eu la vision, et qui aurait selon lui les pouvoirs de Tir Na Nog th. Ce dernier point provoqua une grande inquiétude au sujet de Morgane. Nous regagnâmes ensuite le palais où je rencontrai Donel. Je lui expliquais mon état de santé et ce qui m'était arrivé cette nuit. Nous allâmes ensuite à la bibliothèque de Morgane. Je l'analysais au travers de la Marelle et je vis qu'elle scintillait de la même aura magique que le livre. L'en profitais pour analyser Donel et constatais qu'il ne portait plus sa blessure. Pendant ce temps, Doriel cherchait dans cette bibliothèque des livres sur un Sceptre d'Argent ("le sceptre qu'avait vu en songe Morgane ?", me demandais-je). Je le quittais alors et me rendis dans la bibliothèque royale où je me mis à chercher des informations sur Tir Na Nog th. Voici ce que je découvris : la Marelle de Tir Na Nog th serait le reflet de la Marelle d'Ambre dans la pleine lune et que traverser celle-ci influait grandement sur les personnes qui le faisaient. Elle permettrait en outre d'avoir des visions où passé, présent et avenir se mêlent. Une chose me surprit fortement : il existerait d'autres Marelles reflètes de celle d'Ambre dans toutes les Ombres. "Il faudra que j'aile, un jour quand j'aurais du temps, dans une Ombre assez éloignée et que je cherche ce fameux reflet" me dis-je alors.

Après avoir lu ceci, je me rendis au repas du soir où étaient présents Yyran, Barbara, Donel, Mauris, Théobald, Hektor ainsi que Julian, Random, Gérard, Finndo, Bleys, Caine et Llewella. Lors du repas, Yyran me dit qu'il voulait l'Atout de Morgane en échange duquel il me donna celui de Donel. De plus, il m'apprit qu'il s'était retrouvé dans les oubliettes après s'être concentré sur son propre Atout. Barbara, quant à elle, voulait en savoir plus sur la bague de Morgane et ne serait plus la bienvenue en Arden. Je remarquais aussi que la dague qui m'avait blessé était en cuivre (pas très résistant aux chocs, d'habitude) et que Caine à qui je voulais parler était aussi vêtu d'habits verts...



Je me rendis donc à la fin du repas dans les appartements de Caïne, un endroit très particulier. Les couleurs dominantes étaient le vert et le bleu, le sol était carrelé de dalles noires et le plafond était aussi de couleur noir. Il y avait beaucoup de fenêtres bordées de marbre noir. L'impression d'écrasement qui se dégageait de ce lieu me stressa. D'ailleurs, lorsque je m'assis sur un fauteuil, j'eus l'impression d'être mal à l'aise, comme s'il était vivant. Je lui présentais alors la dague, il la prit, l'observa et me dit qu'il voyait dans celle-ci Ambre et Chaos. Une vague d'effroi me parcourut. Il me dit que l'argent ne s'accommodait pas trop mal avec le vert. Il voyait en moi une aura d'argent et affirma que les changements d'auras étaient dus à une réaction de l'organisme ("À l'effet d'une dague, par exemple", pensais-je). Il me parla aussi du caméléon et me dit ceci :

"Il y a beaucoup de caméléons ces temps-ci. Certains, lorsqu'ils sont blessés ne s'accommodent pas toujours avec leur environnement"

"Paroles dont le sens sera à méditer profondément", me dis-je. Il me conseilla enfin de participer aux épreuves des festivités et me pria de me retirer, ce que je fis immédiatement.

Peu de temps après, je retrouvais Doriel et Morgane et fis quelques expériences avec la bague. J'essayais de la mettre à mon doigt et elle fut comme repoussée. En essayant de la mettre à son doigt, Doriel reçut un choc électrique. Visiblement, elle ne tolérait pas l'aura de Doriel et elle ne faisait que repousser la mienne à cause sans doute de mon récent changement. Je touchais ensuite Doriel et Morgane sans être remarqué, et je ressentis un ralentissement dans mes actions.

Morgane eut ensuite un contact d'Atout de Yyran qui voulait savoir ce que l'on faisait et qui voulait récupérer l'Atout qu'elle avait de Doriel. Il allait en effet bientôt s'absenter et aller dans une Ombre où il pourrait régénérer plus vite. Après avoir tenté d'aller chez Yyran (et défoncé sa porte en passant) pour chercher un nouvel Atout dans le but d'être en permanence en contact, nous nous quittâmes. Avant cela, Morgane me confia l'Atout de Doriel pour que l'on puisse rester en contact. Morgane et Doriel allèrent alors chercher des informations sur un Trône d'Argent et moi j'allais me promener dans les jardins du palais. C'est lors de cette promenade que je rencontrai Hektor en train de jardiner. En l'observant de loin, je le surpris en train de dire à voix haute des coups d'échecs pendant qu'il jardinait. Il devait jouer parallèlement et probablement par Atout interposé aux échecs. Je décidais de m'approcher et de discuter avec lui. Son tablier était vert. Après l'avoir analysé au travers de l'image de la Marelle, il émanait de lui une aura orange et une essence magique flottait autour de lui.

Il me dit qu'il trouvait le palais morne ces temps-ci (probablement la raison de son jardinage) et cette mystérieuse phrase :

"Une fois le décor planté, il ne bouge plus. Contrairement aux hommes."

C'est en revenant sur mes pas et en me remémorant cette étrange entrevue que je rencontrai Morgane qui cherchait elle aussi Hektor pour y parler. Je lui indiquais où je l'avais vu et allais me reposer ensuite dans mes appartements.

... NOIR ...

Je me réveillais vers deux heures du matin, et voilà que cela avait recommencé : j'étais nu dans la forêt d'Arden mais pas au même endroit que la dernière nuit. L'Atout de Doriel était près de moi. Je le pris et le contactais, lui demandant de me récupérer, ce qu'il fit.

Ensuite... C'est étrange mais je ne me souviens plus de rien, il m'est impossible de me souvenir du reste, même après avoir fouillé au plus profond de moi-même à l'aide de l'image de la Marelle.

... NOIR ...

Je me réveillais dans la chambre de Gérard ! Je n'eus même pas le temps de poser une seule question que j'eus un contact d'Atout de Yyran et Barbara. Ils étaient dans une forêt et voulaient que je les y rejoigne, les fous!!! Après mon voyage mystérieux dans la forêt d'Arden et mes trous de mémoire, il fallait que je me remette les idées en place ! Nous nous donnâmes tous rendez-vous chez Doriel. Un fait important lors de ce contact par Atout, il me sembla voir le visage de Finndo en flou... Cela voulait-il dire qu'il nous épiait ou qu'il était à l'origine de nos récents problèmes ?

Doriel nous expliqua que lorsqu'il m'avait récupéré de la forêt d'Arden, il se trouvait dans l'Ombre du livre où il était revenu avec Morgane grâce à sa bibliothèque magique. Morgane et moi nous serions alors comportés de manière étrange : nous ne voulions pas quitter cette Ombre. Et alors que nous allions nous faire attaquer par des loups translucides, il nous avait assommés et emmenés dans la chambre de Gérard, via son Atout. Yyran et Barbara ne manquèrent pas de réagir au mot loup prononcé par Doriel, ils semblaient en savoir beaucoup sur ce sujet mais ne nous révélèrent rien. J'en profitais pour récupérer auprès de Yyran l'Atout de Morgane en échange de celui de Barbara, qui était encore en ma possession.

Peu de temps après leur départ, Doriel m'expliqua que Morgane et moi étions devenus d'autres personnes. Dans cette Ombre, je serais aux ordres de Morgane et j'avais exécuté tout ce qu'elle m'ordonnait. Par exemple, j'aurais fait le tour d'un arbre alors que j'étais nu, sur un ordre de Morgane. Il me dit aussi que j'avais amené de nulle part à Morgane un sceptre d'Argent, le même que celui de la vision. Il avait aussi

vu sur elle son œil gauche comme s'il était fait d'argent. Tous ces faits me semblaient forts difficiles à croire, néanmoins, je ne pensais pas que Doriel puisse mentir, j'avais confiance en lui. Aurais-je donc deux personnalités ? Tout cela ne faisait qu'augmenter mes préoccupations actuelles sur ma santé...

Après une âpre discussion avec Morgane au sujet de sa bague, nous avons réussi à la lui faire ôter et placer dans une autre chambre durant la nuit entière. Par prudence, je laissais Callie dans cette pièce avec pour ordre de me prévenir dès qu'il se passerait quelque chose dans celle-ci. Nous allâmes donc tous nous

coucher, Morgane et moi dans son lit et Doriel sur le canapé.

(RDM 2729)

Au petit matin, je fus brusquement réveillé par l'appel de Callie, quelque chose venait de se produire dans la pièce où était la bague. Avant même que j'eus le temps de m'y rendre, Morgane réveillée, contemplait sa bague qui était revenue par enchantement sur son doigt ! Doriel et moi restâmes bouches bées...

FIN.

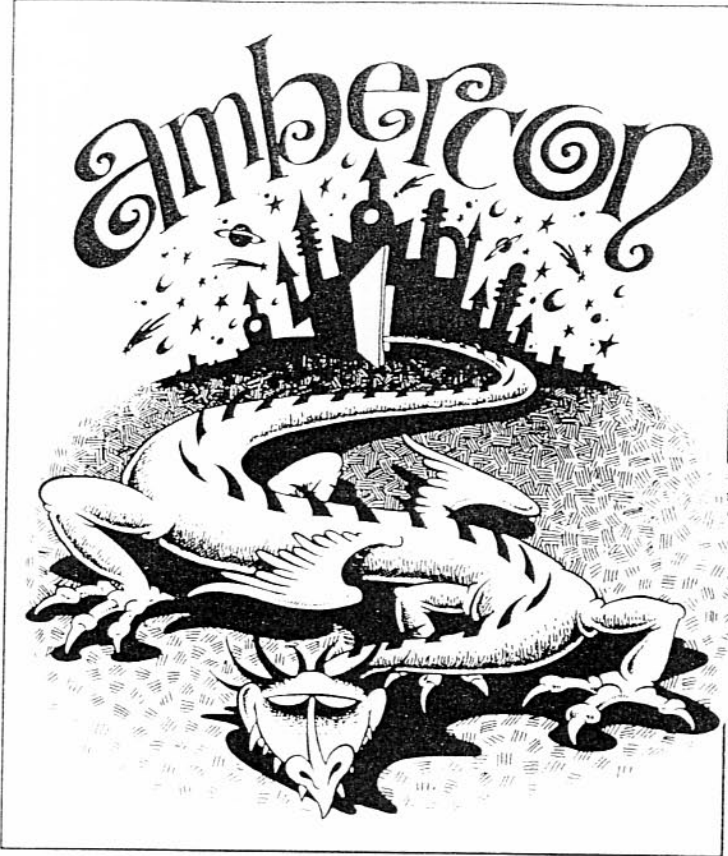
C'est ici que s'arrête le premier manuscrit que j'ai découvert sur Aldéric.





ALDERIC

Ambercon 1993 T-Shirt



Einstein T-Shirt

Gott
würfelt
nicht

"GOD DOES NOT PLAY DICE"
ALBERT EINSTEIN, 1879-1955

©PHAGE PRESS

Shadow Knight T-Shirt



Shadow Knight

Merlin's Supplement for
Amber Diceless Role-Playing



by Erick Wujcik • based on Roger Zelazny's Tramps of
Doom, Blood of Amber, Sign of Chaos, Knight of Shadows & Prince of Chaos
Contributions by Jason Durall & Cathy Klessig & Joe Saul & Jim Kenny
Illustrations by Mike Kucharski & Ken Alves ©1994 Phage Press

Phage Press Order Form

P.O. Box 519, Detroit, MI 48231-0519

Please send me a copy of the 256 page, beautifully illustrated, 3rd printing, *Amber Role-playing Book*. \$25.00 each (\$22.95 + \$2.05 postage & handling) \$_____

Finally! 256 pages of *Shadow Knight* for \$26 (\$23.95+\$2.05 postage) \$_____

Get me down for the following single copies of *AmberZine*. We only printed 1,000 each of these 6" by 9" trade paperback magazines and, at \$10 each, they're going fast.

- AmberZine* #1 *AmberZine* #2 *AmberZine* #3
 AmberZine #4 (192 pages!) *AmberZine* #5 (Kuttner & Bradbury special!)
 AmberZine #6 (includes Zelazny's new Amber short story, "The Salesman's Tale") \$_____

Special Offer! While they last, all the first five issues of *Amberzine* (832 total pages!) for \$_____ and we'll throw in free **Priority Mail or Air Mail Delivery!!!**

AmberZine standard mail subscription. Five issues for just \$40.00. Start with #6 or later. (starting with issue #___) \$_____

AmberZine Airmail or First Class subscription. Five issues for \$60.00. #6 or later to start. (starting with issue #___) \$_____

Ambercon 1993 T-Shirts! We sold over 100 of these beautiful **peppercorn** Nina Paley-designed shirts at **Ambercon IV**—stunning since there were only 130 people at the convention. High quality 100% cotton Oneita Power-T (see reverse for T-Shirt art).

Small - \$13.00 each Medium - \$13.00 each Large - \$13.00 each
X-Large - \$13.00 each XX-Large - \$15.00 each \$_____

The **Ambercon 1993 Sweatshirt** has the same Nina Paley logo on peppercorn fabric, but this super-deluxe shirt has black bands and grey-and-white stripes at the collar, wrists and hem. 80% cotton/20% poly "Ultraclub."

Large - \$26.00 each X-Large - \$26.00 each XX-Large - \$26.00 each \$_____

Gott würfelt nicht T-Shirt! Albert Einstein's original quote (I think it should translate to "God is Diceless!" but it says "God does not play dice" on the shirt) on silver-gray cotton.

Small - \$13.00 each Medium - \$13.00 each Large - \$13.00 each
X-Large - \$13.00 each XX-Large - \$15.00 each \$_____

Shadow Knight T-Shirt! Features Mike Kucharski's Trump of Julia, Merlin, Luke and Sara, with Ken Alves mystic Suhuy in the center (see reverse for art).

Small - \$13.00 each Medium - \$13.00 each Large - \$13.00 each
X-Large - \$13.00 each XX-Large - \$15.00 each \$_____

Enclosed (check or money order, in U.S. funds, to "Phage Press"): \$_____

YOUR NAME:

ADDRESS:

CITY:

STATE:

ZIP:

PHONE:

Auteur	Stéphane Rivas (Derwall), Philippe Boffa (Galwin)
Dessinateur	Anik Rigaud, Olivier Deleuze

MEMOIRES D'OUTRE-AMBRE

Carnets d'Aventures ...

... Extraits, Derwall ...

Ces mémoires seront rédigées en Français, langue réputée dans son monde pour sa beauté et son raffinement, en honneur de ma Mère.

Sous le souffle brûlant du vent doré de l'Ouest, le bulbe écarlate du soleil s'accroche aux collines du Sud. La piste devant moi est déserte. A ma gauche, une zone recouverte d'un brouillard verdâtre et cotonneux; à ma droite, une étendue d'herbe rouge pâle, aux tiges pointues comme des flèches, et d'où chuinte un lugubre sifflement néanmoins enivrant. Je me retourne et aperçois à mes côtés des cheveux blonds, ondulant légèrement sur de fines épaules. Derrière ce voile soyeux se tient un visage fin, doux mais autoritaire. Il se tourne soudainement vers moi et me sourit, ce qui emplît mon cœur d'une joie et d'une sérénité absolue...

Ce rêve me hanta durant toute mon enfance, jusqu'aux retrouvailles. Mais, nous n'en sommes pas encore là...

J'ai passé mon enfance à Florence. Ah, il est vrai que vous ne pouvez pas connaître cette ville! Elle est située dans un pays appelé Italie sur une planète nommée Terre.

Me voici donc dans cette ville de Florence, du temps où ne dominaient qu'une ou deux familles. Je fus élevé par un couple de tisserands. Leurs regards

étaient ceux de parents attentifs, mais je sentais qu'ils me cachaient quelque chose. Ils ne paraissaient étonnés ni par ma capacité d'endurance physique hors du commun ni par les visions que j'avais chaque nuit; au contraire, ils faisaient tout pour me permettre de me dépasser, de me sublimer.

Une fois mon douzième anniversaire passé, une première rencontre bouleversa ma vie: j'étais dans l'atelier en train de dessiner une vision que j'avais eu la veille, lorsque arriva un vieil homme, possédant un aura extraordinaire. D'une nature curieuse, il se pencha pour regarder mon oeuvre lorsqu'il s'exclama: "Comment se peut-il? "...

Ce personnage étrange se nommait Leonardo De Vinci: il était connu à travers les frontières pour ses oeuvres et ses inventions et j'étais en train de dessiner sa dernière découverte: une sorte de scaphandre. Une fois sa surprise passée, il proposa à mes parents de me prendre en tant que disciple, proposition d'autant plus surprenante vu mon jeune âge. Voici comment je me suis retrouvé disciple d'un des plus grands génies d'un monde, à l'approche de mes quatorze années.

Ma vie chez De Vinci fut partagée entre mon travail personnel et l'admiration pour celui de mon maître. Quant à lui, il était de plus en plus intéressé par mes visions d'un autre monde et par mes idées. Mon adolescence se passa donc à l'apprentissage d'un nouveau mode de vie, basé sur le respect de l'art. Ceci me permit d'améliorer mes talents de conteur, de dessinateur et de peintre.

Me voilà atteignant mes dix-sept ans lorsque se produisit la seconde rencontre importante de ma vie: ce fut un matin comme les autres. Je m'étais levé au chant du coq pour continuer mes travaux sur une machine volante que certaines personnes connaîtront plus tard sous le nom d'hélicoptère. Comme mes souvenirs étaient encore flous, je ne pouvais dessiner qu'une esquisse, mais De Vinci était très intéressé. Voilà pourquoi il me demanda de le laisser seul avec mes schémas. Je descendis donc dans la rue pour m'imprégner de la vie qui commençait à naître dans la rue. Marchands, tisserands, dont mes parents, saltimbanques et autres commerçants commençaient à proposer, discuter, amener, vendre... Dans ce brouhaha naissant, au détour d'une rue, je me suis retrouvé nez à nez avec une magnifique jeune fille. Ses cheveux dépassant légèrement de sa coiffe laissaient deviner une longue chevelure blonde; son sourire fut un rayon de soleil. Je ne sais ce qu'il m'arriva; peut-être me rappelait-elle quelqu'un? Quoi qu'il en soit, une sensation étrange s'empara de mon cœur, resté trop longtemps dans chaleur, derrière ma planche de travail. Nous avons continué notre chemin ne laissant rien entrevoir de nos sentiments. Telle était le protocole en ces temps. Cependant, le reste de cette journée ne fut que succession de rêveries et de soupirs.

Le lendemain matin, je laissais mon maître à la peinture et retourna sur les lieux de la rencontre et attendis, espérant revivre l'émotion ressentie la veille. O miracle! Elle est revenue! Nous nous sommes croisés en échangeant un sourire...

Ainsi, lentement, jour après jour, nous fîmes connaissance: l'Amour avait choisi nos deux cœurs pour y construire son nid de bonheur. Depuis cette rencontre, une force nouvelle grandissait à l'intérieur de mon corps, dans tout mon être. Quoi? Je ne pouvais point le dire. Un don enfoui au plus profond de mon âme avait réussi à sortir des profondeurs de mon être, des ténèbres pour illuminer mon esprit, me permettant ainsi de me sublimer, de devenir un "surhomme". Je naissais une seconde fois grâce à l'Amour: il me fallait maintenant attendre la personne capable de m'enseigner l'art de contrôler cette force...

La vie fut faite d'amour pendant plus d'un an. Me trouvant moins passionné par mon travail qu'auparavant, De Vinci interpréta de suite mon comportement et demanda de rencontrer ma nouvelle Muse, Joséphine. Lorsqu'il l'aperçut, il eut le même regard que le jour de notre rencontre; il se précipita vers son grenier et en sortit une vieille toile qui n'a jamais été terminée car il lui manquait ce qui ferait sa force: un sourire. Et ce sourire, il l'avait trouvé... Les séances de pose étaient un bon alibi pour nous permettre de se rencontrer. Ainsi, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes...

Il était quatre heures de l'après-midi. Je me reposais sur ma couche. Une sensation de froid vint du plus profond de mon être. Une voix venant de l'intérieur me parlait. Habitué par mes visions, j'ai pensé alors que c'était cette force toujours grandissante qui donnait plus de vigueur à mes visions. Cependant, plus cette voix grandissait, plus le froid laissait place à une sensation de chaleur rassurante. La voix me dit brusquement: "Ouvre-toi! Laisse toi te pénétrer!"

Inconsciemment, j'obéis à cette voix, sûrement par curiosité, et me voilà soudainement dans une maison d'un autre style: plus exactement, il n'y avait pas de style particulier, mais le mélange homogène de différentes cultures laissait entrevoir un goût très raffiné...

Je revois dans un flash le rêve: les cheveux blonds, le sourire, le sentiment de plénitude. Non! Ce n'est pas un rêve. Elle est devant moi! Mère, c'était donc toi... Elle attendit patiemment que je reprenne totalement mes esprits et entrepris de m'expliquer ma vie, calmement assise dans un fauteuil de style Louis XV. Moi, pauvre fils de tisserand n'est autre que le petit-fils d'Obéron, roi du monde d'Ambre. La Terre dans laquelle j'ai vécu n'est qu'une ombre, la femme que j'aimais ne pourrait jamais comprendre qui j'étais. Cependant, je pris cette nouvelle avec un calme qui me surpris. En fait, je l'avais toujours su, même si je ne m'en rappelais pas. Tout s'éclairait enfin en moi.

Mère me ramena dans ma couche pour préparer mon départ. Joséphine comprit facilement et me donna en cadeau un pendentif, que je garde toujours sur moi, dernier souvenir d'une vie à présent disparue et pourtant inoubliable. Je quittais ensuite le cœur lourd de chez De Vinci pour vivre enfermé dans une chambre, attendant un nouveau contact. Je quittai alors mon monde d'adoption et partis, tel un aventurier à la recherche de mes origines.

Je commençais rapidement un nouvel apprentissage: la force qui bouillonnait en moi pouvait enfin être contrôlée et dirigée. Ce pouvoir était fantastique, magique: Mère m'enseigna patiemment à contrôler la force, à l'utiliser à des fins particulières. Arguin, le chien de Mère fut le cobaye de mes tentatives, souvent infructueuses, pour endormir les êtres vivants. Mère m'initia à l'art de communiquer par la pensée, à celui de me déplacer instantanément, ou de combattre à l'épée face aux meilleurs bretteurs. Elle m'enseigna longuement ses connaissances, en me conseillant de toujours chercher dans les livres le savoir des autres, qui ajouté au mien auront un pouvoir inégalable. Elle m'emmena visiter de nouveaux mondes, et plus particulièrement celui du rêve: un monde rempli de contradictions qui en font une terre idyllique, à l'image de la demeure de Mère.

(Voici donc mes mémoires, mémoires d'un petit-fils d'Obéron, admiratif de sa Mère, qui sut se séparer de moi pour mieux m'enseigner la vie d'un Ambrien.

Un contact: sûrement Mère qui tente de me parler: je me demande pour quel sujet. Je m'ouvre et quelle ne fut pas ma surprise. Ce n'était point Mère mais Gérard, son frère. Que me veut-il? Il m'annonce que je suis prêt à passer l'Épreuve. Fou de joie, j'apprends la nouvelle à Mère. Habitée des intrigues familiales, Elle me met de suite en garde. Obéron disparu depuis plus d'un an. Eric tente de prendre le pouvoir. Il a donc besoin de soutien. Gérard cacha ainsi des intérêts plus secrets. Je dois donc faire attention ~~avant~~ à mes actes qu'à ceux des autres.

Néanmoins, je pars rapidement vers Ambre. Arrivé au château, une fois installé dans mes quartiers, je descends à la bibliothèque: suite aux conseils de mon maître, je cherche à me cultiver le plus souvent possible et quoi de plus merveilleux que la bibliothèque d'Ambre... Là-bas, je rencontre un jeune fils de prince, beau et mystérieux: Galvin. Nous commençons par faire connaissance. J'amène rapidement le sujet sur le but de notre appel: mon intuition sur lui était fondée car nous avons les mêmes soupçons. Au cours de notre conversation, il m'invite à regarder le livre qu'il cherchait. Ce livre décrit tous les membres de la famille. Ne serait-il donc pas initié à l'art des cartes? Tous mes renseignements consolidaient cette idée. Sa connaissance du lieu m'intrigue énormément. Il faut absolument en faire un allié, vu son savoir. Pour conclure, je peux dire que ce premier contact m'inspire confiance... Je continuerai mes recherches plus tard, après la connaissance des autres invités.

Le repas arrive: A ma table se trouvent tous les jeunes princes invités par Gérard. Les présentations commencent: il y a

d'abord Rama, fils de Benedict, pour qui ne compte que l'art de son père. Il est donc un fin bretteur, mais seul cet art l'intéresse. Il ne peut donc être utile que pour les combats. A ses côtés est installé Ulrik, fils de Julian, jeune, irresponsable et irrespectueux du protocole, ce n'est encore qu'un enfant, avec ses avantages et surtout ses défauts (une personne qui sera facile donc de manipuler). Ensuite vient Grigan, fils de Corwin, aussi discret que son père. Il m'inspire néanmoins confiance. Enfin, à mes côtés, Galwin qui a tenté en vain de ne pas révéler l'identité de sa mère: Ixwella. Il cherche donc à ne rien dévoiler. Je me demande maintenant que penser de lui. Il est à noter que j'ai réussi à ne pas donner le nom de Mère. Il faut donc maintenant savoir tirer avantage de cette discrétion, afin de donner ma confiance aux bonnes personnes...

Le lendemain matin, nous sommes informés d'une attaque contre Ambre, commandée par Bleys et Corwin. Voilà qui est intéressant: Grigan, vu l'identité de son père, serait donc un allié contre Eric... Je profite d'un moment de tranquillité pour parler avec Mère de l'évolution de la situation: j'apprends que Bleys et Elle étaient très liés dans leur jeunesse. De plus, Elle suit l'évolution du combat... Je romps ce contact afin de parler avec Grigan: Je lui annonce alors que, vu cette nouvelle situation, nos intérêts sont les mêmes et donc lui assure mon soutien... Notre groupe décide, un peu forcé par l'empressement d'Eric, de nous rendre sur-le-champ de bataille. Tiens ! Galwin a disparu: il faut donc s'en méfier. Ma première impression était-elle fausse?

Au milieu de la bataille, les deux camps se battent avec détermination. Pour ne pas favoriser Eric qui domine déjà, il faut empêcher notre groupe de combattre. Il sera dur de convaincre Rama; il n'ira cependant pas seul. Il faut donc s'occuper d'Ulrik, favorable à Eric. Voici notre plan: Grigan retournant en premier vers le château, je l'ai "suivi" en compagnie d'Ulrik

pour le "surveiller". Et voilà, Rama se retrouvant seul, personne n'a combattu. Une fois arrivés au château, nous retrouvons notre mystérieux Galwin qui ne souhaite pas répondre à nos questions. A cet instant, nous sommes mandés par Eric qui nous apprend sa victoire, la disparition de Bleys et l'arrestation de Corwin. Nous sommes évidemment réprimandés par Eric pour notre inaction, mais nous nous défendons par notre position de neutralité dans un conflit entre des princes d'Ambre...

Le soir venu, je décide d'aller voir Grigan. J'attends après avoir frappé à sa porte lorsque tout à coup une personne surgit de sa chambre avec un couteau. Par pur réflexe, je me téléporte de l'autre côté du couloir. Je reconnais alors mon assaillant: Galwin! Je me dirige ensuite dans sa chambre sous ses félicitations. A l'intérieur se trouve aussi Grigan. Nous décidons de nous renseigner individuellement sur la disparition d'Oberon. Cependant, je retourne tout d'abord dans ma chambre pour recharger mon cher pendentif, dernier lien avec mon passé... Après un rapide tour, je rencontre un serveur fou qui m'annonce que Galwin a tout à coup disparu devant ses yeux. Mon cher cousin a beau me féliciter, je remarque que sur ce point, il n'a rien à m'envier. Je retourne dans ma chambre et contacte Mère qui m'apprend que Bleys est toujours vivant, bien que blessé. Après cette journée chargée, il me faut maintenant me reposer car demain est le grand jour!

Nous y sommes! Accompagnés de Gérard et d'autres haut dignitaires, nous voilà devant la Marelle. J'attends avec une certaine impatience mon tour. Ulrik et Rama sont déjà passés et ont disparu. Ca y est! C'est mon tour! Je m'approche de la Marelle: je pose un pas. Je sens un pouvoir au-delà de toute imagination. Je pose un autre pas. Plus j'avance et plus je sens une force qui s'oppose à ma marche. Je ne peux plus avancer; le Premier Voile est devant moi! Il faut que je le passe! Je bouge les pieds centimètre par

centimètre car chaque mouvement est plus douloureux que le précédent. Soudain, les mouvements s'avèrent plus faciles. Mon passé défile devant moi: inutile d'en parler car vous le connaissez déjà... Ainsi, petit à petit, je me déplace dans la Marelle, pénétrant chaque Voile, avançant coûte que coûte... Je me retrouve enfin devant le Voile Final. Lentement, malgré de multiples souffrances, j'arrive à passer à travers ce Voile et enfin le dernier pas: où vais-je me retrouver? Il faut que je me concentre. Je me concentre et me retrouve... dans une forêt, à côté de Rama

et Ulrik. Que s'est-il passé? Je ne sais! Nous attendons alors patiemment les deux derniers voyageurs pour continuer notre quête...

Un contact! Puisque cette quête est loin d'être terminée, je préfère interrompre maintenant ma narration, après la description du moment le plus important de ma vie. Le contact se fait de plus en plus pressant. Je ne sais quand je pourrais reprendre aussi adieu!

(Derwall.

... Extraits, Galwin ...

Galwin, fils de Brand, m'a confié son journal peu avant son départ. Il ne pouvait plus contenir les forces qui le brûlaient et devait les affronter dans un combat qu'il ne pouvait gagner. Il se disait perdu pour Ambre ... je ne compris qu'en lisant ses notes.

Aussi Barde, je te demande d'être indulgent sur cet homme poussé dans un abysse sans fin par un destin implacable. Que tes chants ne jugent pas les torts qu'il a causés à Ambre mais qu'ils relatent ses déchirements intérieurs qui conduisaient sa vie. Voici quelques extraits de son journal qui te permettront de mieux le connaître :

Enfin la lame brillait. Le sang ne s'enlève pas facilement. Est-ce la même sensation de tuer un humain qu'un gros sanglier?

Ma lame brillait de mille feux. Le soleil fou faisait chanter mon épée. Je l'appelle le soleil fou à cause de l'étrange danse qui l'anime à travers l'épaisse couche d'eau.

On frappa à ma porte :

- "Entrez!". Je posais mon épée.

- "Suis moi dans la bibliothèque, Galwin".

Les cheveux tirés et attachés par un coquillage, ainsi que la robe d'un vert émeraude dont la fraîcheur égayait le palais, contrastaient avec la fermeté du visage de Hewella.

Je la suivais.

Je vis un homme de dos qui détaillait une peinture de dauphin. Hewella s'assied sans dire un mot. L'homme se retourna.

Ma surprise fut grande mais je la dissimulais. Je ne l'avais pas vu depuis 5 ans. J'ai eu 15 ans le mois dernier.

- "Bonjour petit..."

Il posa son verre.

- "Je vois que ma sœur s'est bien occupée de toi..."

La haine et la joie qui animait mon cœur m'empêchaient de parler.

- "Je vais rester quelques jours pour m'occuper de toi."

Le calme dans sa voix ne faisait qu'amplifier la colère qui naquit le jour de la disparition de ma mère. Mais je n'osais rien dire de peur qu'il ne change d'avis et reparte.

- "Bien Père."

Nous quittâmes Rebma pour aller dans une grotte dont l'entrée était camouflée par une végétation luxuriante.



- "J'étais le seul à connaître cet endroit jusqu'à aujourd'hui... Galwin, je dois t'enseigner la science des cartes..."

« Nous restâmes plusieurs heures ce jour-ci.

Le retour de mon père m'empêcha de dormir mais après tout il était là et c'est tout ce qui comptait pour moi.

Les jours qui suivirent se déroulèrent dans la grotte. Il m'enseignait le mystère des cartes et me demanda d'en dessiner une à son effigie : je m'exécutais.

- "Attends que je sorte et touche la carte comme je t'ai appris". Il sortit.

Une douce sensation de froid émanait de la carte et à ma grande surprise je vis bouger le dessin de mon père.

- "Viens petit..."

J'approchais la main de la sienne et sans rien comprendre, je me suis retrouvé dehors dans ses bras.

- "Cette carte te sauvera peut-être la vie."

Quelques jours plus tard, je fis une carte de la grotte qui pourra être un refuge. C'est du moins ce qu'a dit mon père, car je ne vois pas pourquoi ma vie serait en danger.

Puis un matin, à mon réveil, j'appris qu'il était parti.

- "Il m'a laissé ceci pour toi."

Alewella me tendit un paquet.

Une lettre entourait une bague ornée d'un diamant. Sur le papier froissé, mon père avait écrit ce message:

- "La richesse d'un homme tient dans les mille facettes qui composent son être. Mais il ne doit jamais oublier que le plus beau des diamants n'a été un jour que charbon informe".

Il pleut. La surface de l'eau est troublée et d'où je suis, en bas de la Faiella - bionin, Ambre semble être le pâle reflet de sa propre image : Rebma.

- "Tu rêvasses encore Galwin ?"

Asabeau m'avait surpris.

- "Je devrais te couper la tête. J'y verrais à l'intérieur tes pensées."

- "Tu me couperais la tête uniquement pour me montrer ton adresse à l'épée."

- "Tu es jaloux car je t'ai battu tout à l'heure et Yeor m'a félicité."

- "Ce maître d'armes n'y connaît rien... Quelle idée de me faire combattre sur une jambe ou une main dans le dos!"

- "Il est normal que tu ais un handicap: je ne suis qu'une petite fille sans défense..."

Elle rit.

- "Je préfère encore affronter les monstres d'Arden qu'un régiment d'Asabeau..."

- "Un régiment d'Asabeau?!!!"

Elle rit encore.

Son calme et sa beauté passive se sont transformés en rage, rage de vivre qui la conduisait à de nombreux excès.

Quant à son rire, il était plus intense depuis l'accident. Une fille de son dynamisme acceptait mal de devoir attendre encore quelques années pour recouvrer son oeil brûlé.

J'aurais mieux fait de me couper la main ce jour là...

C'est une sensation troublante. Je connais pourtant bien le mécanisme de transmission de pensées, mais savoir que ce pouvoir est réservé à une certaine élite m'impressionne, autant que cela me gêne par rapport aux inférieurs, aux humains.

Quelqu'un essayait de me contacter, Alewella certainement... ou peut-être Qui, je ne l'avais pas vu depuis longtemps; mais je n'y croyais plus.

C'était le Prince Eric. Qui lui avait fait part de mon existence?

Il me lança une invitation au palais, dont je connaissais la réplique exacte au fond de l'eau. Je devais "passer la Marelle..."

- "Tu ne me sembles pas prêt pour cette épreuve. Méfie-toi d'Eric; il a des vues sur le trône depuis la disparition mystérieuse d'Obéron."



C'est sur les conseils de Hewella que je partais pour Ambre.

Un fils de la maison du roi ne doit jamais monter son émotion : elle fut grande quand je vis réuni Eric, Caine, Flora et d'autres grandes personnalités à la même table. Eric nous souhaita la bienvenue; nous avions deux jours avant l'épreuve.

Ce fut l'occasion pour moi de consulter la bibliothèque. Je ne fus pas surpris de la trouver identique à celle de Rebma. Je fis la connaissance de Derwall, appelé aussi à passer la Marelle. Ces livres ne renfermaient rien sur le roi si ce n'est la gravure de ses enfants.

Revenu dans ma chambre, je cherchais à en savoir plus : je me transformais grâce aux pouvoirs de changeur de forme hérité de Père et visitais les lieux. J'assistais à un duel troublant opposant le fils de Corwin détesté d'Eric à un homme qui l'avait provoqué; je remontais pour me reposer.

Le repas me fit connaître les autres "candidats" : Ulrich qui se vantait d'avoir cette brute de Julian comme père, Rama, Grigan le fils de Corwin sorti vivant de son duel et Derwall à qui j'allais bientôt jouer un petit tour car j'adore bluffer.

Après le repas, nous nous sommes retrouvés, Grigan, Derwall et moi pour discuter de la disparition d'Obéron. Je proposais de fouiller les lieux pour récupérer le maximum d'indices. Pendant que les deux pigeons prenaient le risque de se faire remarquer en demandant des renseignements, j'élabore une stratégie afin de naviguer le plus longtemps et le mieux possible dans des eaux troubles que constituait la présence de tous ces inconnus. La force n'étant pas ma caractéristique principale, j'entretiens avec plaisir un mystère autour de moi qui, s'il ne me protège pas des brutes épaisses, sème le doute dans les esprits ouverts à la sagesse qui leur conseille de se méfier des personnalités ambiguës. L'éducation de Derwall et son goût pour les arts le prédisposait tout naturellement à réfléchir avant de frapper : il sera ainsi la première

victime de "ma campagne d'intimidation". Les autres suivront et si tout marche bien, je pourrais les manipuler plus aisément si le besoin s'en fait sentir. Je transformais mon visage, non sans quelque fatigue, afin de ressembler à un domestique un peu simple que j'avais observé pendant le repas. Puis, après avoir rencontré Derwall sous mon déguisement, je lui fis croire que Galwin possédait quelque puissant pouvoir. Et d'un...

Après une bonne nuit de repos, nous nous sommes retrouvés afin de prendre le petit déjeuner. Là un garde nous annonce brutalement que les troupes de Corwin et de Bley marchaient sur Ambre afin de s'en emparer. Eric sollicitait notre loyauté envers la couronne.

Le choix fut difficile à prendre, surtout pour le propre fils de Corwin. Je décidais, quant à moi d'éviter le combat. La neutralité de Hewella et l'ambiguïté de la vie de mon père m'avaient enseigné que mieux vaut vivre sans gloire, qu'être un héros mort. Après avoir semé Ulrich, qui commençait à douter de moi (cette poire est mûre pour la cueillette), je contactais Hewella qui me confirma le combat, ainsi que la neutralité qu'elle désirait conserver. Père ne répondait toujours pas.

Je décidais de fouiller le palais en attendant le retour des "Héros". Mes recherches étaient vaines quand j'aperçus le vieux Dworkin marchant d'un pas décidé. Je tentais de l'intercepter quand à ma stupéfaction, il disparut à travers un mur. Ce probable voyage dans une autre ombre (pouvoir que je détiendrai dans deux jours), me fit penser que Dworkin en savait long sur la disparition d'Obéron. Je devais attendre la suite des événements.

Me transformant en oiseau, je décidais de rejoindre, en toute sécurité, les lieux du combat. En chemin, j'aperçus Grigan, Ulrich, Rama et Derwall qui revenaient; je les suivis.



De retour au château, Eric nous annonça sa victoire sur "les traîtres" et son mécontentement à propos de notre attitude anti-loyale. J'observais la mine défaits de Grigan, dont le père allait être vraisemblablement torturé. J'ai presque eu de la peine pour lui. Corwin ne manquait pas de courage ("et de folie" renchérit mon instinct de conservation).

En revenant à ma chambre, je fis part à Rama de ma possibilité d'obtenir des renseignements à propos d'Ohéron et sollicitais son aide pour qu'il garde ma porte pendant mes incantations (je restais le plus vague possible dans mes explications). Après avoir dessiné le portrait de Dworkin, je sortis pour souper. Après le repas, je demandais de nouveau l'aide de Rama, afin que je puisse tester en toute tranquillité ma nouvelle carte de tarot. Ce fut un échec total : Dworkin, comme j'aurais dû m'en douter n'accepte que peu de communications télépathiques. C'était raté pour cette fois et fini pour ce soir, l'épreuve de la Marelle débutant à onze heures le lendemain. La nuit fut longue et réparatrice.

Le matin nous offrit l'amusant spectacle d'une parodie de couronnement. Corwin, les yeux brûlés était contraint d'apporter l'attribut royal à Eric afin de légitimer sa prise du trône. Le pauvre aveugle, dans un sursaut bien pitoyable mit la couronne sur sa tête avant d'être jeté à terre par des gardes. Eric ricanait dans sa barbe et se proclama roi d'Ambre, rien que ça... Pour l'instant, ce qui m'importait, c'était l'épreuve pendant laquelle le moindre signe de faiblesse mentale et physique est fatal. Le moment arriva.

Conduits par des gardes dans les profondeurs d'Ambre, nous arrivâmes dans une salle que nous ne serions pas capables de retrouver sans aide, le chemin d'accès étant situé au milieu d'Ombres dans

lesquelles nous pourrions nous perdre à tout jamais.

Elle se dressait devant nous. Ses lignes droites et courbes tracées de sigles de feu devaient nous conduire à la connaissance ultime tel le voile d'une pensée vierge qui en se déchirant dans la souffrance devait nous illuminer du Savoir. Je la fixais de longues secondes sans bouger. Sa vue me donnait des vertiges mais je ne pouvais détourner mon regard de cette entité qui ne semblait pas être de notre monde, ou plutôt paraissait appartenir à toutes les Ombres à la fois. Eric fixa un ordre de passage. Etant l'avant-dernier, je vis mes camarades s'élançer vers l'inconnu. Leur concentration était totale et aucun ne défailtit. Je ne fus pas surpris de leur disparition brutale à leur arrivée au centre. Mon tour venait, je pensais à mon père.

Le premier pas fut le seul où j'étais conscient de l'endroit où je me trouvais, des gens qui me regardaient; le reste fut un combat contre moi-même où ma volonté et ma mémoire allaient lutter jusqu'à l'épuisement. Les premiers pas, tous mes souvenirs revinrent à la surface : mère, le chat égorgé, mon maître d'arme, le dauphin, la peinture, la baignade avec Isabeau, le jour aussi où je lui ai... enfin, mon père, les yeux de Hewella... Bons et mauvais souvenirs se succédaient et je devais les regarder en face. Puis vinrent d'autres images que je ne compris pas. Je vis des gens habillés étrangement, se déplaçant dans de drôles de machines, je vis la guerre, le sang sur mes mains, je vis un bébé mort dans mes bras, une licorne, une vieille femme me souriant, une table de banquet... Différentes époques et différents endroits semblaient se succéder dans des Ombres différentes et je ne comprenais rien.

Galwin.



Rencontre Ambrienne en DécAmbre

Dans la lignée des conventions rôlistiques organisées par le Double R, nous organisons les 28 et 29 DécAmbre 1994 deux journées consacrées à Ambre, le Jeu de Rôles sans Dé. Si vous désirez y jouer, ou mener une partie, renvoyez-nous au plus vite le bon ci-joint. Cette "Rencontre Ambrienne" aura lieu à Laxaur à 50km de Toulouse. Le nombre des inscriptions sera limité.

Fin des inscriptions le 25 Décembre. Frais de participation : (environ) 50frs.

Pour toutes vos questions, écrivez-nous à l'adresse suivante:

Le Double R (Rêves & Réflexions)

Loustal Noou

81220 Serviès

Ou par minitel: 5615 Akela #be Double R

Je désire participer à la "Rencontre Ambrienne" comme:

Meneur de jeu.

Joueur: Débutant,
 Confirmé.

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Ville:

Téléphone:

Toute inscription après les délais ne sera pas obligatoirement retenue. En cas de désistement, prévenez-nous au moins 48 heures à l'avance.

Le Fanzine LYKORN

Lykorn no1

Ambre SCE
Tackenn ADJ
Dune ADJ
Air supériomy ADJ

Lykorn no2

Ambre SCE
Tackenn ADJ
Rolemaster ADJ
Over the reich PRE
Scenario Medfan SCE

Lykorn no3

Ambre ADJ
Tackenn ADJ
Cyberpunk ADJ
Air force SCE
Scenar suite SCE
Magic PRE

ADJ: Aide de jeu

PRE: Présentation

SCE: Scenar

Je commande les articles suivant (cochez la case correspondante)

LYKORN n 1 (10FF)

LYKORN n2 (15FF)

LYKORN n3 (15FF)

LYKORN n 4 (15FF)

Ci-joint mon règlement

En espèce

Par chèque, à l'ordre du "Double R"

Par CCP

NOM

PRENOM

Adresse

Code Postal

Ville

Date

199_

Signature

A renvoyer au Double R, "L'Oustal Noou", 81220 SERVIÈS

Jouez sauvage !

F R A P P O Z

36-15

AKELA

L A J U N G L E

Le rendez-vous des joueurs sur toute la France



R.G.88.

Jeux de rôles

Wargames

Jeux de simulation

Grandeurs natures

Jeux sur micro

Jeux sur plateau

Jeux par correspondance

Messagerie - b.a.l.

Dialogues entre joueurs

Possibilité d'abonnement : jusqu'à 8 fois moins cher !



Nico 94