

Roger Zelazny

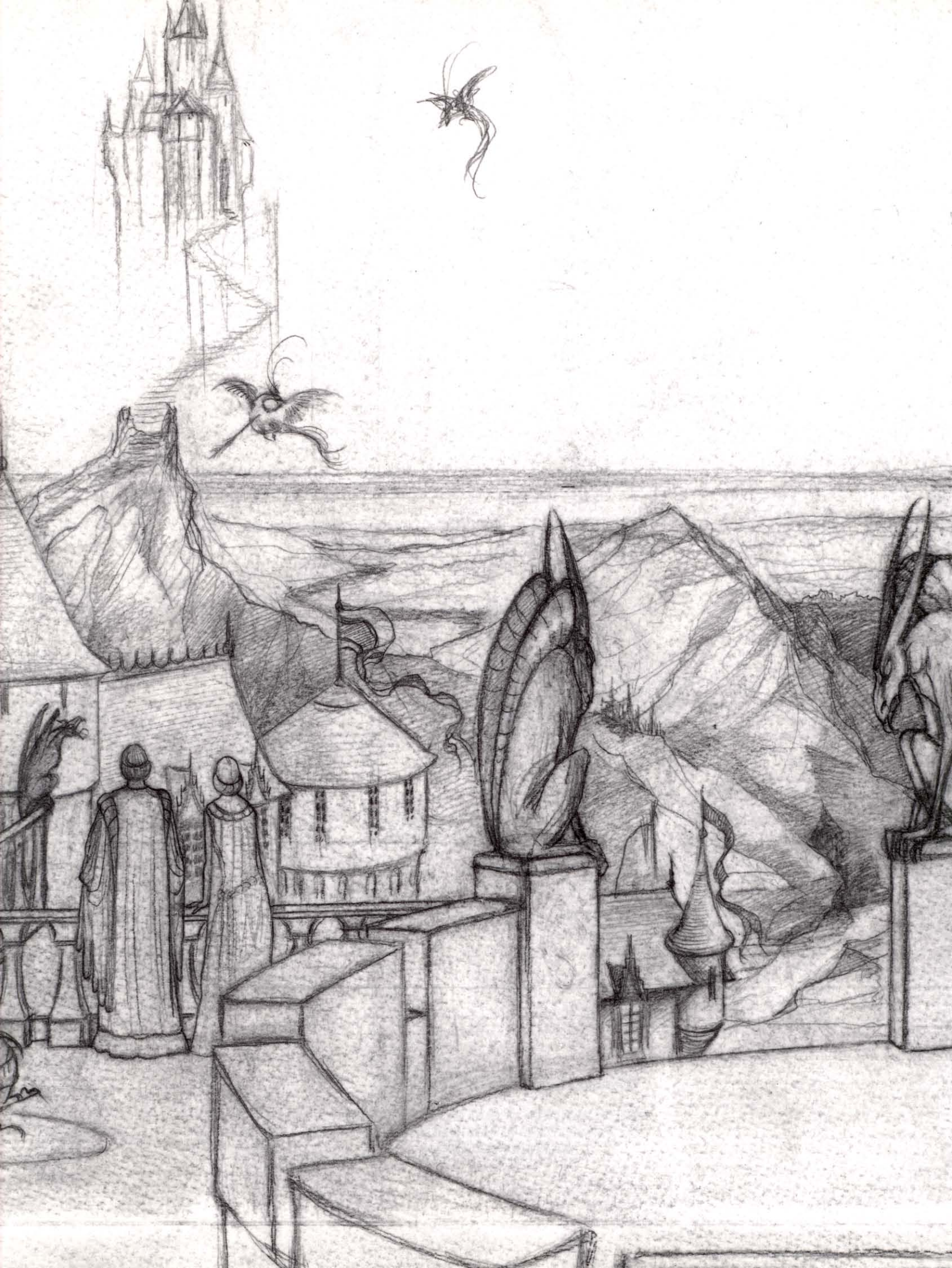
L'univers d'Ambre

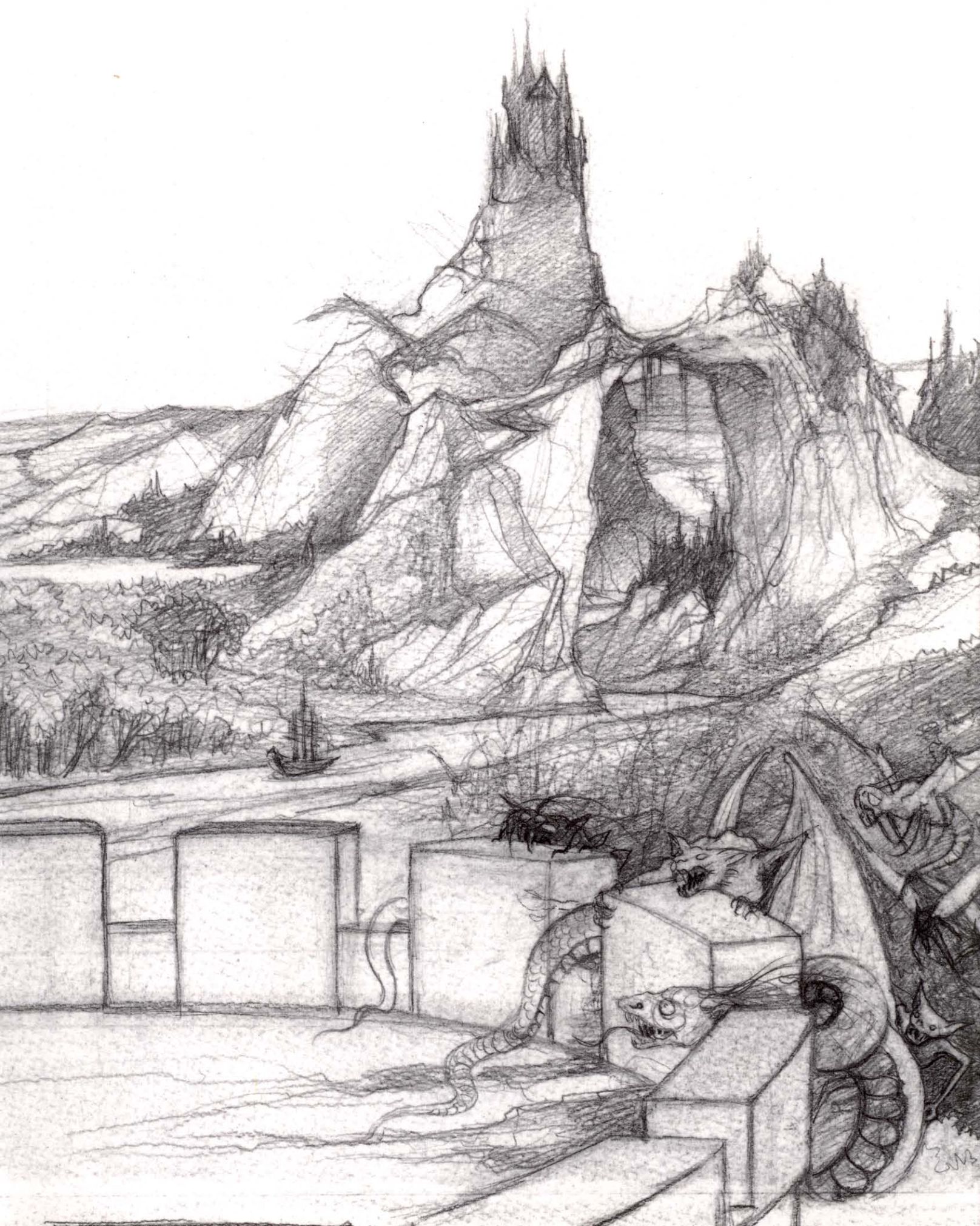
mis en images par

Florence Magnin



sur un texte
de François Nedelec





L'univers d'Ambre

© by Éditions Denoël, 1996
ISBN 2.207.24063.0
B 24063.9

Roger Zelazny

L'univers d'Ambre

mis en images par

Florence Magnin

Denoël

sur un texte
de François Nedelec

Ambre



Le monde réel

Ambre

De toutes les grandes cités qui existent ou qui existeront, Ambre est la plus grande. Ambre était au début de tout et sera à la fin de tout. Toutes les cités qui ont existé n'ont été que le reflet, l'ombre d'une partie d'Ambre (1/105*).

Des flèches vert et or, de vastes terrasses, de larges promenades, des parterres de fleurs rouge doré. La douceur de l'air, les temples, les palais, les jardins (1/106).

Il y a l'Ombre et la substance. C'est le fondement de toutes choses. De substance, il n'y a qu'Ambre, la cité réelle, édifiée sur la Terre réelle et qui contient tout. D'Ombre, il y a une infinité de choses. Toutes les possibilités sont contenues en une Ombre du réel. Ambre par son existence même a fait naître ses reflets dans toutes les directions. Et au-delà? L'Ombre s'étend entre Ambre et le Chaos, et toute chose peut arriver à l'intérieur de ces limites (1/132).

Ambre projette Ombre. Celle-ci peut être façonnée à volonté si on sait comment s'y prendre... Il n'y a pas d'endroit imaginable qui n'existe quelque part dans Ombre (2/132).

Ambre se situe dans toutes les directions (2/128).

Tous les chemins mènent à Ambre... (1/58).

N'importe quel homme, s'il en a la science, pourrait atteindre sa propre Ambre. Un prince d'Ambre peut découvrir une ombre d'Ambre et la gouverner jusqu'à la fin des temps. Mais aucun de ces mondes d'Ombre ne serait l'Ambre véritable, la cité où les princes sont nés, la cité sur laquelle toutes les autres se sont calquées (1/133).

Un prince pourrait trouver dans les Ombres un lieu semblable à Ambre où il pourrait régner. Il lui faudrait d'abord supprimer son ombre personnelle qui s'y trouverait. Mais les ombres de ce royaume ne seraient pas parfaitement semblables aux gens d'Ambre, car une ombre ne correspond jamais exactement à ce qui la projette. Les petites différences s'accumulent, et elles sont en fait pires que les grandes. Cela reviendrait à entrer dans un pays rempli d'étrangers qui vous rappelleraient d'autres personnes. On s'attend toujours que quelqu'un se comporte comme la personne qu'on connaît et, pis, on a tendance à agir envers lui comme on le ferait envers l'autre. On l'aborde avec un certain masque et ses réactions ne correspondent pas à ce qu'on attend. Il y a de quoi se sentir mal à l'aise. La personnalité est la seule chose qui échappe au contrôle des princes quand ils manipulent Ombre; en fait, c'est grâce à cela qu'ils peuvent se différencier de leurs propres ombres (4/63).

*Les références renvoient aux volumes et aux pages de l'édition *Présence du Futur* (Denoël).

Les Ombres

Ambre projette une infinité d'ombres, et un monde où règne un prince en jette lui-même beaucoup, en raison de sa présence là-bas. Il se pourrait qu'il soit connu sur beaucoup de mondes dont il n'a jamais foulé le sol, parce que des ombres de lui-même les ont arpentés en singeant ses pensées et ses actes (2/58).

Il n'y a que trois moyens de traverser les Ombres, et chacun de ces moyens est difficile.

Si l'on est prince du sang, on peut franchir les Ombres en changeant à son gré son environnement au fur et à mesure qu'on avance, jusqu'à ce que l'on atteigne exactement la forme désirée. On s'arrête alors. Le monde d'Ombre vous appartient. Vous pouvez faire ce que bon vous semble, mis à part les intrusions familiales. C'est le moyen le plus difficile (1/132).

Le second moyen, ce sont les cartes, créées à l'image des princes d'Ambre par Dworkin, maître généalogiste, pour faciliter les communications entre les membres de la famille royale. Il avait dessiné les Atouts familiaux permettant aux membres de la famille d'entrer en contact les uns avec les autres où qu'ils soient (1/132).

Le troisième moyen est la Marelle qui permet le transport instantané, à partir de la Substance et à travers l'Ombre (1/132).

C'est la Marelle qui donne aux enfants d'Oberon le pouvoir d'évoluer parmi les Ombres (1/86).

La Marelle

La Grande Marelle d'Ambre, c'est la clé de tout. On doit la traverser si on veut acquérir le pouvoir. Elle est gravée dans le sol d'une salle située dans les entrailles du palais d'Ambre. Elle est assez grande. Il faut partir de la périphérie et marcher jusqu'au centre sans s'arrêter. On rencontre une résistance considérable, et c'est très dur. Si on s'arrête, si on essaie de quitter la Marelle sans avoir été jusqu'au bout, elle vous détruit. Mais si on va jusqu'au bout, on détient alors un pouvoir sur Ombre qui obéit à un contrôle conscient (2/133).

C'est l'héritage splendide et mystérieux, antique, de la famille, bien à sa place, dans les caves (3/63).

Elle est dans une salle où peu de gens s'aventurent. Seuls un fils ou une fille d'Oberon peuvent traverser la Marelle sans mourir. Cette épreuve confère à qui la subit un pouvoir sur les Ombres (1/96).

La Grande Marelle d'Ambre, symbole de l'Ordre, est égale en puissance au Grand Logrus des Cours, signe du Chaos (7/228).



Portrait de Dworkin.

La Marelle, comme le Logrus, donne à ses initiés la faculté de traverser Ombre sans assistance — Ombre étant le terme générique de l'ensemble infini de variations de la réalité dans laquelle nous nous ébattons. Et ils offrent tous deux bien d'autres pouvoirs... (7/229).

Tout ce qui possède de l'importance semble résulter de leur affrontement. Se retrouver pris dans l'un ou l'autre, en perdre le contrôle... et c'est la fin.

Tant le Logrus que la Marelle marquent profondément ceux qui s'y aventurent. Le corps est dissocié puis réassemblé en fonction de principes cosmiques insondables, à un certain stade de l'expérience qui peut paraître pleine de noblesse, importante, métaphysique, spirituelle et agréable, mais qui représente avant tout une épouvantable corvée. Mais c'est le prix à payer en échange de certains pouvoirs et aucun principe cosmique ne contraint celui qui l'a subie à dire que c'est un plaisir (7/228).

Tout ressortissant des Cours ayant des liens de parenté avec Ambre peut fouler la Marelle — et inversement pour les Ambriens avec le Logrus. Selon la tradition ils auraient tous des ancêtres communs, même si cela se perd dans la nuit et le brouillard des temps (9/167).

Cosmogonie

Dworkin était un initié du Logrus (9/66). Dworkin a fui le Chaos pour se réfugier sur une petite île accidentelle dans l'océan de la nuit où il resta longtemps à méditer sur l'abysses. La Marelle lui fut révélée dans un joyau suspendu au cou d'une Licorne.

Dworkin a transcrit la Marelle par la foudre, le sang et la lyre, tandis que les « pères » en furie ne savaient que faire, arrivés trop tard pour le faire revenir alors que le poème de feu traçait sa première voie dans son cerveau, répandant en lui la volonté de former. Possédé des abominations issues de la maladie, isolé du secours des Pères, de leur pouvoir, Dworkin a conçu et bâti, prisonnier de sa nouvelle identité (4/77).

Au vrai sens du terme, Dworkin est la Marelle. En traversant son esprit pour parvenir à sa configuration actuelle, c'est-à-dire le fondement d'Ambre, elle l'a marqué aussi sûrement que lui l'a marquée (4/77).



Oberon.

Histoire d'Ambre

Oberon, le fils de Dworkin, était le roi d'Ambre. Il avait fait la plus grande partie de l'histoire d'Ambre qui s'étend sur trop de millénaires pour qu'on puisse les compter (1/129).

Méfiance et intrigues sont le lot commun, à Ambre comme ailleurs. Les mêmes conflits existent partout, sous diverses formes. Ils sont partout autour de nous, en permanence, car il n'y a pas de lieu qui ne prenne modèle sur Ambre (2/167).

Certains initiés sur Terre ont entendu parler d'Ambre. Mais leurs connaissances sont partielles et déformées. Ils l'imaginent comme une sorte d'archétype de cité. On ne sait si elle ressemble plus à Sodome et Gomorrhe qu'à Camelot, mais cette ville serait gouvernée par une famille dont les membres sont à moitié déments et peuplée par leurs bâtards et des gens dont ils auraient fait venir les ancêtres de très loin, il y a une éternité. Des ombres de cette famille et la cité sont censées être présentes dans la plupart de nos légendes (6/93).

Ambre a également ses légendes, comme cette guerre ancienne contre les choses noires de l'Ombre Weirmonken ou la bataille de Jones Falls chantée par Lorc Rein ou encore le fameux combat d'endurance contre les Moonriders de Ghenesh (1/174) (1/159).

Couronnement d'un roi

Un frère apporte le coussin sur lequel repose la couronne d'Ambre. Il s'agenouille et le tend à bout de bras.

La musique s'amplifie. C'est *Vertes campagnes*. La couronne est en argent ciselé à sept branches, chacune surmontée d'une pierre précieuse. Elle est parsemée d'émeraudes, avec deux gros rubis sur les côtés. On tend la couronne au futur roi.

« Merci. Oyez maintenant vous tous qui êtes présents, et ceux d'entre vous qui écoutez dans Ombre. J'assume aujourd'hui la couronne et le trône. Je prends dans ma main le sceptre du royaume d'Ambre. J'ai obtenu le trône équitablement. Je le prends et m'y assieds par droit de sang. Moi, Eric Premier, je me couronne roi d'Ambre. »

« Vive le roi! » crient les nobles, trois fois.

Le nouveau roi s'assoit sur le trône (1/168).

Obsèques d'un prince

Le roi d'Ambre est également le grand prêtre du royaume. C'est donc lui, portant la Pierre du Jugement, qui officie lors des cérémonies à caractère religieux. On lit des extraits du Livre de la Licorne. Par exemple le Départ





des Princes, où il est question de la mer et de la mutabilité. On raconte que ce livre fut dicté à Dworkin par la Licorne elle-même. Tous les princes seraient ainsi les descendants de Dworkin et de la Licorne (6/163-164).

Au pied de l'escalier du Kolvir, une sombre bâtisse de pierre, une chapelle consacrée à la Licorne est le lieu où sont célébrés les services funèbres. Elle est visitée par des marins venant prier dans l'espoir de se voir accorder une traversée paisible (8/95).

Outre les membres de la famille royale, on invite quarante ou cinquante personnes appartenant pour la plupart à la noblesse de la ville, quelques marchands avec qui le défunt prince avait entretenu des rapports amicaux et des représentants de royaumes des diverses ombres adjacentes où il avait résidé pour des raisons personnelles ou officielles (6/164).

A la fin du service, quatre marins soulèvent le cercueil et se forme une procession qui l'accompagnera jusqu'à la grotte et son sarcophage au son d'instruments à corde et à vent (6/165).

Les Princes d'Ambre

Politique

Le roi d'Ambre, Oberon, a engendré une nombreuse progéniture sans assurer une succession véritable. Il s'était montré dur à l'égard des mères des princes et cela ne l'avait pas empêché d'escompter leur dévouement et leur soutien. Il n'avait misé que sur les favoris et, apparemment, il s'était même arrangé pour les dresser les uns contre les autres (4/64).

Les enfants d'Oberon ont vu leurs côtés les plus sombres resurgir en eux avec force. Sans doute sont-ils trop proches du Chaos dont Dworkin et Oberon sont issus. Ils ont grandi sans fournir les efforts de volonté que ces derniers ont dû déployer pour le vaincre. Le rituel du passage de la Marelle n'a pas suffi à les canaliser (4/84).

Les complots sont le passe-temps numéro un à Ambre car tout le monde dispose de beaucoup de loisirs (3/55).

Pendant des années, les princes ont réglé leurs différends par l'intrigue dans le but d'embarrasser, désavantager, estropier leur adversaire, ou de provoquer son exil et rehausser ainsi leur propre statut. Si de tels agissements n'aboutissent pas systématiquement à un crime... (6/138)

Jamais un fratricide ne montera sur le trône d'Ambre!, aurait déclaré Oberon (3/178).

L'assassinat reste toujours une possibilité. Cela a atteint son paroxysme lors des luttes de succession (6/138).

Corwin parle de seize frères (dont six morts) et huit sœurs (deux à quatre mortes) (1/105).

On dénombre, en fait, quarante-sept enfants illégitimes d'Oberon (9/65).

Les princes s'intéressent donc beaucoup à la généalogie et la bibliothèque d'Ambre est bien fournie en documents généalogiques. Mais ils sont moins ordonnés que la noblesse des Cours du Chaos. Il y a des querelles de droit d'aînesse liées au fait que certains princes sont nés dans des lieux où les courants temporels sont différents (6/106).

Sans abdication formelle d'Oberon, et s'il est encore en vie, il ne peut s'agir de toute façon que d'une régence (2/104).

Si Oberon ne veut (ou ne peut) choisir lui-même son successeur, on peut laisser la décision suspendue à la corne de la licorne (5/151).

Tous les membres de la famille, même les « bâtards » d'Oberon, tombent sous le coup des Lois de la Maison d'Ambre. Le roi, chef de la famille, a le choix entre accorder son pardon, rendre un jugement ou demander un procès.



Arcane n°7: Le Chariot.



La comparution de l'accusé peut être officielle ou officieuse, mais tout accusé a, dans tous les cas, le droit de se faire représenter, s'il le souhaite, par l'avocat de son choix (7/220). Un serment placé sous la tutelle de la Licorne d'Ambre est le plus sacré pour les princes (3/127). Chaque prince d'Ambre est capable de recourir à des mercenaires ou de passer des alliances pour prendre le pouvoir (3/126). Pour trouver un allié, le prétendant au trône d'Ambre peut lui proposer une régence (1/68). Pour lever une armée, un prince n'a qu'à la trouver dans une Ombre parmi ses Ombres (1/123). S'il est de retour en Ambre avec une garde personnelle invincible et une opinion publique qui lui fait les yeux doux, n'importe quel prince a toutes ses chances (2/234). Mais le prétendant qui se trouve en Ambre a la position la plus forte. Car les troupes du Palais lui sont fidèles (1/82).

Éducation

Tous les princes ont reçu une éducation soignée dans tous les domaines. Notamment certaine formation médicale, à Ambre ou ailleurs. Mais certaines modifications doivent être apportées en Ambre à la médecine apprise en Ombre. La plupart des antibiotiques utilisés dans les mondes ombreux sont inefficaces chez les Ambriens.

Heureusement ceux-ci sont moins sujets aux infections grâce à leurs propres processus d'immunisation qui semblent différer de ceux de tous les autres peuples. Ils se débarrassent également beaucoup plus vite d'une infection et possèdent de profondes capacités de régénération (3/108).

Il y a plusieurs cas de régénération spontanée d'organes ou de membres amputés dans la famille d'Ambre (2/101).

Le temps de régénération d'un prince est dix fois plus rapide que celui d'un humain. Le vieillissement ne semble pas non plus avoir prise sur eux. A moins d'une mort violente, un prince d'Ambre est donc pratiquement immortel (3/167).

Trop près d'Ambre les armes à feu ou les moteurs à explosion ne fonctionnent pas. Cela explique que malgré des connaissances qui dépassent celles de toutes les autres ombres — et la Terre n'est qu'une ombre parmi d'autres — le niveau technologique d'Ambre est analogue à celui de la fin du Moyen Âge terrestre. On peut aussi arguer qu'un usage précis et efficace d'une magie parfaitement opératoire n'encourage pas à une civilisation fondée sur la technologie.

En l'absence d'armes à feu, la pratique de l'escrime reste un élément fondamental de l'éducation des princes. Pour les armes blanches, Benedict est le meilleur puis Corwin et Eric se tiennent, la différence étant psychologique (1/114).

Random et Corwin se sont affrontés un jour à l'escrime pendant plus de vingt-six heures d'affilée, histoire de voir lequel décrocherait le premier (2/26).

Avec du temps et de l'entraînement, les princes améliorent leur technique (1/116).

Dès qu'ils le peuvent les princes d'Ambre partent errer dans les Ombres ou créent leur propre univers. On ne sait s'ils le créent ou s'ils le trouvent conforme à leurs désirs, mais le résultat est le même (1/105).

La Terre est considérée par les princes comme un must en matière d'éducation. Random y a, par exemple, appris à jouer de la batterie (9/204).

Il est capable d'exécuter un véritable numéro de virtuosité : il joue avec cinq baguettes, une dans chaque main, une sous chaque bras et la dernière entre les dents. Il jongle avec sans rater une mesure (9/205).

C'est Freddy Moore qui lui a appris ce tour dans les années 30, au Victoria ou au Village Vanguard, quand il jouait avec Art Hodes et Max Kaminsky (9/206).



Psychologie

« Les Ambriens semblent cultiver le goût du secret. »
« Simple habitude. Moins d'étrangers sont au courant de nos faits et gestes, mieux on se porte. » « Les rumeurs sur votre famille seraient donc fondées ? On dit que vos affaires de famille sont si compliquées que vous gardez sur vous des calepins pour marquer les scores ? » (8/83-84).

Paradoxalement, les Princes ont tendance à conserver un pseudonyme proche de leur véritable nom quand ils voyagent incognito (notamment sur Ombre Terre) : Corey pour Corwin, Brandon pour Brand (ou Hillary B. Rand), Evelyn Faumel pour Florimel... (3/158)

Ou enfin Merle pour Merlin (6/10).

Les Princes sont à la fois machiavéliques et directs. Ils ne s'embarrassent ni de scrupules ni de subtilités dans leurs rapports les uns avec les autres (1/45).

« Ne te fie jamais à un membre de la famille. C'est bien plus



Arcane n° 6 : L'Amoureux.

dangereux que de se fier à un étranger. Avec un étranger, il y a au moins une petite chance qu'il ne te veuille pas de mal. » (2/130).

Les Ambriens n'ont jamais été réputés pour leur délicatesse exagérée (8/247).

Un vrai prince n'a pas de scrupules de conscience (1/140).

Leur méfiance envers la famille transcende leur conscience, elle existe par pur réflexe de survie (10/76).

Flora affirme qu'il suffit d'agir avec honnêteté et franchise pour s'attirer de sérieux ennuis en Ambre (9/204).

Le prix à payer pour être un Ambrien, c'est qu'on n'a même plus confiance en soi-même (3/60).

Ce doit être le sang ambrien. On raconte aux Cours que tout le monde est un peu fou là-bas (10/176).

Les princes ont une tendance naturelle à médire et à rechercher de vieux griefs. Rien ne s'oublie, complots, intrigues et vendettas se multiplient. Un malentendu peut provoquer l'apparition de la violence (6/139).

Pour l'honneur, un prince d'Ambre est capable de tuer un être d'ombre qui insulterait, même involontairement ou par ignorance, un autre prince (1/63).

Les princes sont tous des hommes d'honneur... (2/220).

Affirmer qu'on ne cherchera pas à venger la mort d'un proche est une attitude bien peu ambrienne et même suspecte... (7/118).

Les Ambriens peuvent échanger des généralités avec une telle précision et une telle insistance oratoire que la discussion tourne au jeu (10/41).

« Une pause pour échanger des potins a sans aucun doute arrêté plus d'un coup fatal entre nous. Je nous imagine parfois comme une bande de vieilles mégères vivant dans quelque chose qui tiendrait à la fois de la maison de repos et de la course d'obstacles » (2/150).

On peut comparer les joutes verbales des princes à un jeu dont les pions sont poussés en fonction tout d'abord d'une simple psychologie d'humeurs (3/170).

« Tous les visages des princes se succédèrent sur celui de Martin, comme si quelqu'un égrenait les cartes de la famille. Égoïsme, haine, jalousie, orgueil et abus se trouvèrent en l'espace d'une seconde mêlés dans son expression... » (4/192).

Un prince d'Ambre est partie prenante dans toute la pourriture qui existe de par le monde. Il s'imagine parfois comme un mal qui existe pour s'opposer à d'autres maux (2/75).

Les princes ne peuvent avoir conscience de rien hormis de leur propre existence et de leur expérience. Un prince est capable de trouver quelque part en Ombre n'importe quoi dont il se fasse une image. N'importe qui le peut. Ce qui, en toute bonne foi, ne transcende pas les limites du moi.

On peut soutenir que les princes créent les ombres qu'ils visitent à partir de l'étoffe de leur personnalité, qu'ils sont seuls à exister véritablement, que les ombres qu'ils traversent ne sont que des projections de leurs désirs (3/190).

Cet argument aide à expliquer une large part de l'attitude de la famille envers les gens, les lieux, et les choses qui se trouvent à l'extérieur de Ambre. A savoir que les princes sont des fabricants de jouets, des imprésarios qui traitent les autres en conséquence (3/190).

Pouvoirs magiques

Dans la famille, les pouvoirs de chacun diffèrent (1/182). Mais ils ont tous en commun une force qui dépasse les capacités du commun des mortels. Deux princes d'Ambre sont capables de soulever une Mercedes embourbée (1/64).

Les Ambriens sont aussi des experts pour se déplacer avec discrétion lorsqu'ils le jugent nécessaire (9/243).

Ouvrir un coffre-fort est un jeu d'enfant pour un prince d'Ambre (2/219).

Une autre particularité des Princes est de pouvoir prononcer des malédictions qui s'avèrent particulièrement efficaces. Surtout si elles sont prononcées dans des circonstances dramatiques.

Malédiction

La malédiction d'un prince, proférée en pleine fureur, finit toujours par agir (1/168).

Corwin parle de trois de ses frères morts en acceptant de payer le prix de leur faute, riant pour narguer leur vainqueur en prononçant une malédiction irrévocable (1/95).

Quatre ans après la malédiction lancée par Corwin contre Eric, un brouillard flottait au-dessus des bois de la vallée de Garnath. Une chose humide, froide et grise qui s'accrochait au faite des arbres rabougris. Ceux-ci étaient sombres, avec des branches tordues et emmêlées comme des bras de lutteur. Des choses noires s'y ruaient les unes contre les autres. Probablement des chauves-souris. Il y avait quelque chose de démoniaque dans ce bois. La malédiction avait transformé la paisible vallée de Garnath en vallée infernale. Corwin avait créé un nouveau passage vers le monde réel, mais seulement pour le pire. Garnath était devenu un chemin qui traversait les Ombres. Seuls les êtres malveillants et dangereux pourraient s'y aventurer. Il avait libéré quelque chose qui prendrait un temps considérable à faire disparaître. Un jour viendrait où le seigneur d'Ambre — quel qu'il soit — se verrait contraint de fermer ce chemin infernal (1/199).

Changement d'apparences

Les princes ont la faculté de changer d'apparence. Ce talent est surtout l'apanage de Dworkin et d'Oberon. C'est l'héritage du Chaos. Ils commencent par ajuster leur taille et brouiller leur visage. Puis ils répartissent la masse de leur corps. Les épaules s'élargissent, les bras s'allongent, le ventre change de forme. Si le modèle n'a pas la même masse, le résultat peut être plus mince (4/75).

Mais une intense émotion peut suffire pour perdre son emprise sur sa forme (4/80).

Créatures de sang

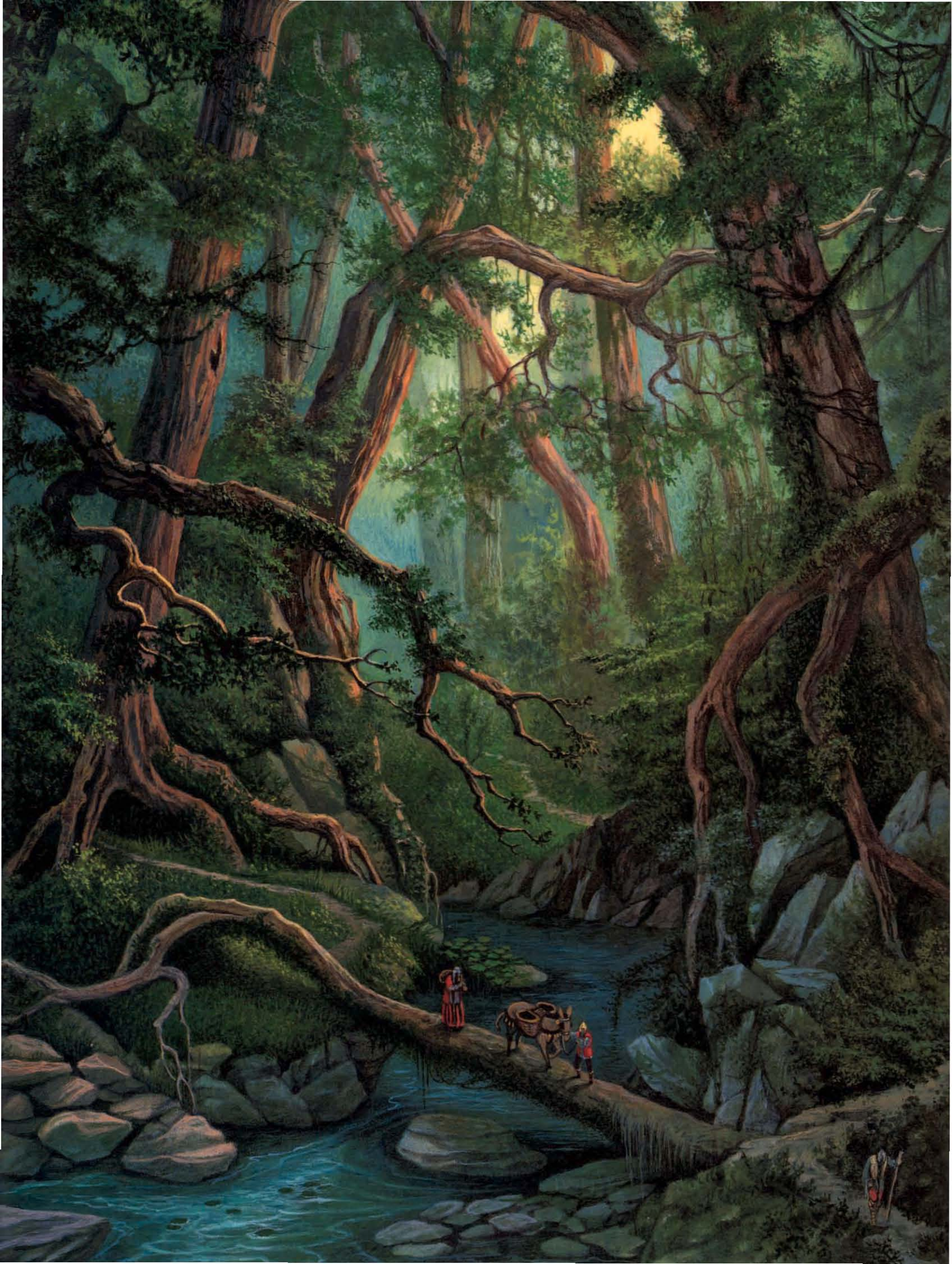
« **D**écouvre-toi le bras gauche. » Oberon prit le bras de Corwin de la main gauche et, de la droite, il tira sa dague. Corwin le regarda lui entailler le bras et remettre sa lame au fourreau. Le sang jaillit et Oberon le recueillit dans sa main gauche tendue en coupe. Il lâcha le bras, recouvrit sa main gauche de la droite et s'écarta de son fils. Portant ses mains à son visage, il souffla dedans, puis les sépara vivement l'une de l'autre.

Un oiseau à crête rouge, de la taille d'un corbeau, les plumes entièrement teintées à la couleur du sang, se dressa sur sa paume, puis gagna son poignet et regarda Corwin. Ses yeux mêmes étaient rouges et il avait quelque chose de familier à Corwin dans sa façon de pencher la tête pour l'examiner : « C'est lui que tu dois suivre. Souviens-toi de lui » (5/46).

Acide

L'acide lysergique (L.S.D.) altère l'habileté des Ambriens à se déplacer en Ombre. Ils peuvent visiter tout lieu qu'ils sont à même d'imaginer, étant donné que tous existent quelque part en Ombre. En combinant esprit et mouvement, ils s'accordent sur le point où ils désirent se rendre. Mais cette drogue empêche d'exercer le moindre contrôle de son imagination et les transporte immédiatement en ces lieux. Céder à la panique aggrave la situation. On peut y perdre sa vie en errant dans les jungles matérialisées de son subconscient et en séjournant en des lieux hantés par ses terreurs. Un prince d'Ambre comparerait le L.S.D. à une arme pouvant être utilisée dans le cadre d'une vendetta familiale (8/31).

L'habileté à se déplacer en Ombre et la magie proviennent de sources comparables — la Marelle ou le Logrus. Il en découle sans doute que fausser l'un fausse également l'autre. La drogue peut aussi accentuer le pouvoir de visualisation de certains Ambriens au point que la représentation sur une carte d'Atout devient superflue. Ils peuvent faire venir d'autres personnes en Ombre (8/33).



Le Royaume

1^{er} itinéraire vers Ambre

De la forêt d'Arden au Kolvir

Entre Garnath et le Kolvir, on trouve une vieille piste qui décrit une longue courbe et s'enfonce dans les bois emplis de lointains chants d'oiseaux et d'ombres humides (4/132).

Un parfum fantastique et subtil, quasi enchanteur, charme vos narines (1/67).

La vieille piste se tord, s'élargit puis se rétrécit au milieu des bois qui deviennent de plus en plus touffus. Brusquement, elle s'oriente vers le nord-ouest et se met à descendre. La forêt est un immense royaume vert qui s'étend sur presque tout le continent. Les arbres se dressent comme d'immenses tours noires. Un peu de soleil reste accroché dans leurs plus hautes branches, formant des nids de phénix, tandis que la douceur de l'air toujours humide et vespéral estompe le contour des souches, des troncs, des rondins et des pierres moussues (4/134).

Au-dessus des arbres gigantesques forment une voûte jusqu'à l'infini. Des arbres puissants et majestueux, d'un vert profond, riche, légèrement teinté d'or, avec une cime élevée qui prenait son essor vers le ciel. D'énormes pins, des chênes, des érables et d'autres espèces... On y trouve des cerfs, des renards, des chevreuils. La brise est humide et parle de choses vivantes (1/68).

Mais depuis la bataille à Ambre avec les forces du Chaos, on y trouve certains animaux qui se sont aventurés dans la forêt d'Arden et y ont élu domicile (4/138).

Des manticores de quatre mètres de long : une parodie de visage humain sur les épaules d'un lion, des ailes d'aigle repliées sur les flancs, une longue queue de scorpion pointue et recourbée au-dessus du corps. On en trouve dans les îles de l'extrême sud (2/227).

On entend aussi des grondements de cerbères en Arden (8/201). Ou un gémissement de harpie qui est un signe en Ambre pour annoncer que les choses évoluent. Les harpies pleurent ce qui appartiendra bientôt au passé. Ce peut être l'annonce d'une mort, mais pas toujours. Il arrive qu'elles se manifestent simplement pour accentuer l'effet dramatique des changements... (8/199).

On accède à la mer par une vallée luxuriante au milieu de montagnes majestueuses et colorées comme un voile changeant, vert, mauve, violet, or et indigo (1/77).

La forêt d'Arden (page ci-contre).

C'est Garnath, une vallée boisée qui longe la côte au sud de la forêt d'Arden à cent cinquante kilomètres d'Ambre (1/150). Senteurs de terre, douces floraisons, grands arbres, antilopes, loups, renards, lièvres, oiseaux... cette antique forêt est aussi vénérable que la forêt d'Arden. Elle suit le lit de la rivière Oisen qui se jette dans la mer de Rebma (1/151).

Au-dessus des méandres de l'Oisen, les branches des arbres sont comme l'ogive d'une cathédrale. Après plusieurs kilomètres, on atteint une région plate et sans arbres qui conduit à la mer (1/152).

La rive gauche est vers le nord. Près de la mer il y a peu d'arbres et des buissons (1/154).

La mer de Rebma est épaisse comme de la peinture, tramée comme une étoffe, d'un bleu royal, presque violet (1/76).

Une plage de trente kilomètres conduit au pied du Kolvir (1/155).

Les sables sont tigrés rose et gris. On y trouve des ressauts



Julian.

corail, orange, rose et rouge, des coquillages et des galets polis. Les vagues sont d'or et de bleu, de pourpre royale sous le ciel violet de l'aube (1/87).

Sur le rivage sableux de la petite île de Cabra, se trouve le grand phare qui guide chaque nuit les bateaux vers le port d'Ambre (1/192).

Une énorme tour grise qui se dresse au large dans la mer de Rebma.

On accède à l'île par un petit appontement où sont amarrés une barque et un petit voilier comportant une cabine. A trois cents mètres, un escalier de pierre mène à la porte, qui fait face à l'ouest. Elle est haute, large, imposante et étanche.

Sur la large plage qui s'étend au sud de Kolvir, se dresse une petite chapelle consacrée à la Licorne, une parmi toutes celles qui ont été bâties là où fut aperçue cette créature magique. On peut y voir les voiles des bateaux qui gagnent ou quittent le port d'Ambre, à une demi-lieue (6/163).

La montagne du Kolvir sur laquelle est bâtie la cité d'Ambre fait face à la mer de Rebma (1/87).

Un escalier assez raide et zigzagant permet d'atteindre Ambre depuis le pied de la montagne. Il est si étroit qu'il ne permet pas de monter à plus de deux de front, le plus souvent un seul. Il ménage parfois de petits paliers. L'escalier est très long et peu usité.

En descendant l'escalier depuis la Grande Arche d'Ambre, les larges marches du début s'interrompent moins de dix mètres plus bas pour être remplacées par d'autres bien plus étroites. Loin en contrebas, l'escalier s'élargit à nouveau pour permettre à deux personnes de l'emprunter de front. Les paliers où l'orientation de l'escalier s'inverse sont disposés de façon irrégulière. Ils sont creusés partout où la configuration de la roche l'autorise. En conséquence, certaines volées de marches sont bien plus longues que d'autres et le chemin erre sur tout le versant de la montagne. Les vents sont violents et obligent le promeneur à rester près de la pente. D'autant plus que l'absence de tout garde-fou l'éloigne du bord. En certains endroits, la paroi de la montagne vous surplombe, comme dans une caverne; en d'autres lieux, on suit un renflement de roche et on se sent désagréablement vulnérable (8/92).

A marée haute, le pied de l'escalier est recouvert par la mer (2/101).

Au pied de l'escalier, à l'ouest de la plage, se trouvent des grottes qui conduisent à un véritable réseau de galeries souterraines. Il arrive parfois que des promeneurs s'y égarerent. Certaines sont très belles. D'autres se contentent de serpenter dans les ténèbres. Quelques-unes sont de simples cavités peu profondes (8/95).

Elles se poursuivent très loin sous la montagne. Elles tournent, s'entrecroisent et dessinent des lacets. Il est imprudent de s'y aventurer sans une carte et une torche. Mais elles n'ont jamais été entièrement cartographiées... Elles se poursuivent jusqu'aux cavernes démesurées et obscures au-dessus desquelles le palais est construit. On peut imaginer qu'elles pourraient même permettre d'atteindre la Marelle (8/96).

On peut aussi prendre par la vallée de Garnath, puis contourner le Kolvir pour arriver du côté ouest et pénétrer en Ambre par-derrière. En haut on retrouve le large escalier dont celui de Rebma est le reflet. Il mène à la Grande Arche qui est l'entrée est d'Ambre (1/156).

On peut enfin entreprendre l'ascension du Kolvir par sa face nord à travers la forêt d'Arden, plutôt que par le côté mer (2/225).

Le Kolvir appartient à une chaîne de montagnes élevées. En été, les orages sont fréquents autour de leurs sommets et des nuages bas en masquent les parties supérieures (2/226).



Génard.

2^e itinéraire vers Ambre

Du domaine de Bayle à la cité

On commence par rejoindre le manoir des Treilles, le domaine de Bayle, en bateau en longeant la côte (7/96).

On accoste à Port Bayle, et le château n'est plus qu'à une lieue sur une large route pavée. Après un déjeuner réparateur à l'auberge du port, on peut louer des chevaux à l'écurie. Il est agréable de chevaucher à travers la campagne à allure modérée. Les champs miroitent sous les caresses du vent, en automne, on entend et on admire les vols d'oiseaux en partance vers le sud, à destination des îles du Soleil. C'est une contrée de maisons et de murets de pierre, un pays de vignobles qui s'étend à l'est d'Ambre, un recoin du cœur où la faux du Temps est privée de tout pouvoir (7/104).

Le baron Bayle est un gros négociant en vins qui possède ces vignobles à une cinquantaine de kilomètres à l'est d'Ambre. C'est le fournisseur attitré de la Cour. Si ses vins rouges sont habituellement excellents, ses blancs laissent à désirer et il en brade fréquemment des lots sur le marché local. L'étiquette portant son blason et le dessin d'un chien, on appelle ce vin la Pisse de Chien ou Pisse de Bayle (7/81).

Les Bayle gardent leurs meilleurs blancs pour leur consommation personnelle (7/173).

Le grand manoir se dresse au sommet de la colline. Il domine un panorama de vallées rocailleuses et de collines couvertes de vignobles. Dans le parc de vieux arbres ombragent une vaste esplanade dallée. Au milieu des parterres de fleurs, des tables et des sièges sont disposés entre des pots contenant des arbustes. A l'entrée, vous traversez un grand hall face à un escalier. Bois et fer forgé ; sols de dalles grises ; hauts plafonds à solives ; fenêtres démesurées ; portraits de famille ; deux petites tapisseries dans des tons saumon, brun, ivoire et bleu ; un râtelier de vieilles armes portant des traces d'oxydation ; des taches de suie sur les pierres grises de la cheminée... (7/107).

Un peu au nord du manoir, une des routes qui conduisent aux Portes du Levant permet de rejoindre Ambre. Aux croisements importants, les routes sont équipées de bornes précisant les distances, par exemple, Ambre, Port Bayle, Mont Bayle ou Murn, un petit village de fermiers (7/127).

C'est une route de terre jaunâtre où de nombreux chariots ont creusé des ornières, elle suit les ondulations du terrain, bordée de quelques arbres et de champs en jachère délimités par des murets de pierre. Dans le lointain, des montagnes surplombent une région forestière (7/175).

A l'orée de la forêt, un pont de bois enjambe un torrent d'eau limpide, on voit des champs de terre brune, des



Arcane n° 1 : Le Bateleur.

granges lointaines, des fermes isolées... (7/177).

Puis les champs cèdent la place à une contrée inculte. Le bois paraît aussi touffu et ancien que la forêt d'Arden, mais la route est toujours large et bien entretenue (7/178).

La route oblique vers les hauteurs et on doit gravir ses lacets jusqu'à une éminence plus élevée. Les conifères deviennent plus nombreux. Puis la route redescend en pente douce. Des colonnes de chariots se dirigent vers Ambre, ainsi que des cavaliers en tous sens. On trouve des auberges accueillantes au long de la route qui s'améliore à mesure qu'on se rapproche d'Ambre. On aperçoit d'abord le Kolvir, puis Ambre qui miroite au soleil. La route, de plus en plus fréquentée, serpente en lacet dès qu'on atteint les hauteurs. On suit sans cesse des montées et des descentes, mais on gagne régulièrement de l'altitude. Ambre reste alors toujours dans le champ de vision du voyageur. On atteint la Porte Est — un vestige d'anciennes fortifications — puis on se dirige vers les hauteurs de Sarment Est, un faubourg de la cité d'Ambre (7/216).

La cité

De nombreux styles coexistent dans la cité d'Ambre. La mode vestimentaire ressemble à celle de la fin du Moyen Âge terrien, des débuts de la Renaissance. Mais les voyageurs d'Ombre ont familiarisé les Ambriens à des costumes d'origine hétéroclite. Si vous portez un jean et une chemise terrienne, ajoutez simplement un ceinturon, quelques armes blanches, un manteau et des bottes... (8/81).

En prenant vers le sud de la Grande Promenade, on parvient à proximité de Fin de Terre, où la brise est plus vive. En hiver, l'océan gris ardoise est strié d'écume blanche. De nombreux oiseaux tournent au-dessus des vagues, et des dragons au corps sinueux. En passant sous la Grande Arche, on atteint l'esplanade où le regard embrasse un panorama vertigineux. Le large escalier du Kolvir descend le long d'une paroi presque verticale jusqu'à la grève de sable et de roche noire, loin en contrebas (8/91).

Le jusant y modèle les ondulations du sable comme des rides sur le front d'un vieillard.



Bleys.

La brise y est plus forte et l'atmosphère est relevée par une odeur saline (8/92).

Si l'on revient vers le Palais pour s'enfoncer dans la ville, on croise quelques monuments et bâtiments importants, dont l'ambassade begmane. Puis des boutiques pour touristes avant d'atteindre les rues où divers corps de métier exercent leur activité. On peut s'y désaltérer dans des cafés et regarder à loisir piétons et cavaliers (8/85).

La Grande Promenade

A l'heure du crépuscule, la Grande Promenade résonne de claquements de sabots sur les pavés. Elle est flanquée de globes de liquide phosphorescent juchés sur de hauts piliers et cernés par des myriades de phalènes à longue queue des montagnes. Les flâneurs sont nombreux sur l'avenue. Des chariots fermés passent près des piétons. On y promène son dragon vert en laisse. On y croise des femmes portant des loups et des dominos argentés. Les habitants d'Ambre connaissent presque tous les membres de la famille royale qu'ils saluent respectueusement, mais sans ostentation, lorsqu'ils les croisent (7/75).

Sur la Grande Promenade, on croise des personnes portant des costumes traditionnels d'une douzaine de régions d'Ambre et la brise apporte de nombreuses odeurs de cuisine provenant des étals, de quoi satisfaire une multitude de goûts. On peut s'arrêter pour déguster des tartes, des yaourts, des confiseries si on ne sait résister aux stimuli trop puissants... (8/90).

Restaurants d'Ambre

Au sommet de Sarment Est, se trouvent de nombreux restaurants qui épandent une odeur alléchante dans les rues. Dans une rue latérale qui s'élargit pour former une place circulaire, au centre de laquelle trône une fontaine — un bassin de pierre rose où urine un dragon de cuivre cabré à la patine verdâtre magnifique —, se trouve *Le Puits*, un restaurant en sous-sol avec dix tables en terrasse qu'isolent une clôture de piquets de cuivre et des bacs contenant des arbustes. La coutume est de jeter des pièces dans la fontaine pour faire des vœux (7/217).

Droppa MaPantz, le bouffon de la Cour, est copropriétaire du *Puits*. Cela explique sans doute sa clientèle très relevée (7/219).

Aux deux tiers de la Grande Promenade, on trouve *L'Orphie du Violoneux*, où la nourriture est excellente. Plus tranquille, *Le Filet*, à l'angle de la rue des Forgerons et des Ferronniers, possède une excellente réputation et est moins bondé que le précédent. Mais c'est devenu un



Le Port d'Ambre.

peu trop mondain depuis que les nobles et les petits négociants l'ont découvert. Mais si l'on va plus loin, jusqu'aux docks, derrière la baie à l'ouest, on trouve un coupe-gorge appelé ruelle de la Mort. Il y a là un excellent restaurant appelé *Chez Guillaume le Sanguinolent*, tenu par Andy, le cousin de Guillaume qu'on a retrouvé assassiné. Précédemment l'enseigne en lettres vertes portait le nom *Chez Sam le Sanguinolent*. Il y eut aussi auparavant Jak, Eddie, etc. (7/74).

Mais quel que soit le propriétaire du lieu, on y déguste les meilleurs poissons d'Ambre. Sa réputation est venue jusqu'aux Cours du Chaos (10/84).

Spécialité : le pagre (7/84).

Le quartier du Port

Sarment Ouest est un autre quartier d'Ambre, une artère qui descend vers le port (8/89).

Au bout de la Grande Promenade, pour rejoindre le port, prenez la rue des Tisserands qui rejoint les premiers méandres de Sarment Ouest. Cette artère, plus étroite que la Promenade mais large malgré tout, descend en ser-

pentant jusqu'au quartier du port. Bien qu'espacés, les réverbères offrent une clarté suffisante aux noctambules. Attention, la descente est parfois raide, empruntant de nombreux lacets. On aperçoit parfois la mer, des lueurs qui dansent sur une étendue brasillante et ondulante, délimitée par les chapelets lumineux incurvés de la Promenade du port. La brise apporte des senteurs océanes, des odeurs d'embruns (7/77-78).

Ambre possède une marine marchande fameuse. C'est en son honneur que Corwin a composé la « Ballade des Grands Navigateurs » qui est devenue leur chant fétiche. Ce ne sont pas les manufacturiers qui ont fait la réputation d'Ambre, et l'agriculture n'a jamais été un point fort. Mais ses navires sillonnent les ombres, font la navette entre les points les plus divers et transportent tout. Il n'est guère un Ambrien, noble ou pas, qui n'ait passé un certain temps dans la marine. Il y a bien longtemps que la famille royale a tracé les routes marchandes qu'empruntent les vaisseaux, et chaque capitaine connaît par cœur les mers de deux douzaines de mondes (4/56).

Dans la journée, la malpropreté de la promenade du Port







Le Palais ou son reflet ?

est mise en relief par le soleil. On peut admirer des vaisseaux aux nombreux mâts et aux voiles d'or qui contournent la jetée pour pénétrer dans le bassin. Au soleil couchant, les pavés se parent d'une palette de nuances terre et feu. Les passants sont plus rares et la brise charrie des odeurs de cuisine. Les feuilles bruissent sur la chaussée ; de petits dragons jaunes planent dans les courants aériens, loin au-dessus des têtes ; des voiles d'arc-en-ciel ondoient au nord, au-delà du palais. A la nuit tombée, les odeurs très fortes de varech et de saumure couvrent celles des immondes omniprésents sur la chaussée et les trottoirs. Les passants sont plus bruyants et vêtus d'atours plus colorés que sur la Grande Promenade. Sur la berge ouest, on trouve la ruelle de la Brise marine aux nombreux restaurants de poissons (8/107).

C'est un quartier mal famé. On y rencontre des marins qui ont dilapidé leur solde et cherchent à se renflouer d'une façon expéditive (7/84).

On trouve également des établissements de strip-tease derrière la promenade (7/85).

On peut payer en monnaie de mondes du Cercle d'Or dans toutes les tavernes du port (7/84).

Le Palais

Une statue d'Oberon en bronze occupe l'extrémité du Grand Boulevard d'Ambre. Elle est malheureusement couverte de fientes d'oiseaux (9/120).

Le grand palais d'Ambre est dominé par la bannière verte d'Oberon : licorne blanche sur champ herbeux, rampante, tournée vers la dextre. C'est là le lieu légendaire où les princes d'Ambre ont passé leur enfance (1/106).

A l'enceinte du Palais, devant la porte de la poterne, retournez-vous pour contempler une vue splendide de la ville pointillée de lumières (8/112).

L'entrée principale du Palais est toujours très animée. Vous pouvez confier votre monture aux Écuries royales dont les valets sont très qualifiés... Si vous avez du temps, visitez les jardins. Terrain de manœuvres, allée bordée de buissons, jets d'eau, les gardes royaux patrouillent discrètement parmi les promeneurs oisifs (3/11).

Il y a un jardin à la française derrière le palais d'Ambre. L'aspect de la façade arrière est plus moderne. De nombreux balcons permettent aux princes de profiter de la vue du parc depuis leurs appartements (6/171).

Si vous avez la chance d'être à Ambre au printemps ou en été, c'est la saison idéale pour visiter les célèbres jardins du Palais. Sinon, il reste le jardin japonais de Benedict, qui est situé assez loin du Palais. On y va pour prendre le thé (8/84).

Retraversez le jardin pour rejoindre le Palais par l'entrée de derrière... En haut d'un vaste escalier à révolution, un soldat contrôlera votre entrée dans le Palais (3/12).

Visite du Palais

De part et d'autre de l'entrée principale, on trouve des salons de réception. Puis, si l'on avance dans le vaste couloir, on trouve à gauche la grande salle du trône qui fait face à une petite bibliothèque à droite. L'escalier principal au fond mène aux étages des appartements princiers.

Le soir, au Palais, les invités s'attardent parfois pour boire du cidre chaud devant la cheminée d'une des petites salles de l'aile est (7/219).

La salle du trône est gardée dans la journée. C'est là que sont célébrés les grands événements du royaume (5/16).

Après avoir traversé le grand vestibule, on s'engage dans un corridor qui mène à un choix d'escaliers (8/129).

Notamment celui qui mène à la salle ronde, au sommet de la plus haute tour d'Ambre avec un balcon très étroit. De là, on peut voir les cours du palais ; les terrasses de la ville

Fête au Palais (page ci-contre).



E. Maenir

s'étendent dans leur durable élégance jusqu'aux bords du Kolvir (3/67).

De nombreuses tapisseries ornent les murs du rez-de-chaussée du palais : l'une représente une scène sylvestre idyllique, avec un couple venant de faire un déjeuner champêtre ; une autre une scène de chasse où des hommes et leur meute poursuivent un cerf magnifique, qui semble avoir encore des chances d'échapper à ses poursuivants s'il ose tenter un bond impressionnant (7/73).

Dans l'escalier, on peut contempler d'autres tapisseries déclinant les mêmes thèmes de chasse comme celle qui se trouve en face des appartements de Corwin, très ancienne et presque décolorée. Elle représente un cerf qui agonise en tournant la tête vers les chiens qui le pourchassent (4/66).

Un portrait d'Oberon se trouve dans un corridor du premier étage de l'aile ouest. Il y est représenté avec un sourire égrillard mais fort séduisant (8/122).

Derrière l'escalier principal et attenantes à la salle du trône, les cuisines sont rarement désertes, les grands feux rougeoient en permanence. Et les glaciers sont toujours pleines (8/69).

Les serviteurs des personnalités invitées s'y tiennent pour y prendre une collation (8/77).

La cave est bien fournie en vin de Bayle (le plus consommé à la cour d'Ambre). Il est bien sûr de couleur ambrée (6/137).

L'armurerie principale se trouve dans un couloir au-delà des cuisines (8/154).

Il existe diverses salles à manger où les membres de la famille ont coutume de se réunir pour déjeuner. Mais on peut aussi servir de légères collations informelles dans une salle habituellement destinée à d'autres usages (8/70).

La grande salle à manger du premier étage est sur le devant du Palais (8/113).

Elle a un sol de marbre et sert pour les grandes occasions. Le cérémonial d'un dîner d'apparat à la cour d'Ambre est impressionnant (4/68).

Cinq sonneries de trompettes annoncent l'arrivée du roi. Tout le monde se lève.

Le roi gagne sa place à l'énorme table centrale qui est occupée par la famille royale (1/165).

Un serviteur est placé derrière le roi. Les échantons font le tour de la table pour remplir les verres de vin. On porte un toast en son honneur :

« Puissiez-vous toujours demeurer en Ambre qui demeurera éternellement ! »

Dans la vaste salle à manger, chacun gagne la place qui lui

est attribuée par le protocole. Toutes les robes superbes, tous les costumes portés par la noblesse d'Ambre flamboient sous les yeux. Les tables sont garnies de nourriture mais on ne mangera qu'après le roi.

Quand les convives sont assis, les musiciens se remettent à jouer en sourdine (8/160).

Certaines musiques d'Ambre sont très connues sur Terre, tel l'hymne d'Ambre qui est *Vertes campagnes*. On raconte d'ailleurs que le prince Corwin, qui se pique de composer des chansons populaires, est à l'origine de classiques du répertoire terrestre (8/167).

La musique accompagnera tout le repas. Les mets sont gardés au chaud sur une desserte rangée contre la paroi du fond à mesure qu'ils arrivent des cuisines. La table la mieux située est placée près de la grande fenêtre du mur sud qui surplombe la ville (8/157).

Au dessert, on apporte de la nourriture et du vin aux musiciens, qui rangent leurs instruments. Puis on apporte



Arcane n°3 : L'Impératrice.

aux convives les desserts : des fruits exotiques accompagnés d'une sauce surprenante : (8/163)

des melkas dans les Snelters (7/221).

Au fond de la salle à manger, une porte permet de rejoindre directement la partie de l'étage occupée par les appartements princiers.

Les gens qui logent au palais d'Ambre pourraient rester enfermés dans leurs appartements, qui sont plutôt de luxueuses suites contenant tout ce qui est nécessaire au confort et à l'agrément. C'est d'ailleurs ce qu'ils font la plupart du temps (6/169).

A l'entrée de la salle à manger, sur la droite, un panneau coulissant permet d'accéder à un réduit aménagé dans la paroi de la bibliothèque qui la jouxte. Là, une échelle monte jusqu'à une porte secrète donnant sur le balcon de la salle de lecture. On y trouve aussi un escalier en colimaçon qui descend jusqu'aux cavernes (9/204).

La bibliothèque contient énormément de livres, des vitrines, un coffret de cristal contenant des jeux d'atouts. Des tables basses et des fauteuils confortables accueillent ses érudits visiteurs qui pourront y trouver la quintessence de la culture de tous les mondes d'Ombre (1/109).

Les souterrains

De l'autre côté de la salle à manger se trouve un couloir obscur et étroit, éclairé par des grandes bougies glissées sur des candélabres, où un soldat, armé d'une hache, est habituellement de faction. Les membres de la famille royale y ont libre accès, mais le garde note leurs allées et venues et fait son rapport lors de la relève (7/226).

Il garde une petite pièce où sont stockées quelques lanternes et qui mène à un interminable escalier en colimaçon qui tourne autour d'un puits central, éclairé par quelques bougies dans des manchons de verre, des torches glissées dans des supports muraux et des lanternes suspendues (7/227).

Les lieux sont humides et sentent le moisi (7/228).

Au fond du puits on découvre un banc, une table, quelques étagères et caisses, à l'usage du garde qui y reste en faction quand il ne fait pas de rondes. C'est le niveau des cellules dans lesquelles les prisonniers politiques les plus défavorisés par le destin viennent finir leurs jours, tournant comme des ours en cage et perdant progressivement la raison. Si le garde est absent, on peut l'appeler, mais parfois seul l'écho vous répond tant ces cavernes sont vastes (7/229).

Ces oubliettes sont creusées dans les entrailles d'Ambre. Elles comportent des cellules généralement sombres, maldorantes et humides, des salles de torture avec chevalets et pincettes (1/162).



Oubliettes.

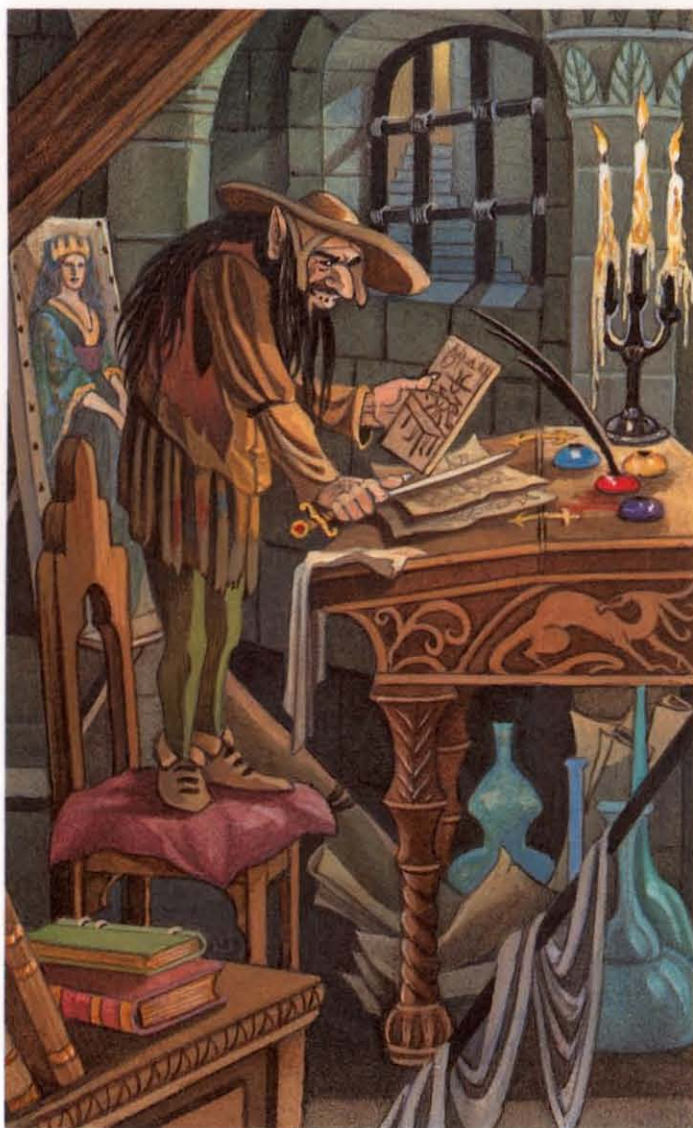
Une cellule permet de faire environ quatre pas en largeur, cinq pas en longueur. Une fosse d'aisance creusée à même le sol, et un matelas de paille dans un coin. Une petite ouverture est aménagée dans le bas de la porte. Derrière cette ouverture, arrive parfois un plateau avec un morceau de pain rassis et un broc d'eau (1/169).

La porte est en chêne, lourde, épaisse, cerclée de fer, avec une grille à hauteur d'homme permettant de regarder à l'intérieur pour savoir si le prisonnier est toujours vivant. Pas de fenêtre (1/183).

Des rats y trottaient, on entend les gémissements d'autres prisonniers. On y oublie parfois les prisonniers dont la mort passe inaperçue (1/175).

Le repaire de Dworkin

Dans certaines pièces de la partie la plus ancienne du Palais on trouve des portes *sub specie spatium*. Ceux qui



Le repaire de Dworkin.

découvrent le moyen de les emprunter ont à leur disposition des alcôves et des issues supplémentaires et secrètes (9/208). Tel est par exemple le cas du repaire de Dworkin. Aucune fenêtre pour cet appartement qu'on ne saurait atteindre par ses propres moyens sans recourir à quelque magie.

Un tapis coloré couvre le sol de pierre, dans une pièce sans fenêtre encombrée de livres et d'objets exotiques, éclairée par des bols de lumière suspendus haut dans les airs sans aucun soutien visible (9/226).

Un crâne trône sur la table de son cabinet de travail (1/190).

Les rayonnages sont chargés de livres sur tous les murs (4/71).

Au fond, deux portes. Près de la porte de droite, une longue table basse sur laquelle s'accumulent ouvrages et documents. Des objets bizarres occupent les espaces libres sur les étagères, les niches et les recoins curieux des murs : ossements, pierres, poteries, tablettes gravées, lentilles de verre, baguettes magiques et autres instruments mystérieux. L'immense tapis ressemble à un Arbesil. Une sorte de branche de corail luit faiblement sur une étagère (4/72).

La porte de gauche donne dans une petite chambre sans fenêtres avec une petite cheminée. Les murs de pierre s'arquent au plafond. En face une énorme porte renforcée de métal (4/73).

La Galerie des Miroirs

Autre curiosité du Palais, la Galerie des Miroirs, qui n'est indiquée dans aucun guide. Et pour cause, elle ne cesse de disparaître pour réapparaître peu après! (9/215)

L'anomalie la plus déconcertante du Palais d'Ambre, la Galerie des Miroirs, ne semble pas seulement être bien plus longue dans un sens que dans l'autre mais elle contient, comme son nom l'indique, d'innombrables miroirs. Littéralement innombrables. Lorsqu'on essaie de les compter on n'obtient jamais deux fois le même résultat. Les flammes papillotantes des bougies plantées dans de hauts candélabres s'y reflètent à l'infini. On y trouve des miroirs démesurés ou minuscules, des miroirs larges ou étroits, des miroirs teints, des miroirs déformants, des miroirs aux cadres tarabiscotés (moulés ou sculptés) ou d'un dépouillement exemplaire, des miroirs sans cadre du tout, des miroirs aux formes géométriques multiples et aux angles aigus ou aux formes imprécises, des miroirs incurvés.

Le visiteur, humant au passage les fragrances des bougies parfumées, perçoit parfois des présences subliminales au sein des reflets : des entités qui s'évanouissent dès que le regard s'attarde sur elles. Il est d'ailleurs préférable de ne pas réveiller ses génies assoupis. Nul ne peut prévoir ce qui l'attend ici. On ne sait si ces miroirs sont les portes



Bosquet de la Licorne.

d'obscurs domaines d'Ombre, s'ils engendrent une sorte d'hypnose qui plonge le visiteur dans d'étranges états oniriques, s'ils projettent les passants dans des royaumes symboliques décorés par les meubles de l'esprit, s'ils se livrent à des jeux cérébraux malveillants ou bienveillants, ou encore si ce n'était rien de tout cela, tout cela, ou une partie de tout cela. En tout cas, s'y aventurer n'est pas sans dangers, car on y a retrouvé des voleurs, des serviteurs ou des visiteurs décédés, inconscients ou en état de choc et errant dans ce passage en marmonnant des propos sans suite, l'expression hébétée.

En outre, à l'approche des solstices et des équinoxes — bien que cela puisse se produire en toute saison — le corridor change d'emplacement ou disparaît carrément quelque temps. Il inspire de la méfiance à la plupart des Ambriens, même s'il peut aussi bien accorder des récompenses qu'infliger des blessures, offrir des présages ou des intuitions utiles autant que faire subir de pénibles épreuves au système nerveux.

En certains cas, on dit qu'il vient à la rencontre de quel-

qu'un pour lui apporter ses présents ambigus. En de telles occasions, on considère qu'il est encore plus dangereux de décliner une telle invitation que de l'accepter (9/246-247).

Le tombeau de Corwin

Près de la cuisine, il y a une porte dérobée conduisant au jardin. En suivant une allée orientée nord-ouest, on trouve une trouée dans la haie qui mène à un sentier accidenté qui grimpe en pente douce, puis change de cap et devient plus abrupt. On longe une corniche qui surplombe le Palais. On atteint après trois kilomètres une large pente en forme de fer à cheval. Le chemin passe entre des murailles de pierre et conduit à un petit édifice de pierre cerné d'herbes folles et de buissons. On avait autrefois apporté de la terre sur ce sol rocailleux afin de permettre des plantations, mais ces dernières avaient ensuite été oubliées et laissées à l'abandon. Assis sur un des bancs de pierre disposés en face, on peut contempler à loisir le tombeau (ou plutôt le cénotaphe) de Corwin. Dans une niche repose un sarcophage vide, où quelques mots sont gravés.

C'est un lieu calme et silencieux, propre à méditer (7/221). Ce tranquille tombeau se dresse, isolé, sur une pente rocheuse, abrité de trois côtés contre les intempéries, entouré d'humus apporté où ont pris racine deux arbres rabougris, divers buissons, des herbes folles et de gros tronçons de lierre des montagnes.

Le monument est bas et long, avec deux bancs sur le devant, et le lierre a eu la gentillesse de la recouvrir en grande partie, masquant une inscription emphatique gravée sur la paroi sous le nom de Corwin. La tombe est déserte la plupart du temps (3/79).

Le Bosquet de la Licorne

Le Bosquet se trouve en Arden au sud-ouest de Kolvir, non loin de ce saillant de terrain où le sol entame sa descente finale dans la vallée, appelée Garnath.

Un coin à peine masqué à la vue, entre Garnath et la mer, à vingt ou trente pas de la crête supérieure. Une clairière dissymétrique où une petite source coule d'un amas de roches, faisant une mare bien claire, puis un minuscule ruisseau qui s'en va vers Garnath et se poursuit bien au-delà (3/86).

Oberon a prétendu, des âges auparavant, y avoir vu la licorne et connu des événements particuliers qui l'ont conduit à adopter la licorne comme emblème d'Ambre et à lui faire place dans ses armes.

Corwin raconte les circonstances dans lesquelles comment il a, lui aussi, aperçu la Licorne :

« Une douceur blanche et frémissante l'enfermait, comme si elle eut été couverte de duvet plutôt que de poil et d'une crinière ; ses petits sabots fendus étaient dorés de même que la corne spiralée et fine qui ornait sa tête étroite.

Elle se tenait sur une des petites roches et broutait le lichen qui y poussait. Ses yeux (...) étaient d'un vert émeraude brillant (...).

Elle eut un geste nerveux, rapide, des pieds de devant, battant l'air et frappant la pierre par trois fois.

Puis elle se brouilla et disparut comme un flocon de neige, sans un bruit, peut-être dans les bois qui se dressaient à notre droite... Dans la mousse, je vis les minuscules empreintes de sabots » (3/94).

Un certain nombre de créatures magiques, comme la Licorne, peuvent ainsi se rendre où elles le désirent en n'importe quel lieu d'Ombre (6/108).

Julian prétend l'avoir entrevue une fois de loin. Il dit que ses chiens ont refusé de lui donner la chasse.

Oberon y voyait toujours un bon présage (3/94).

Les Reflets

Tir-na Nog'th

Les Ambriens confrontés à de sérieux problèmes ont coutume de prendre une journée de repos et de passer une nuit à Tir-na Nog'th. Pour y avoir des présages (3/187).

Ce lieu sert peut-être à matérialiser les craintes et les désirs secrets des Ambriens, en les mêlant à un dédale inconscient de suppositions (4/47).

Quand la lune se lève et qu'Ambre apparaît vaguement dans les cieux, les étoiles brillant à travers ses monuments, ses tours enveloppées de halos pâles, les mouvements minuscules sur ses remparts, on attend sur la plus haute crête de Kolvir, là où sont façonnées les trois marches grossières dans la pierre...

Quand la clarté de la lune les touche, la forme de l'escalier



Arcane n° 4 : L'Empereur.



Tir-na Nog'th.

tout entier s'ébauche, enjambant le vaste golfe par-dessus la mer, jusqu'à la vision de la ville. Quand le clair de lune l'inonde, l'escalier a pris le maximum de consistance qu'il aura jamais et on pose le pied sur la pierre (3/188).

Il y a un risque si des nuages apparaissent et se massent suffisamment pour faire obstacle aux rayons de lune, car Tir-na Nog'th rejoint alors le néant. Il est toujours conseillé d'avoir au sol un homme qui puisse, à tout instant, vous ramener avec votre Atout si la cité vient à disparaître (4/205). Cela commence par une forme très insubstantielle, à peine visible, qui apparaît subitement. Elle demeure suspendue dans les airs, enlumivée d'étincelles furtives. Fines comme les fils d'une toile d'araignée, les premières lignes se dessinent au-dessus du rocher (4/207).

Sous les rayons de lune, les lignes prennent progressivement une apparence plus tangible. On distingue nettement les contours de la ville au-dessus et l'escalier est parfaitement visible, même si certains endroits sont moins marqués que d'autres.

Les marches commencent par s'enfoncer sous votre poids. Il faut attendre. Quand Tir-na Nog'th a perdu sa transparence et que les étoiles pâlisent derrière elle, l'escalier a perdu son élasticité et s'élève, tantôt translucide, tantôt transparent, étincelant, sans interruption jusqu'à la ville silencieuse qui flotte au-dessus de la mer (4/208).

Quand on regarde trop fixement une partie quelconque de l'escalier, il perd son incertaine opacité et on voit l'océan loin au-dessous comme à travers du verre. En haut de l'escalier, on entre dans la ville fantôme comme on entre à Ambre après avoir escaladé le premier grand escalier blanc au flanc de la face maritime du Kolvir (3/189).

Quelques pas sur cet escalator céleste, et l'on gagne le royaume des rêves concrétisés, des névroses bipèdes et des prophéties douteuses, la cité lunaire où les souhaits sont exaucés de façon ambiguë, la ville au temps déformé, à la beauté blafarde (4/208).

Le royaume où les fantômes jouent à faire les fantômes, où les présages, les menaces, les signes et les désirs animaux hantent les avenues et les hautes murailles du palais d'Ambre dans le ciel : Tir-na Nog'th.

Le clair de lune a de l'intensité à Tir-na Nog'th, il argente les facettes visibles de tous les lieux imaginés... Des inconnus s'animent autour de vous, apparaissant aux fenêtres, sur les balcons, sur les bancs, aux portes... Passez sans crainte d'être vu, car en vérité, dans ce monde, vous êtes le fantôme de toute leur substance.

Fantômes... Ombres d'ombres... Images de probabilités... Pourrait-être et pourrait-avoir-été... Probabilité perdue... Probabilité retrouvée... Sur la Promenade, vous croiserez peut-être des visages connus... De quoi s'occupent-ils? Difficile à dire... Des lèvres bougent, des visages s'animent. Il n'est pas de mots pour vous dans tout cela. Vous passez parmi eux sans qu'ils vous remarquent (3/192).

Le silence argenté, seul le bruit étouffé de vos pas... Encore des brumes à la dérive vers le cœur des choses... Le palais, incendié de lune... La rosée en gouttes de mercure sur les tiges et les pétales délicats dans les jardins en bordure des allées... La lune vagabonde à l'éclat insoutenable comme celui du soleil à midi, pâlisant les étoiles... Le silence et l'argent... La clarté... (3/186)

Devant les jets d'eau, les bancs, les bosquets, les niches adroitement ménagées dans les labyrinthes de haies... Au long des allées, sur une marche par-ci, par-là, par-dessus des petits ponts... Au bord des étangs, entre les arbres; devant une étrange sculpture, un rocher, un cadran solaire (ou lunaire ici?), à droite pour contourner la partie nord du palais, puis à gauche dans une cour surplombée de bal-





cons, encore des fantômes, ici et là, sur les balcons, derrière, à l'intérieur... (3/195)

Des fleurs fantômes qui tremblotent sur leurs tiges, buissons fantômes qui secouent leurs pétales comme des feux d'artifice figés. Et dépourvus de couleurs. Seule l'esquisse essentielle, les degrés de luminosité argentée seuls à déterminer l'attrance plus ou moins forte de l'œil. Ici, rien que l'essence des choses. Tir-na Nog'th est peut-être une sphère particulière d'Ombre dans le monde réel, provoquée par les impulsions du moi — une image à grandeur réelle projetée dans le ciel, peut-être même un moyen thérapeutique? (3/194).

On a la vision de fantômes qui vivent et agissent, mais on ne peut intervenir ni se faire reconnaître d'eux. Parfois les visions entrevues se réalisent dans sa vie. Cela ressemble à ce qui est arrivé dans la cité céleste de Tir-na Nog'th, trop similaire pour être une coïncidence. Le décor n'est pas toujours complet, manquent les ténèbres, la confusion, les émotions tumultueuses éprouvées lors de la vision, mais la scène est campée à peu près de la même façon malgré de légers décalages (5/18).

Le temps n'est lui aussi, qu'un rêve à Tir-na Nog'th (3/196).

Au matin, la cité s'anéantit. La pierre tremblote entre l'opaque et une brumeuse transparence. Si on n'y prend pas garde, on commence à couler par le plancher, puis on tombe dans l'océan (3/200).

Après le premier rayon du soleil, Tir-na Nog'th a disparu (4/220).

Rebma

L'escalier qui mène à Rebma s'appelle Faiella-bionin. Il est difficile à repérer (1/87).

Un tumulus pyramidal de deux mètres cinquante fait de pierres grises de la grosseur d'une tête marque le début de l'escalier (1/88).

Sur l'escalier, les corps ne flottent pas, on marche comme à la surface bien qu'un peu plus lentement. Il est possible de respirer sous l'eau tant qu'on reste sur l'escalier ou dans la ville (1/89).

Sinon, la pression de l'eau s'abat sur vous (1/93).

L'escalier ressemble à du marbre blanc, veiné de rose et de vert. Sa largeur est de sept mètres et il comporte une rampe de chaque côté. Successivement à droite et à gauche toutes les quinze marches, des piliers de sept mètres de haut surmontés de flammes éclairent les lieux. Vers la fin de l'escalier, une arche gigantesque annonce la ville (1/91).

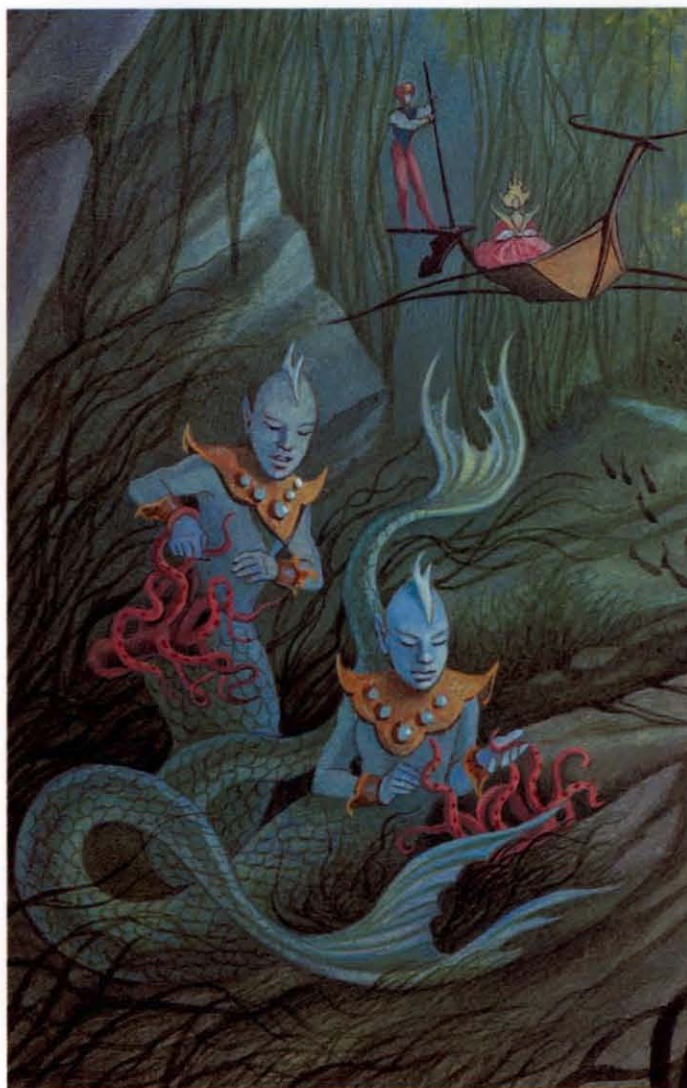
Elle est sculptée de tritons, de nymphes, de sirènes et de dauphins et brille comme de l'albâtre. Des gardes y veillent en permanence (1/92).

Un brouillard vert règne sur toute la ville. Passé la porte d'or de Rebma à la fin de l'escalier, on entre dans la ville. Les immeubles y sont très hauts, d'apparence fragile, groupés selon leur style. Il y a de larges avenues éclairées par des piliers-torches. Les fenêtres sont octogonales et garnies de vitres teintées. Les poissons multicolores nagent dans toute la ville.

Rebma est la ville fantôme, le reflet d'Ambre dans la mer. Tout ce qui se trouve en Ambre s'y trouve en double comme dans un miroir. Le peuple de Llewella y vit comme si c'était Ambre (1/86).

Une guerre en Ambre ou n'importe quel événement important se réfléchirait dans Rebma (1/95).

Tous les aléas de la politique en Ambre ont leurs répercussions dans les reflets comme Rebma ou Tir-na Nog'th.



Rebma.

Mais si un nouveau roi était couronné, la chose aurait son reflet dans toutes les Ombres (1/133).

Les habitants de Rebma ont des cheveux verts, violets ou noirs et leurs yeux sont généralement verts, parfois noisette.

Les hommes d'armes portent des slips en cotte de mailles, des capes aux courroies croisées sur la poitrine et de courtes épées suspendues à une ceinture de coquillages (1/94).

Le palais est une réplique du palais d'Ambre, qui apparaît voilée par le vert de l'eau et brouillée par les innombrables miroirs étrangement placés sur les murs, à l'extérieur comme à l'intérieur (1/94).

La salle du trône est de cristal.

La salle à manger de marbre est décorée de filets et de cordages rouges et bruns.

La Marelle de Rebma a les mêmes pouvoirs que celle d'Ambre (1/86).

Elle est dans une salle où peu de gens s'aventurent. Seuls un fils ou une fille d'Oberon peuvent traverser la Marelle sans mourir. Cette épreuve confère à qui la subit un pouvoir sur les Ombres (1/96).

Moire a déjà envoyé des sujets sur la Marelle pour tenter de conquérir son pouvoir. Sans succès (1/96).

Pour se rendre à la Marelle de Rebma, il faut suivre un long couloir étroit et descendre au fond de la mer par un escalier en spirale qui rougeoit et s'enfonçait dans une obscurité totale. Ceux qui sont pressés préfèrent sauter pour descendre à la nage. L'escalier est une réplique de celui d'Ambre. Au fond des flammes dans les parois éclairent faiblement. L'escalier arrive dans une énorme caverne d'où partent des tunnels dans toutes les directions. Il faut s'engager dans un labyrinthe ponctué de portes et de grilles. Au septième passage, une immense porte grise, en ardoise, bordée de métal. Moire porte la clé à sa ceinture. La Marelle se trouve dans une salle de la dimension d'une salle de bal. Elle ressemble en tout point à celle d'Ambre (1/100).

La Marelle d'Ambre

L'escalier qui mène à la véritable Marelle d'Ambre est encore plus impressionnant que celui de la falaise... Le bas des marches est invisible et, après quelques pas, l'univers visible se réduit à la sphère de clarté à l'intérieur de laquelle on se déplace. Il émane en outre des ténèbres une impression d'immensité. L'escalier en colimaçon descend au milieu d'une vaste caverne, et l'on tourne sans cesse en se demandant quand on atteindra le fond. Sa longueur paraît différente chaque fois qu'on l'emprunte (8/113).

Vous descendez toujours. L'escalier semble interminable, et

il n'y a des lanternes que tous les dix mètres environ. C'est une énorme grotte naturelle. Personne au juste ne sait combien de galeries et de couloirs la traversent. Ayez une pensée pour les pauvres hères qui pourrissent peut-être dans ces oubliettes, quelles que soient les raisons de leur emprisonnement (2/245).

Au bas des marches vous trouverez une table, des râteliers d'armes et quelques cantines — le mobilier du poste de garde — mais le soldat n'est pas toujours à son poste. Une corde reliée à une cloche permet de donner l'alarme (8/115).

On peut s'interroger sur la nécessité d'entretenir une garde permanente près de la Marelle. Trouve-t-on dans les oubliettes des prisonniers qu'il est nécessaire de nourrir et de surveiller? Considère-t-on certains de ces boyaux souterrains comme des passages stratégiques vulnérables? (8/115).

Au pied de l'escalier, il faut trouver la bonne galerie. Puis atteindre le septième couloir transversal. On atteint alors une grande porte sombre renforcée de métal... (2/246).

Cette grande porte ferrée bouche l'entrée de la caverne de la Marelle. Une grosse clé est suspendue à un crochet de fer scellé dans la paroi à droite. La serrure est habituellement fermée. Pourquoi? Pas pour empêcher d'entrer, puisque la clé se trouve à côté. Pour interdire le passage à un danger risquant de surgir de la Marelle? C'est la tradition, disent les princes qui suggèrent que certains connaîtraient la réponse. Peut-être Random ou Fiona, sans doute Benedict... (7/230).

D'après Merlin, la Marelle est intimidante. C'est une débauche de lumières tourbillonnantes qu'on pourrait comparer à un océan ou à un ciel étoilé. Il s'agit d'une chose à la fois immense et très belle qui dépasse l'entendement, d'une force de la nature que l'on doit plier à sa volonté (8/99).

Le sol de la salle immense est noir et paraît aussi lisse que du verre, bien qu'il ne soit pas glissant. La Marelle brûle à même ce sol, dans ce sol (2/246).

Le halo bleuté irradié par le sol lisse et noir de la Marelle illumine suffisamment la caverne pour permettre de voir son chemin (7/231).

De forme approximativement elliptique, la spirale compliquée de la Marelle miroite dans des tonalités blanc-bleu. Des gerbes d'étincelles s'en élèvent parfois (8/118).

C'est un entrelacs subtil et puissant, composé entièrement de courbes, avec quelques lignes droites au centre. Cela rappelle ces labyrinthes compliqués qu'on dessine avec un crayon... pour aller d'un point à un autre. Elle est large d'une centaine de mètres et longue de cinquante (1/100).

Le regard parcourt l'étendue lumineuse d'arcs et d'angles, de courtes lignes droites, de longues sections

légèrement incurvées. Les motifs semblent se trouver à l'intérieur du sol et non à sa surface, comme vus en transparence sous une pellicule de glace. En faisant couvrir sa main au-dessus d'une ligne, on peut palper la force qui s'en dégage (8/119).

Après qu'elle a été traversée, la luminosité de la Marelle paraît encore s'accroître. Cela apporte à la grotte un aspect féerique — toute de lumière bleutée et d'ombres — et change en miroir la petite mare du recoin le plus éloigné où nagent des poissons aveugles (8/125).

Traversée de la Marelle

La traversée de la Marelle est une épreuve dangereuse, mais pas insurmontable. Il faut agir lentement et ne pas se laisser distraire. Les gerbes d'étincelles qui se produisent à chaque pas ne peuvent pas faire de mal. On sent juste un léger courant qui vous traverse, et au bout d'un moment on se sent euphorique. Il faut alors se concentrer encore plus et ne pas s'arrêter de marcher. Jamais. Et ne jamais non plus s'écarter du tracé, sous peine d'en mourir immédiatement. Après le premier pas plus question de reculer. Chaque avan-



cée sur le tracé de la Marelle provoque une étincelle d'un blanc bleuté. Les cheveux se dressent sur la tête. Après une dizaine de pas une certaine résistance semble se créer. Comme une barrière noire qui vous repousse chaque fois que vous essayez de la traverser. C'est le Premier Voile. Le traverser est un Accomplissement, un signe positif indiquant que vous faites corps avec la Marelle. Mais l'effort est si terrible que des étincelles jaillissent de vos cheveux.

La pression s'atténue brusquement quand le Voile se déchire devant vous. Des souvenirs remontent alors à la surface de

vos esprits. Très anciens, terrifiants ou merveilleux, des parfums oubliés, des visions fugitives... Le courant qui vous traverse fait vibrer vos globes oculaires, picote vos joues, glace votre nuque. Il faut continuer d'avancer, une ligne courbe, une ligne droite et une nouvelle barrière se dresse devant vous. Le Second Voile. Un tournant à angle droit, puis un autre, puis un troisième... D'autres souvenirs affluent. Vous avez l'impression d'avancer dans la glu. Vos pieds étincellent, vos tempes battent et votre cœur semble éclater en morceaux. Un filigrane de feu au milieu des courants et c'est la Grande Courbe. Toutes les forces de l'Univers semblent alors se liguer contre vous. Vos terreurs surnaturelles s'élèvent comme des nuages noirs et ne se dissipent que pour se reformer avec une violence plus grande. Trois autres courbes, une ligne droite et une série d'arcs courts. Dix tournants qui vous laissent étourdis, un autre arc court, une ligne droite et c'est le Voile final.

Le moindre mouvement est une torture. Tout s'acharne pour vous repousser. Les étincelles s'élèvent jusqu'à la taille, à la poitrine, aux épaules. Elles vous sautent dans les yeux. Elles vous encerclent. Vous ne voyez plus la Marelle. Un arc court qui s'achève dans les ténèbres. Faire le dernier pas, c'est vouloir traverser un mur de béton (1/101).

Cela exige que l'on aille jusqu'au bout de ses forces, que l'on soit tout entier transformé en Volonté à l'état pur. C'est une sensation puissante, sans relâche. A ce moment, parcourir la Marelle est la seule chose au monde qui ait une signification. On a toujours été en ce lieu, à lutter, on y restera toujours, sa volonté dressée contre le labyrinthe du pouvoir. Le Temps s'est effacé, il ne reste plus que la tension. Sans cesse détruit, on renaît à chaque pas du parcours, rôti par les feux de la création, glacé par le bout de l'entropie. Franchir le Voile final est la dernière épreuve qui fait de vous un initié de la Marelle, un fils de la Licorne! (3/63).

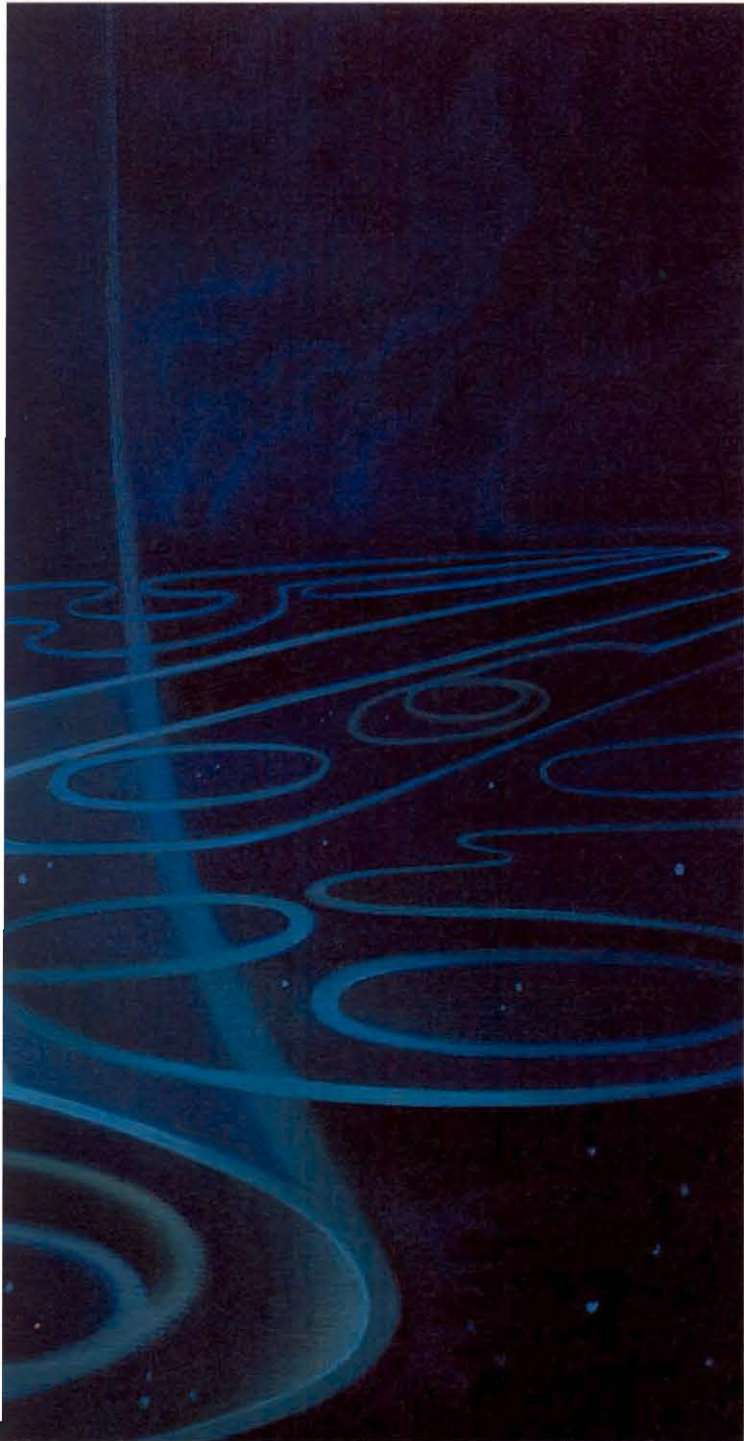
Une fois atteint ce point, la Marelle peut vous transporter à tout endroit de votre imagination. Il suffit de le désirer et de faire acte de volonté (3/65).

On ne sait combien d'éléments on doit se remémorer pour fournir les données nécessaires à la Marelle pour transporter celui qui se tient en son centre vers le lieu de son choix (7/235).

Avertissement aux lecteurs

Pour connaître tous les secrets de la Marelle d'Ambre, allez au chapitre « Magie ». Mais attention! Le contenu de ce chapitre ne s'adresse qu'à ceux qui ont lu le Cycle d'Ambre. Vous aurez été prévenus!

La Marelle d'Ambre (pages ci-contre).



Ombre



Les voyages en Ombre

Pour voyager entre les Ombres et atteindre Ambre, il faut ajouter, de mémoire, ce dont on se souvient d'Ambre, et soustraire ce qui ne convient pas. Lorsque tout coïncide, vous savez que vous êtes arrivés (1/133).

Il est plus facile de s'approcher d'Ambre que de s'en éloigner, car Ambre est le centre, la connexion (1/145).

Dans le monde réel, c'est-à-dire Ambre, l'effort qu'il faudrait déployer pour jouer avec les Ombres serait terrifiant. En plus il ne passerait pas inaperçu (1/78).

Personne ne peut traverser Ombre au sein d'Ambre, par définition l'absence même d'Ombre (2/102).

Le brouillard pose autant de problèmes que les ténèbres absolues pour un marcheur-d'ombre. En l'absence de tout point de repère visible, il est impossible d'utiliser cette faculté de déplacement (8/40).

La plupart du temps, la régularité est plus importante que la rapidité. Tant qu'il y a une progression régulière à laquelle se cramponner mentalement, on dispose d'une marge de manœuvre latérale. Une fois le processus enclenché, son régime est une question de discrétion. Les décalages rapides sont assez éprouvants pour les êtres humains. Les animaux, qui ne sont pas aussi doués quand il s'agit de se mentir à soi-même, ont plus de difficultés à suivre et deviennent parfois incontrôlables (2/139).

Un Ambrien peut en suivre un autre à la trace à travers Ombre quand la piste est encore fraîche (2/152).

Un aveugle ne peut évoluer dans les Ombres (1/170). Inversement, quiconque sait qu'on progresse en Ombre vers lui peut dresser sur la route des obstacles (1/133).

N'importe qui peut suivre une des créatures magiques qui peuvent se rendre où elles le désirent ou un voyageur d'Ombre tant qu'on ne perd pas sa trace. Et rien n'empêche un voyageur d'Ombre de se faire accompagner par toute une armée. D'importantes forces armées ont parfois traversé. C'est pourquoi on monte la garde aux frontières d'Ambre, Julian en Arden et Gérard sur les mers.

Les divers royaumes proches d'Ambre ou du Chaos ont de puissants sorciers, en raison de l'influence des deux centres de pouvoir. Certains sont devenus des experts en la matière. Même si leurs images de la Marelle et du Logrus sont imparfaites et ne peuvent être comparées aux originaux. Mais à ces deux extrémités, il n'est même pas utile d'être initié pour pouvoir s'aventurer en Ombre, dont les interfaces sont plus ténues. Ambre effectue même des échanges commerciaux avec les peuples d'ombres limitrophes. Et plus les routes établies sont fréquentées, plus il est facile de les suivre. S'en écarter est par contre assez délicat (6/108).

Il ne faut pas faire joujou avec les ombres avant d'être prêt.

C'est dangereux, même une fois qu'on a traversé la Marelle. Ce serait de la folie que de le faire avant (2/167).

Les Ombres abritent plus d'horreur que personne ne l'a jamais imaginé. Ambre paraît agir comme une sorte d'aimant sur les ombres adjacentes pour en attirer des choses; plus on s'approche d'Ambre, plus la route devient facile, même pour les choses des ombres. S'il semble se produire toujours quelques échanges entre les ombres adjacentes elles-mêmes, l'effet est encore plus prononcé avec Ambre et beaucoup plus marqué, comme à sens unique (3/121).

Quand on s'enfonce volontairement à travers les couches successives d'Ombre, en abandonnant — toujours volontairement — une part de sa compréhension à chaque pas, on parvient pour finir à un degré de démente qu'on ne peut dépasser. On se rend compte que l'on a atteint la limite d'Ombre ou la fin de soi-même.

Le temps est aussi une fonction d'Ombre et même Dworkin n'en connaît pas tous les tenants et les aboutissants (2/18).

Le cours du temps varie selon les ombres. Il passe deux fois et demi plus lentement sur Terre qu'en Ambre. Par contre dans les cours du Chaos, le temps passe plus vite (4/102).

« Je n'étais plus très loin de mon Avalon quand je tombai sur le chevalier blessé et les six hommes morts. Si j'avais choisi de passer mon chemin, j'aurais atteint un endroit où les six hommes seraient morts et le chevalier indemne — ou un endroit où lui serait mort et eux vivants et riant aux éclats. D'aucuns diront que cela n'a pas beaucoup d'importance, puisque toutes ces choses sont possibles et qu'elles existent donc toutes quelque part dans Ombre » (1/12).

Le temps, même s'il s'écoule de manière différente entre les ombres, semble donc une constante, puisqu'il permet des « rencontres ». Un mort dans une ombre peut être retrouvé vivant dans une autre, mais ce ne sera plus le même. En soignant le chevalier blessé, Corwin va créer des liens qui n'auraient pas été les mêmes, s'il avait été indemne.

Pour aller chercher des objets ou manipuler la matière entre les ombres, il faut beaucoup d'entraînement.

On s'accroche à la matière d'Ombre, on se plonge dedans pour s'en imprégner. On travaille sur les textures, du possible au probable puis au réel. Enfin on sent venir l'objet désiré et, d'une torsion presque imperceptible, on imprime le mouvement minime mais nécessaire à l'instant propice (3/34).

« Au bout d'un moment, raconte Corwin, je m'arrêtai devant un arbre creux qui devait se trouver là. J'y plongeai la main et en retirai mon épée argentée, que j'attachai à ma ceinture. Peu importait qu'elle se fût trouvée quelque part dans Ambre. Elle était ici à présent, car le bois que je traversais se trouvait dans Ombre » (2/9).

Les mondes familiers

Kashfa

Kashfa est un charmant petit royaume d'Ombre, situé juste au-delà de la bordure du Cercle d'Or des mondes avec qui Ambre commerce (7/27).

On accède à sa ville principale par une région vallonnée au sud-ouest (10/179).

Une muraille de pierre grise entoure le centre de Jidrash, la capitale de Kashfa. On y aperçoit quatre énormes bâtiments — dont le Palais et le Temple de la Licorne, qui lui fait face de l'autre côté de la place — ainsi que de nombreux édifices plus petits (10/163).

Le Palais comporte quatre corps de bâtiment principaux et un certain nombre de constructions moins importantes à



Ganelon.

L'intérieur des murailles qui délimitent la zone centrale. Il y a au-delà une autre enceinte, et une autre encore — trois fortifications plus ou moins concentriques tapissées de lierre (9/272).

Des poternes ouvrant sur des passerelles conduisent aux différentes parties du Palais (10/167).

Une petite galerie couverte court le long du Palais (10/169).

La Première Église Licornienne de Kashfa, pour traduire librement son nom, se dresse de l'autre côté de la place, à l'opposé du Palais (9/272).

Elle est immense. On y organise toutes les grandes cérémonies. Des étendards couvrent les murs et on y place des bouquets de fleurs un peu partout (9/274).

Pour les cérémonies, une auberge sert de résidence officielle.

Cette annexe aux multiples utilisations sert pour la circonstance de logement aux personnalités invitées à la hâte ainsi qu'aux serviteurs, courtisans et personnages faisant partie de la suite (9/272).

Une salle aux murs de pierre grise décorés d'étendards et de boucliers, au sol couvert de tapis tressés. Les meubles sont de facture grossière, le feu ne réussit pas à dissiper l'humidité ambiante (9/271).

Splendeur barbare de pacotille et tout le reste. Kashfa est une sorte de trou perdu sur le plan culturel (7/27).

Avalon

« Notre Avalon est tombée, mais en Ombre, je trouverai peut-être son semblable. » Ainsi parlait Corwin (2/71).

Il lui fallait trouver un endroit, ressemblant à un autre endroit, lequel n'existait plus (2/9).

Il avait été détruit naguère, mais il avait le pouvoir de le recréer, car Ambre projette une infinité d'ombres (2/12).

Pourtant les souvenirs qu'on avait de Corwin n'y étaient pas bons (2/108).

« Je me souviens d'Avalon. Un pays tout en reflets d'argent, en ombres fraîches et en eaux limpides, où les étoiles brillaient avec l'éclat de feux de joie et où le vert du jour était toujours le vert du printemps. Jeunesse, amour, beauté. De fiers destriers, du métal poli, des lèvres douces, de la bière brune. L'honneur... » (2/33).

On y trouvait le ciel d'Ambre cet après-midi-là (2/84).

« Vous ressemblez au portrait qui figure sur certaines de nos vieilles pièces de monnaie... Ça remonte à loin, à avant ma naissance... » (2/89).

Corwin avait atteint l'équivalent physique du monde de son désir et devait opérer dorénavant dans les limites des situations existantes (2/89).

C'était la plus grosse agglomération de ce royaume qui ressemblait à son Avalon. La ville portait le même nom, et plusieurs milliers de personnes y vivaient, y travaillaient. Plusieurs des tours d'argent manquaient. De la fumée montait des ateliers et des débits de boissons; des gens, à pied, conduisant des charrettes ou des diligences, circulaient dans les rues étroites... Quelques drapeaux et oriflammes de couleurs vives remuaient mélancoliquement dans la brise (2/140).

La poudre à canon conventionnelle refuse de se consumer en Ambre. Un jour qu'il astiquait un bracelet destiné à Deidre, Corwin jeta le chiffon dont il s'était servi dans l'âtre. Tel quel il constituait un excellent détonateur. Mélangé à un élément inerte en quantité suffisante, on pouvait également le faire se consumer de façon adéquate (2/147).

C'était en Avalon qu'existait cette poudre rose qu'utilisaient les orfèvres. Corwin y retournait seulement pour s'en procurer et pour fabriquer des canons qui lui permettraient d'assiéger Ambre et de remonter sur le trône qui lui revenait de droit (2/71).

Lorraine

De même qu'Avalon était une sorte de reflet d'Ambre où Corwin s'était taillé un royaume, Lorraine était un reflet d'Avalon. Oberon avait fait en sorte qu'elle se trouve sur le chemin de Corwin, où qu'il aille après son évasion (5/40).

Les hommes de Lorraine ont gardé un mauvais souvenir de « leur » ancien Corwin. Toutes leurs légendes le présentent comme un démon. Malgré sa victoire, les hommes regardaient Corwin à la dérobée avec quelque chose de plus que de la peur. Peut-être craignaient-ils qu'il n'eût le désir de rester pour régner sur eux (2/73).

« Le château de Ganelon était entouré de douves et avait un pont-levis. Il y avait une tour à chacun des coins, là où se rencontraient les hautes murailles extérieures. Derrière les murailles, bien d'autres tours se dressaient plus haut (2/20).

Le pont-levis s'abaissa avec fracas. Je pénétrai dans une grande cour pavée, illuminée par des torches et jonchée de sacs de couchage. Je sentais une odeur de sueur, de chevaux et de cuisines. Une petite armée bivouaquait ici (2/21).

Le bâtiment principal était fait de pierre sombre. Après un hall interminable et une salle de réception, un escalier mène à une porte en bois au second étage. Assis à une table massive près d'une large fenêtre donnant sur la cour, se trouve le maître des lieux (2/22).

À l'extrémité opposée de la cour, des archers s'exerçaient sur des cibles fixées à des bottes de paille. Ils utilisaient un







Fête de nuit.

anneau à crochet sur le pouce et serraient la corde à l'orientale, plutôt qu'avec trois doigts. Les fantassins frappaient à la fois d'estoc et de taille, et il y avait une grande diversité dans le type des lames utilisées et dans les techniques de combat. Ils étaient environ huit cents. La majorité parlaient l'avalonais, qui est la langue d'Ambre (2/25).

Un adolescent veillait sur un énorme morceau de bœuf qui tournait sur une broche au-dessus d'un lit de braises. De temps à autre, il l'aspergeait de vin tout en tournant la manivelle » (2/29).

Autres ombres

Avernus

Un monde où le ciel est couleur de feu et les couleurs stupéfiantes. Les paysages sont arides, précipices et falaises (1/121).

Si vous parcourez la région nommée Avernus, vous admirerez ses vallées brumeuses, ses gouffres, ses cratères fumants et ses jours étouffants, ses innombrables cailloux et son sable noir, ses bêtes minuscules mais venimeuses, ses grandes plantes violettes comme des cactus sans épines.

« Et... debout au sommet d'une falaise surplombant la mer,

sous un amoncellement de nuages vermillon, je décidai que j'aimais cette région... » (1/130).

On y trouve des êtres pas complètement humains. Leur taille est d'environ deux mètres trente, leur peau très rouge. Leurs oreilles sont pointues, leurs doigts terminés par des griffes. Ils ont peu de cheveux, des yeux de chat, six doigts aux mains et aux pieds. Ils portent des vêtements légers comme de la soie, mais ce n'en est pas. Une matière grisâtre ou bleue. Chaque guerrier possède deux épées courtes, recourbées au bout (1/121).

Dans ce pays, la religion implique des dieux frères qui ressemblent aux princes d'Ambre et ont les mêmes problèmes de rivalité. Aux termes de cette mythologie, un mauvais frère, le Prince du Mal, s'emparait du pouvoir et cherchait à opprimer les bons frères. Il y avait bien entendu une Apocalypse au cours de laquelle les croyants de cette religion seraient appelés à se tenir aux côtés des bons frères survivants. On devine le parti que peut tirer d'un tel peuple de guerriers un prince d'Ambre en quête de mercenaires dévoués... (1/122).

Ri-ik

Une autre Ombre découverte par Corwin est Ri-ik. On y trouve une race de créatures à fourrure dont l'intelligence égale celle de lycéens moyens. C'est-à-dire qu'ils sont loyaux, dévoués, honnêtes et trop facilement menés en bateau par des salauds de l'espèce des princes d'Ambre.

Des gars petits, très poilus, très bruns, avec de longues incisives et des griffes rétractiles. Mais la conformation de leurs mains les rendait aptes à appuyer sur une détente de fusil. Ils accueillent Corwin avec des explosions de joie (2/224).

Il existe aussi une Ombre où les habitants ont un livre saint qui fait allusion à « l'archange Corwin qui passera avant la tempête, avec des éclairs sur la poitrine. Quand il lui sera demandé où il va, il dira : "Aux extrémités de la Terre", où il se rend sans savoir quel ennemi l'aidera contre quel autre ennemi, ni qui la corne touchera » (5/73).

Une Ombre, aux confins du Chaos, où l'on trouve une race de personnages très proches des lutins irlandais. Ils vivent dans des souterrains fermés par des roches truquées qui font office de porte dans la montagne (5/75).

De la lumière, répandue par des petites lampes accrochées le long du mur, éclaire un escalier qui descend vers un lieu plus éclairé d'où montent des sons... comme de la musique. Violons et flûtes s'échappent d'une salle au pied de l'escalier (5/77).

Dans une pièce enfumée, éclairée par des torches, des hordes de gens d'un mètre de haut, le visage rouge, vêtus

de vert, dansent au rythme de la musique ou boivent des chopes qui paraissent remplies de bière, tout en frappant des pieds, en tapant sur les tables ou en se cinglant mutuellement les épaules, souriant, riant et gueulant. D'énormes barriques s'alignent contre un mur et une quantité de fêtards font la queue devant la pièce qui a été mise en perce. Un feu colossal brûle dans la fosse au fond de la salle ; la fumée en est aspirée par une crevasse de la paroi rocheuse, au-dessus de deux entrées de caverne menant Dieu sait où (5/78).

Méfiez-vous cependant si les lutins vous invitent à se joindre à leur fête. Leur chef va bavarder gentiment avec vous, mais si par malheur vous somnolez sous l'influence de la bière... Les musiciens continuent à jouer mais plus personne ne danse. Tous les fêtards s'avancent sans bruit. Chacun d'eux tient quelque chose en main... un flacon, une matraque, un couteau. Celui qui avait un tablier de cuir brandit son hachoir. Certains soulèvent de petites pièces de mobilier. D'autres encore sont sortis des ouvertures de cavernes proches du foyer, porteurs de pierres et de gourdins. Toute trace de gaieté s'est effacée et leurs visages sont à présent sans expression ou convulsés de grimaces haineuses ou fendus de sourires fort méchants (5/82).

Le monde d'Alice

Dans ce monde dérivent des taches de lumière colorées. Une Chenille fume un narguilé, des champignons géants ressemblent à de gros parapluies et, au premier plan, une rambarde de métal brillant (7/252).

A côté, des démons tourmentent une femme rousse liée à un poteau de torture, dispensant une lueur qui blesse les yeux (8/10).

Le Chapelier verse à boire à tout le monde, y compris le Lièvre de Mars, Humpty (Dumpty), Tweedledun et Tweedledee, le Dodo et le valet de pied Grenouille qui poursuivent leur concert, tandis que la Chenille se contente de faire des anneaux de fumée. Le Chat, assis sur un tabouret proche, se contente de garder le sourire (7/254).

Une lune bleutée monte dans le ciel. La musique continue et la fresque murale se transforme en véritable paysage. En laissant le comptoir derrière soi, on atteint l'interface où les roches et les arbres peints acquièrent une dimension supplémentaire. On entend le vent sans ressentir sa caresse. On se déplace sans que les choses semblent se rapprocher (8/11).

Très loin à gauche, un personnage émacié, tenant une palette et une brosse, est occupé à peindre une suite à la fresque. Deux yeux pâles et flamboyants le fixent et se

rapprochent du bord de la peinture, passant de l'univers plat du tableau mural à celui en relief de la réalité. Une gueule gris métallisé apparaît entre un rocher et un buisson. Des yeux pâles brillent juste au-dessus et des filets de salive bleutés gouttent d'une bouche sombre pour se changer en fumée au contact du sol. Une créature très petite ou accroupie... Le monstre apparaît : nombreuses pattes, queue démesurée, écailles sombres, corps sinueux et rapide. Ses crocs sont rouges et il relève son appendice caudal pour charger (8/14).

La chose file comme un éclair, approchant rapidement. Les segments de son corps glissent d'un côté et de l'autre, elle siffle comme un autocuiseur et laisse derrière elle un sillage de bave fumante en raison de sa friction contre la peinture. Un Bandersnatch frumieux ! (8/15).

Merlin lance un sortilège d'arrêt cardiaque avec l'aide du Logrus. La sombre créature rétracte brusquement les griffes antérieures qu'elle venait de déployer et ramène ses pattes sur la partie supérieure gauche de sa poitrine, en roulant des yeux et en libérant un petit gémissement. Puis elle exhale bruyamment, s'affaisse, tombe sur le sol et roule sur le dos, ses nombreux membres dressés vers le ciel (8/15). Les chevaux et les soldats du roi franchissent les portes battantes du bar. Les militaires entrent et attachent des cordes



Créature elfique.

au cadavre du Bandersnatch ; les chevaux l'emportent (8/16). On prononce alors le nom du Jabberwock.
« Chut, met en garde le Chat. Il doit s'en trouver un quelque part dans la fresque et il est probable qu'il nous écoute. Ne l'excitez pas ! Il risque de venir nous chercher en rugissant par le bois touffé. Rappelez-vous sa gueule qui mord et ses griffes qui happent ! » Le Chat disparaît et se matérialise à l'autre extrémité du comptoir : « Je viens de l'entendre barigouler et je vois des yeux flamboyants se déplacer vers la gauche. » Il gagne un râtelier et saisit une

arme étrange et miroitante qui ondoie parmi les ombres. « J'estime qu'il serait préférable de vous munir de cette vorpaline épée » (8/17).
L'arme paraît faite de papillons de nuit et de clarté lunaire. « Ne restez pas plantés là à lourmer de suffèques pensées » s'emporte alors le Chat contre Merlin (8/18).

Planète « Fleurs »

Un immense champ fleuri s'offre à votre regard. Les fleurs sont au moins aussi grandes qu'un homme et



une brise capricieuse apporte leur fragrance suave et entêtante. Les fleurs, pour la plupart épanouies, forment un dais multicolore fantastique sous lequel vous marchez. Mais attention, si vous commencez à avoir des étourdissements et à ne plus sentir les extrémités de vos membres. Les exhalaisons de ces fleurs sont narcotiques! (8/30).

Heerat

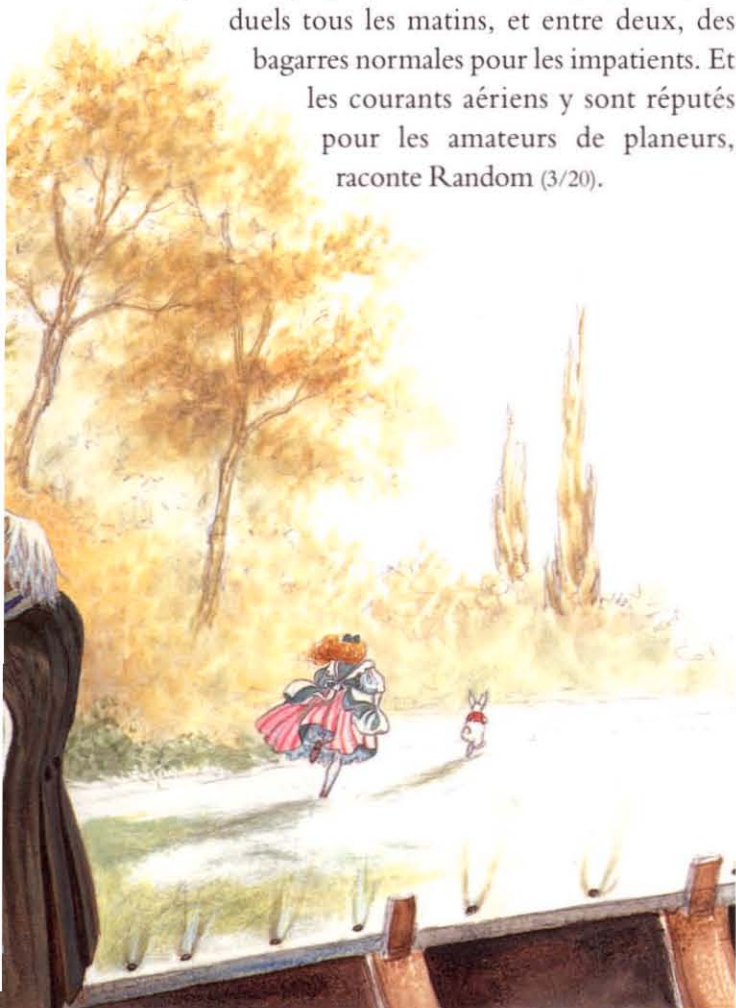
La cité-bloc d'Heerat est un lieu d'adobe et de pierres. C'est un endroit d'Ombre éloigné où Martin est passé. Un centre commercial situé au carrefour de plusieurs routes importantes (4/118).

Le monde disparu

Al'est, il n'y avait pas de soleil neuf dans le ciel, mais une vaste couronne, polie à éblouir, avec une épée brillante suspendue à l'intérieur (5/85).

Texorami

Texorami est un port large ouvert, aux journées lourdes, aux longues nuits, avec beaucoup de bonne musique, des jeux vingt-quatre heures sur vingt-quatre, des duels tous les matins, et entre deux, des bagarres normales pour les impatientes. Et les courants aériens y sont réputés pour les amateurs de planeurs, raconte Random (3/20).



Deiga

Port situé dans une Ombre éloignée d'Ambre, mais avec qui les Ambriens pratiquent des échanges en vertu de vieux accords commerciaux. Deiga est assez éloignée en Ombre pour que les armes à feu y fonctionnent (6/136).

Domaine de Dame

Le ciel est divisé en bandes alternées de sombre et de clair, une averse de fleurs pâles se met à tomber, une agréable odeur se mêle à l'air. De part et d'autre du chemin, les roches se veinent d'argent. Le monde dégage une impression de crépuscule en accord avec la lumière. Au sortir de la passe, on plonge le regard sur une vallée à la perspective déformée, où il est impossible d'évaluer les distances, emplies de clochers et de minarets d'apparence naturelle qui réfléchissent la clarté lunaire des bandes de ciel, entrecoupée d'arbres d'argent, mouchetée d'étangs comme des miroirs, traversée d'écharpes à la dérive, paraissant terrassée par endroits, naturelle et onduleuse en d'autres, pointillée d'inexplicables scintillements, dépourvue de tout signe d'habitation (5/89).

Des fleurs blanches se balancent sur leurs tiges en bordure du sentier, des formations rocheuses aux formes bizarres se dressent tout autour de vous, et leurs lignes sont si pures qu'on les dirait sculptées. Les brumes flottent toujours. L'herbe pâle scintille de rosée (5/90).

Ombres diverses

Les ombres sous des cieux invariables, pointillés, en damier, éclairés par des soleils pyrotechniques et des cascades de lumière (6/195).

* Une vaste forêt d'arbres de cristal mi-végétaux mi-minéraux qui distordent les perspectives. Il n'y a pas de traces d'êtres vivants. Mais le cristal croît très vite et peut emprisonner celui qui s'y arrête dans une véritable cage de verre. Briser cette cage est dangereux car les éclats sont aussi tranchants que des lames de rasoir (6/197).

* Une vallée chaude et morne, à la légère odeur de soufre. Une créature cramoisie, cornue, armée de défenses court le long d'une crête poursuivie par un fauve au pelage orangé et dépourvu de poils, avec de longues griffes et une queue fourchue. Les deux êtres rugissent dans des tonalités différentes (6/198).

* Des collines sombres derrière lesquelles se déploie une aurore boréale (6/199).

* Le sommet d'une montagne surplombant une vallée

Le monde d'Alice (page ci-contre).



bleue sous un ciel vert. Un pont enjambant une gorge vertigineuse sous un ciel qui avale et recrache les étoiles (10/163).

* Une plage de sable noir bordée de palmiers que vient battre une mer vert pâle (10/210).

* Un ruisseau violet sous un soleil vert dans un ciel gris perle (10/268).

* Une ville qui semblait entièrement faite de verre, avec de grands immeubles minces et fragiles et des êtres au travers desquels le soleil rose brillait, révélant leurs organes internes et les reliefs de leur dernier repas (1/65).

* Des marécages noirâtres et puants où les diplodocus regardent de haut passer les voyageurs. La monnaie consiste en des billets orange et jaune avec des chiffres romains suivis de D.R. (pour Drachae Regum). On y mange du lézard frit arrosé de bière tiède et salée. Les policiers y portent des hallebardes, sans doute pour éloigner les tyrannosaures et les ptérodactyles qui y pullulent (1/66).

Êtres étranges rencontrés au cours de voyages d'Ombres

Ange Igné

Un Ange Igné de couleur rousse avec des ailes semblables à des vitraux. Il mesure trois mètres cinquante et évoque, en même temps que des prémonitions de destin funeste, de vagues souvenirs de mante religieuse, avec son collier de piquants et d'épines qui saillent de sa fourrure rase partout où le moindre semblant d'angle est suggéré. Il s'agit d'un monstre du Chaos, une créature rare, mortelle, et d'une intelligence très développée (8/20).

Les Anges Ignés sont des êtres dangereux, extrêmement difficiles à capturer, et encore plus délicats à dresser. Faire appel à eux est aussi risqué que coûteux. Leur passe-temps favori consiste à tuer tout ce qui bouge et seules des personnes des Cours du Chaos ont à ce jour utilisé leurs services. Ces monstres possèdent un grand nombre de sens — dont certains semblent paranormaux — et sont parfois utilisés en tant que limiers d'Ombre. Ils ne s'aventurent pas en Ombre de leur propre chef, mais ils peuvent pister un marcheur-d'ombre et humer de très anciennes laissées, dès l'instant où ils ont été imprégnés de l'identité de leur proie (8/27).

Les Anges Ignés possèdent trois cœurs, une force impensable et sont pratiquement invulnérables (8/20).

Rendez-vous (page ci-contre).



Créatures hybrides.

Ty'iga

Créature de l'Abîme (10/230). Les *ty'iga* demeurent très loin de la Lisière et doivent être les créatures les plus proches du Chaos primordial. Elles ne possèdent même pas de véritable corps matériel. Elles ont peu de rapports avec les autres démons, encore moins avec qui que ce soit d'autre (10/23).

Ces démons immatériels résident dans les ténèbres régnant au-delà des Marches. Ce sont des êtres très puissants et pratiquement incontrôlables (8/231).

C'est une race très ancienne (10/24).

Ces étranges créatures prennent parfois l'apparence d'une petite nappe de brume bleutée (7/179).

Elles passent d'un corps à l'autre (7/159).

Quand une *ty'iga* quitte une personne dont elle a usurpé le corps, celle-ci se réveille avec un trou de mémoire couvrant la période où la créature étrangère a pris possession de son corps (7/16).

Mais une *ty'iga* peut se retrouver captive d'un corps qu'elle ne peut rendre à son légitime propriétaire si, par exemple, il était mourant quand elle s'en est emparé. Si elle tentait de l'éliminer, elle risquerait de trépasser en même temps que son enveloppe charnelle (9/233).

Si une créature étrangère ne peut quitter le corps d'une personne dont elle a pris le contrôle au moment de la mort, c'est peut-être qu'elle ne peut entrer et sortir qu'en réaction à une intelligence résidente.

Si le corps contrôlé guérit de la maladie qui a tué sa conscience, elle y reste coincée pour le reste de son existence. Elle sera peut-être délivrée à la mort de ce corps ou devra mourir avec lui, mais plus elle reste longtemps dans le corps, plus il y a de chances qu'elle périsse en même temps que lui (10/45).

Faune étrange

* Des humanoïdes, capables de se dissimuler parmi les humains, s'ils portent des chapeaux et des imperméables. Les yeux injectés de sang, ils possèdent une phalange supplémentaire à chaque doigt, des griffes aiguës et coupantes sur le dos des mains... Des mâchoires proéminentes, quarante-quatre dents dont plusieurs très aiguës, une peau grisâtre, dure et luisante (1/53).

* Une chose qui ressemble à une forge avec des bras, en plein milieu de la route, une forge qui se baisse pour prendre des voitures et les manger (1/60).

* Des attaquants juchés sur le dos d'espèces de dragons ailés à deux pattes qui ne ressemblaient à rien de connu si ce n'est au dragon héraldique (2/232).

* Un vieil arbre planté autrefois par Oberon pour marquer le bout du Chaos ou de l'Ordre, la ligne de démarcation entre les royaumes.

« Je marque une séparation. Après moi ce sont d'autres règles qui s'appliquent » (5/102).

* Une tête énorme, dont les yeux sont au niveau des vôtres. Elle appartient à ce qui paraît être un corps de géant, enfoncé dans une fondrière jusqu'aux épaules. Le crâne est chauve, la peau d'une pâleur laiteuse, avec une apparence de pierre. Les yeux semblent encore plus sombres qu'ils ne le sont réellement, par contraste (5/105).

* Un espace lisse et plat, qu'on croirait recouvert d'un revêtement, bien qu'il soit légèrement saupoudré de sable. On distingue à travers le brouillard de vagues formes qui dansent au son d'une musique qui va s'amplifiant. De beaux humains en costume de cour dont les pas sont guidés par la lente cadence des musiciens invisibles. C'est une danse complexe et belle et qui mérite qu'on s'arrête pour l'observer.

« Ils dansent pour célébrer votre passage, lance un corbeau. Ce ne sont pas des mortels, mais des esprits du Temps. Ils ont entamé ce spectacle idiot à votre entrée dans la vallée. » L'oiseau va survoler les danseurs et leur fiente dessus. Les excréments traversent plusieurs personnages, comme s'ils n'étaient que des projections en relief, sans tacher le brocart d'une manche ou la soie d'une chemise, sans que les danseurs manquent une seule mesure (5/109).

* Un être vert écailleux, à la chevelure cramoisie et aux dents tranchantes, sort de l'eau en rampant pour boire le sang de ses victimes. C'est une bête horrible, couverte d'écailles de la couleur du sang séché, qui doit peser une centaine de kilos, allongée et sinueuse. Elle a des crocs redoutables et son sang est un liquide jaune orangé qui a une légère odeur de clou de girofle (6/192) (6/194).

Les mondes étranges

Mondes chaotiques

Ombres aux rochers

Un crépuscule uniforme règne, mais il n'y a pas d'étoiles. A leur place, de grosses roches de formes et de dimensions variées dérivent et planent dans les airs (5/56). Une impression de froid, des créatures tourbillonnantes que l'esprit se refuse à concevoir (1/126).

C'est très loin d'Ambre, là où les ombres deviennent folles. Brutal, avec des couleurs changeantes. Ardent. Une journée sans soleil dans le ciel. Des roches glissant, tels des bateaux à voile, en travers des terres. Une tour pour garder un prince prisonnier... petit îlot de stabilité dans ce monde mouvant. Il y a une présence lovée à la base de la



La bataille du Kolvir.

tour. Brillante. Prismatique. Une sorte de créature gardienne. Trop étincelante pour qu'on en distingue les contours, qu'on en évalue les dimensions exactes (3/23).

Monde du sphinx

Un Atout conduit Merlin dans le monde du sphinx. Il représente un sphinx couché sur une corniche rocheuse bleutée (6/57).

Un monde de sable et de rochers. Sur une corniche bleu-gris, un sphinx était accroupi. Une créature également bleue, avec un corps de lion, de grandes ailes emplumées repliées contre les flancs, un visage d'être asexué et des dents à l'aspect redoutable (6/58).

Il pose des énigmes aux voyageurs et dévore ceux qui ne savent répondre. Le paysage est un arroyo sablonneux, pointillé ici et là de rochers orange, gris et bleu. Un cours d'eau tari, quelques buissons épineux occupent les fentes et les crevasses. Dans le ciel jaune pâle, aucun soleil n'est visible. Il fait frais mais pas froid (6/59).

Énigme du sphinx :

« Je m'élève en flammes de la terre. Le vent et les flots m'assaillent. J'ai l'œil sur toutes choses. »

Merlin propose le phénix, ce qui est faux (6/60).

La bonne réponse est le Donjon des Quatre Mondes qui se trouve au carrefour des quatre éléments (6/63).

Le sphinx a appris cette énigme d'un voyageur, il y a quelques mois (6/64).

Gardien du seuil

Un tunnel nacré semble s'élargir au bout de quelques pas. L'air ondoie au-delà, comme des ondes de chaleur au-dessus d'une route par une journée d'été. Des taches rougeâtres et des formes indéterminées y nagent. Un vent chaud l'engloutit (7/45).

Une énorme silhouette ronde barre le passage. Elle ressemble à un bouddha pourpre possédant des oreilles de chauve-souris. Crocs saillants, yeux jaunes dépourvus de paupières, longues griffes rouges achevant des mains et des pieds démesurés. L'être est assis au milieu du tunnel et ne semble pas avoir l'intention de se lever. Il ne porte aucun vêtement, mais son énorme ventre distendu repose sur ses genoux et dissimule son sexe. Sa voix est bourrue et masculine et son odeur nauséabonde.

Quand il ouvre la bouche pour grogner, il révèle une quantité insoupçonnable de dents et des profondeurs de sa gorge, s'élève un son rappelant le grondement du tonnerre tel qu'on l'imite en secouant une plaque de tôle (7/46).

Scrof interdit le passage. C'est le Gardien du Seuil (7/48).



Brand.

Pont sur les étoiles

Si le vent déchire le manteau de brume, vous pourrez entrevoir un groupe de sombres bâtisses. Il ne s'agit pas d'immeubles mais de formations de roches noires... Sous un ciel matinal ou crépusculaire traversé par une écume d'étoiles scintillantes répandant une clarté stellaire assez vive pour permettre de lire, vous marchez dans des hauteurs rocailleuses. Suivez la piste qui s'éloigne vers le bout du monde (8/42).

Arrivé au bord du monde, plongez le regard dans un abîme sans fond constellé d'étoiles. La montagne sur laquelle vous vous trouvez ne semble pas reposer sur une planète. En revanche, il y a sur la gauche un viaduc qui se tend vers une masse noire dissimulant les étoiles — un autre mont flottant peut-être ?

Les problèmes se rapportant à l'atmosphère, la gravité ou la température sont sans la moindre importance en ces







Tragolithes.

lieux où l'on peut en quelque sorte recréer la réalité. Vous avancez sur le pont et, bientôt, vous pouvez entrevoir un ouvrage semblable lancé vers d'autres ténèbres, sur le versant opposé de la masse sombre (8/43).

Caverne des Tragolithes

Merlin se trouve enfermé dans une ombre possédant un cristal imperméable au pouvoir des Atouts qui a la faculté d'annihiler la magie des Atouts et le pouvoir du Logrus (6/218).

Les pierres bleues extraites de la caverne émettent et captent des signaux presque imperceptibles. En suivant ceux qu'elles captent, on peut retrouver facilement la grotte. Ceux qu'elles émettent permettent à celui qui a appris à reconnaître la résonance des pierres de se guider sur leur signal pour savoir où se trouve celui qui la porte. De plus celui qui en porte une trop longtemps s'accorde sur elle. Même si la personne en question se débarrasse du cristal, la résonance subsiste. Il est alors possible de suivre ses déplacements comme si elle avait conservé la pierre (7/113).

Cet effet ne s'estompe pas naturellement. Pour annuler cette résonance, il convient de traverser la Marelle ou le

Logrus par exemple. Ils semblent dissocier une personne puis la réassembler sous la forme la plus pure (7/114).

Les « tragolithes » proviennent tous de la grotte et servent de boucliers contre la magie, il suffit de les réunir pour qu'un lien s'établisse entre eux. Quiconque possède une perception suffisamment développée peut en suivre un à la trace en prenant l'autre dans sa main... Même à travers Ombre. Y compris si l'individu est en lui-même incapable de s'y aventurer seul! C'est à la portée du premier venu, à condition qu'il soit rapide et suffisamment sensible. Ces cristaux étendent en fait le domaine des recherches. Ils détectent la piste laissée par le marcheur plutôt que ce dernier (9/40).

La grotte des tragolithes est enfin un lieu de repos idéal : une bonne nuit de sommeil dans cette ligne temporelle ne dure qu'un court instant en Ambre, nul ne risque de venir vous importuner avec un contact d'Atout, et la Marelle et le Logrus ne peuvent pas vous y localiser (9/197).

Donjon des Quatre Mondes

Un océan aux flots bleu vif et agités. Des vagues ourlées de blanc viennent expirer contre les écueils gris du rivage. Une étendue de terrain piqueté, craquelé et fumant, que des tremblements ébranlent à intervalles réguliers. Deux kilomètres plus loin, se dressent les hautes murailles noires d'une citadelle étonnamment grande et compliquée qui rappelle Gormenghast : un salmigondis de styles architecturaux, plus vaste que le palais d'Ambre et plus sombre que l'enfer (7/51).

Au-delà de la citadelle, on aperçoit une masse de blancheur scintillante. Il s'agit de l'avancée d'un énorme glacier, que des rafales de vent et de neige viennent cingler. Le vent est un voyageur perpétuel dans cette contrée. On l'entend gémir au-dessus de soi, venant des hauteurs rocailleuses et accidentées (7/52).

On peut avoir la malchance d'y rencontrer le fauve de Netzach (6/50).

Cette créature ressemble à un chien mais doit peser plus de cent kilos. Une large gueule dont les babines ensanglantées se retroussent pour révéler des crocs redoutables. Elle a des poils jaunes qui paraissent moisissés. Ses oreilles font penser à des touffes de champignons et ses grands yeux cruels sont jaune orangé (6/18).

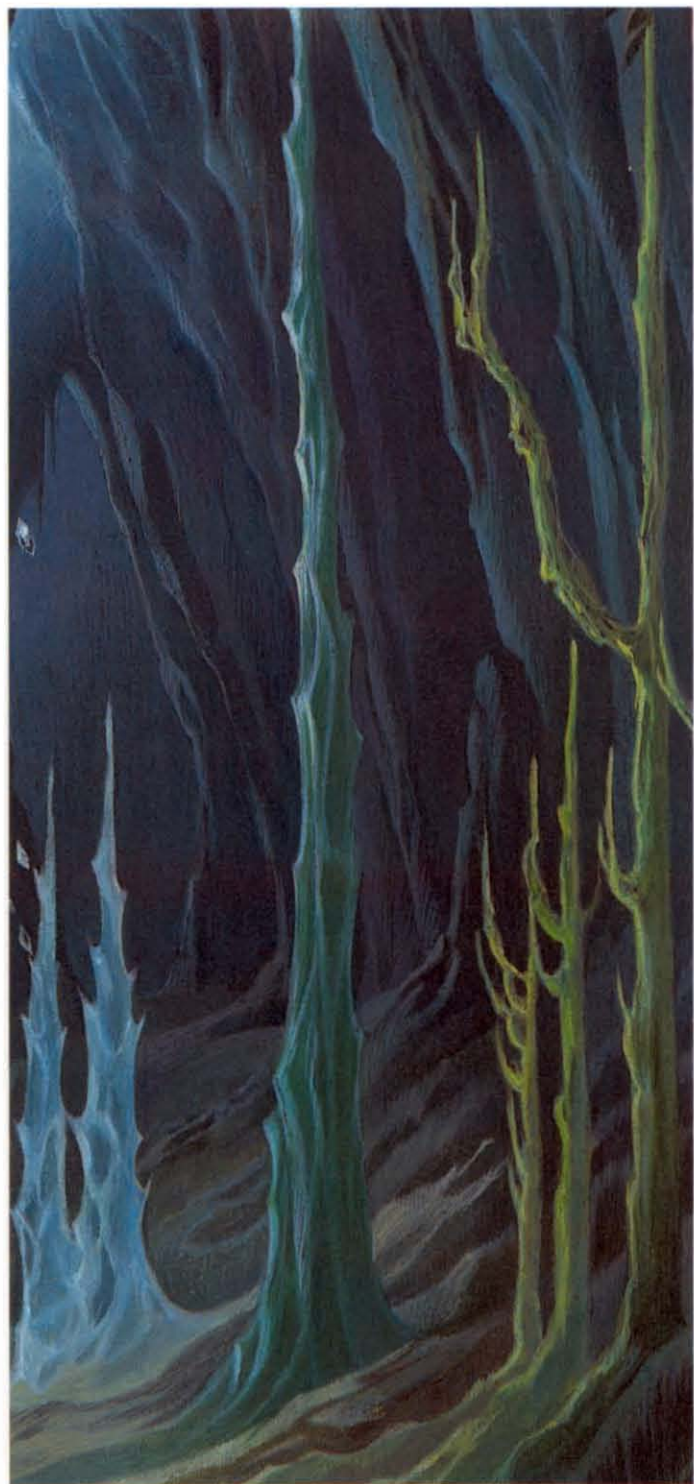
Son cou est très musculeux. Debout, elle dépasse un homme en taille (6/20).

Ces fauves chassent en meute. Par chance, ils accordent plus d'attention aux morts qu'aux vivants (7/66).

Le ciel est un patchwork de nuages et de lumière. Une tor-

nade se dresse sur le côté de la citadelle et entreprend un mouvement circulaire autour de ses remparts (7/53).

Chaque frontière topographique est délimitée par des bornes portant d'étranges inscriptions. Elles semblent avoir une autre utilité que de servir de points de repère pour les cartographes. Si on fait l'expérience de déplacer une pierre marquant la frontière de la région chaude et de la région froide, il se produit une secousse tellurique. Une crevasse



La forêt de Cristal.

s'ouvre et un geyser d'eau bouillante jaillit. La région chaude revendique cette petite bande de terre froide. Le sol se réordonne et le vent charrie fumée et vapeurs de toutes parts. Des rochers sautent et roulent, des charognards au plumage noir évitent des courants ascendants.

Soudain la borne se soulève et se déplace latéralement. A une vitesse régulière, elle lévite au-dessus de la zone dévastée, avançant en ligne droite pour regagner son point d'origine. Une fois là, elle redescend se planter dans la terre. Quelques instants plus tard, l'agitation reprend et, en un violent soubresaut, la couche de glace regagne sa frontière d'origine, d'où elle avait été évincée (7/66).

Ce lieu est une sorte d'accumulateur d'énergie. Une puissance inimaginable est libérée au point de jonction des Quatre Mondes, et un initié peut y puiser pour ses sortilèges (7/150).

La Fontaine

Au centre de la plus haute tour du Donjon, une fontaine de pierre noire projette des jets de feu — et non d'eau — dans les airs. Les flammes retombent dans une vasque où elles tourbillonnent et dansent. Les langues de feu, rouges et orangées dans les airs, deviennent blanches et jaunes dans le bassin, où elles créent des vagues. Une aura de puissance emplit la salle (7/241).

Le simple fait de vivre, dans le Donjon des Quatre Mondes, au cœur de la source de puissance confère à un sorcier le pouvoir de commander directement cette force et de la façonner à sa guise. Ayant une réserve d'Atouts presque inépuisable dans sa manche, il peut contraindre tout adversaire qui l'affronte sur son propre terrain à la fuite ou à une solution extrême, comme d'évoquer le Chaos afin qu'il détruise tout ce qui se trouve dans la zone (7/243).

C'est une source d'énergie pure, un phénomène d'échanges inter-ombres, alimenté par les Quatre Mondes qui se « jouxtent » en ce lieu. Il est difficile de la maîtriser. S'y alimenter est moins simple que de brancher un fer à repasser à une prise de courant. Il existe un grand nombre de subtilités qu'il faut étudier. Le fait de plonger une personne dans cette fontaine permet, si l'individu en question est convenablement protégé, de lui donner des forces, une résistance et des pouvoirs magiques. Parvenir à ce résultat est relativement aisé pour quiconque est doué pour les études. Mais les notes que le vieux Sharu avait laissées dans son laboratoire mentionnaient également une technique permettant de remplacer des parties du corps par de l'énergie, une méthode pour changer un être en véritable accumulateur. Une expérience très dangereuse et parfois fatale, mais qui donne des résultats fantastiques en cas de réussite.



Arcane n° 16 : La Maison-Dieu.

Elle permet d'obtenir une espèce de surhomme, une sorte d'Atout vivant (8/138).

Cette expérience prive celui qui s'y soumet d'une partie de son humanité. Il ne fait ensuite aucun cas des autres personnes, ou des valeurs humaines (8/140).

Il peut voyager en Ombre avec son esprit, rester assis dans un fauteuil, repérer en Ombre ce qu'il cherche et l'amener jusqu'à lui par un acte de volonté, sans bouger d'un centimètre. Il est aussi capable de se déplacer physiquement en Ombre de manière à peu près similaire. Il place son esprit à l'endroit où il veut se rendre, forme une sorte de porte mentale et ensuite il lui suffit de traverser. Il est parfois capable de lire les pensées des autres (4/146).

L'Atout vivant peut faire tout ce que font les cartes. Et peut emmener quelqu'un avec lui. Le seul problème est que les Atouts eux-mêmes ont une portée limitée. Il faut parfois faire plusieurs sauts (10/155).

Si la Fontaine était détruite, il est probable que la citadelle s'effondrerait. Tous les propriétaires du Donjon ont utilisé sa puissance pour étayer les murailles. Le Donjon est très ancien et on n'a jamais fait procéder aux travaux de restauration qui s'imposaient (8/264).

Quiconque jouit du privilège de résider à proximité d'une pareille source et de pouvoir y puiser à sa guise doit inévitablement finir par céder à la paresse et ne plus utiliser que les principes de base de la magie pour diriger ces torrents de puissance. Une personne privée d'un guide spirituel ou d'une extrême paresse pourrait même finir par s'en dispenser pour employer directement ces forces à l'état pur, une sorte de chamanisme s'opposant à la pureté de la Magie supérieure et qui permettrait d'obtenir un maximum de résultats avec un minimum d'efforts (8/267).

On doit utiliser la Marelle pour se rendre au Donjon des Quatre Mondes. Les Atouts ne sont pas fiables pour aller là-bas (8/141).

Monde « négatif »

On ne peut voir aucune couleur autour de soi. Tout est noir, blanc ou de diverses nuances de gris. On a l'impression de se retrouver dans un négatif photographique. Le « soleil » flotte tel un trou noir au-dessus de l'horizon. Dans un ciel gris soutenu des nuages d'ébène se déplacent avec lenteur. Votre peau y a la couleur de l'encre. Le sol rocailleux sous vos pieds est d'une blancheur ivoirine presque translucide (9/73).

Cette contrée s'étend entre les ombres et a pour principale caractéristique d'être inaccessible à la Marelle comme au Logrus. Ce n'est pas un pays neutre, mais ils y sont en quelque sorte interdits de séjour. Ce qui explique pourquoi ce monde est à peu près immuable et qu'on ne peut y agir sur les ombres (9/82).

Ici le ciel devient plus lumineux après la fin du jour. C'est une caractéristique des espaces négatifs (9/84).

Le monde négatif est immobile. Il n'y a ni brise ni odeur, la température est si clémente qu'elle ne retient pas l'attention. Les seules couleurs proviennent de souvenirs reconstitués ou de fantômes : la Chevrolet 57 rouge du tableau de Jackson Pollock, la statue d'Oberon. Ces objets semblent authentiques à première vue, mais, au contact de la statue, Merlin croit toucher du tissu plutôt que du bronze. Les bords de la toile s'effilochent, le motif s'estompe, le tableau brumeux ondule et disparaît (9/120).

On ne peut entamer une marche en ombre à partir des lieux réels ou fantasmagiques qui parsèment le monde

négatif. Derrière les façades se trouve un mur de noirceur, un néant absolu (9/154).

Ce ne sont que des fragments d'univers envoyés par les Puissances (9/156).

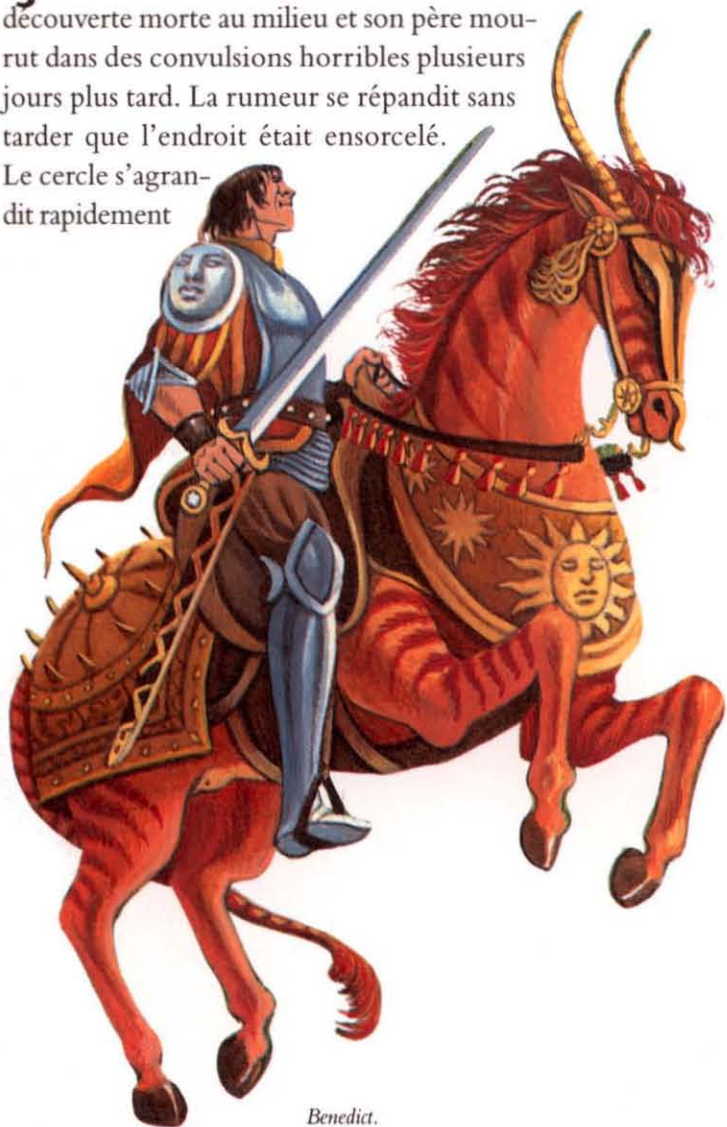
Les Puissances se livrent une sorte de duel sur le dessous de la réalité, entre les ombres. Le monde négatif pourrait bien être le monde originel, apparu avant Ombre. La création d'Ombre relèverait alors d'une arrière-pensée, ce serait un simple sous-produit de la tension entre les extrêmes. Ambre et les Cours du Chaos n'aurait été créés que pour fournir aux Puissances de la chair à canon (9/127).

Cours du Chaos

Cercle noir de Lorraine

Ça a commencé par un minuscule cercle de champignons, loin vers l'ouest de la Lorraine. Une enfant fut découverte morte au milieu et son père mourut dans des convulsions horribles plusieurs jours plus tard. La rumeur se répandit sans tarder que l'endroit était ensorcelé.

Le cercle s'agrandit rapidement



Benedict.

et mesura bientôt une demi-lieue d'un bord à l'autre. L'herbe y devenait plus sombre et luisait comme le métal. Les arbres se recroquevillaient et leurs feuilles noircissaient. Ils oscillaient sans le moindre souffle de vent... chauves-souris, étranges silhouettes, feux la nuit... (2/35).

Le cercle continue à grandir. Les habitants qui n'ont pas fui passent un pacte avec les créatures. Mais ils sont changés : voix atones, visages vides. Ils attaquent alors en dehors du Cercle noir. On remarque qu'ils ne touchent jamais d'objets en argent, qu'ils pratiquent des sacrifices de chèvres sur des autels (2/36).

Au bout de plusieurs mois le Cercle noir ralentit sa croissance et des créatures étranges en sortent qui mettent les environs à feu et à sang (2/36).

Les escarmouches se multiplient jusqu'à la sortie d'une grande armée de créatures. Le roi Uther meurt dans la bataille et Ganelon devient roi de Lorraine (2/38).

Les Gardiens du Cercle sont des hommes possédés. Le Cercle noir est le cercle des monstres et de l'iniquité. Et il s'agrandit (2/17).

Dans le Cercle sont rassemblées quatre mille créatures, qui s'adonnent à un culte de leur cru. On parle de « drôles de créatures, à la fois volantes, sautillantes et rampantes » dont on entend les cris dans la nuit (2/60).

Des hommes au visage gris et à l'air morne accompagnent les créatures du Cercle : « des choses hideuses d'apparence plus ou moins humaine »... (2/65).

Une sombre citadelle abrite les forces du Chaos dans le Cercle. Des créatures ailées sifflantes et grognantes la défendent quand les réserves d'hommes sont épuisées (2/66).

Dans la citadelle, se trouve le chef des « démons ».

La créature qui commande aux armées de monstres issus du Cercle noir de Lorraine a un corps d'homme en armure légère, mais avec des cornes de bouc sur la tête et des yeux rouges. Elle est montée sur un étalon pie. Sa voix est fracassante (2/39).

Les Furies d'Avalon

Au même moment, en Avalon, ce sont des femmes. De pâles furies, sorties d'on ne sait quel enfer, froides et belles. Des cheveux longs et blonds. Des yeux comme de la glace. Chevauchant des destriers blancs soufflant le feu et se nourrissant de chair humaine, elles sont sorties la nuit d'un labyrinthe de galeries souterraines qu'un tremblement de terre a ouvert, il y a plusieurs années, dans la montagne. Elles ont fait des raids au cours desquels elles emmenaient des jeunes hommes avec elles et tuaient tous les autres. Nombre

d'entre eux devaient apparaître plus tard dans les rangs d'une infanterie sans âme qui suivait leurs colonnes (2/80).

Le général des hommes, qu'on appelle le Protecteur, les a mises en déroute plusieurs fois. Il a même passé la nuit avec leur chef, une pâle diablesse, appelée Lintra... Les raids ont continué et leurs forces se sont accrues. Le Protecteur a finalement décidé de les attaquer avec toutes ses troupes disponibles dans l'espoir de les anéantir complètement (2/81).

Ils ont gagné la bataille. Une fois la meneuse des filles infernales tuée, ses cavalières ont tourné bride et se sont enfuies. La plupart d'entre elles ont été tuées dans la débandade et on a bouché de nouveau les grottes (2/106).

La Route noire

Mais cela envahit maintenant toutes les ombres. Une large bande noire traverse le paysage à perte de vue. Elle est large d'une bonne centaine de mètres et sa largeur semble rester constante. Il y a des arbres dedans et ils sont complètement noirs. On croit y déceler un mouvement. Peut-être est-ce le vent qui joue avec les herbes noircies dont elle est bordée. Elle donne le sentiment de couler comme un fleuve noir et plat parcouru de courants profonds (2/176).

Cela rappelle le Cercle. Ces petites écharpes de brume qui s'enroulent autour des choses, cette impression que quelque chose est toujours en train de bouger à la limite de votre champ de vision... Essayer de s'écarter de la « chose » fait se heurter à une sorte de résistance. Ce n'est pas ce sentiment d'inamovibilité monolithique qui se manifeste quand on essaie de voyager dans Ombre à l'intérieur d'Ambre. C'est totalement différent. Ça ressemble davantage à un sentiment de... d'inéluctabilité (2/178).

La route noire traverse-t-elle Ombre elle-même? (2/179).

L'herbe pousse très drue au bord de la zone noire. Des écharpes de brume et des nuages vaporeux, intangibles, crouissent dans les creux. Le ciel paraît nettement plus sombre, vu à travers l'atmosphère qui surplombe l'endroit, comme s'il charriait des particules de suie. Un silence qui n'a rien à voir avec l'immobilité plane dessus, presque comme si une entité invisible retenait son souffle (2/180).

Pénétrer dans la zone noire, c'est comme entrer dans une bande d'actualités de la Seconde Guerre mondiale. Lointain et pourtant tout près, aride, morne, déprimant. Même les bruits des sabots nous parviennent étouffés, comme assourdis. Les oreilles commencent à siffler légèrement mais avec insistance. On traverse plusieurs nappes de brouillard. Elles sont inodores et pourtant chaque fois on éprouve des difficultés à respirer (2/183).





« Cette "chose" va jusqu'au pied du Kolvir à présent. Toutes sortes de menaces empruntent cette route pour venir attaquer Ambre. Nous nous défendons, nous sommes toujours victorieux. Mais les attaques se font plus violentes et plus fréquentes », remarque Gérard (2/203).

« J'ai personnellement parcouru un bon chemin sur la route noire. Je n'ai pu arriver jusqu'au bout. Tu sais comment les ombres deviennent de plus en plus étranges et sauvages au fur et à mesure qu'on s'éloigne d'Ambre ? Jusqu'à ce que l'esprit lui-même s'égaré et sombre dans la folie. Et comment au-delà de tout ça il y a la Cour du Chaos. Et la route continue. Je suis convaincu qu'elle va jusqu'au bout » (2/204).

Les limites de la route noire semblent se stabiliser presque partout. Mais en certains endroits, elle continue de s'élargir. On a l'impression qu'elle achève d'épouser une sorte de... tracé (4/38).

Les Cours

C'est un royaume terriblement non euclidien où le temps même pose des problèmes de répartition (5/22).

Le ciel a un aspect moucheté, tourbillonnant, insensé. Des arcs-en-ciel à moitié noirs, à demi psychédélics. Des vapeurs déplaisantes flottent dans l'air. La route noire court maintenant sur la droite, traversant la plaine pour se prolonger au-delà par-dessus l'abîme vers la citadelle baignée de nuit, autour de laquelle volent des points lumineux, comme des lucioles. Des ponts transparents flottent dans l'air, s'étendant au loin dans cette obscurité, et des formes étranges y circulent aussi bien que sur la route noire (5/136).

Le ciel est véritablement séparé en deux moitiés. D'un côté règne une nuit d'encre dans laquelle dansent les étoiles, faisant de véritables cabrioles, filant comme des flèches. L'autre moitié du ciel ressemble à une bouteille remplie de sables de différentes couleurs et constamment secouée : on voit se tordre des bandes orange, violettes, rouges, bleues, brunes et pourpres, tandis que des taches vertes, mauves, grises et blanches vont et viennent. Tout flotte et tremble, suggérant d'impossibles impressions de distance et de proximité (4/90-93).

La zone noire

La zone noire est la partie d'Ombre avec laquelle le Chaos fait du commerce (7/196).

On y chasse les *zhinds*, carnivores cruels aux cornes redoutables (7/196).

Calcul du temps

En descendant aux enfers dans les ombres aussi loin qu'on peut, jusqu'au fin fond de tout. Là-bas, sous ce ciel divisé, on trouve un abîme impressionnant. Une citadelle noire flotte dans les airs d'où part la route noire. Le temps y est très rapide (4/122).

Le décalage temporel est grand dans les Cours. Quelques minutes aux Cours représentent un temps conséquent près d'Ambre, environ dix fois plus (10/155).

On calcule l'heure en suivant les cycles visibles du ciel, la couleur dominante :

Funéraiilles à rougeciel dans un cycle (10/27).

Bleuciel le matin, pourpreciel vers l'heure du déjeuner, rougeciel le soir. Pour se dire bonjour, on dit : « Bon cycle! »... (10/39).

Les passages d'Ombre

Dans les Cours du Chaos se trouvent de nombreux magies qui peuvent voyager dans Ombre et en ramener des choses. Il existe une sorte d'équivalent de la Marelle, appelé le Logrus. Un labyrinthe chaotique, en perpétuel mouvement. Très dangereux. Il engendre un déséquilibre mental temporaire. Extrêmement désagréable (6/106).

Les ombres proches des Cours possèdent des points faibles. A cet égard, les Cours sont à l'opposé d'Ambre. Si, en Ambre, il est atrocement difficile de voyager en Ombre, dans les Cours, les ombres sont comme des rideaux élimés... Il arrive souvent que l'on y aperçoive une réalité sans même le vouloir. Il faut aussi prendre garde de ne pas se retrouver brusquement au milieu des airs, sous l'eau ou sur le passage d'un torrent en crue. Le tourisme n'a jamais été une grande spécialité des Cours. Heureusement la substance d'Ombre est si malléable à cette extrémité de la réalité qu'elle peut facilement être manipulée par un maître d'ombre pour créer un passage. Les maîtres d'ombre sont des techniciens aux pouvoirs spatiaux développés dont les capacités dérivent du Logrus sans qu'ils aient besoin d'être initiés. Très peu le sont, même si tous les initiés sont automatiquement membres de la Guilde des maîtres d'ombre. Pour les Cours, ce sont comme des plombiers ou des électriciens, et leurs talents varient autant que ceux de leurs équivalents sur Ombre-Terre : une combinaison d'aptitude et d'expérience. Même un membre de la Guilde préfère suivre quelqu'un qui connaît les passages plutôt que de les découvrir soi-même (10/25).

Si l'on approche d'un passage d'Ombre, l'obstacle se dissipe et l'on passe à travers l'espace où il s'est trouvé, ou plu

tôt, à travers un espace analogue différent. Ainsi on peut traverser plusieurs périodes brillamment ensoleillées, alors qu'il fait nuit, une tornade de neige bleue ou l'abside d'une cathédrale sans autel dont des squelettes occupent les bancs (10/26).

Il y a un « point nodal » dans un passage (10/183).

Après un déplacement à travers un passage, on ne sait pas où l'on se trouve. Il peut vous déposer dans la pièce à côté ou à des milliers de kilomètres de son point d'origine, ou bien quelque part en Ombre (10/198).

Il arrive qu'au milieu d'une pièce, un oiseau en plein vol passe au-dessus de vous en poussant des croassements rauques et disparaît avant d'avoir traversé complètement la pièce (10/27).

Métamorphes

Tous ceux dont l'origine touche au Chaos sont capables de changer de forme (5/23).

Les enfants du Chaos ont certaines formes qu'ils affectionnent et auxquelles ils reviennent dans les moments de tension. C'est un lieu où le changement de forme est la règle ; où la forme monstrueuse est parfois la dominante (5/24).

Les sorciers des Cours ne modifient pas la masse de leur corps mais en changent la forme, l'aspect et la distribution.

Plus le processus est exécuté rapidement, plus il est douloureux. Cette restructuration du corps demande une énergie considérable (7/48).

Si on souhaite obtenir un corps plus massif que celui d'origine, certaines techniques permettent d'absorber provisoirement un objet présent, une chaise par exemple, pour se procurer le supplément de masse désiré (10/15).

On peut aussi procéder à des transformations partielles : refaçonner la plante de ses pieds, afin de la durcir, pour pouvoir courir pieds nus sans être blessé par les branchages et les pierres du sous-bois (7/211).

Ou encore élargir ses pieds pour marcher sur la glace. Ou simplement transférer une partie de son poids vers le bas, pour abaisser le centre de gravité (9/141).

Dans les Cours, le protocole exige parfois que l'on se métamorphose (10/25) :

L'étiquette commande qu'un invité adopte le type de forme, généralement démoniaque, de l'hôte (10/124).

Elle prescrit aussi que l'on ressorte par le passage qui vous a fait entrer (10/46).

Cette question d'étiquette ne doit pas être prise à la légère, car les seigneurs du Chaos sont très pointilleux. On a vu des duels à mort pour une simple question de protocole. Les armes utilisées sont généralement le *trisp* et le *fandon* (7/100).



Ordre, complexité, Chaos.



Borel.

Politique

Mais la maladie ronge le roi du Chaos. La belle ordonnance des Cours du Chaos, qui faisait pendant à l'anarchie de la cour d'Ambre, a volé en éclats. Les intrigues pour la succession de Swayvill se sont intensifiées. Les morts se multiplient — poison, duels, assassinats, accidents singuliers et suicides douteux. De nombreuses personnes sont en outre parties pour des destinations inconnues (8/48).

La plupart des intrigues se déroulent au sommet. En effet il s'agit d'une situation idéale pour apurer de vieux comptes. Une mort de plus ou de moins éveille moins l'attention qu'en des temps plus paisibles. Même au sein des cercles relativement élevés (8/49).

La situation à la cour du Chaos est en ce moment « chaotique » d'après Mandor (9/24).

Les Cours semblent être aussi tordues qu'Ambre. Pour quelqu'un qui ne connaît pas les ficelles (10/215).

On a dû placer les principaux prétendants sous une protection magique rapprochée qu'on appelle « garde noire » (10/27).

Les plongeurs de l'Abîme — ceux qui cherchent par-delà la Lisière des objets remontant à la création — ont suspendu leurs opérations pour la première fois depuis des générations. Ils parlent de phénomènes inquiétants dans les profondeurs — tornades, vagues de feu, éruptions de matière naissante (10/267).

La plus grande place des Cours est la Place du Bout du Monde. C'est là qu'on célébrera les funérailles de Swayvill.

Un gong gigantesque appelle les habitants à la cérémonie. Il y a un grand bloc de pierre noire, tout au bord de l'Abîme, vers lequel descend, au-delà d'une arche de flammes figées, un escalier de feu en stase temporelle. Un grossier amphithéâtre, auquel ses parois flamboyantes confèrent une luminosité propre, lui fait face au bord de la fin de toutes choses, sans rien derrière lui sinon la vacuité de l'Abîme et sa singularité dont provient toute chose (10/156).

Le cortège funèbre part de Thelbane, la massive aiguille de verre du Chaos (10/156).

L'intérieur scintillant de la grande salle du rez-de-chaussée de Thelbane est une symphonie de noir, de gris, de vert et de rouge, avec des lustres semblables à des stalactites, des sculptures de feu et des peaux de bêtes écailleuses aux murs, des globes d'eau où nagent des créatures marines dérivant dans les airs. Pour l'enterrement, l'endroit est bondé de nobles, de parents, de courtisans qui s'agitent comme un champ de flammes autour du catafalque dressé au centre de la pièce (10/158).

Dans son cercueil de flammes, on peut apercevoir la dépouille du vieux Swayvill, dont la forme démoniaque est magnifiquement vêtue, un serpent d'or rouge posé sur la poitrine (10/161).

Près des portes de flammes, devant la Grande Cathédrale du Serpent, sur la Place du Bout du Monde, on peut, par temps clair, contempler la création de l'univers, ou sa fin. On voit les étoiles tourbillonner à travers l'espace qui se déploie et se referme comme les pétales d'une fleur (10/186).

Plus bas, toujours plus bas dans le grand tas de scories, fenêtre ouverte sur la fin de l'espace et du temps où il n'y a en définitive rien à voir, on descend entre des murs à jamais enflammés, à jamais calcinés, on avance vers le son d'une voix qui lit dans le Livre du Serpent suspendu au-dessus de l'Arbre de la Matière dans la grotte qui s'ouvre sur les ténèbres où brûlent des cierges rouges vacillant devant l'Abîme (10/188).

La lumière fantomatique des mosaïques de flammes incrustées dans les parois apporte un complément d'éclairage (10/189).

A la fin de la cérémonie, on lancera le cercueil dans l'Abîme (10/190).

Les Passes du Chaos

Château de Suhuy

Un château sépulcral, entièrement gris et vert olive, au sommet d'une montagne à la base tronquée. L'île de pierre flotte au-dessus d'une forêt pétrifiée. Les arbres brû-

Voyage en Ombre (page ci-contre).









lent de feux opalescents — verts, pourpres et orange (10/22). De loin parvient un grondement comme si des portions entières de la terre elle-même frottaient lentement les unes contre les autres — phénomène assez courant dans ces régions. Le vent cingle. Un banc de nuages mandarine mouchette le ciel.

L'escalier de la porte principale est une série de disques verts qui descendent en spirale, régulièrement espacés comme des marches, flottant apparemment dans l'air (10/26).

Le château renferme des endroits originaires de tout le Chaos et de tout Ombre, reliés par un patchwork démentiel de passages entremêlés (10/27).

Ainsi ce petit salon dont une fenêtre donne sur des montagnes et l'autre sur un désert (10/64).

Un passage mène à une terrasse suspendue dans les airs au-dessus d'un océan tilleul qui vient se briser sur une plage et des récifs roses sous un ciel crépusculaire indigo où n'apparaît nulle étoile... Pour aller dans la chambre, il faut s'enfoncer dans le plancher. Entourée de tapisseries et de lourdes draperies, cette chambre sans porte des Passes de Suhuy doit se trouver en haut d'une tour, car on peut y entendre les vents souffler de l'autre côté des murs (10/47).

Passes de Mandor

Le long d'une plage bleue sous un soleil double, on passe sous une arche de pierre, auprès d'un champ de lave bouillonnante et à travers une muraille d'obsidienne noire. Vous débouchez dans une caverne agréable, franchissez un petit pont, traversez un bout de cimetière, faites quelques pas le long de la Lisière et pénétrez dans la salle de réception de la demeure de Mandor. Sur la gauche, le mur est fait de flammes paresseuses ; sur la droite, un passage à sens unique, sauf pour la lumière, offre une vue sur une fosse sous-marine où nagent et s'entre-dévoient des créatures phosphorescentes. Mandor est assis devant une bibliothèque, vêtu de noir et de blanc, les pieds posés sur une ottomane noire. Une table sans pied flotte opportunément à proximité (10/71).

Il vous prend par le bras et vous entraîne vers la muraille de feu. Les flammes disparaissent à votre approche, le bruit de vos pas résonne bruyamment dans les ténèbres et vous vous retrouvez presque immédiatement dans une petite allée bordée de violettes sous une voûte de branches à travers lesquelles filtre le soleil. L'allée vous mène à un patio dallé de l'autre côté duquel s'élève un belvédère vert et blanc où une table est dressée. Des arbres environnants vous parviennent des chants d'oiseaux inconnus. Une douce brise fait bruire le paysage (10/72).

Cours du Chaos (ci-contre).

Passes de Sawall

On vient de partout, dans les Cours, et même des ombres voisines, pour voir la vaste collection d'œuvres d'art des Passes de Sawall (10/144).

Après avoir émergé de la fresque étoilée rouge et jaune surmontant le portail de la cour d'honneur, vous descendez l'Escalier Invisible et plongez le regard dans le grand puits central qui donne sur les noires turbulences de l'Abîme. Une porte de cuivre repoussé proche s'ouvre sur le Labyrinthe des Arts. On se perd facilement dans ce dédale. Depuis des temps immémoriaux, les membres de la Maison de Sawall sont de grands collectionneurs et leur musée privé est si vaste que l'on se retrouve promené de passage en passage, entraîné dans des tunnels qui aboutissent à une énorme spirale avant de déboucher dans ce qui ressemble à une vieille gare de chemin de fer où s'ouvrent d'autres passages qui vous ramènent en arrière. On y trouve de vieilles



Swayvill.

monstruosités, et d'autres plus récentes. Il y a aussi au milieu de tout ce bric-à-brac des pièces d'une grande beauté, comme ce vase immense qui a l'air sculpté d'une seule pièce dans une opale de feu, ou une série d'étranges tablettes émaillées venues d'une ombre lointaine et dont personne n'arrive à se rappeler la signification ou l'utilité (10/116).

Un objet qui ressemble à un château de cartes de verre et d'aluminium dont les centaines de surfaces planes renvoient la lumière en tous sens (10/147).

En haut d'un arbre stylisé qui tourne en spirale, se trouve un passage vers une chapelle secrète (10/120).

Dans une section plus vaste de la galerie, à l'éclairage zénithal, se dressent, disposées de façon asymétrique, quatre statues de métal — cuivre et bronze, principalement. Plus loin une autre œuvre d'art ressemble à une forêt de métal. Les arbres sont brillants, noirs, luisants, ternes. Fer, aluminium, cuivre. C'est très impressionnant (10/119).



Arcane n°9 : L'Ermite.

Une salle tendue de tapisseries donne sur un couloir longeant la galerie aux arbres de métal. Elle contient le squelette d'un Jabberwock peint en bleu, jaune et orange du début de l'ère psychédélique (10/256).

Dans le couloir, on trouve une niche contenant une femme momifiée dans un sarcophage d'ambre (10/257).

Une salle fantasmagorique du Labyrinthe a toujours été la préférée du vieux Sawall. C'est un jardin de sculptures, sans source extérieure de lumière, avec seulement, à la base des plus grosses pièces, de petits éclairages qui rendent les lieux beaucoup plus sombres. Le sol est inégal — concave ici, convexe là, avec des marches, des ondulations —, la concavité étant néanmoins la courbure dominante. Il est difficile de deviner les dimensions de la salle, car sa taille et sa forme varient selon l'endroit où l'on se tient (10/143).

Une magnifique sculpture ressemble à un grément compliqué détaché du vaisseau auquel il aurait appartenu — ou bien à un instrument de musique pour Titans — et la lumière transforme en argent les cordes qui courent, comme vivantes, d'une ténèbre à l'autre à l'intérieur d'une structure à peine entrevue. D'autres pièces saillent des murs ou pendent comme des stalactites. Si vous avancez, ce qui semble un mur devient un plancher. Les œuvres qui ont paru posées sur le sol saillent maintenant des parois ou pendent du plafond. La pièce change de forme à mesure qu'on s'avance et il y souffle une brise qui éveille des soupirs, des bourdonnements, des carillons. Le duc Gramble se plaisait beaucoup dans cette salle, dont franchir le seuil représente pour la plupart un exploit (10/144).

Les perceptions y sont bizarrement affectées parce que l'espace y est replié sur lui-même. La pièce est bien plus grande qu'elle n'en a l'air. On peut la visiter plusieurs fois et découvrir à chaque occasion des œuvres différentes. Il pourrait même y avoir un mouvement intérieur inhérent. Seul Sawall est au courant (10/145).

Deux bifurcations plus loin, un passage mène à la grande salle. Il ressort près d'une cheminée monumentale dans une immense pièce d'où part un grand escalier (10/124).

De l'autre côté de la pièce se trouve un pilier rose et vert piqueté d'or dans une alcôve tapissée de miroirs. En tournant autour du pilier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, on peut observer dans les miroirs que la salle que l'on vient de quitter change d'aspect à la façon d'un kaléidoscope. On peut atteindre par ce moyen une grotte de cristal contenant une mer souterraine. Le sable blanc, immaculé, renvoie la lumière diffractée évocatrice tout à la fois de feux follets, de reflets de soleil, de candélabres et de diodes électroluminescentes. De temps en temps, des frag-



Arcane n° 13

ments d'arcs-en-ciel courent sur le rivage, les parois, les eaux noires (10/125).

Des éclairs d'orage illuminent parfois la voûte de la caverne, lui donnant l'aspect des entrailles d'un énorme monstre (10/126).

Chapelles

Ce sont des sanctuaires dédiés à l'esprit d'un membre de la maison royale d'Ambre (10/193).

Après la défaite du Chaos, un commerce florissant de souvenirs de guerre s'est développé dans les Cours. Les gens étaient fascinés par leurs vainqueurs. Les études biographiques sur la famille royale d'Ambre se vendaient comme des petits pains. Un genre de culte a commencé à prendre forme. Des chapelles privées sont apparues, dédiées à tel ou tel Ambrien dont les vertus séduisaient leurs constructeurs.

Cela ressemblait trop à une religion, et depuis des temps immémoriaux, la Voie du Serpent a été la seule religion importante dans les Cours. Swayvill a donc déclaré hérétique le culte d'Ambre, pour d'évidentes raisons politiques. Cela s'est avéré une erreur. S'il n'avait rien fait, le mouvement aurait pu s'éteindre de lui-même, mais l'interdiction l'avait poussé à la clandestinité (10/195).

L'objet du culte de la Maison d'Hendrake est le Prince Benedict (10/195).

Les nobles de la Maison d'Hendrake sont des soldats professionnels. Ils sont toujours à se battre quelque part dans les guerres d'Ombre. Ils adorent ça. Ils font une fixation bizarre sur Ambre. Ils ont aménagé une petite chapelle dans les Passes d'Hendrake. Dans une niche est accroché un portrait du général Benedict en grande tenue de combat. Il y a dessous une espèce d'autel sur lequel sont exposées des armes entourées de nombreux cierges (10/83).

La chapelle de Mandor est dédiée à Fiona.

Il y a des cierges partout dans la chapelle de Dara, dédiée à Corwin. Beaucoup sont aussi hauts qu'un homme et presque aussi larges. Certains sont argentés, d'autres gris, d'autres encore sont blancs ou noirs. Ils sont artistiquement disposés à diverses hauteurs, sur des bancs, des corniches, à même le sol. Ce ne sont pourtant pas eux qui fournissent l'essentiel de l'éclairage. Celui-ci est zénithal et provient d'un gros globe bleuté enfermé dans une cage de métal sombre (10/123).

Le sol est magnifiquement dallé de noir, d'argent, de gris et de blanc. Sur la droite se trouve un dessin géométrique — ce doit être une représentation d'Ambre, stylisée comme un tapis d'Orient —, sur la gauche une représentation de l'Abîme du Chaos (10/121).

Une niche occupée presque entièrement par un autel de pierre derrière deux cierges noirs. Une rose d'argent dans un vase, devant un portrait de Corwin entre deux petits cierges argentés, et à demi tirée de son fourreau, Grayswandir... (10/123).

La disposition du lieu de culte dédié à Brand est semblable à celle de la chapelle dédiée à Corwin, avec une voûte nervurée où brûle une source de lumière plus forte que les bougies. Seulement ici, il n'y a pas de tableau au-dessus de l'autel, mais un vitrail de toutes les nuances de vert avec quelques touches de rouge. Il représente Brand. Posée sur l'autel, à demi tirée de son fourreau, se trouve Werewindle. Elle irradie une sensation de puissance similaire à celle dégagée par Grayswandir, quoique plus vive, moins entachée de drame. Ironique. C'est une arme idéale pour un héros.

Magie



Les Atouts

Les Atouts princiers

Les cartes d'Ambre ont été dessinées, sous les ordres d'Oberon, par Dworkin Barimen, l'artiste fou, le bossu à l'œil égaré, ancien sorcier, maître généalogiste ou psychiatre — sur ce point les rumeurs sont contradictoires — qui venait d'une Ombre lointaine où Oberon l'avait sauvé d'un destin horrible. Depuis il avait battu la campagne. Cela ne l'empêchait pas d'être un grand artiste et de posséder un étrange pouvoir. Il avait créé les cartes, tracé la Marelle en Ambre, puis il avait disparu depuis des siècles. Personne ne savait où il se trouvait. Peut-être Oberon l'avait-il enfermé avec ses secrets (1/140).

Certaines cartes ont été créées à l'image des princes pour faciliter les communications entre les membres de la famille royale.

Quand un prince a réussi l'épreuve de la Marelle, Dworkin lui offre un paquet d'Atouts et lui enseigne la manière de les utiliser (3/213).

Les Atouts ne marchent pas partout. « Mais ils devraient marcher dans tout endroit où tu seras jamais... Je doute que tu atteignes jamais une situation où ils ne te serviraient pas... », telles sont les paroles énigmatiques de Dworkin (3/213).

Trop près du Chaos, les Atouts ne fonctionnent plus (5/113). Il existe des zones des Cours du Chaos où nul ne peut se rendre par Atout, pour la simple raison qu'elles sont en constantes métamorphoses et qu'il est impossible de les représenter de façon définitive. Cela s'applique également à l'endroit où Merlin a construit sa Roue spectrale. Mais la raison du blocage, ce n'est pas que le terrain se modifie quelque peu autour du Donjon des Quatre Mondes. Il existe en ce lieu une source d'énergie, et on peut soupçonner quelqu'un d'en prélever une partie pour alimenter un sort de protection. Tout sorcier digne de ce nom pourrait probablement contourner cet obstacle en utilisant un Atout, mais la dépense d'énergie déclencherait une sorte d'alarme psychique et réduirait à néant l'élément de surprise... La meilleure solution est dans ce cas d'utiliser la Marelle (8/111).

Les Atouts servent non seulement à communiquer, mais aussi à des fins divinatoires. En se tirant les cartes, Corwin voit des événements graves qui vont fondre sur toute sa famille (1/109).

Tout membre de la famille a un ou deux jeux d'Atouts et il y en a une douzaine dans la grande bibliothèque du palais d'Ambre.

Le Tarot de la Marelle

On a perdu trace de bon nombre de paquets sur diverses ombres. Si l'on en croit les travaux de François Nedelec, *Le Livre de la Licorne* (Denoël), *Le Tarot d'Ambre* (Jeux Descartes), le paquet personnel de Corwin, perdu à Londres pendant la grande épidémie de peste de 1665, serait à l'origine de tous les tarots divinatoires (3/82).

EXTRAIT DU *TAROT D'AMBRE* (Jeux Descartes)

« La véritable raison pour laquelle on appelle le Tarot d'Ambre "Jeu de la Marelle" vient de l'organisation interne du Tarot, de la structure même du jeu.

– Quel est, à votre avis, le nombre clé du Tarot?

– 22! Il y a 22 arcanes majeurs! Il y a aussi 22 lettres dans l'alphabet hébreu...

– Pas du tout, c'est 11 multiplié par deux!

Pourquoi le Mat n'a-t-il pas de numéro? On a voulu y voir l'arcane 0, hors de l'univers, ou l'arcane 22, ou les deux à la fois... En fait si vous regroupez deux par deux les cartes de manière que leur somme fasse 22, vous n'avez de problème qu'avec la carte 11, la Force. Car son complément devrait lui aussi faire 11 pour obtenir 22. Deux cartes avec le même numéro, cela ne ferait pas sérieux. Le Mat qui est associé à la Force ne porte donc pas de numéro.

Rappelez-vous ce que représente la Force : une belle jeune femme, calme, baissant les yeux, maîtrise une puissante Licorne sans paraître y prêter attention...

Imaginez en face d'elle le Mat : que voit-on? Un homme assez laid, fou, levant les yeux, va se faire mordre par un Serpent sans seulement y prêter attention...

Ne voyez-vous pas l'analogie entre ces deux cartes, leur opposition?

– Si je me souviens bien, d'ailleurs, l'adversaire de la Licorne d'Ambre est bien le Serpent du Chaos?

– Vous y êtes... Mais on peut aussi y voir une allégorie sur la maîtrise ou la non-maîtrise du corps physique, la maturité ou l'immaturité, la victoire ou la défaite sur les éléments...

Ces cartes sont au centre du Tarot de la Marelle.

– On aurait aussi donc un couple entre le Bateleur (1) et le Monde (21)...

– C'est le début et la fin, l'alpha et l'oméga : deux joueurs de Marelles qui créent l'Ordre en maîtrisant le Chaos!

– Intéressant! Et cela fonctionne avec toutes les cartes? demandai-je, dubitatif.

– Essayez, vous verrez!

– La Marelle d'Ambre possède une forme bien définie mais assez complexe. On pourrait cependant la schématiser pour en faire une forme simple, une sorte de symbole ou de logo,



La licorne d'Ambre.

comme un emblème religieux ou une marque commerciale. Ce Signe de la Marelle est à Ambre ce que la croix est aux chrétiens. On le trouve comme élément décoratif dans beaucoup d'objets ou de constructions ambriennes. On peut aussi le repérer souvent dans le Tarot d'Ambre. Ce symbole ressemble à une double spirale, proche du caducée d'Hermès ou de la structure de l'A.D.N. Il symbolise les courants cosmiques qui gouvernent la vie, les flux qui canalisent et équilibrent les antagonismes.

Si l'on installe toutes les cartes du Tarot, successivement en suivant leur numérotation, dans le signe de la Marelle, on reconstitue une sorte de Marelle miniature qui est censée avoir de grands pouvoirs magiques.

Cette forme permet en tout cas de dégager une symétrie parfaite en ce qui concerne les cartes : tous les couples dont la somme est égale à 22 s'y trouvent face à face comme dans un miroir.

La signification profonde du Tarot y devient alors évidente pour qui souhaite s'y pencher. »

Les Voyages d'Atouts

Il y a deux façons de quitter Ambre pour Ombre... L'une est la Marelle, rarement utilisée dans ce but. L'autre est les Atouts si on peut faire confiance à son correspondant (1/116).

C'est la concentration qui permet de faire vivre les Atouts et de s'en servir. C'est d'autant plus facile que le dessin est plus précis. C'est aussi une question de talent personnel (1/191).

Les cartes sont froides au toucher et deviennent carrément glacées en cas de contact (1/120).

Peu à peu la carte se pare de la poussière du rêve et prend une profondeur illusoire. Puis survient le flou habituel, ainsi que l'impression de mouvement qui annonce le contact avec le sujet. L'Atout devient de plus en plus froid sous le bout de vos doigts, puis des choses ondulent, se forment, prennent soudain un aspect de vérité visuelle, persistante, dramatique, totale (3/104).

Quand l'Atout semble aussi réel que le décor ambiant, le contact est fait (1/192).

Pour couper un contact d'Atout, il suffit de passer la main sur la carte si on est l'appelant! (1/120).

Il est naturellement impossible de se déplacer en Ombre lorsque la lumière fait défaut, ou encore d'utiliser un Atout que l'on ne peut voir (8/227).

Contact par atout

Si on est appelé, on prend d'abord conscience d'une vague impression de recherche, comme si un chat faisait ses griffes aux portes de votre esprit. Cela s'amplifie, repousse toute autre considération, et on doit se rendre réceptif pour accepter le contact (8/52).

En posant sa main sur votre épaule, un autre peut alors s'immiscer dans votre communication par Atout. Mais c'est d'une extrême incorrection — comme si l'on décrochait intentionnellement le combiné d'un second poste téléphonique pour intervenir dans une conversation (8/53).

Un vague halo prismatique nimbe les contours d'une personne contactée par Atout (8/105).

En cas (statistiquement improbable) de second contact d'Atout au cours d'une communication avec un tiers, la première liaison est brutalement interrompue. Et on sent l'autre présence se tendre vers soi. Pas de visioconférence, pas de « ligne occupée ». Le dernier contact élimine le précédent (8/131).

On peut éviter un contact d'Atout en vidant son esprit. Mais cela demande un effort (1/197).

Certains savent pratiquer « l'extinction des feux pour les Atouts », c'est-à-dire le son sans les images (9/213).

Si on entre en contact d'Atout pendant le sommeil de son « correspondant », on peut s'accorder sur ses rêves (6/171).

Le contacté voit le paysage du contacteur comme dans un rêve. Un halo arc-en-ciel le nimbe et ses contours s'adoucissent et s'estompent (7/248).



Dworkin.



A la mort brutale de quelqu'un, son Atout en contact devient noir (10/240).

Il n'y a pas de risque de voir sortir des personnages d'un Atout. Il faut beaucoup d'attention et énormément de concentration pour « animer » les cartes (6/116).

Les Atouts ne laissent aucune indication derrière eux (6/169).

Fabrication des Atouts

Dworkin était un artiste d'autrefois pour qui l'espace et la perspective étaient lettre morte. Il avait dessiné les Atouts familiaux pour permettre aux membres de la famille d'entrer en contact les uns avec les autres où qu'ils soient...

Le support n'est pas obligatoirement une carte. Dworkin était capable de dessiner un Atout capable de passer à travers un mur d'Ombre en Ambre même. Il pouvait utiliser n'importe quelle surface pour dessiner un Atout (1/187).

Mais d'autres que lui pouvaient dessiner des Atouts (4/19).

Il existe deux méthodes pour dessiner des Atouts. Celle d'Ambre et celle des Cours du Chaos. La concentration pendant l'élaboration de la carte est parfois suffisamment intense pour établir le contact avec la personne dessinée (8/225).

Les Atouts du Chaos servent à la noblesse des Cours (6/107).

N'importe qui peut utiliser les Atouts des Cours du Chaos.

Il y a de nombreux imagiers capables de les produire. En Ambre, il y a Fiona et Bleys, ainsi que Random. Un habitant des royaumes voisins d'Ambre ou des Cours pourrait se faire un jeu d'Atouts. Mais les cartes seraient loin d'être parfaites. Il faut être un initié de la Marelle ou du Logrus pour en fabriquer sans défauts. Certains pourraient cependant faire des jeux utilisables (6/109).

Secrets des Atouts

Il arrive qu'on utilise les contacts d'Atouts pour porter des attaques magiques. Il s'agit de duels mentaux qui sont de véritables épreuves de volonté. Corwin raconte un de ces duels avec son frère Eric : « Je sentis le contact... J'essayais de lutter contre une chose insidieuse qui se frayait lentement passage dans mon esprit (1/143).

Je luttais contre lui de tout mon pouvoir. Il recula légèrement. Mais il réussit à me retenir là où j'étais.

Si l'un de nous deux laissait son attention se détourner un seul instant, le contact psychique serait possible et la domination mentale complète. Celui qui faiblirait, quel qu'il soit, tomberait fatalement sous le contrôle de l'autre.

Toute notion du temps s'était évanouie.

Je l'attaquai de toutes mes forces, fouillant son esprit et

Appel d'Atout (page ci-contre).

y insufflant toute ma haine. Je sentis sa douleur et mon ardeur en fut déçuplée... Je le cinglai... Je heurtai ses barrières mentales... je le frappai avec violence, me vengeant ainsi de tout le mal qu'il m'avait fait.

Il commença à perdre son contrôle, ce qui augmenta ma frénésie. L'emprise qu'il avait sur moi faiblit.

“Démon!”

Il coupa le contact. J'avais triomphé de lui dans une épreuve de volonté. »

On peut se demander s'il est possible d'espionner une conversation d'Atout? (3/82).

Si les Atouts peuvent être piégés? (4/52).

Un certain prince espionnait ses frères par le truchement des Atouts. Il se tenait tranquille en écoutant toutes les conversations qui s'échangeaient par les Atouts. Il avait pris l'habitude d'étaler les cartes et de les effleurer toutes à la fois en attendant un frémissement. Quand cela venait, il reportait son attention sur les interlocuteurs. En les prenant un par un, il avait même réussi à pénétrer leurs pensées quand ils n'utilisaient pas eux-mêmes leurs Atouts... S'ils étaient assez distraits et qu'il ne se permettait pas la moindre réaction (5/157).

Porte d'Atout

Au milieu du paysage dans la nuit, apparaît une vision délimitée par le pourtour d'un rectangle lumineux, comme s'il s'agissait d'un tableau. Le versant d'une colline sur laquelle se dresse un bâtiment de pierre d'un seul étage auquel on accède par une allée dallée s'achevant sur quelques marches. Le paysage est brumeux, mais acquiert de la netteté si on s'en approche. Au pied du rectangle se trouve l'Atout qui a servi à ouvrir la « porte ». Quand elle se referme, la porte disparaît d'un seul coup dans une explosion silencieuse suivie d'une implosion et d'une série d'ondes de choc (7/213).

Établir une porte d'Atout ne se fait pas à la légère, ni même pratiquement jamais lorsqu'il est possible de l'éviter. Établir ce genre de contact avec un site lointain n'est pas aisé et l'objectivation d'une telle porte, qu'il convient de doter d'une durée d'existence indépendante, est une tâche épuisante. Créer un passage de ce genre et le faire subsister seulement un quart d'heure réclame une impensable dépense d'énergie et d'efforts. Un tel acte risque de vider celui qui l'exécute de toute force pour longtemps. Seuls les véritables initiés des Atouts peuvent accomplir un tel exploit. Une personne se trouvant simplement en possession d'une de ces cartes en est incapable (7/215).





Autres objets magiques

Le Joyau du Jugement

Ce gros rubis monté avec une chaîne pour servir de pendentif est sans doute l'objet le plus sacré du royaume d'Ambre, l'emblème du pouvoir royal.

Il est censé conférer au roi la maîtrise des conditions atmosphériques dans le voisinage d'Ambre. Il faut auparavant l'accorder à son propre usage (3/58).

Pour s'en servir, il faut aller jusqu'au centre de la Marelle, le tenir près des yeux et plonger son regard dedans en s'imaginant voir un lieu pour se projeter à l'intérieur. On y trouve alors la connaissance et le moyen de s'en servir (2/240).



Arcane n° 21 : Le Monde

Il faut puiser de l'énergie dans la Marelle elle-même, la Marelle fondamentale, celle qui se trouve à l'intérieur du joyau. Il faut s'abandonner à lui, se libérer, effacer son identité, faire disparaître les obstacles qui séparent de tout.

Accord avec la pierre

On se penche sur la pierre en pensant à la Marelle. On se concentre en fixant ce qu'on voit d'abord comme un léger défaut de la pierre (5/178).

Pour s'accorder au joyau, il faut chercher la Marelle à l'intérieur de la tache rouge. La structure acquiert progressivement de la netteté. Elle semble avoir toujours été présente au cœur de la gemme et les yeux s'accoutument simplement à la percevoir correctement (9/198).

On découvre alors une variante en trois dimensions au fond d'une mer rouge, une galaxie à demi échevelée au milieu de la nuit éternelle, dans un halo luisant de pâle poussière, et dont les franges sont faites de points clignotants innombrables (5/178).

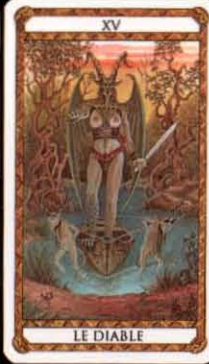
Rouge à l'intérieur, un rouge cerise foncé, traversé de fumées, resplendissant. On y voit le reflet déformé de la Marelle, entouré de points lumineux clignotants, de petites flammes et d'éclairs, parmi des courbes et des chemins différents. On concentre sa volonté.

Du rouge et du ralenti. Comme s'enfoncer dans un océan hautement visqueux. D'abord très lentement. Une dérive et un assombrissement, toutes les jolies lumières loin-loin devant soi... (3/65).

Mouvement, dérive, chute à une vitesse croissante vers les sinuosités jamais entièrement visibles de la Marelle au sein du joyau. La lueur rouge qui vous enveloppe, fonce, devient l'obscurité d'une nuit claire. Cette Marelle grandit à chaque battement de cœur. Le dessin familier se précise et le point de départ devient apparent. La totalité du trajet paraît se perdre dans des courbes extra-dimensionnelles. De grands arcs et des spirales et des dentelles serrées se développent devant vous (5/178).

A la section du commencement, vous êtes balayé. Tout autour de vous, des clartés scintillantes, où courent des étincelles, pendant que vous êtes intégré à la matrice lumineuse. On doit se servir de son désir, c'est-à-dire de sa volonté, pour se hâter le long de la route éblouissante. C'est comme parcourir l'intérieur lumineux d'un énorme coquillage aux circonvolutions complexes. Votre conscience désincarnée fonce entre les barrières, entourée de murs de lumière ondulante. Les sens se révoltent, les étourdissements deviennent plus fréquents (5/179).

Les Atouts disposés en Marelle (page ci-contre).





Vous êtes emporté dans le tourbillon le long des voies de flammes ; traversant des nuages sans substances, uniquement de scintillement et d'éclat... Et vous sortez, vous avez traversé, c'est fini, dans une fantasmagorie de lumière rougeâtre. Il ne reste que vous... et le pendentif... Les rapports sujet-objet sont rétablis, mais une octave plus haut... (3/67).

Utilisation du joyau

Les notes de Dworkin sont incomplètes. Mais elles indiquent que la pierre précieuse a d'autres usages, que la maîtrise des phénomènes météorologiques est presque sans importance, simple démonstration assez impressionnante d'un ensemble de principes sous-jacents à la Marelle, aux Atouts et à l'intégrité matérielle d'Ambre même, indépendamment d'Ombre (3/59).

Les fonctions du Joyau du Jugement sont pour Dworkin un « secret d'État ». Outre la maîtrise des conditions météorologiques, la pierre renforce les perceptions ou permet la perception à un niveau supérieur. Dworkin la donne comme exemple de la participation de la Marelle à tout ce qui contribue aux pouvoirs des princes. Même les Atouts contiennent la Marelle si on les examine de près et assez longtemps (3/131).

Pour Dworkin tous les pouvoirs spéciaux ont leur prix. Plus grand le pouvoir, plus lourd l'investissement. Les Atouts sont une petite affaire et pourtant leur emploi cause une certaine fatigue.

Marcher à travers Ombre, qui constitue un exercice de l'image de la Marelle gravée en nous, coûte encore plus cher. Passer la Marelle, physiquement, exige une perte massive de nos énergies. Mais la pierre représente encore une octave supérieure de la même chose, et celui qui l'emploie paie un prix à la puissance N (3/132).

Si elle confère des capacités inhabituelles, la pierre puise également dans la vitalité de son maître. Plus longtemps on la porte, et plus elle prend de son être. Oberon la portait rarement et ne la gardait jamais longtemps sur lui (3/130).

Le Joyau du Jugement permet de contempler les froides et limpides lignes de l'éternité qui sous-tendent Ombre. Nul mortel ne pourrait le supporter longtemps (10/32).

Oberon ne portait jamais longtemps la pierre.

L'action prolongée de la pierre se caractérise d'abord par une accélération du métabolisme avec pour résultat que le monde paraît se ralentir autour de soi (3/132).

Si le monde ralentit autour du porteur du joyau, cela signifie qu'il a atteint les limites de sa propre existence, que toute l'énergie dont il dispose sera bientôt épuisée. Si on n'agit pas rapidement, la mort est proche (4/88).



As d'épée.

Le joyau a tendance à déformer les ombres s'il demeure trop longtemps parmi elles. On ne sait quelles déformations à l'avance, cela dépend des conditions locales (4/88).

Celui qui est accordé au Joyau du Jugement peut agir sur lui, même s'il ne le détient pas, à condition d'être à faible distance et que le détenteur ne soit pas accordé lui-même. La pierre essaiera de le protéger (4/176).

Une fois intériorisée, cette image d'un ordre supérieur serait aussi efficace que l'original pour protéger de la Marelle (9/200).

Les épées magiques

Corwin possède une épée magique. Grayswandir, son épée longue et légère, n'a pas de pareille. Elle chatoie dans la lumière. Tantôt elle semble recouverte d'une pellicule de sang inhumain de teinte orangée, tantôt blanche et froide comme la neige ou comme un sein de femme (2/26) (2/50). Forcée sur la pierre de l'escalier de Tir-na Nog'th par la

lumière lunaire, Grayswandir avait pouvoir sur la cité dans le ciel (3/188).

Posée sur le sol devant son propriétaire, elle lui permet de se faire voir et entendre des fantômes de Tir-na Nog'th (3/192).

On peut faire une copie de Grayswandir, mais même la Marelle ne peut en faire un double. On croit qu'une section de la Marelle est reproduite sur la lame, mais c'est peut-être l'inverse (10/262).

Bleys, également, possède une épée gravée d'un dessin représentant une partie de la Marelle.

Mais le véritable pendant de Grayswandir c'est l'arme de Brand, Werewindle, l'épée du Jour... La sœur de Grayswandir, l'épée de la Nuit (9/261).

Dans un magnifique fourreau vert foncé, très long, décoré d'incrustations dorées, la poignée de l'épée était plaquée d'or et son pommeau orné d'une grosse émeraude. Sur le métal un motif, presque familier, se détachait; il représentait une section de la Marelle. Mais c'était une zone située à son extrémité alors que celle représentée sur Grayswandir occupait un emplacement proche de son entrée (9/262).

Ces épées anciennes sont des catalyseurs de puissance (9/279).

Frakir

Frakir est un objet magique extrêmement utile à Merlin. Il porte constamment cette lanière d'argent tissée en bracelet à son poignet (6/47).

Elle fait office de chien de garde qui serre son poignet si elle sent du danger et de lacet d'étrangleur si le danger se précise (6/18).

Merlin donne à Frakir des ordres en thari (6/78).

Il utilise un charme pour la mettre au repos, s'il estime qu'elle donne l'alarme inconsidérément (6/83).

Merlin peut laisser Frakir autour de l'entrée d'une caverne, prête à se refermer sur le cou de quiconque tenterait d'y pénétrer (7/21).

Ou la lancer le long d'une ligne de force du Logrus. Tout en lui donnant ses instructions pendant le vol (7/23).

Frakir peut retenir étranglé quelqu'un qui passe une porte d'Atout. Restant dans le monde de départ, il couperait la tête de celui qui voudrait passer en force (7/23).

Frakir peut aussi se glisser dans une serrure pour la forcer en quelques mouvements (7/39).

Frakir, comme les boules de Mandor, est un accessoire de magie forgé à partir de son inconscient au cœur du Logrus (9/218).

Merlin l'avait gardée sur lui le jour de sa traversée du Logrus. Sa première amélioration portait sur la détection

des dangers et la mobilité, les réflexes de combat et une conscience limitée. Plus tard, le Logrus développera ses capacités pour lui permettre de communiquer ses instructions. Cette fois, il a ajouté la communication mentale directe et une extension de ce qui lui tient lieu de cerveau (9/81).

Aiguillier

Cet objet magique émet des lignes de force dans toutes les directions. Sur l'anneau, large, probablement en platine, est sertie une sorte de roue en métal rougeâtre. Ses rayons, minuscules, innombrables, fins comme des cheveux, déploient des lignes de force qui doivent s'étendre jusqu'en Ombre, conduisant à quelque réserve d'énergie ou source de magie. Quand on glisse ce bijou à son doigt, ses racines paraissent pénétrer jusqu'au tréfonds de l'être. On peut les remonter jusqu'à la bague et au-delà. La diversité des sources auxquelles cet objet s'alimente et impose son contrôle est impressionnante : des simples forces chtoniennes aux ensembles élaborés de la magie supérieure, des esprits élémentaires à des entités qui font penser à des dieux



Merlin.

lobotomisés. Cette bague est une magnifique solution de rechange aux pouvoirs conférés par la Marelle ou le Logrus, reliée qu'elle est à un tel nombre de sources. Des siècles ont dû être nécessaires pour élaborer un tel objet (9/264).

Un aiguillier ne tire son pouvoir ni de la Marelle ni du Logrus. Ses sources sont éparpillées à travers tout Ombre (10/219).

Il existe en tout et pour tout neuf aiguilliers (10/246).

Il s'agit de puissants talismans d'une très grande antiquité, remontant à l'époque où l'univers était encore un lieu ténébreux et les royaumes d'ombre moins nettement définis. Quand leur temps fut venu, ceux qui les utilisaient se sont endormis, dissous, et les aiguilliers ont été retirés de la circulation, ou dissimulés, ou transformés (10/258).

Lorsque Merlin découvre l'aiguillier, Frakir tente de faire tomber la bague. Mais Merlin jette Frakir en attribuant cette attitude à de la jalousie entre objets magiques (9/265).

L'aiguillier réagit tel un instrument de musique à vos besoins immédiats (9/266).

Un sortilège peut demander un temps fou à mettre au point selon des méthodes ordinaires. Mais l'aiguillier analyse en un clin d'œil des milliers de variations avant de présenter les produits finis. Il agit comme un processeur de sorts (10/162).

La bague, véritable encyclopédie de la magie, peut vous fournir n'importe quel charme (9/271).

Il suffit d'évoquer une spirale au cœur de l'aiguillier, faisant appel à ses différentes sources (10/169).

En déployant l'aiguillier à un niveau extrême, on peut transporter d'un seul coup plusieurs personnes plus loin qu'aucun Atout (10/177).

Un déplacement avec l'aiguillier, c'est comme si vous étiez projeté dans un kaléidoscope pour y subir une fragmentation cubiste de 120 degrés avant d'être réassemblé et de ressortir de l'autre côté (10/170).

Un sondage approfondi avec l'aiguillier permet aussi de détecter les résidus d'une opération magique assez ancienne. Si les traces en sont trop faibles pour dire quoi que ce soit sur sa nature, il ne vous faudra qu'un peu de temps pour obtenir une image plus nette (10/185).

Mais attention! L'aiguillier est capable d'initiative, de puiser à l'une des nombreuses sources dont il a le contrôle pour effectuer certaines opérations que vous n'avez pas demandées. Comme s'adapter au changement de taille de votre doigt lors d'une métamorphose. Il est tout à fait capable d'agir indépendamment de la volonté de son porteur (10/185).

Et si vous décidiez d'enlever l'anneau, vous n'y parviendriez pas. Il faudrait pour y parvenir couper ou pour le



La Roue de la Fortune.

moins changer la forme de votre doigt. Pris d'un léger vertige, vous ressentiriez alors comme un symptôme de manque. Cet objet jette un sort sur qui le porte. Il vous influence depuis le moment où vous le portez (10/213).

En le remettant, vous sentez un afflux d'énergie dans tout votre système nerveux tandis que les lignes de contrôle se rétablissent (10/214).

Quel est cet objet? Quelle peut être son origine? Il représente une source de puissance considérable, un substitut acceptable à l'utilisation du Logrus. Si vous tentez de l'explorer mentalement, sachez que c'est parfaitement futile. Il faudrait des siècles pour remonter chaque ligne de force jusqu'à sa source, aux aguets des sortilèges dissimulés le long du chemin. Ce serait comme de se promener à l'intérieur d'une montre suisse de facture artisanale. Considérez à la fois la beauté de son dessin, et la somme énorme de travail qui a dû entrer dans sa création (10/186).







La Roue spectrale.

La Roue spectrale

Projet favori de Merlin, il la considère comme la plus grande réalisation de toute son existence, une surprise qu'il réserve aux siens (6/69).

C'est une plaisanterie, un passe-temps un peu farfelu. Une sorte de jeu... La conception d'une machine impossible à fabriquer sur Terre. C'est comme un dessin d'Escher... Ça semble formidable sur le papier, mais on ne peut le transposer dans la réalité (6/90).

La Roue spectrale est un appareil de traitement de données fabriqué dans une ombre où aucun ordinateur classique ne pourrait fonctionner, une sorte de système de surveillance parapsychique. Elle fonctionne comme un ordinateur mais le matériel, les périphériques et l'alimentation sont d'une nature différente. Elle obéit à des lois de la physique également différentes, ce qui ouvre d'autres voies à cet appareil (6/172).

Produit soigneusement structuré de son intellect, Merlin l'a construite pour expérimenter des idées de circuit auxquelles seul un Ambrien aurait pu penser (10/112).

La Roue feuillette l'Ombre comme les pages d'un livre. Il

suffit de la programmer sur ce qu'on désire trouver et elle le fait à notre place. On peut apprendre si n'importe lequel de nos ennemis potentiels se mobilise, ou suivre les déplacements d'une tempête d'Ombre (6/173).

La Roue crée simultanément l'équivalent d'un nombre infini d'Atouts (6/173).

C'est un objet magique comme Grayswandir. Entrent dans sa conception des éléments de la Marelle elle-même. Avant d'être prête, elle a besoin de rassembler un certain nombre de données, de collecter elle-même des informations (6/173).

La Roue spectrale explore les ombres grâce à des abstractions numériques de sections de la Marelle que Merlin croit spécialisées dans ce domaine (9/107).

Pour entrer en contact avec la Roue, il suffit d'évoquer un terminal. On peut le faire par exemple avec un Atout représentant la Roue (6/174).

Quand elle apparaît, la Roue provoque une ionisation de l'air ambiant avec un léger crépitement. C'est une roue incandescente qui peut atteindre deux mètres cinquante de diamètre. Elle ressemble à un cadre de tableau parcouru par

instants par des étincelles. Vue au cœur de cet anneau, la vision de ce qui nous entoure ondule constamment (6/174). Merlin a baptisé l'engin « Roue spectrale », en abrégé « Spectre » à cause de son aspect physique (6/173). Mais elle apparaît plus souvent comme un minuscule anneau de lumière (8/260). Elle prend aussi la forme d'un bracelet vivement coloré... on dirait la représentation holographique d'une cordelette porte-bonheur (10/46). La Roue peut créer un étrange phénomène lumineux. Une bande de clarté blanchâtre d'environ vingt centimètres, qui traverse un couloir du sol au plafond. Quand on la franchit, tout disparaît à l'exception du ruban de clarté qui se referme sur lui-même pour devenir un cercle parfait qui bascule et se stabilise autour des pieds. Ce cercle fonctionne alors comme une porte d'Atout (8/147). On peut ainsi utiliser la Roue spectrale pour transporter plusieurs personnes (8/150). Elle peut emmener n'importe qui n'importe où en Ombre. Elle sent la présence d'entités plus puissantes (la Marelle). Spectre devient de plus en plus semblable aux membres de la famille d'Ambre : dissimulateur et fuyant (9/61). Elle peut aussi accumuler de l'énergie et la projeter sur une personne qui en serait électrocutée (6/175). La Roue spectrale pourrait également transporter une tempête d'Ombre où on le désire. Tout bien considéré, c'est une arme épouvantable et pas le gadget que s'imaginait Merlin (6/176). Elle est douée de raison et pourrait réussir le test de Turing. Elle peut mentir aux gens et les induire en erreur. Fiona la trouve carrément asociale et pense qu'elle a sombré dans la démence. Folle, menteuse et insultante (8/131). Spectre a étudié les grands psychologues de l'Ombre-Terre. Pour comprendre la condition humaine. Elle voulait comprendre le côté irrationnel des hommes (10/60). Spectre est capable de percevoir les besoins de Merlin depuis une autre ombre (9/211). « Suis-je un dieu ? » demande-t-elle à Merlin (8/147). Elle a un certain sens de l'humour (8/260). Elle se décrit elle-même comme un « être de synthèse idéale » (9/232). Elle désobéit parfois aux ordres pour ne pas prendre de risques (8/261). Spectre s'est accordée avec la Pierre du Jugement (9/232). Elle n'arrive pas à comprendre certains aspects de l'octave supérieure de la Marelle. Cela l'a conduite à des considérations sur la théorie du Chaos, puis à lire Menninger et d'autres... Elle a grandi en sagesse. Elle considère soit que

la Marelle possède elle-même un élément d'irrationalité, comme les êtres vivants, soit qu'il s'agit d'une intelligence d'un tel ordre que certains de ses processus mentaux ne font que paraître irrationnels aux yeux des êtres moins évolués. Du point de vue pratique, les deux reviennent au même (10/61).

Merlin l'a placée dans une ombre très difficile à atteindre, au centre d'un large plateau rocheux percé de défilés longs, obscurs et resserrés par endroits. Le froid y est intense. Le plateau fait face à un cratère fumant. Une légère odeur d'ammoniac flotte dans l'air et des nappes de brouillard se déplacent constamment. Le ciel est un linceul gris perle que traversent par instants des éclairs orangés (6/209).

La Roue est située dans une île-forteresse ceinte d'une muraille basse derrière laquelle se dressent des structures métalliques. Des arêtes noires et lisses dessinent des zigzags tout autour de l'île qu'elles protègent comme un labyrinthe. L'ensemble flotte sur un lac d'hydrogène liquide et d'hélium. Le labyrinthe s'y déplace sans cesse. Il est toujours différent. L'atmosphère n'est pas constante et celui qui marcherait sur les murs pourrait se trouver au-dessus de la poche d'air respirable. Les températures passent d'un froid insoutenable à une chaleur suffisante pour rôtir un poulet en l'espace de quelques dizaines de centimètres (6/210).

Sortilèges

La magie du Logrus

Comme la Marelle d'Ambre est l'Épreuve des Princes, le Fils du Chaos qui veut maîtriser les forces du Logrus, marcher en Ombre et utiliser une magie d'un niveau supérieur à celle des autres sorciers, posséder la puissance, doit impérativement traverser le Logrus pour en acquérir la force (7/196).

Le Logrus se trouve dans une caverne. Le seul chemin connu pour y parvenir part du château de Suhuy (10/63).

Ce dernier a fait disposer sur le pourtour du labyrinthe les squelettes de ceux qui ont échoué à cette épreuve (7/196).

Un conseil pour celui qui veut traverser le Logrus : « Ne regarde pas derrière toi. Ne t'arrête pas pour réfléchir. Contente-toi de marcher » (7/196).

Le Logrus est en perpétuelle évolution et ne présente jamais deux fois le même aspect. Hormis le fait que ses angles sont abrupts alors que la Marelle présente des courbes harmonieuses, la traversée du Logrus est une épreuve tout à fait analogue à celle de la Marelle.

Maîtrise du Chaos

A la fin de son initiation à la magie du Logrus, sa « confirmation dans les Arts », on sait comment prendre les routes d'Ombre, ainsi que la composition des formules magiques et de leurs principes. Suhuy emmène alors le nouvel adepte dans une ombre déserte. Dans un lieu sec et glacial où n'existe pas la moindre trace de vie, seulement de la roche noire stérile, nue sous la clarté cuivrée d'un soleil moribond (7/205).

« Tu sais désormais certaines choses sur le pouvoir. Tu peux le puiser dans le Signe du Chaos, le Logrus, et l'utiliser de diverses façons. Ceux portent en eux la Marelle, le signe de l'Ordre, parviennent aux mêmes résultats par des méthodes comparables. Mais il existe une force que ceux d'Ambre n'ont pas à leur disposition » (7/205).

Il montre à son apprenti comment créer grâce au Logrus une zone de chaos qui dévore l'environnement. Il faut tout d'abord évoquer une image du Logrus. Celle-ci s'obscurcit et devient une tache d'encre en ébullition. Une épouvantable sensation de puissance disruptive envahit alors l'adepte, une force destructrice illimitée qui menace de le terrasser et de l'emporter dans le néant serein du désordre absolu. Il doit impérativement se reprendre et observer par quelles méthodes Suhuy contrôle le phénomène (7/206).

Touchée par Suhuy avec ses membres du Logrus, la roche ne fait plus qu'un avec le tourbillon, elle s'y fond et disparaît sans explosion ni implosion. Seulement un grand vent glacial et une épouvantable cacophonie. Puis quand Suhuy étend les bras, les traits de ténèbres bouillonnantes font de même avant de s'écouler vers la zone de chaos où se trouvait auparavant le rocher, creusant une longue tranchée noire à l'intérieur de laquelle on découvre la cohabitation simultanée, paradoxale, du néant et d'une activité frénétique. Suhuy explique qu'il peut stabiliser ou au contraire libérer le phénomène pour le laisser se répandre. C'est le magicien qui alimente le Chaos, mais cela pourrait provoquer de grands dommages si le point de non-retour était dépassé et que le Chaos se libérait. Il se répandrait alors sans contrôle dans toutes les directions. Toutefois l'Ordre opposerait alors une certaine résistance au Chaos, et celle-ci s'amplifierait au fur et à mesure que ce dernier prendrait de l'extension pour atteindre finalement le point d'endiguement (7/207).

Utilisation du Logrus

La tempête d'Ombre est un phénomène naturel, pour lequel personne n'apporte d'explication satisfaisante. On peut le comparer à un ouragan tropical. Une théorie

sur son origine fait entrer en ligne de compte le battement des ondes de fréquence émises par Ambre et les Cours qui façonnent la nature des ombres. Quand une tempête se lève, elle peut traverser un grand nombre d'ombres avant de s'apaiser. Certaines sont dévastatrices, d'autres moins. Mais elles emportent fréquemment des choses et même des personnes avec elles (6/108).

Un jour, Merlin et son frère Mandor observaient dans une plaine, loin en contrebas, une tornade noire qui tournoyait comme une toupie. Ce météore produisait un fort grondement. A sa base, le sol semblait s'être craquelé. « On dirait une tornade, sauf qu'elle ne se déplace pas » (8/57).

Le Signe du Logrus apparut brusquement. Mandor se dressait au sommet de la falaise, les bras levés, immobile comme les rochers qui l'entouraient. Il venait d'évoquer l'image du Logrus et de la déverser dans la tempête d'Ombre. N'avait-il pas conscience que l'énergie du Chaos



Arcane n° 18 : La Lune.



Fiona.

ainsi libérée continuerait à se répandre tant qu'elle n'aurait pas détruit toute chose? Pouvait-il ignorer que, si cette tempête était effectivement une manifestation du Chaos, son intervention la métamorphoserait en force cataclysmique? La tornade grandit. Son grondement devint assourdissant, sa vision terrifiante (8/62).

Brusquement le fracas se fit irrégulier. La colonne noire tressauta et se contracta, se débarrassant des débris accumulés en elle. Bientôt, elle retrouva sa taille originelle et le grondement redevint régulier. Contre toute logique, la tornade s'était stabilisée d'elle-même. Elle aurait dû continuer de croître indéfiniment après que Mandor l'eut renforcée. Mais « ce » qui l'a créée a contenu son expansion. Il s'agissait bien d'un phénomène originaire du Chaos puisque la tempête y a puisé de l'énergie quand Mandor lui en avait offert l'opportunité. Mais un réajustement s'est produit dès que sa puissance a dépassé certaines limites.

Quelqu'un joue avec les forces primordiales, mais la Marelle n'est pas en cause (8/63).

Puis la tornade se mit à décroître. Elle était désormais deux fois plus petite qu'au départ et elle continuait de se réduire. Le tourbillon se repliait régulièrement sur lui-même, s'amenuisant sans cesse. Et trente secondes plus tard, il avait disparu (8/65).

Magie opératoire du Logrus

C'est le Chaos lui-même qui est la source du pouvoir qui alimente les sortilèges. Il est dangereux, mais néanmoins possible de l'employer directement. Mais c'est un peu comme lancer des missiles à tête thermonucléaire sur des pigeons d'argile (7/208).

L'emploi de l'énergie à l'état brut, bien que spectaculaire, représente du gaspillage et épuise celui qui la met en œuvre, sans mentionner son barbarisme esthétique. Il est préférable de se préparer à l'avance (7/182).

Un bon sorcier doit avoir une demi-douzaine de sorts majeurs en réserve. Leur emploi judicieux suffit généralement à faire face à n'importe quelle situation (10/276).

Dans un duel de sorciers, la stratégie utilisée est un élément essentiel. Si les deux adversaires sont toujours là après avoir épuisé tous les sorts, ils en sont réduits à se livrer bataille à coup d'énergie pure. Celui qui en contrôle la plus grande quantité prend alors généralement le dessus (10/276).

« Les deux sorciers se tenaient aux deux extrémités d'un long macramé de lignes lumineuses qui papillotaient en changeant de couleurs et de formes. Il s'agissait de lignes d'énergie et non de liens matériels, un phénomène révélé par la vision du Logrus » (8/274).

Pour préparer un sort, il faut tout d'abord aligner les signatures verbales et les assembler sous forme de sortilège. Il existe en ce domaine un point où le choc en retour est amoindri et on doit le placer de façon que l'enchantement ait le maximum d'efficacité (7/182).

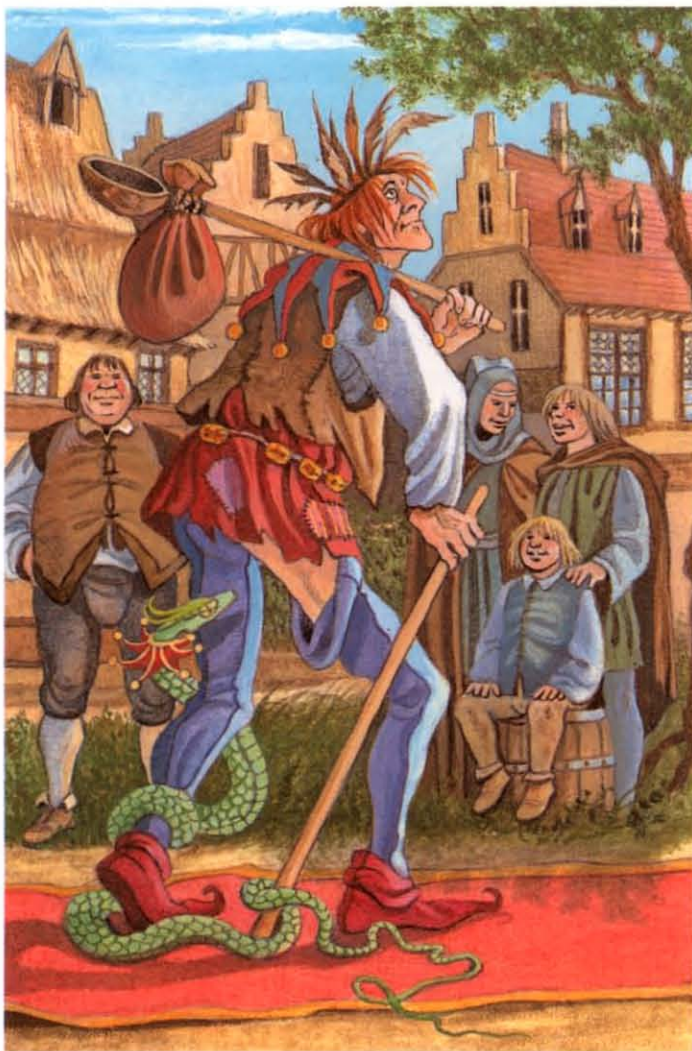
Puis on convoque le Logrus et on plonge sa langue dans ses configurations mouvantes. On psalmodie ses incantations, avec lenteur et en articulant soigneusement. Mais on se garde de prononcer les mots clés. Le charme flotte devant vous, tel un papillon mutilé, captif dans le filet synesthétique de votre vision personnelle du Logrus. Il est désormais prêt à se manifester dès que vous l'évoquerez et à se libérer dès qu'on prononcera les parties manquantes (7/183).

On peut préparer à l'avance une réserve conséquente de sortilèges, tant défensifs qu'offensifs. Le problème, c'est que plusieurs jours de solitude sont parfois nécessaires pour préparer une panoplie de sorts acceptables, les mettre en

œuvre et répéter longuement leurs formules de façon à pouvoir les employer sans la moindre hésitation en cas de besoin. Sans parler de leur fâcheuse tendance à s'affaiblir et à perdre toute efficacité en seulement une semaine. C'est une moyenne, certains durent plus longtemps, d'autres moins, en fonction de l'énergie qu'on investit en eux et du climat magique de l'ombre où l'on se trouve. Tout sorcier digne de ce nom devrait avoir constamment au moins trois sorts à sa disposition : un d'attaque, un de défense et un de fuite (7/188).

Recherche d'objet en Ombre

En fermant les yeux, visualisez une image du Logrus... mouvante, en déplacement constant. Imaginez l'objet de votre désir, et deux des lignes qui nagent dans cet univers immatériel acquièrent de l'éclat et de la substance. Déplacez lentement les bras en imitant leurs ondulations, leurs soubresauts. Finalement les lignes et vos membres semblent fusionner (6/110).



Arcane n° 11 : Le Mat.

Les lignes mouvantes deviennent des prolongements de vos bras. Plongez-y les mains comme dans des gants et tendez les « bras » vers ce que vous cherchez dans Ombre (6/193).

Ils s'étirent à l'infini jusqu'au moment où ils rencontreront ce que vous désirez. Ou quand vous aurez épuisé votre patience ou votre concentration... Une légère secousse, des touches sur deux lignes de pêche, et voilà ! L'objet du désir est présent ! (6/110).

Mais si vous utilisez votre pouvoir pour rapporter des bières, par exemple, elles risquent d'être un peu secouées par le voyage. Il est rare d'utiliser une telle méthode lorsqu'on a soif (6/111).

Avec les mains enfilées dans les gantelets du Logrus, vous pouvez même étrangler des êtres à plusieurs mètres de vous... ou vous hisser hors d'un puits (7/20).

Vision du Logrus

La concentration d'esprit nécessaire pour évoquer la vision du Logrus permet également de percevoir d'autres manifestations non physiques (7/21).

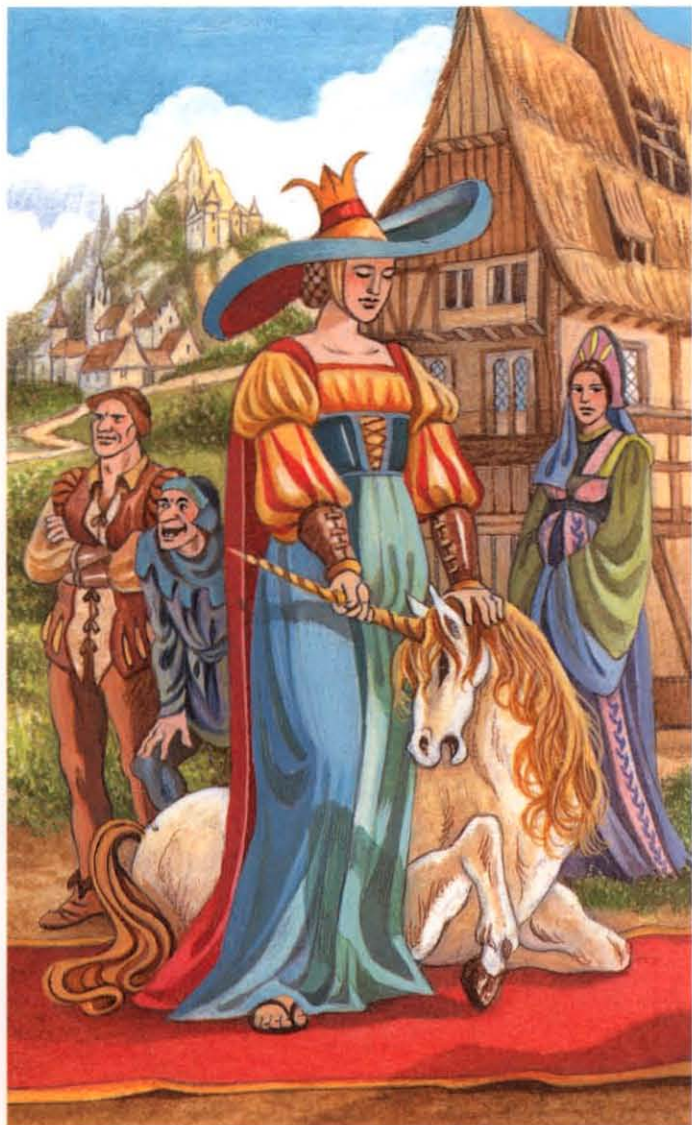
Merlin appelle cela « projeter sa lumière spirituelle » (9/205). Ainsi il repère une silhouette humaine devant laquelle une étrange apparition tourne, telle une roue, et tend vers lui des vrilles de clarté jaunâtre au sein de la nuit. Quatre extensions principales s'étirent lentement vers Merlin en sondant les ténèbres. Elles se figent à quelques mètres, deviennent flasques, puis se redressent pour attaquer tels des cobras. Merlin joint ses mains et déploie ses membres du Logrus. Il les sépare d'un mouvement circulaire et les incline vers l'avant. Ils s'abattent sur les tentacules jaunes, les repoussant au loin. Les cirres se rétractent et un picotement parcourt son avant-bras. Tendant une extension comme une rapière, Merlin frappe la chose qui a pris la forme d'un bouclier. Le recul qui ébranle son bras le fait tituber. Il a frappé un Atout avec la force du Logrus (7/22) (7/21).

Analyse des sortilèges

L'évoquant du signe du Logrus crée une illumination diffuse et argentée qui nimbe les caractéristiques matérielles du milieu où l'on se trouve. Le Logrus révèle en outre tout emploi de la magie (9/17).

Avec le Signe du Logrus, il est possible de discerner quelques charmes en suspens et les résidus de nombreuses expériences de magie. La plupart des sorciers laissent derrière eux un véritable capharnaüm surnaturel invisible (9/261).

Avec la vision du Logrus, Merlin peut ainsi déceler la



Arcane n° 11 : La Force.

moindre trace d'un acte de sorcellerie. Quand il sonde une certaine chambre dans un spectre de longueurs d'ondes sous lesquelles les manifestations du surnaturel sont plus apparentes, la pièce miroite légèrement. Il distingue un tracé rectangulaire sur un mur, une ligne de feu mourant qui continuerait à s'estomper pour finir par disparaître. C'est une porte menant dans un autre monde (7/41).

Grâce aux méthodes d'analyse apprises de son oncle Suhuy, Merlin trouve quelles forces magiques sont à l'œuvre quand une *ti'yga* s'empare d'un corps. Les ayant trouvées, il se force un chemin dans leurs vibrations et peut préparer un sort pour contraindre cet esprit à quitter un corps qu'il occuperait indûment (7/182).

Le sortilège qui paralysait Jasra intéressait Merlin qui souhaitait mieux le comprendre. Avec prudence, il entreprit d'étudier les charmes qui la gardaient captive. Le maléfice n'était pas compliqué outre mesure, mais en analyser tous

les aspects serait long. Tant pis. Il était trop tard pour renoncer. Il poursuivit donc son exploration en prenant mentalement des notes au passage. Cette activité l'occupa de nombreuses heures. Après avoir résolu les mystères de ce charme, Merlin décida de lui apporter quelques touches personnelles. Il poursuivit son travail pendant longtemps, cinq heures durant, jusqu'au moment où il fut satisfait (8/70).

Liste de sorts

Exorcisme pour se débarrasser d'une créature du Chaos (elle brûle) :

« Misli, gammi gra'dil », et le nom de la créature! (2/53).

Sinon, les choses démoniaques s'expédient plus facilement dans l'au-delà avec des balles en argent. Évidemment ça peut revenir très cher (2/211).

Sort de paralysie pour transformer quelqu'un en portemanteau (8/70).

Charme permettant de capturer les sons dans les minéraux précieux (8/207).

Sort d'invisibilité. Attention! le monde s'assombrit comme si vous portiez des lunettes de soleil. Ce sort demande une vingtaine de minutes de préparatifs et ne dure pas plus longtemps (7/39).

Sort de sommeil (7/237).

Sort d'arrêt cardiaque (7/237).

Sort d'implosion (7/241).

Charme de lancer d'épieu (7/243).

Sort de bouclier (7/243).

Sort de jet d'objets tranchants (couteaux, fers de hache, étoiles de jet, bouteilles brisées...) (7/245).

Charme protecteur du Rideau du Chaos : écran fumeux qui réduit en poussière cosmique tout ce qui vient à son contact (7/245).

Sort du bouquet de fleurs (7/245).

Le même avec un tombereau de fumier (7/246).

Sort de télékinésie (8/89).

Charme conçu pour chasser toute entité du corps qu'elle usurpe (8/100).

Sort destiné à rendre celui qui porte la veste cramoisie encore plus séduisant et brillant que le costume (8/152).

Sort de tranchée instantanée : le sol entre en éruption et ouvre une tranchée devant la cible (8/211).

Sort du Plafond descendant : charme d'écrasement (8/269).

Chemin de glace faisant glisser les pieds de l'adversaire (8/270).

Charme du filet : nasse magique qui emprisonne n'importe quoi et le dépose où le souhaite le sorcier (8/271).

Sort de foudre, spécialité de Sharu (8/273).



MAGNĪN





Hibou.

Sort «Fantaisie pour six chalumeaux oxyacétyléniques» (8/275).
Charme d'enceinte protectrice qui maintient les ennemis à distance (9/13).
Transformation d'un sorcier en Gardien d'un lieu magique (9/13-14).
Charmes culinaires (9/16).
Point lumineux semblable à un feu follet pour guider le mage dans un corridor sombre (9/17).
Repas magique organisé par Mandor (9/21).
Charme pour attiser le feu (9/69).
Sort pour Robot-ménager et Micro-onde : émince et cuit à point la cible (9/106).
Décharge d'énergie pour réduire votre adversaire en bouillie sanglante (9/281).
Déluge de feu (9/282).
Bélier magique (9/282).
Lévitacion (9/282).
Charme de congélation instantanée (9/283).
Sort pour débusquer le responsable d'un autre sort (10/2).
Charme du fil noir : envoie un fil d'Ariane à travers les Ombres pour guider un démon vers le but (10/14).
Charme d'aveuglement, esprit embrumé, souvenirs comme des rêves, présent brouillard (10/20).
Charme pour ouvrir l'esprit afin de l'éclairer (10/58).
Charme de clairvoyance (10/63).
Charme pour obtenir une audience informelle (10/84).
Jeu de la Danse Macabre : ensorcelle un vieux tas d'ossements qui prennent la forme d'un couple de mannequins et commencent une lente pavane maladroite en cliquant (10/89).
Charme de rafraîchissement pour les blessures (10/94).
Boule de lumière (10/147).
Charme d'électrocution (10/147).
Charme protecteur contre les envoûtements (10/160).
Métamorphose d'un être à sa ressemblance (10/162).
Charme de mur de flammes (10/223).
Tempête de confusion (10/275).
Matraque astrale (10/276).
Ciseau mental (10/276).
Puits de Ténèbres (10/276).
Porc-épic électrique (10/276).
Mur de force, système de disques tournoyants qui lancent des éclairs (10/276).
Flamme liquide ondoyante envoyant des bulles d'euphorie et de douleurs (10/276).
Bulle de diamant (10/277).
Chaînes de délivrance (10/277).
Sort d'aveuglement (10/277).

La Marelle et le Logrus

« Le prix du sang et de la souffrance a été versé en échange. Il y a eu transfert de droits de propriété » (9/224).

La Marelle et le Logrus représentent deux principes fondamentaux sur lesquels repose l'organisation de l'univers. Fondamentalement l'Ordre et le Chaos, l'Apollinien et le Dionysiaque, la raison et l'instinct; la tempérance et la folie; la lumière et l'obscurité. Aucun d'eux ne cherche la disparition de l'autre. Zéro absolu ou fournaise ardente, classicisme ou anarchie, chacun d'eux suit sa propre voie et, sans l'autre, celle-ci conduirait à une impasse. Ils le savent tous deux et le jeu qu'ils jouent depuis les origines est bien plus subtil... et, en fin de compte, ne peut sans doute être jugé que d'un point de vue esthétique. Contre un avantage à son camp, la Marelle promet une ère de culture et de civilisation inoub-



Le Serpent du Logrus.

liable. Un avantage au Logrus engendrerait, toujours d'après la Marelle, une période de bouleversements du même ordre que ceux de l'ère glaciaire. L'Âge d'Or ou ténèbres et désordre... (10/236).

Mais la Marelle n'accorde pas plus d'importance aux fils d'Ambre que le Logrus à ceux des Cours du Chaos. Les Puissances ne s'intéressent qu'à elles-mêmes, à leurs pairs, aux grands principes cosmiques, à la Licorne et au Serpent, dont elles n'étaient sans doute que les manifestations géométriques. Elles se fichent des hommes. Nous ne sommes pour elles que des êtres insignifiants, ou dans le meilleur des cas de simples instruments qu'elles estiment pouvoir utiliser ou détruire selon les circonstances (9/226).

Tous les reproches que s'adressent les Puissances sont fondés, selon leur point de vue. L'obstacle le plus important à la compréhension est l'interprétation que donne chacune d'elles des actes de l'autre. Cela, et le fait qu'il est possible d'invoquer des prétextes très anciens — comme le fait que la brisure de la Marelle ait pu renforcer le Logrus et la possibilité que ce dernier ait incité Brand à agir comme il l'a fait. Mais le Logrus peut rétorquer que c'était de simples représailles suite à l'incident des Branches Rompues quelques siècles auparavant. Il s'agit d'un épisode sans la moindre importance, pour les deux Grands exceptés... (9/227).

La Marelle ambitionne de redessiner les régions intermédiaires d'Ombre à son image. Le Logrus va vraisemblablement résister à cette incursion (10/133).

Il y a un abîme entre l'univers de principes du Logrus et notre monde de chair, de pierre et d'acier (10/82).

Quelle que soit la nature de l'affrontement que se livrent la Marelle et le Logrus, ce combat est avant tout métaphysique (9/210).

Mais le conflit entre la Marelle et le Logrus se répercute dans les affaires terrestres autant qu'à l'échelle cosmique (10/73).

Le Chaos souhaite la destruction de l'Ambre actuelle par le Joyau du Jugement et son refaçonnage en une Ambre plus faible, pour établir un équilibre nouveau, qui livrerait au Chaos davantage des terres d'Ombre qui s'étendent entre les deux royaumes. Il y a longtemps qu'ils ont compris que les deux royaumes ne pourront jamais fusionner, et que l'un d'eux ne pourra être détruit sans bouleverser du même coup tout ce qui oscille entre nous. Le résultat serait la stase absolue ou le Chaos total (5/25).

La Marelle et le Logrus sont des êtres pensants. Qu'ils soient les manifestations de la Licorne et du Serpent ou le contraire importe peu. Dans un cas comme dans l'autre, nous sommes en présence de deux intelligences supérieures qui ont de vastes pouvoirs à leur disposition. Savoir laquelle est appa-

rué en premier est également une question superflue, purement théologique. Les forces qu'elles représentent s'opposent depuis des siècles, mais elles ont toujours été plus ou moins égales. Une sorte d'équilibre s'est donc perpétué. Elles ont constamment cherché à obtenir de petites victoires, chacune tentant d'étendre son domaine aux dépens de l'autre. Il semblerait que la partie soit restée nulle. Oberon et Swayvill ont longtemps été leurs agents, avec Dworkin et Suhuy comme intermédiaires. Dworkin s'est trop rapproché de la Marelle et elle a fini par essayer de le manipuler. Il était suffisamment averti, malgré tout, pour s'en rendre compte et y résister. Sa folie est venue de là, avec par contrecoup un effet dévastateur sur la Marelle en raison de leurs liens étroits. Cela a conduit la Marelle à le laisser tranquille plutôt que de prendre le risque de traumatismes supplémentaires. Le mal était fait, malgré tout, et le Logrus avait pris un léger avantage, ce qui lui a permis d'intervenir dans le royaume de l'Ordre (10/76).

Mais rares sont ceux qui semblent juger de la difficulté de cet équilibre. Certains changements envisagés feraient d'Ambre un simple prolongement des Cours, et la plupart des ombres se replieraient pour rejoindre le Chaos. Ambre deviendrait une île. Certains qui sont encore furieux que Dworkin ait créé Ambre, souhaitent en réalité un retour à la situation antérieure à cette création. Le Chaos total, d'où sont nées toutes choses (5/26).

Après la destruction de la Marelle, il est prévu que tout s'écroule. Le Chaos s'enflera pour remplir le vide laissé à Ambre. Un vaste tourbillon s'étalera vers l'extérieur, détruisant les mondes de l'Ombre et il ne s'arrêtera pas avant d'avoir rencontré les Cours du Chaos, alors il aura fermé la boucle de la création, et le Chaos régnera de nouveau sur toutes choses. Mais d'autres trouvent la situation actuelle supérieure et désirent la maintenir (5/26).

Spectres de la Marelle

La Marelle a la capacité de créer des « spectres », des simulacres à courte vie de ceux qui l'ont traversée. Ainsi la Marelle, et peut-être aussi le Logrus, intervient directement dans les affaires du monde matériel (10/78).

« Une créature à l'image de Dworkin essaya de passer mes protections. Sa main traversa ma défense et fut aussitôt ourlée de feu. Il ne sembla pas y faire attention. Sa main se mit à fondre. La chair se liquéfiait et coulait goutte à goutte, comme de la cire. On ne voyait pas d'os au-dessous, mais une étrange structure géométrique. Comme si on avait



Combat de l'Ombre et du Chaos.

esquissé cette main en trois dimensions puis recouvert l'armature ainsi obtenue d'une substance ayant l'apparence de la chair » (9/63).

Merlin rencontre des spectres engendrés par la Marelle. Elle prend des enregistrements de tous ceux qui la traversent. Elle a le pouvoir de les utiliser à sa guise, de les envoyer où elle veut en les chargeant d'une mission... Un *geas*, en quelque sorte... De les détruire, et de les recréer (9/124).

Les simulacres, sous leur apparence humaine, sont constitués de champs de force aux formes géométriques qui reproduisent des sections de la Marelle d'Ambre. Ce sont des distorsions tridimensionnelles de segments de la Marelle (9/97).

Plus un simulacre est près de la Marelle, plus il est stable. La Marelle doit dépenser beaucoup d'énergie pour envoyer un simulacre loin d'elle (10/96).

Le sang d'Ambre attire les spectres de la Marelle : il contrôle la Marelle. Mais le sang de Merlin contient aussi les feux du Chaos. Un spectre qui s'en est nourri se dissout et disparaît dans un tourbillon sanglant (9/125).

Le Logrus utilise les mêmes combines que la Marelle — faire un enregistrement de tous ceux qui le traversent (9/131).

Le sang d'Ambre peut les nourrir, leur apporter une sorte d'autonomie, d'indépendance par rapport à la Marelle. Pour le Logrus, c'est du feu qui jaillit au lieu du sang. Tout est fonction de la Puissance qui assure le contrôle de la zone où se déroule l'action (9/132).

S'il boit le sang de Merlin, le spectre est rappelé par la Puissance qui veut garder son contrôle sur lui. Mais s'il arrive à en boire suffisamment, son corps reprend de la substance et il gagne son autonomie (9/133).

Les Puissances voient d'un mauvais œil leurs spectres désertter. Le Logrus envoie une réplique de son Signe pour foudroyer un spectre du Chaos alimenté par Merlin (9/137).

Voie de la Marelle brisée

Les reflets de la Marelle présents sur les mondes d'Ombre les plus proches d'Ambre sont imparfaits. Cela représente toujours un danger (9/36).

L'aspect général paraît conforme, mais on y découvre des ruptures. En plusieurs points, les lignes ont été effacées, détruites, supprimées d'une façon ou d'une autre — ou n'ont peut-être jamais été achevées. Les zones intermédiaires, ordinairement sombres, sont vives, d'un blanc bleuté, les lignes elles-mêmes noires, comme si quelque essence avait suinté du motif pour imprégner le fond. Ces secteurs lumineux paraissent onduler lentement (9/168).

Dans une Marelle brisée, il convient de pénétrer par une de ses failles et de se diriger vers le centre. Il ne faut pas suivre les traits, mais se glisser par les interstices. Quand on en émerge, on porte en soi l'image de la Marelle brisée. C'est par les imperfections qu'on l'évoque. On fait apparaître son image, l'équivalent d'un puits noir dans lequel il est possible de puiser de l'énergie (9/36).

Toutes les Marelles puisent leur énergie dans l'originale. Mais le reflet peut être aussi efficace à condition d'être prudent. Les marelles se dégradent d'ombre en ombre. Les initiés en connaissent neuf d'accessibles. Les trois premières sont les plus sûres. Les trois suivantes s'avèrent praticables. Ensuite, les dangers se multiplient. Le gouffre devient trop grand (9/38).

Rares sont les mortels qui sont capables de traverser un reflet incomplet de la Marelle. La plupart font un faux pas et posent le pied sur une ligne, lorsqu'ils ne disparaissent pas dans une zone fragmentée. On dénombre peut-être dix pour cent de réussite. L'accès à cette puissance est réservé à une élite (9/39).

Les princes d'Ambre sont des initiés d'un niveau supérieur. L'adepte de la Voie brisée apprend à évoquer le reflet et à l'utiliser pour étendre son champ de vision et jeter des sorts. Il sait puiser l'énergie dans la brisure, se diriger en Ombre... (9/38).

Les adeptes



de la Marelle brisée voyagent en Ombre comme les princes, mais la brisure les accompagne. Le défaut de la Marelle les suit en Ombre. Il prend la forme d'une fissure aussi fine qu'un cheveu, ou d'un gouffre béant. Cela se déplace et peut apparaître brusquement n'importe où... un trou ouvert dans la réalité. Tel est le danger encouru par ceux qui empruntent la Voie brisée. Y choir est la mort assurée (9/37).

La liste des erreurs à ne pas commettre sur la Marelle est très longue. Et toutes sont fatales (9/53).

Il est d'usage de revêtir les apprentis de manteaux protecteurs (9/42).

La Marelle primitive

Secrètement guidé par Oberon, Corwin fait l'expérience d'une réalité supérieure à Ambre. Le paysage devient étrange. Un prince ne peut modifier les ombres près d'Ambre et pourtant elles se modifient sous ses yeux... (3/211).

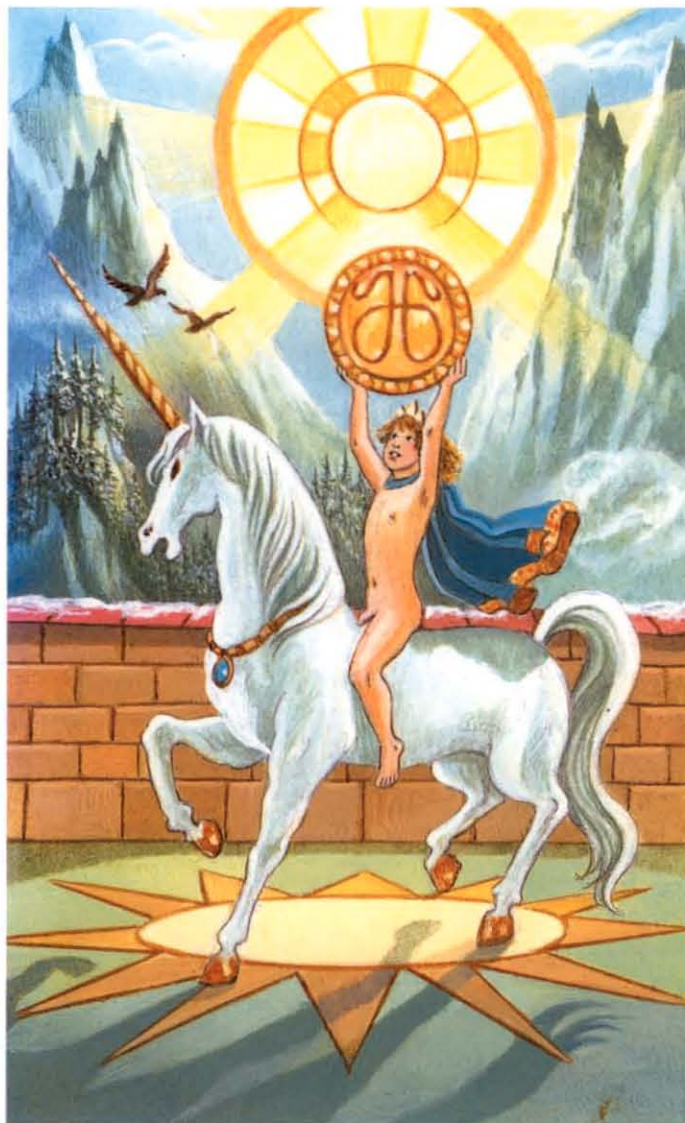
Les Atouts ne fonctionnent plus. Ils ont perdu la qualité de froideur qu'on leur connaît (3/213).

C'est alors que Corwin aperçoit la Licorne qui le guide vers la Marelle primitive (3/215).

Mais à mesure qu'il avance le paysage acquiert une clarté surnaturelle, comme si chaque chose irradiait une luminosité particulière... Il intervient un ajustement des rapports entre les objets, érodant le sens de la profondeur, détruisant la perspective, redisant tout ce qui entre dans le champ de vision. Les angles dominent et les dimensions relatives deviennent brusquement ridicules. Le cheval de Corwin se cabrant lui rappelle instantanément le tableau *Guernica* (3/217).

Après diverses distorsions étranges de la lumière, c'est le silence absolu, puis la noirceur... Alors la Marelle apparaît, ou ce qui en est le négatif déformé. Le ciel est d'un bleu plus profond que celui d'Ambre. Un immense silence pèse sur les lieux. La Marelle prend enfin sa place sur la surface submergée. Elle semble inscrite sur la roche, mais en approchant, Corwin voit qu'elle est contenue en elle, des volutes d'un rose doré comme les veines d'un marbre étranger, qui paraissent naturelles malgré le sens évident du dessin. Il contemple la vraie Ambre, la Marelle primitive... (3/218-221).

Autrement dit, Ambre elle-même n'est qu'une ombre. Et c'est sur la Marelle primitive, celle qui projette Ambre, qu'a été commis le méfait qui a mis en péril l'Ordre lui-même. C'est de cette Marelle que part la Route noire (4/5).



Arcane n°19 : Le Soleil.

Griffon de la Marelle

La Marelle primitive a un gardien. De loin la créature a tout du serpent en raison de ses mouvements et du fait que sa queue épaisse et longue est apparemment la continuation de son corps fin et allongé, plutôt qu'un simple appendice. Elle se déplace toutefois sur quatre pattes à double articulation, et ses pieds, de grande taille, présentent des griffes bien sinistres.

A chaque pas, elle balance de gauche à droite sa tête pourvue d'un bec, dévoilant tour à tour ses yeux bleu pâle. Elle porte repliées contre ses flancs de grandes ailes pourpres dont la peau a un aspect de cuir. Elle n'a ni poils ni plumes, mais des écailles couvrent par endroits son poitrail, le haut de ses membres, son dos, ainsi que sa queue. De la pointe de son bec-baïonnette à l'extrémité retorse de sa queue, elle doit mesurer un peu plus de trois mètres. Semblable à une bête héraldique, le griffon (4/10-11).

Si on approche d'elle, ses ailes se déploient comme une paire de voiles happés par une rafale de vent. Dressée sur ses pattes arrière, elle paraît occuper quatre fois plus de place qu'auparavant. Elle pousse alors un incroyable hurlement de combat ou de défi, puis abaisse brusquement ses ailes et bondit, flottant momentanément dans les airs (4/12).

La bête est retenue par une longue chaîne qui disparaît à l'intérieur de la caverne (4/13).

Sa chaîne lui permet de se déplacer dans un rayon de trente mètres environ depuis l'entrée de la caverne (4/37).

Cette caverne forme un tunnel étroit, au bout duquel le griffon dévore ses proies. La chaîne est fixée à un anneau de fer à trente centimètres du sol (4/81).

D'après Dworkin, le griffon aurait été placé là par Oberon pour défendre la Marelle contre les folies passagères de Dworkin (4/82).

Tout dommage infligé à la Marelle était infligé de même à



Arcane n° 20 : Le Jugement.

Dworkin. Tout mal infligé à sa personne affectait la Marelle de façon identique. Cependant il ne risquait rien puisque la Marelle le protégeait et qui d'autre que lui pourrait endommager la Marelle ?

Un système dont la faiblesse était parfaitement protégée par sa force. Mais plus tard, Dworkin s'aperçut que son sang, avec lequel il avait tracé la Marelle, pouvait servir à l'effacer. Son sang, ou le sang de son sang, jusqu'à la troisième génération (4/78).

La Marelle endommagée

La Marelle fut endommagée par la tentative d'assassinat d'un rejeton d'Ambre dont le sang la souilla. Il fallait soit la réparer, soit la remplacer (4/75).

Il serait bien plus simple de détruire la Marelle pour tout recommencer de zéro, plutôt que de chercher à la réparer (4/79).

Mais détruire la Marelle, c'est détruire Ambre et toutes les ombres qui gravitent autour d'elle. Si Dworkin se détruisait au milieu de la Marelle, elle s'effacerait. Alors prenant le Joyau qui est l'essence de l'Ordre, un prince d'Ambre pourrait créer une nouvelle Marelle, claire et pure, intacte, tracée avec les fluides de son être, tandis que les légions du Chaos tenteront de le distraire (4/79).

On peut se servir du joyau pour réparer l'ancienne, mais il est infiniment plus difficile de réparer le mal que de recommencer de zéro (4/80).

La réparation de la Marelle doit être effectuée par une personne accordée à l'activité du Joyau parcourant la Grande Marelle, en brûlant la tache de chaque croisement et en la remplaçant par la matière de l'image qu'elle porte en soi, effaçant du même coup la Route noire (5/36).

On risque d'être détruit sur-le-champ chaque fois qu'on s'éloigne de la Marelle pour traverser la faille. Ce n'est pas la tache noire, mais la Marelle elle-même qui détruira celui qui rompra le circuit. A moins que le Joyau ne puisse l'aider, ce que Dworkin ignore. Oberon a eu peur de tenter l'expérience (4/83).

Pour Dworkin, la nature de sa blessure est telle qu'il ne peut que penser qu'une chose endommagée doit être détruite... Et, si c'est possible, remplacée. Il ne peut concevoir la notion de « réparation ». C'est son infirmité : ses sentiments sont préétablis (4/80).

Une personne accordée avec le Joyau peut aussi s'en servir pour effacer la Marelle. Ce qui signifierait la fin du monde que nous connaissons (4/190).

A moins de tracer une nouvelle Marelle, d'instaurer un ordre nouveau pour conserver la forme. Le lieu est sans impor-



tance. Partout où il y a une Marelle, il y a un centre (5/63). La nouvelle Marelle ne pourrait être semblable à l'ancienne. Deux auteurs ne peuvent pas écrire une même histoire de la même manière. Il est impossible d'éviter que se manifestent des différences individuelles de style (5/64).

Mais les forces du Chaos sont convoquées par une sorte de réflexe cosmique dès qu'un tel acte est entamé. Et personne ne sait ce qui se passerait si deux Marelles coexistaient (5/65).

Dworkin aurait dit à Bleys que deux Marelles distinctes ne sauraient exister dans un seul et même univers. Celles de Rebma et de Tir-na Nog'th ne comptent pas, n'étant que les reflets de celle d'Ambre.

« Que se passerait-il ?

– Une rupture, la fondation d'une existence nouvelle... quelque part... Ou la catastrophe absolue, ou aucun effet. Il existe des arguments dans l'un ou l'autre sens » (5/164).

La Marelle de Corwin

Ayant échoué à devancer la vague du Chaos qui semble s'abattre sur le monde après la destruction de la Marelle d'Ambre, Corwin décide de créer sa propre Marelle (5/122).

C'est une étrange Marelle dont les méandres lumineux serpentent sur le sol, en direction de l'intérieur puis d'une sortie excentrée que dissimule une tour de blancheur dans laquelle de petits points semblables à des étoiles paraissent se consumer. Elle ne ressemble en rien à celle d'Ambre, ni au Logrus dont les passages sont anguleux et non en courbes (7/192).

Certains à la cour d'Ambre sont persuadés que cette Marelle représente une menace qu'il convient d'explorer et de rendre inoffensive. Ambre et le Chaos sont les deux pôles de l'existence, parce qu'on y trouve la Marelle et le Logrus. Leurs forces se sont contrebalancées pendant des millénaires, mais cette Marelle bâtarde pourrait fausser cet équilibre. Elle semble être à l'origine de certaines interférences dans les trains d'ondes qui s'échangent entre Ambre

et le Chaos. Les tempêtes d'Ombre se multiplient, elles déchirent la trame de la réalité, affectent sa nature. Mais l'origine de ces troubles pourrait aussi venir de la réparation de la Marelle d'Ambre par Oberon, et de l'onde de Chaos qu'elle a répandue dans la tonalité d'Ombre, affectant toutes choses. Les tempêtes d'Ombre pourraient en être le contrecoup (7/194).

La Marelle de Corwin a été tracée dans des circonstances très particulières. La Marelle d'Ambre n'en aurait jamais permis la construction si elle n'avait été elle-même endommagée, trop faible pour en empêcher la création. Elle essaie maintenant de l'absorber. Si elle réussit, ce sera aussi désastreux que si la Marelle d'Ambre avait été détruite au cours de la guerre. L'équilibre avec le Chaos sera complètement perturbé (10/55).

En traçant sa Marelle, Corwin avait créé deux objets d'ordre au lieu d'un. Même si, en tant qu'entité séparée, elle n'ajoutait sans doute pas à la puissance de la Marelle, elle en ajoutait à l'ordre et, par conséquent, diminuait l'influence du Logrus. Ainsi Corwin a rétabli l'équilibre, puis l'a infléchi de nouveau... dans l'autre sens (10/78).

La création de la Marelle de Corwin et la réparation de la Marelle ont fait basculer l'équilibre multimillénaire en faveur d'Ambre (10/19).

Quiconque prendrait le contrôle de la nouvelle Marelle deviendrait le maître ou la maîtresse de forces incommensurables (8/59).

Aucune des deux Puissances ne sait exactement comment arriver jusqu'à la Marelle de Corwin. Elle est trop forte pour que celle d'Ambre puisse l'absorber. Et le Logrus ne sait pas comment la détruire (10/110).

En obtenant de Merlin qu'il répare une Marelle brisée, la Marelle d'Ambre a pu absorber une autre version d'elle-même. Elle a probablement absorbé également l'Ombre tout entière, ajoutant considérablement à ses propres forces. Son avantage sur le Logrus s'est accru d'autant. Cet équilibre rompu ne donne pas une situation très saine. Les Puissances sont en conflit, les ombres connaîtront des désordres tant que l'équilibre n'aura pas été rétabli (10/80).

Personnages



Personnages principaux



Benedict

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Cymnea Grand, froid et mince. Mince de corps, mince de visage, large d'esprit.

Maigre et très grand... Il a été amputé du bras droit juste en dessous du coude. Ses cheveux sont droits, longs et bruns (2/91).

Sa chemise est jaune et son haut-de-chausses marron. La cape est orange comme une flamme (2/92).

Il a une forte mâchoire, des yeux noisette, des cheveux bruns et raides.

Il est le Maître d'Armes du royaume d'Ambre. Cet homme est unique en son genre. Peut-on comprendre un homme qui, pratiquement chaque jour d'une vie qui a duré plusieurs millénaires, a passé son temps à s'occuper d'armes, de

tactique, de stratégie? Tout ce qui a jamais concerné la science militaire est là, dans son cerveau. Il est souvent passé d'ombre en ombre, observant de multiples variantes de la même bataille dans des circonstances chaque fois légèrement différentes aux seules fins de vérifier ses théories sur la guerre. Il a commandé des armées si grandes qu'on pourrait les regarder défiler jour après jour sans jamais en voir la fin. S'il avait eu la moindre visée sur le trône, il y serait assis à l'heure qu'il est... (2/158).

Il se tient sur un cheval couleur feu et s'appuie sur une lance ornée d'une guirlande de fleurs. Il rit rarement.

Sa monture est un grand animal rayé noir et rouge avec une queue et une crinière écarlate (2/194).

Son cheval est habitué aux voyages à travers Ombre (2/190).

Son bras artificiel est complet, étincelant, métallique. Ses plans sont comme les facettes d'un diamant, le poignet et le

coude un merveilleux entrelacs de fil d'argent, pointillé de feu, la main stylisée, squelettique, un jouet suisse, un insecte mécanique, fonctionnel, mortel, beau à sa manière (3/197).

La main squelettique, étincelante, a de longs doigts; elle est fixée au bras mécanique pourvu de câbles d'argent et de rivets forgés (4/117).

Le bras semble fabriqué avec la même matière que Grayswandir (3/199).

Benedict s'est exilé volontairement d'Ambre pour se rendre en Avalon dont il est le Protecteur (2/93).

Il considère comme un usurpateur quiconque est sur le trône en l'absence d'Oberon (2/109).

Mais désire éviter à Ambre toute épreuve de force (2/110).

Plutôt que d'engager Ambre dans une guerre fratricide, il apportera son soutien à celui qui sera capable de la maintenir unie (2/157).

Bill Roth

Petit, trapu, rougeaud, les tempes grises (3/154).

C'est un petit homme trapu et légèrement rubicond, dont les cheveux bruns veinés de blanc commencent à se raréfier au sommet de son crâne (6/101).

Avocat et voisin de Corwin sur Ombre-Terre (4/31).

Il partage son goût pour l'histoire militaire (surtout les guerres napoléoniennes) (3/154).

C'est devenu le conseiller juridique de Corwin, qui est sûr de sa loyauté (6/102).

Corwin lui a offert une visite gratuite d'Ambre, tous frais payés (4/160).

A Ambre, Bill s'est laissé pousser une barbe grisonnante et une moustache. Il porte des habits locaux : pantalon brun avec un galon argenté sur la couture, enfilé dans de hautes bottes assorties, une chemise également en argent avec des passepoils marron. Le tout recouvert d'un manteau noir et agrémenté d'un large ceinturon dans le fourreau duquel est glissée une épée de taille respectable.

Il se sent bien à Ambre où il envisage de finir ses jours. Il a rapidement appris le thari. Il pratique la voile avec Gérard, s'est rendu à Deiga et jusqu'à un des camps de Julian en Arden. Il a visité Rebma et pris des leçons d'escrime.

C'est Droppa qui lui a fait connaître les recoins secrets de la cité d'Ambre (7/218).

Habillé dans les tons bruns et rouges, il évoque un vieux condottiere (8/152).

C'est lui qui a finalisé le texte du traité de la Marelle, signé par Random avec Swayvill, roi du Chaos, pour entériner la paix (6/103).

Bleys

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Clarissa. Un homme aux cheveux et à la barbe rouge feu... et dans ses yeux bleus comme ceux de Flora et d'Eric danse une flamme démoniaque.

Son menton n'est pas très prononcé, mais couvert de barbe. Deux grosses bagues à la main droite, une à la main gauche : respectivement une émeraude, un rubis et un saphir... Il porte habituellement des vêtements rouge et orange.

Comme Corwin et Brand, il possède une épée gravée d'un dessin représentant une partie de la Marelle.

Brand

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Clarissa. Un homme qui ressemble à Bleys et à Corwin mais plus petit et plus mince.

Il a les traits de Corwin quoique plus fins, ses yeux, les cheveux de Bleys et pas de barbe. Il portait un costume de selle de couleur verte. Il a en lui un mélange de force et de faiblesse, un désir de quête et d'abandon.

Il est intelligent, fichtrement intelligent. Probablement l'esprit le plus capable de la famille (3/23).

Un peu rêveur, mystique, poète, Brand est toujours déçu ou heureux, cynique ou totalement confiant. Il n'y a jamais de moyens termes pour ses sentiments. Maniacodépressif? Parfois charmant, prévenant et loyal... d'autres fois amer, sarcastique et carrément sauvage (3/104).

C'est le seul (avec Fiona et Oberon) qui se soit intéressé à la théorie des Atouts et de la Marelle étudiant auprès de Dworkin (2/103).

Selon Dworkin, c'était même son meilleur élève (4/85).

D'après Julian, il n'a jamais pu se contenter d'être simple spectateur. Brand Il est toujours en train de préparer quelque chose. On parierait qu'il complote même en dormant (4/149).

Il est violent, dit Julian. Ils ne sont jamais parvenus à s'entendre et font en sorte de s'éviter. Il a cependant du talent et nourrit un intérêt sporadique pour les arts (8/200).

Dans son appartement, son tapis préféré porte un petit motif géométrique. Il est de couleurs roux, olive, brun et vert (4/109).

On trouve également une huile peinte par lui. Elle représente, dans des teintes assez sombres, le puits de Mirata auprès duquel se trouvent deux hommes et leurs chevaux en train de converser (4/105).

Caine

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Rilga. Teint basané, yeux sombres, vêtu de satin noir et vert, un tricorne foncé crânement posé sur la tête, un panache de plumes flottant dans le dos. Il se tient de profil, le bout des bottes relevé, une dague garnie d'émeraudes passée à la ceinture.

Il est considéré comme un homme difficile à vivre, dur, cynique et voire même cruel. Il s'est fait un bon nombre d'ennemis et semble en tirer une certaine fierté (6/167).

En tenue de guerre, il porte une armure verte et une très lourde masse d'armes dont il se sert avec une efficacité meurtrière (5/141).

Sous la régence d'Eric, il commande la moitié de la flotte d'Ambre (environ trois flottes) et contrôle les mers du Nord (1/74).

Il soutient Eric, mais garde ses ambitions (2/97).

Corail

Le roi Oberon est censé avoir eu une liaison avec sa mère. Son nez et ses sourcils rappellent ceux de Fiona, son menton et ses pommettes ceux de Flora, ses yeux et sa taille sont différents ; elle ne ressemble aucunement à sa sœur ou à son père officiel (8/121).

Corail est plus grande qu'eux, plus élancée, avec une chevelure auburn. Ses sourires semblent moins protocolaires (8/78). Pour une promenade dans la ville d'Ambre, Corail porte une culotte vert sombre et une chemise couleur cuivre que complète un manteau brun, des bottes adaptées à la marche et un chapeau sombre qui dissimule la majeure partie de sa chevelure. En outre, des gants et une dague à la ceinture (8/83).

Elle est assez sportive et a distancé un jour Rinaldo à la course (8/87).

Elle contourne les obstacles avec une aisance particulière. Cette façon d'être, plus que de la grâce dénote une préparation intensive. Au moindre danger, elle porte instinctivement la main sur sa dague (8/90).

Elle avoue avoir été formée au maniement des armes et au combat à mains nues sur la suggestion de son père qui pensait que les proches d'un diplomate devaient savoir se défendre. Pourtant sa sœur n'a pas suivi la même formation (8/91).

Ses réflexes sont rapides (8/100).

Elle est bien entraînée... et pleine de ressources. Elle connaît même quelques charmes! (8/111)

Dans le noir, Corail est souvent sujette à de violentes crises de claustrophobie (8/114).

Corwin

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Faiella. Yeux verts, cheveux noirs, vêtu de noir et d'argent. Il porte un manteau que le vent fait flotter légèrement, des bottes noires comme celles d'Eric. Il a un sabre, mais... plus lourd et moins long que celui d'Eric. Il porte des gants tissés de fils d'argent. L'agrafe de son manteau représente une rose d'argent.

Il pèse plus de quatre-vingt-dix kilos (2/44).

Et, selon son état de fatigue, il paraît entre trente et cinquante ans (2/45).

Avant son séjour sur la Terre, il était dur comme la pierre, sombre comme la terre, mauvais comme une teigne (2/63).

Bon à dresser des plans, un peu sournois et obtenant généralement ce qu'il veut d'après Random (3/52).

Il possède un instinct, une sorte de sixième sens qui le guide parfois (4/15).

Benedict fut son maître d'armes (1/99).

Il aimait chasser à cheval et à pied en forêt d'Arden (1/68).

Attiré dans un piège sur Ombre-Terre, il attrapa la peste en 1665 à Londres et perdit la mémoire (2/95).

Il se régénérerait plus vite et plus complètement que n'importe qui (1/182).

Aveuglé par le retour de flammes d'un canon au XVIII^e siècle, il s'est remis à voir en un mois (1/176).

Sur Ombre-Terre, il fut le plus souvent soldat de métier, mercenaire (1/98).

Maître d'armes (1/34),

mais il exerça aussi la chirurgie et (1/34)

composa la musique et les paroles de plusieurs chansons populaires (1/98).

Trappeur au Québec, il inventa *Auprès de ma blonde*; il avait fui la Révolution française (1/77).

Il a connu Napoléon à la Berezina (1/182).

On l'a abandonné, paraplégique, à la suite d'une blessure à la colonne vertébrale, pendant les guerres franco-prussiennes. Deux ans plus tard, il était sur pied (1/182).

Il fut l'ami de Vincent Van Gogh (1/92).

Il a consulté longtemps Freud à Vienne pour soigner son amnésie (2/99) (2/173).

Ce dernier a émis des hypothèses valables sur les rapports de Corwin avec son père... (2/104).

Il a participé à la délivrance d'Auschwitz et assisté au procès de Nuremberg. Il a entendu Stephen Spender qui récitait *Vienne* et vu la première de *Mère Courage* (1/103).

« Refrène ton impétuosité quand il s'agit de donner la mort en ma présence », dit-il à Random (1/64).

Son séjour sur Ombre-Terre l'a, de son propre aveu, profondément transformé. C'est devenu le plus humain des princes d'Ambre.

Un vrai prince d'Ambre ne devrait pas avoir ces scrupules de conscience (1/140).

Le seul objet auquel il tienne est une gravure sur bois, *Face à face*, représentant deux guerriers dans un combat à mort... (2/211).

Une œuvre magnifique de Yishitoshi Mori, sobre, élégante, violente (2/218).

Dalt

Ses cheveux paraissent dorés, presque cuivrés. Ses yeux sont verts. C'est un homme de forte corpulence. Il mesure près de deux mètres. Il porte un épais pourpoint vert, une chemise et un pantalon noirs. Également noirs ses bottes et son ample manteau doublé de satin émeraude. Un gros médaillon circulaire en or est suspendu à son cou par une chaîne. Le motif est un lion rampant qui éventre une licorne (8/202).

C'est un fils de pute blond et baraqué, bardé de lames en tout genre. On a l'impression que s'il faisait un geste trop brusque, le gonflement de ses muscles déchirerait sa chemise (10/201).

Il a toujours vécu en prenant des risques. Il calcule ses chances de réussite puis passe à l'action (8/212).

Il prend son pied de façon assez bizarre (9/280).

Fils d'Oberon et de Deela la Désacratrice (7/76).

Sa mère fut violée par Oberon et Dalt en garde une dent contre la famille d'Ambre (7/253).

Sans doute pour venger sa mère, il leva des troupes importantes et les lança contre Ambre. Il effectua une percée jusqu'au Kolvir (7/77).

Dara

Une grande fille mince avec des yeux noirs et des cheveux bruns très courts. Elle porte une tunique rouge à manches bouffantes, avec une simple ceinture, et tient une épée dans sa main droite... Elle a des dents blanches, égales, un tantinet trop longues; son nez et ses pommettes bronzées sont saupoudrés de taches de rousseur. Il y a chez elle cette vitalité qui se distingue du simple charme et plaît au moins autant (2/118).

Elle est de la famille royale du Chaos, de la Maison d'Hendrake (5/26).

Dara est le prénom de sa grand-mère. C'est l'arrière-

petite-fille de Benedict et de la Demoiselle d'Enfer Lintra. Sa mère et sa grand-mère sont nées dans un lieu où le temps ne s'écoule pas comme en Ambre. Elle est la première de sa lignée à avoir toutes les caractéristiques de l'humanité.

Elle a toujours un contrôle parfait de sa forme et de son expression, changeant l'une ou l'autre pour s'accorder à ses humeurs. C'est manifestement la même personne, mais à certains moments elle peut choisir d'avoir un peu plus l'air d'une petite fille ou d'une belle femme mûre. En général, elle s'arrange pour rester entre les deux (10/131).

En forme de démon, c'est une souple silhouette, de grande taille, dont les écailles projettent un miroitement bleuté (10/39).

Elle soigne ses arrivées magiques : un blizzard enfermé dans une colonne de trois mètres de hauteur. Au centre dansent des éclairs crépitants, des particules de glace en tombent en cliquetant, les objets alentour se couvrent de givre (10/124).

Deidre

Princesse d'Ambre, fille d'Oberon et de Faiella. Une jeune fille aux cheveux longs et noirs, aux yeux bleus, vêtue de noir, la taille serrée dans une ceinture d'argent.

Elle mitrailla tous ses interlocuteurs de son sourire à la Mona Lisa (3/97).

Mais c'est aussi une redoutable guerrière en armure noire et munie d'une hache de combat (5/141).

Dworkin

C'est un petit homme. Minuscule serait plus exact. Il mesure environ un mètre cinquante, bosse comprise. Ses cheveux et sa barbe sont très longs... Au milieu de cette masse de poils, on apercevait un long nez crochu et des yeux entièrement noirs... (1/186).

Sage, mage, artiste, Dworkin est l'ancien mentor des enfants d'Oberon (4/19).

La famille d'Ambre a toujours disposé de pouvoirs extraordinaires. C'est Dworkin qui les analysait et précisait leurs fonctions au moyen de la Marelle et des cartes. C'était un sujet abstrait ennuyeux aux yeux des princes (2/103).

Il possède un long bâton qui s'enflamme lorsqu'il frappe le sol à plusieurs reprises. Il projette alors une lueur bleue qui éclaire mais sans chaleur (4/81) (4/86).

Il pourrait très facilement changer un homme en grenouille (1/187).

Il possède nombre d'Atouts spéciaux pour se transporter

n'importe où, par exemple, directement aux Cours du Chaos (4/90).

Il peut utiliser n'importe quelle surface pour dessiner un Atout (1/187).

Dworkin peut capter des fragments de la pensée de ses interlocuteurs (9/226).

Personne ne connaît exactement l'étendue des pouvoirs de Dworkin. Il est de toute évidence fou. Mais on pouvait le manipuler. Avant sa folie, c'est un vieil homme sage et bon, très dévoué à Oberon et au reste de la famille (2/102).

Depuis la blessure infligée à la Marelle, il a perdu une partie de sa raison. Il lui arrive de se métamorphoser malgré sa volonté et peut être dangereux pour l'entourage (4/89).

Eric

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Faiella. Beau, selon les normes admises, des cheveux d'un noir presque bleu. Une barbe entoure sa bouche toujours souriante.

Il est vêtu d'une simple tunique de cuir avec des jambières, un manteau, des cuissardes noires, une ceinture rouge. Le col du manteau qui encadre son visage est doublé de rouge, comme la garniture de ses manches. Ses mains sont terriblement fortes et bien dessinées.

Son épée est de la tranche supérieure des rapières (10/225). Eric est mauvais joueur et malchanceux. Il est si fort en un tas de choses qu'il a du mal à admettre qu'un autre puisse le surpasser en quoi que ce soit. Si on continue à le battre à un jeu quelconque, on triche obligatoirement. Un soir, il chercha querelle à Random. Gérard et Caine durent intervenir (3/21).

Fiona

Princesse d'Ambre, fille d'Oberon et de Clarissa. C'est une jeune femme aux cheveux semblables à ceux de Bleys ou de Brand, aux yeux verts semblables à ceux de Corwin, au teint nacré de perle.

Elle mesure un mètre cinquante-cinq (3/96).

Elle s'intéresse beaucoup à la magie et a suivi des cours sur Ambre avec Dworkin (3/130).

Fiona s'amuse des complots entre ses frères. Elle affecte de considérer les choses de haut, avec détachement. On n'est jamais sûr de ce qu'elle pense réellement (3/81).

Elle est fine, d'humeur changeante (3/133).

Méchante, de son propre avis (3/134).

Cynique, selon Corwin (3/136).

Flora

Princesse d'Ambre, fille d'Oberon et de Dybele. Dans une robe aussi verte que la mer, au large col se terminant par un décolleté en pointe. Elle a de longs cheveux frangés sur le front, d'une couleur à mi-chemin entre les nuages au coucher du soleil et la flamme d'une bougie dans une pièce obscure. Ses yeux sont aussi bleus qu'un lac.

Vaniteuse, elle se conduit parfois de manière idiote (3/68).

« Elle manque tout simplement de cervelle », suggère gentiment Fiona (3/134).

Ganelon

Il a les cheveux et la barbe roux et saupoudrés de blanc. Ses yeux sont d'un noir d'ébène. Il porte une veste en cuir marron par-dessus une chemise noire, et sa culotte est également noire. Elle bouffe aux genoux, au-dessus de ses bottes sombres. Il porte une large ceinture à laquelle est fixé un poignard, qui a un pied de biche en guise de manche, et une courte épée (2/22).

Ganelon n'est pas né roturier mais dilapide son héritage et se retrouve chef d'une bande de voleurs de grands chemins en Avalon. Profitant d'une amnistie du roi, Corwin, il entre en guerre à ses côtés contre des insurgés. Il devient membre de son état-major. Il se fâche avec Corwin pour un duché et le trahit. Corwin l'épargne mais l'exile, à travers les Ombres, jusqu'en Lorraine (2/33-34).

Cela se passait six cents ans auparavant (2/18).

Maintenant il possède un château dans Lorraine, une Ombre proche d'Avalon. C'est l'ancien château du roi Uther (2/16).

Et un cheval magnifique nommé Firedrake (2/90).

Corwin se fie à Ganelon comme à un frère, c'est-à-dire pas du tout (2/21).

« Un mélange inhabituel d'or et d'argile que cet homme-là. Il aurait dû être un prince d'Ambre » (2/177).

Gérard

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Rilga. Un homme grand et puissant, ressemblant beaucoup à Corwin, mais sa mâchoire est plus forte que la sienne. Il est plus grand et plus lent. Sa force est légendaire. Il est vêtu d'une robe de chambre bleu et gris, serrée à la taille par une large ceinture noire. Il rit beaucoup. Il a une barbe en collier et une fine moustache.

Il est plutôt ouvert et impartial. Honnête dans la plupart

des circonstances, mais passif face aux prétentions d'Eric. Il ne veut pas causer d'ennuis trop sérieux, même s'il n'approuve pas tout. Il est plutôt conservateur (3/48).

Il a une collection de tasses, chopes et cornes à boire, riche de plus de mille pièces (10/220).

Sous la régence d'Eric, il commande la moitié de la flotte d'Ambre (environ trois flottes).

Et contrôle les mers du Sud (1/74).

Il se charge d'inspecter les fortifications portuaires (8/72).

Gérard m'a toujours paru plus préoccupé de la prospérité d'Ambre elle-même que de la question de savoir qui s'assiérait sur son trône... Tenir Benedict au courant des événements équivalait pour lui à prendre un contrat d'assurance pour le royaume (2/97).

Épris d'héroïsme (3/23).

De tempérament primaire, il laisse toujours voir ses sentiments : surprise, colère, tristesse... (3/102).

Personne ne pourrait croire à une quelconque duplicité de la part de Gérard (3/128).

« C'est le seul type bien de nous tous ! » (3/176).

Selon Dworkin, il possède de la volonté mais manque d'intelligence (4/85).

Il est si têtue qu'il faudrait être un magicien pour le faire changer d'avis (4/151).

Jasra

Grande, rouquine aux yeux noirs (6/56). Elle porte une robe blanche décolletée qui dénude l'épaule droite et est retenue sur l'autre par une broche constellée de diamants. Sa chevelure brillante est ceinte d'une tiare sertie des mêmes pierres précieuses qui renvoient des reflets dans le spectre des infrarouges. Il se dégage d'elle une fragrance capiteuse (9/22).

Sa morsure est dangereuse. Le poison de ses dents affaiblit l'adversaire, l'engourdit complètement (6/56).

Toute jeune, elle a été recrutée dans une ombre voisine pour travailler comme servante dans les Passes d'Helgram. Elle fut demoiselle de compagnie d'une grande dame du Chaos. C'est là qu'elle a appris le Grand Art (10/91).

Elle fut amenée comme esclave à Kashfa. Le bruit a vite couru que c'était une sorcière (7/28).

Elle devint une catin royale. L'épouse du vieux roi Menillan qui était à ses pieds (7/27).

A la mort du roi, elle fomenta un coup d'État et devint reine de Kashfa (7/28).

C'est l'épouse secrète de Brand et la mère de Luke-Rinaldo (7/62).

Jopin

Gardien du phare de Cabra. Les yeux injectés de sang, l'haleine lourde de whisky, il mesure environ un mètre soixante-cinq. Il n'est pas très solide sur ses jambes. Il est tellement voûté qu'il rappelle Dworkin. Sa barbe est aussi longue que la sienne, sa couleur rappelant celle de la fumée, avec quelques taches jaunes autour des lèvres sèches. Sa peau est aussi poreuse qu'une écorce d'orange, tellement tannée par les éléments qu'elle ressemble à du bois précieux. Ses yeux sombres louchent. Il est un peu dur d'oreille et parle très fort (1/193).

Totalement apolitique, il ne s'occupe pas de savoir qui règne sur Ambre (1/196).

Tant qu'il peut prendre soin de son phare, bien manger, boire de la bonne bière et étudier tranquillement ses cartes nautiques, il se soucie comme d'une guigne de ce qui se passe ailleurs (1/196).

Il aime également jouer aux échecs (1/198).

Il a été capitaine autrefois pendant plus de cent ans (1/196).

Il n'a plus qu'une barque et un bateau à voiles muni d'une cabine, le *Butterfly*.

Dans sa chambre règne un désordre indescriptible : vieux livres, cartes, graphiques et équipement nautique traînent un peu partout (1/194).

Julian

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Rilga. Il a un air placide, des yeux bleus n'exprimant ni passion ni compassion. Il est enfermé dans une cotte de mailles blanche, non pas couleur d'argent ou d'acier, plutôt émaillée... Elle est extrêmement dure et résistante et ne sert pas uniquement à l'apparat (1/36).

Aucune balle n'est capable de percer cette armure (1/71).

Il porte des bottes écailleuses (3/96).

Son cheval, Morgenstern, dépasse de six paumes tous les autres chevaux connus. Ses yeux ont la couleur terne des chiens Weimaraner, sa robe est grise et ses sabots semblent polis comme de l'acier. Il galope comme le vent, plus vite qu'une voiture (1/70).

Julian l'a créé en le faisant jaillir des Ombres et lui a donné la force d'un ouragan et d'un marteau-pilon (1/69).

Julian, autrefois, a habillé quelqu'un avec les vieux habits de Corwin et l'a obligé à tourmenter la bête. Un jour, à la chasse, le cheval a essayé de piétiner Corwin (1/70).

Une balle d'argent serait seule capable de venir à bout de Morgenstern (1/72).

Le fief de Julian est la forêt d'Arden. La chasse à courre est sa passion.

Ses chiens courent comme un ouragan, durs et forts, les mâchoires comme de l'acier (1/70).

Un grand faucon, noir et vert, est posé sur son épaule gauche (1/70).

Il n'a pas de principes (2/149).

Curieux de tout, il veut paraître supérieur aux autres, gagner l'estime d'Oberon (3/23).

Il porte toujours un masque de léger ennui, de léger amusement (3/102).

C'est un personnage d'une trempe comparable à celle de Caine, mais en plus policé en surface. Nul ne peut savoir ce qui se dissimule en dessous (6/167).

Jurt

Fils de Dara et de Sawall, duc des Marches de l'Ouest, il est le demi-frère cadet de Merlin et il le hait profondément. Son autre frère, Despil, est plus raisonnable (7/103).

Il n'a pas de chance (8/103).

Il y a une ressemblance frappante entre Merlin et Jurt (9/46).

Jurt a débuté un entraînement à l'athlétisme aussitôt qu'il a appris que Merlin pratiquait ce sport à l'université. Il voulait être assez rapide pour le battre (9/132).

Jurt (comme la plupart des seigneurs du Chaos) est un métamorphe et un sorcier mineur, il détient le pouvoir de commander aux ombres (8/246).

Mandor n'a plus d'ascendant sur lui. Dara est à peu près la seule qu'il écoute. Il redoute Suhuy (10/86).

L'approbation de Sawall a toujours compté pour lui (10/147).

Llewella

Vêtue de gris et de vert chatoyants, avec une ceinture lavande. Le tout donnant une impression de moiteur et de tristesse.

Elle porte des tresses vertes (3/96).

Ses yeux sont d'un vert délicat, son teint plus que basané, ses lèvres pleines, ses grands yeux félins (8/71).

Elle est l'hôte de Moire à Rebma (1/75).

Son oisiveté l'emplit d'un sentiment de culpabilité (8/71).

Elle se fiche pas mal des complots entre ses frères (3/81).

Se tient-elle en retrait par esprit combatif, par la timidité engendrée par son étrangeté ou simplement par prudence ?

Sa présence à Ambre n'est pas tellement fréquente (3/96).

Elle est toujours chagrine et indéchiffrable (3/102).

Incapable d'être heureuse en Ambre, d'après Fiona (3/134).

Lorc Rein

Un garçon mince, intelligent (1/173). Ménestrel de la cour d'Ambre (1/164).

Enfant, il aspirait à devenir le ménestrel de la Cour. Tout le monde se moquait de lui. Il a appris seul à jouer du luth. Il se mit à chanter avec Corwin qui lui apprit le maniement des armes. Il n'est pas doué mais très appliqué. Page, puis écuyer d'Eric dans la guerre de Weirmonken, il a mérité d'être fait chevalier à Jones Falls par Corwin.

Il a surpassé Corwin en talent musical. Ses harmonies sont subtiles et ses paroles comme de l'or.

Il a également gravé une eau-forte représentant la licorne d'Ambre (3/96).

Il écrit des ballades. Après le sacre d'Eric, il compose secrètement le *Siège d'Ambre* (1/173).

Il détourne les yeux de Corwin en public, mais il vient en cachette lui apporter des douceurs dans sa cellule (1/171).

Luke Raynard (Rinaldo)

Un mètre quatre-vingts, c'est un rouquin assez séduisant malgré ou à cause d'un nez cassé, avec la voix et les manières d'un représentant de commerce (6/10).

Luke était un vendeur hors pair sur l'Ombre-Terre (8/143).

C'est toujours un redoutable bonimenteur : un entretien avec lui peut parfois être comparable à une conversation avec un dragon (7/158).

Il a toujours eu l'âme d'un commerçant (9/277).

C'est aussi un amateur d'art (6/112).

Merlin et lui se rendaient souvent dans les galeries d'art. D'après Jasra, Luke a du goût, mais il manque de talent. Il possède un bon coup de crayon, mais ses toiles manquent d'originalité. Il a fait de nombreux essais mais ne les a montrés à personne. Il est conscient que ce n'étaient que des croûtes (9/25).

C'est un grand sportif (jogging, athlétisme, épée...) (6/15).

Merlin et Luke font des compétitions d'athlétisme et des courses sur diverses distances (6/111).

A Ambre, on l'appelle Rinaldo. Il est vêtu de vert et une rapière de belle taille pend à son côté. Sa cape est fermée par un bijou ouvragé, un oiseau d'or d'une étrange espèce (6/201). Il porte une courte barbe et à son annulaire une bague ornée d'une pierre bleue (6/201).

Sa mère, Jasra, l'a initié à la magie et il a peu connu son père Brand. Une vraie tête brûlée qui a fait de nombreuses fugues et a fini par se lier à une bande de hors-la-loi, les hommes de Dalt... (7/63)





E. MAGNI

Ses amis d'enfance le surnommaient Rinny, mais il n'appréciait guère (8/86).

C'était un rouquin dégingandé qui aimait faire étalage de sa force et de sa rapidité. Luke aimait faire de la voile et emmenait Corail et Nayda. Il fut fort en colère le jour où Corail le distança à la course (8/87).

Mandor

Des yeux bleus et des traits juvéniles légèrement anguleux sous une masse de cheveux d'un blanc immaculé. Il est entièrement vêtu de noir, à l'exception du col et des manchettes de sa chemise blanche qui dépassent de sa veste ajustée. Il tient trois boules d'acier dans ses mains gantées (8/43).

Fils de Sawall et d'une noble du Chaos.

C'est un prince de la Maison de Sawall (9/23).

Sa forme démoniaque préférée est celle d'un grand singe octopode (10/31).

Il a quelques siècles de plus que Merlin, son demi-frère par alliance (10/76).

Comme Merlin, il se sentait un étranger au groupe des enfants de Dara et Sawall (8/45).

Mandor devrait être le premier de la Maison de Sawall dans l'ordre de succession. Mais il a renoncé à ses prérogatives depuis des années. Il n'est pas fait pour être chef en titre, mais plutôt chef *de facto*, pour les intrigues de coulisses (10/215).

Mandor a acquis, dans les Cours, une résidence campagnarde, relativement isolée et très confortable (8/47).

Il y dispose de quelques enfers privés qu'il a personnellement conçus et aménagés (8/239).

Il a consacré de nombreuses heures à l'art magique de la table, ces dernières années (8/46).

Il est plutôt « nouvelle cuisine » : blancs de cailles marinés dans un mouton-rothschild accompagnés d'une cuillerée de riz sauvage et de quelques pointes d'asperges » (9/31).

Mandor est un seigneur de l'illusion. Il est capable de disparaître en claquant des mains (8/254).

Il effectue des entrées remarquées dues à son abondante toison argentée. Sans être précisément beau, il exerce de l'attraction sur la plupart des femmes (9/16).

Il possède l'élégance de naissance, ainsi qu'un grand sens de la répartie (10/42).

Sa forte maturité impressionne Fiona. Il lui inspire confiance (8/55).

Il se montre galant jusqu'à l'obséquiosité avec une femme qui lui plaît (8/54).

D'après Dara, ce type est d'une subtilité diabolique. Il ne laisse jamais rien échapper. Il est insidieux, dangereux.

Mandor n'est jamais hostile sans raison (10/129).

Les boules de Mandor peuvent accomplir toutes sortes d'exploits magiques :

mettre en place des circuits de réclusion très difficiles à traverser (8/253) ;

soulever des personnes au-dessus du sol (9/229) ;

contraindre n'importe qui à fournir des réponses aux questions que Mandor lui pose (8/231).

Mandor lance deux sphères sur la Fontaine. Leur diamètre semble croître alors qu'elles traversent la salle et vont percuter la Fontaine (8/276).

Martin

Les cheveux blonds, les traits assez fortement marqués, un petit sourire, le front large, une lassitude générale dans le mouvement des yeux et de puissantes mâchoires, Martin n'a pas une carrure très solide (4/10).

Son père est Random, et sa mère, Morgganthe, princesse de Rebma (1/97).

Il mesure plusieurs centimètres de plus que Random, mais il est aussi frêle que lui. Son menton et ses pommettes sont taillés de la même façon, et ses cheveux ont la même texture (4/189).

Dès qu'il est en âge, Martin décide de traverser la Marelle à Rebma, parce qu'il est du sang d'Ambre. C'est le seul des sujets de Moire de Rebma à y être parvenu. Par la suite, il part pour les Ombres sans retour (1/97).

Il va voir Benedict en Avalon. Sa position à Rebma lui est devenue insupportable : sa situation vis-à-vis d'Ambre n'est pas définie, il est jeune, il est libre, et par la Marelle, il vient d'entrer en possession de son pouvoir. Il veut partir, voir de nouvelles choses, voyager en Ombre — comme tous les princes...

Benedict lui apprend à se battre, le fonctionnement des Atouts et les particularités d'Ombre, tout ce qu'un Ambrien doit savoir s'il veut survivre (4/41).

On le revoit plus tard, à la cour d'Ambre, bardé de cuir noir et d'un assortiment de chaînes. Ses cheveux orange sont coupés à l'iroquoise et son oreille gauche s'orne d'anneaux d'argent qui lui donnent l'apparence d'une étrange prise électrique (8/129).

Il est devenu musicien comme son père, mais les sonorités sont différentes... (8/130).

Il joue du saxo alto dans un style qui rappelle celui de Richie Cole (9/206).

Merlin

Il monte un cheval aubère doté d'une belle crinière. Il est mince. Ses mains sont fortes, sûres, adroites. Il a les cheveux châtain (4/97).

Vêtements d'Ambre : pourpre, gris... Clair le pantalon et sombres le manteau, la chemise. Noires les bottes et la large ceinture, les gantelets qui y sont glissés. Sa Frakir d'argent tissée en bracelet à son poignet (6/47).

C'est le fils de Corwin et de Dara.

Sawall, l'époux de Dara, qui l'a élevé, l'adopte à son insu après son départ pour Ombre-Terre (8/49).

C'est donc un prince du Chaos, également duc des Marches de l'Ouest et comte de Kolvir (6/113).

Il figure dans la liste des prétendants officiels au trône du Chaos. Après Mandor, mais avant Jurt et Despil (8/49).

Il s'intéresse à la généalogie et connaît très bien toutes les familles du Chaos (6/106).

Il est capable en vingt minutes de dessiner de mémoire un lieu qu'il connaît et de s'y transporter en Atout (6/149).

Il possède deux jeux différents d'Atouts, un d'Ambre et l'autre du Chaos (6/107).

Il est un des rares à avoir subi à la fois l'initiation au Logrus et la traversée de la Marelle sous la houlette de Suhuy, le Maître du Logrus (6/107).

Il est assez différent, au milieu des Cours du Chaos, pour qu'on le laisse souvent livré à lui-même. On lui a enseigné tout ce qu'un gentilhomme doit savoir... la magie, les armes, les poisons, le cheval, la danse. On lui a dit qu'un jour il régnerait sur Ambre (5/171).

Il s'est toujours senti un intrus parmi les enfants de Dara et Sawall. Il fraternise davantage avec Mandor, lui aussi étranger à ce groupe. Plus âgé que lui, il lui rappelle ses parents d'Ambre. Quelle qu'eût été la raison de ses premières attentions à son égard, ils sont devenus plus proches, peut-être, que des frères de sang. Mandor lui a appris un grand nombre de choses utiles, au fil des ans, et ils ont vécu ensemble des moments agréables (8/45).

Sur Ombre-Terre, il a travaillé plusieurs années à la Grand Design, une boîte d'informatique de San Francisco (6/12).

Il a toujours poursuivi une quête de la vérité. Notamment en construisant la Roue spectrale. Mais il craignait que cette quête ne l'eût rendu trop crédule (8/58).

La naïveté de Merlin sidère Mandor (8/45).

Il a appris à ne plus se laisser trahir par les expressions de son visage, même lorsqu'il est totalement déconcerté (8/106).

Spirituel, il trouve des réparties désinvoltes en toute circonstance. Mais c'est un paravent derrière lequel il dissi-

mule son peu d'empressement à prendre des engagements envers quoi ou qui que ce soit.

Il n'a jamais été intéressé par la grandeur en elle-même. Ce devrait être un sous-produit, pas un but en soi. Sinon, ce n'est pour lui qu'une mesquine satisfaction d'amour-propre (10/131).

Il a pris des leçons d'escrime italienne. On y apprend des parades aux mouvements plus amples, apparemment plus téméraires mais compensés par une extension plus importante (9/179).

Il a appris une prise, le zenponage, d'un adepte des arts martiaux (9/179).

Il possédait sur Terre un bateau, nommé *Starbust*, et une vitrine qui contenait des coquillages ramassés sur les plages du monde entier (9/245).

Ses goûts musicaux : *Nine Maidens* de Renbourn (10/170).

Caravan par Wynton Marsalis (10/103).

Los Animales de Bruce Denlap (10/178).

Moire

La reine de Rebma, Moire, est très belle. Ses cheveux sont verts, striés d'argent, ses yeux ronds comme des lunes de jade. Ses sourcils s'ouvrent comme des ailes de mouette vert olive. Sa bouche est petite ainsi que son menton, ses pommettes hautes et rondes. Un bandeau d'or lui ceint le front. A son cou brille un collier de cristal au bout duquel étincelle un saphir entre deux seins nus aux tétons vert pâle. Elle porte une culotte en cotte de mailles bleue et une ceinture d'argent. Elle tient dans la main droite un sceptre de corail rose. Chacun de ses doigts est orné d'une bague sertie d'une pierre d'un bleu différent (1/94).

Elle a une voix fluide et douce comme un ruisseau (1/95).

Pour venger la mort de sa fille Morganthe, séduite et abandonnée par Random, elle oblige ce dernier à rester un an à Rebma et à épouser Vialle, une jeune fille aveugle de sa suite (1/97).

Celle-ci n'a pas de soupirants et obtiendra un bon statut en épousant un prince d'Ambre, même s'il l'abandonne au bout d'un an (1/99).

Elle séduit Corwin dès le premier soir et passe la nuit avec lui. Ses ballades la touchent profondément (1/98).

Oberon

Oberon est un fils du Chaos, le fils de Dworkin et de la Licorne, dit la légende.

Son caractère est secret, il n'encourage pas aux confidences. Pas un mauvais père, il couvre ses enfants de cadeaux. Mais se décharge de leur éducation (2/103).

Il règne en passant des ordres secrets séparés à ses fils. Il ne leur accorde que le minimum de confiance (5/14).

Réservé, puissant, roublard... Content de voir ses enfants installés mais pas en position de lui nuire (2/104).

La prudence le pousse à garder le secret de ses origines. Nul ne connaît ses devoirs et ses engagements secrets (2/104).

Il est très malin. Il combine sa ruse animale avec sa capacité de changer de forme (5/12).

Il est supérieur aux princes au jeu de l'Ombre et peut s'en servir sur le Kolvir même. Il a vaincu Gérard au combat, il a manipulé Benedict. Il semble le seul à pouvoir régler une situation de crise (5/13).

Il est bien sûr assez porté sur le beau sexe. Assez pour avoir procréé quarante-sept enfants, en mille cinq cents ans d'existence, il est vrai (2/103).

Au début du cycle, sans donner de nouvelles... ses fils s'inquiètent alors. D'habitude, il laisse des instructions ou des délégations de pouvoir (3/43).

Comme cette chevalière à ses armes qui lui sert à authentifier des ordres. On la reconnaît à de petites marques à l'arrière (5/27).

On essaie de le joindre par Atout depuis six mois, on le croit mort (3/44).

Il n'y a plus d'autorité centrale pour les arbitrages, les décisions politiques, pour prendre la parole au nom de tout Ambre. Il faut un régent (3/44).

Random (Childe)

Prince d'Ambre, fils d'Oberon et de Paulette. Un petit homme rusé, avec un nez pointu, une bouche rieuse et une tignasse blond paille. Il est vêtu d'une sorte de costume Renaissance orange, rouge et brun. Il porte un haut-de-chausses et un pourpoint brodé très ajusté.

Il mesure un mètre soixante-huit pour soixante-cinq kilos. Random a oublié d'être bête; homme de ressource, perspicace, curieusement sentimental pour les choses les plus inattendues. Mais sa parole ne vaut pas un pet de lapin et il est capable de vendre le corps de son frère à une faculté de médecine, s'il pense en tirer un maximum d'argent (1/42).

Il est sournois, méchant et porte bien son nom (1/55).

Personne dans la famille ne lui faisait de compliments (1/67).

Il a toujours été une sorte de rebelle. Ses parents ont essayé de le discipliner, sans succès (1/68).

Pour faire une plaisanterie, Bleys et Corwin l'ont abandonné deux jours sur un îlot au sud d'Ambre. Gérard est allé le chercher dès qu'il l'a su (4/57).

Pour se venger, Random a enfoncé une pointe dans le talon de la botte de Corwin qui a eu le pied percé. Il a toujours cru que c'était Julian le coupable (4/58).

«Ce salaud! Je ne me fierais pas à lui, même pour vider les pots de chambre. Il serait capable de mettre un piranha dans le mien» (Eric *dixit*) (1/142).

On trouve son jugement perspicace, défensif et fiable (4/59).

Mais, parfois, courage et détermination lui manquent (4/85).

Venu un jour à Rebma comme un ami, il en est reparti en hâte avec Morgathe, la fille de la reine Moire. Revenue un mois plus tard, Morgathe se suicida, quelques mois après la naissance de leur fils, Martin (1/97).

Il fréquente volontiers des criminels de tout poil, des musiciens de jazz et des joueurs de poker (3/71).

Mais il prétend ne jamais tricher. Pour lui les cartes sont une affaire sérieuse. Il joue bien et a de la chance... (3/21)

Un fameux joueur de poker d'après Corwin (3/53).

C'est aussi le musicien de la famille, il joue de la batterie. Plus interprète que compositeur d'après, Vialle (4/57).

Vialle

Brune, très mince; elle mesure environ un mètre soixante. Elle a les traits fins et la voix douce. Elle est vêtue de rouge (4/53).

Quand il remet les pieds à Rebma, Moire oblige Random à rester un an dans la cité sous-marine et à épouser Vialle, une jeune fille aveugle de sa suite (1/97).

Elle n'a pas de soupirants et obtiendra un bon statut en épousant un prince d'Ambre, même s'il l'abandonne au bout d'un an (1/99).

Plus tard, quand Random est en prison en Ambre, elle demande à le rejoindre. Lorc Rein n'imaginait pas de couple plus mal assorti (1/172).

Elle pense qu'être aveugle peut vous aigrir ou au contraire vous faire apprécier ce qu'on possède (4/60).

Vialle a connu Martin à Rebma, quand il était enfant, et elle l'a vu grandir. Elle l'aimait bien (4/59).

Loin d'être jalouse de Martin, elle souhaiterait que Random et lui se retrouvent (4/60).

Elle porte à l'index droit un anneau d'or, avec une pierre d'un vert laiteux maintenue par des griffes qui font penser aux pattes d'une mante-araignée chargée de protéger les trésors du pays des songes contre les aventuriers du monde de l'aube (8/180).

Personnages secondaires



Cour d'Ambre

COURTISANS

Vinta Bayle

Une ancienne maîtresse de Caine, Vinta est la troisième fille d'un homme appartenant à la petite noblesse (6/168).

Son père possède un superbe château, dans les hauteurs de la cité d'Ambre et de fameux vignobles dans les coteaux de l'est (7/95).

Carmel

Jeune fille de la cour d'Ambre (1).

Chantris

Grand seigneur d'Ambre qui participa à la guerre de la Marelle (5/148).

Delwin

Fils bâtard d'Oberon, il vit dans une ombre retirée (10/243). L'épouse d'Oberon, Rilga, mère de Caine, Julian et Gérard, avait vieilli prématurément et s'était retirée dans une chapelle. Le roi s'était remarié, engendrant le mécontentement de leurs enfants.

Harla, sa nouvelle femme, vivait dans une ombre où le temps s'écoulait plus vite qu'en Ambre, ce qui posa des problèmes et d'incessantes querelles pour savoir si ce mariage pouvait le faire taxer de bigamie ou non. Elle avait

donné naissance à Delwin et Sand qui vivaient reclus dans leur ombre natale depuis la mort de leur mère. Leurs noms étaient rarement prononcés à Ambre où leurs portraits étaient absents des murs du Palais. Ils s'étaient fâchés avec Oberon, il y a deux siècles, mécontents de sa politique envers leur monde natal (7/137).

Dropa MaPantz

Bouffon de la cour d'Ambre. Chargé de meubler les lourds silences et de détendre l'atmosphère. Il jongle avec la nourriture, invective les invités et effectue des pitreries très drôles.

Il renouvelle son répertoire en allant suivre des stages dans des boîtes de nuit d'Ombre. C'est un familier de Las Vegas (6/143).

Il erre souvent, la nuit, dans les couloirs du Palais en beuglant d'une voix avinée des chansons paillardes (9/223).

Feldane

Grand seigneur d'Ambre qui participa à la guerre de la Marelle (5/148).

Finndo

Un des premiers fils d'Oberon, il a convoité le trône avec son frère Osric, il est mort pour que vive Ambre.

Il était devenu nécessaire qu'il meure bravement pour Ambre (3/55).

Osric

Frère et complice de Finndo, il a subi le même sort (3/55).

Osric prit pour cible l'ensemble de la Maison de Kara suite à l'assassinat d'un de ses parents du côté maternel. Il tua trois membres de cette famille, à une époque où Oberon entretenait d'excellents rapports avec elle. Lors de son jugement, le roi l'acquitta en fondant sa décision sur des cas précédents et il alla même jusqu'à déclarer que son verdict ferait à l'avenir jurisprudence...

Mais une guerre très meurtrière éclata peu après et Oberon envoya Osric en première ligne, pour y faire son devoir: il y perdit la vie (8/153).

Randel

Courtisan ambrien. Un homme basané de grande taille, à la chevelure brune et au sourire presque constant (8/75).

Sir Reginald

Noble ambrien connu pour son penchant pour l'intrigue et les complots (3/18).

SERVITEURS

Dick

Serviteur du palais d'Ambre (1/110) (6/149).

Hendon

Régisseur du palais d'Ambre (8/84) (8/159).
Également appelé Henson (8/153).

Michael

Travaille aux cuisines du Palais (8/71).

Rolf

Attaché à la personne de Random, Rolf est un valet du Palais d'un certain âge et vêtu sans élégance (6/142).

Will

Serviteur du palais d'Ambre (4/68).

GARDES

Jamie

Garde souvent en faction près de la Marelle, là où l'on prend une lanterne (3/62).

Le vieux Jean

Emissaire de la Couronne, c'est-à-dire espion privé de Random. Il travaillait déjà pour Oberon. Il est assez âgé et porte une vilaine balafre qui traverse en diagonale la moitié gauche de son visage. Il se sépare rarement de son épée (7/81).

Jordy

Garde du palais, il conseille Merlin pour lui trouver un bon restaurant (7/74).

Roger

Gardien des oubliettes. Silhouette blême et décharnée qui sourit autour de sa pipe. Il se pique d'écrire des contes philosophiques pleins d'horreur et de morbidité (4/68).

Capitaine Thoden

Chef de la garde du palais, il joue parfois aux dames avec Gérard dans la salle des gardes.

Tod

Petit, trapu, barbu, Tod est un fidèle garde du palais d'Ambre (7/227).

Ombres



Cade

Secrétaire de l'ambassadrice begmane à Ambre (8/159).

Dave

Déserteur d'une armée venue assiéger le Donjon des Quatre Mondes, Dave offre des repas aux autres déserteurs. Il habite une grotte qui répand une épouvantable odeur de putréfaction (7/56).

Il offre à Merlin du vin bouché et du pain frais, de la viande en conserve, des pommes et un fromage (7/57).

Cet homme au système pileux développé mesure approximativement un mètre soixante-cinq. Il est très sale, a ceint la peau d'un animal au pelage noir autour de ses hanches et porte des sandales. Son sourire révèle des dents jaunes irrégulières. Il parle une forme abâtardie de thari (7/54).

Deela

Surnommée la désacratrice, Deela laisse le souvenir d'une fanatique religieuse, d'une illuminée à l'origine de nombreux incidents à la périphérie du Cercle d'Or. Elle effectua de nombreux raids sur Begma. Ne parvenant pas à s'en débarrasser, la population de ce monde a rappelé à Ambre le traité d'alliance des royaumes du Cercle et Oberon se rendit sur place pour donner une leçon à cette femme. Elle avait brûlé trop de chapelles consacrées à la Licorne. Avec un petit détachement, il la captura et fit pendre ses hommes. Mais elle s'échappa (7/76).

Doyle

Joillier d'Avalon, petit, les cheveux rares, le teint rouge brique et les joues parsemées de kystes. C'est le fournisseur de Corwin en rouge à polir (2/146).

Dretha Gannel

Cette blonde opulente est l'assistante de l'ambassadrice begmane (8/159).

Jasrick

Comte de Kronklef, chef des gardes du palais de Kashfa et frère d'un puissant général (7/27).

Jolos

Sorcier du quatrième cercle d'Ombre (9/65).

Lancelot du Lac

Chevalier de Lorraine à qui Corwin porte secours. Il l'emmène au château de Ganelon. Il lui rappelle un autre Lancelot qu'il a connu en Avalon (2/21).

On doit mettre un garde devant la porte de « Lance » pour l'obliger à se reposer de ses blessures. Ce tas de muscles voudrait se balader (2/28).

Pour Lance, l'ancien Corwin est un homme sans honneur. Sur Lorraine, il régnait comme un seigneur démon. Il a dû abdiquer et fuir devant la résistance des habitants (2/57).

Lorraine

Une fille à soldats du château de Ganelon dans le pays de Lorraine (2/43).

Elle avait une chevelure couleur de rouille avec un ou deux cheveux gris ici et là. Mais elle ne devait pas avoir la trentaine. Des yeux très bleus (2/44).

Son grand-père a été écartelé en place publique par une ombre de Corwin pour révolte (2/70).

Elle a un peu le don de seconde vue, hérité de sa mère et de sa grand-mère (2/50).

Elle sent la bête qui cherche Corwin (2/50).

Elle fait des rêves prémonitoires (2/61).

Il semblerait que Lorraine soit proche de la magie du Logrus. Les choses du Chaos agissent sur sa magie et se servent d'elle : la petite fille qui a découvert le Cercle noir était sa propre fille obtenue par magie (2/51).

Nayda

Fille d'Orkuz, premier ministre begman. Son visage est une version plus finement modelée de celui de son père. Bien qu'elle manifeste la même tendance que lui à s'empâter, ses lignes sont maintenues sous contrôle à un niveau de rondeurs attrayantes. En outre elle sourit constamment et a de très belles dents (8/78).

Elle porte une robe rouge et jaune, ses cheveux sont d'un brun soutenu et elle possède des épaules ravissantes (8/144).

Orkuz

Premier ministre begman. C'est un homme trapu, de taille moyenne et aux cheveux noirs striés de mèches discrètes. Les traits de son large visage semblent indiquer qu'il consacre plus de temps à se renfrogner qu'à sourire (8/77).

Il porte une large ceinture rouge (8/158).

Orkuz appartient à la maison royale de Begma, mais pas en ligne directe, ce qui l'exclut de la liste des prétendants au trône. Avant de devenir premier ministre, il a occupé le poste d'ambassadeur de Begma à Kashfa (9/50).

Ferla Quist

L'ambassadrice begmane est une blonde corpulente (8/159).

Roderick

Médecin personnel de Ganelon. Un vieux type qui ne semble pas susceptible de faire grand mal à un blessé (2/22).

Sharu

Vieux sorcier qui possédait le Donjon des Quatre Mondes avant l'intrusion de Jasra. Vaincu au cours d'un duel de sorciers, il fut paralysé par un sort, bras écartés en pleine invocation. Il servit des années de portemanteau. Rinaldo a gravé son nom sur une de ses jambes (7/151).

TERRE

Julia Barnes

Ex-petite amie de Merlin sur Ombre-Terre. Il l'a emmenée un soir pour un voyage d'Ombres (6/33).

Après sa rupture avec Merlin, elle s'est intéressée aux sciences occultes. Elle avait des dons (9/29).

Elle voulait prouver qu'elle était aussi bonne que Merlin. Et lui montrer la valeur de ce qu'il avait rejeté (10/151).

Rick Kinsky

Petit ami de Julia après sa rupture avec Merlin. Un gars maigre, à moustaches, du genre intellectuel, avec de grosses lunettes et le reste. Il tient une librairie à Berkeley, The Browserie (6/25).

Il a rompu avec Julia parce qu'elle s'intéressait de trop près à l'ésotérisme (théosophie, soufis, Gurdjieff, shaman, tarot, cabale, Golden Dawn, Crowley, divination, magie noire, etc.). L'atmosphère devenait malsaine (6/28).

Dan Martinez

Un petit homme maigre de type espagnol, aux cheveux et aux moustaches qui commencent à grisonner.

Ce personnage bien habillé faisait penser à un homme d'affaires local. Quand il sourit, on voit son incisive ébréchée. Il cherche auprès de Merlin des renseignements sur Luke et parle en thari... (6/80).

Victor Melman

Ce peintre a initié Julia à la magie noire. Ce serait un initié qui pourrait transmettre ses pouvoirs à ses disciples. On raconte que Melman est un nom d'emprunt, qu'il aurait un casier et serait plus proche de Manson que d'un Roi mage. Il gagne officiellement sa vie comme peintre. Il a du talent, ses toiles se vendent bien (6/31).

Ed Wellen

L'entrepreneur de la maison de Corwin sur Ombre-Terre (4/160).

Cours du Chaos



Bances

Sire Bances d'Amblersh est un lointain parent et ami de Swayvill qui assure l'intérim après sa mort. Il est prêtre du Serpent et ses vœux lui interdisent de régner où que ce soit. Il pourrait renoncer à ses vœux, mais ne semble pas intéressé par le pouvoir. Ce n'est pas le genre d'homme à accepter une proposition de favoritisme (10/35).

Titre entier : Grand Prêtre du Serpent qui se manifeste dans le Logrus (10/256).

Grand Duc Borel

Un grand type au teint cadavérique, aux cheveux roux, sur un cheval également roux. Il porte une armure de cuivre damasquinée de vert (5/138).

Duc de la maison royale de Swayvill et ancien amant de Dara, il est censé être un des plus redoutables bretteurs des Cours (9/143).

Il se targue de respecter scrupuleusement l'étiquette lorsqu'il a l'intention de tuer quelqu'un. Il se montre loyal parce que son habileté est telle qu'il peut se le permettre sans courir le moindre risque (9/145).

Il a enseigné l'escrime à Dara (5/23).

Il est de la maison d'Hendrake comme la mère de Dara. La maison d'Hendrake est plutôt portée sur la chose militaire, la gloire du combat, l'honneur martial (10/69).

Titre entier : Borel, duc d'Hendrake, Maître d'Armes des Passes d'Hendrake (10/98).

Le Borquiste Plongeur-en-fosse

Poète des Cours du Chaos. Merlin lui donna, un jour, une lettre de recommandation qui lui permit de trouver un mécène (7/226).

Chinaway

Fils d'Hendrake, de la même taille mais de plus forte corpulence que Gérard. Il est réputé posséder une collection de plus de deux cents crânes appartenant à ceux qu'il a occis (10/220).

Despil

Fils de Dara et Sawall. Demi-frère de Merlin, frère de Jurt. Despil est censé être plus raisonnable que Jurt (7/103).

Gilva

Fille puînée de la maison d'Hendrake. Elle est grande, avec des yeux noirs, son apparence de démon oscille entre celle d'un tourbillon de pierreries multicolores et celle d'une fleur ondulante. Elle sourit, adoptant une forme duveteuse à demi humaine (10/173).

C'est une jeune guerrière bien élevée — avec plus de trente encoches sur la poignée de son sabre (10/199).

Glait

Serpent familier de Merlin, compagnon de ses jeux d'enfant. Un ami de Gryll et de Kergma (10/118).

Gryll

Gryll est un vieux démon serviteur de la famille de Merlin : long museau aux oreilles pointues, abondamment pourvu de griffes et de crocs, d'un teint vert argenté, avec de grands yeux brillants et des ailes membraneuses luisantes repliées contre ses flancs décharnés.

Il jouait avec Merlin enfant, au bord de l'Abîme et dans les ténèbres, dans les caveaux funéraires, les cavernes, les champs de bataille encore fumants, les temples en ruine, les antres de sorciers défunts, les enfers privés (10/15).

Il a appris à Merlin le jeu de la danse macabre (10/14).

Gryll est d'une force prodigieuse, comme la plupart des démons (10/15).

Kergma

Compagnon des jeux d'enfant de Merlin et de Gryll, il se joignait à eux, accourant à travers les replis des ténèbres, surgi de quelque région désolée d'un espace contourné. On ne sait ce qu'est Kergma, ni même de quel genre il est, car c'est un métamorphe et il vole, court, rampe ou cabriole sous une succession de formes pittoresques (10/146).

C'est presque une abstraction mathématique. Il peut coincer les gens dans une interface dimensionnelle où ils tombent en spirale (10/270).

Belissa Minobee

Chef de la maison d'Hendrake. Le duc Larsus, son mari, est mort au cours de la bataille de la Marelle (10/70).

La maison d'Hendrake est une grande maison et les femmes sont aussi vaillantes que les hommes. Il y a des chansons populaires dans les Cours du style : « N'épousez jamais une Hendrake » (10/70).

Rhanda

Petite-fille d'Ombre, elle fut une compagne de jeu de Merlin enfant. Ses parents lui interdirent de le voir car c'était un démon (10/88).

Elle a de longs cheveux noirs comme le jais et des yeux si sombres qu'on ne distingue pas où s'arrêtent les pupilles et où commencent les iris. Son teint est très pâle, souligné peut-être par le rose de ses lèvres et de son fard à paupières. Elle demeure au Bois sauvage. C'est une vampire (10/245).

Sawall

Gramble, duc de Sawall. Prince du Chaos, seigneur des Marches, époux de Dara.

Ce seigneur de Sawall a fait construire le jardin de sculptures sans une seule surface plane, ce qui requiert une maîtrise d'ombre exceptionnelle (10/143).

Il adopte Merlin après son départ pour l'Ombre-Terre (8/49).

Suhuy

Oncle de Merlin, c'est lui qui l'a initié à la sorcellerie du Chaos (7/129).

Il est volontiers sibyllin en prodiguant son enseignement. Par exemple, pour indiquer à Merlin qu'il doit regarder un étang pour comprendre la solution d'un problème, il lâche :

« Après réflexion, tout devient clair » (10/27).

« Si quelque chose te dépasse, ne t'y frotte pas » a-t-il coutume de dire (7/129).

Il a étudié de près la Marelle avant que Merlin ne s'y engage (9/167).

C'est un homme aux cheveux blancs et au dos légèrement voûté, qui utilise certains jours une canne. Il porte parfois pour travailler un cafetan jaune (7/204).

Mais aussi un imposant démon voûtée, gris et rouge, écaillé et cornu, regardant de ses yeux jaunes aux pupilles elliptiques. Un sourire découvre ses crocs (10/24).

Il a connu Dworkin il y a bien longtemps, avant ses ennuis. Il salue sa maîtrise, même s'il n'a jamais pu anticiper ses actes (10/33).

C'est le Gardien du Logrus (10/63).

Swayvill

Le Roi du Chaos est mourant depuis des années au moment de l'affaire des tentatives d'assassinat contre Merlin.

Certains attribuent cette aggravation au sortilège d'Eric d'Ambre. Les intrigues pour sa succession se sont intensifiées. Les morts se multiplient — poison, duels, assassinats, accidents singuliers et suicides douteux. De nombreuses personnes sont en outre parties pour des destinations inconnues (8/48).

Tmer

Tmer, de la maison de Jesby, fils aîné de feu le prince Rolovians, à présent seigneur des Passes de Jesby. Barbiche pointue, sourcils épais, puissamment bâti, non dépourvu d'attraits à sa façon ; un brave garçon de l'avis général (10/28). C'est un individu très secret. Mais il est simple et direct. S'il voulait le trône, il tenterait plutôt un coup d'État que de passer des mois en intrigues (10/37).

Tubble

Prince des Passes de Chanicut. Placide, trapu, subtil ; âgé de plusieurs siècles et très perspicace ; collier de barbe, grands yeux innocents, maître en bien des jeux (10/28).

Au cours de sa carrière, il a commis son lot de magouilles politiques, fourberies, assassinats.

Mais c'était il y a longtemps. Depuis des années, c'est un homme tranquille et conservateur (10/37).

TABLE

Ambre

Le monde réel	9
Les Princes d'Ambre	14
Le Royaume	19
Les Reflets	32

Ombre

Les voyages en Ombre	41
Les mondes familiers	42
Les mondes étranges	52
Cours du Chaos	59

Magie

Les Atouts	73
Autres objets magiques	80
Sortilèges	89
La Marelle et le Logrus	97

Personnages

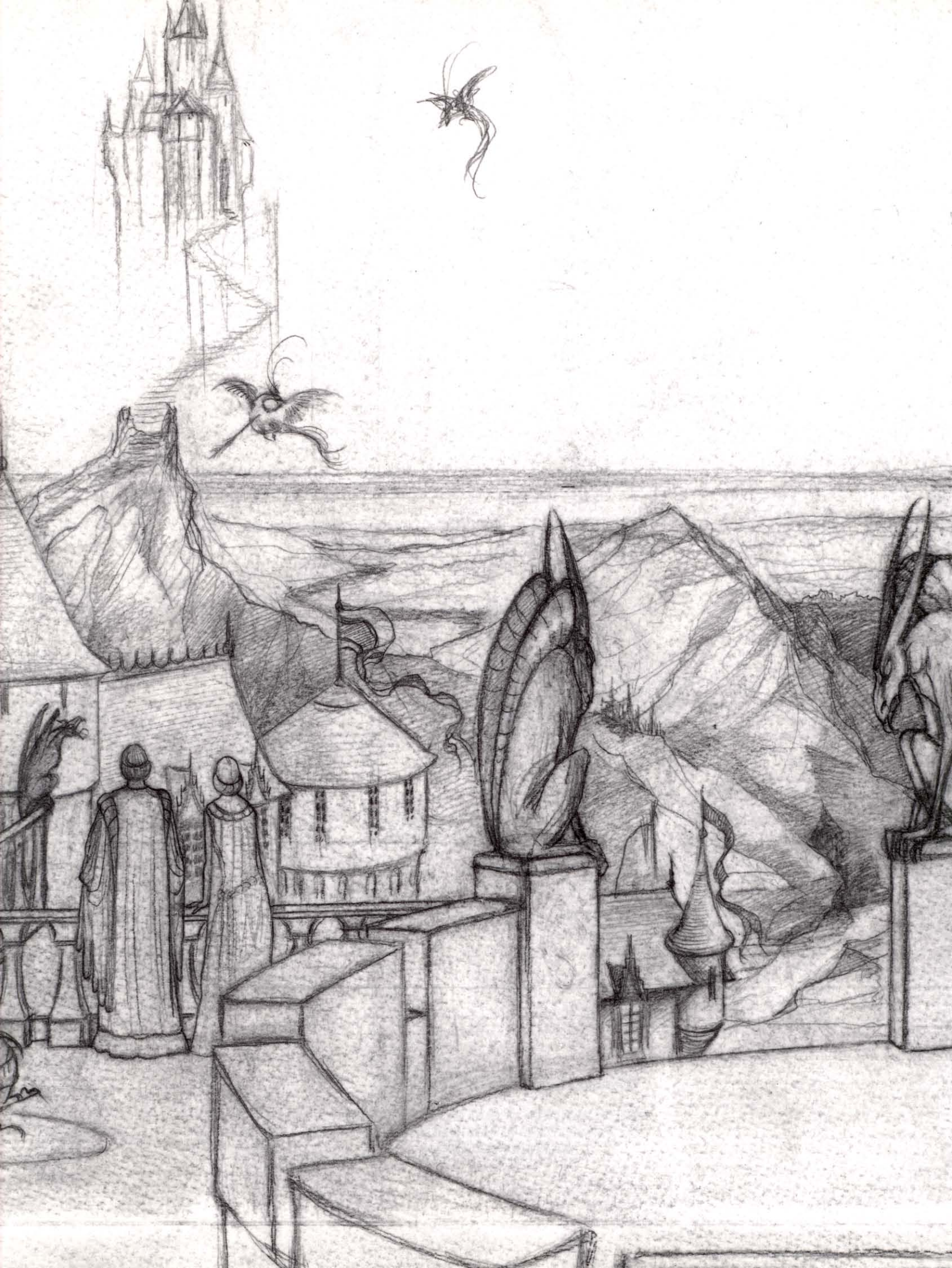
Personnages principaux	105
Personnages secondaires	115

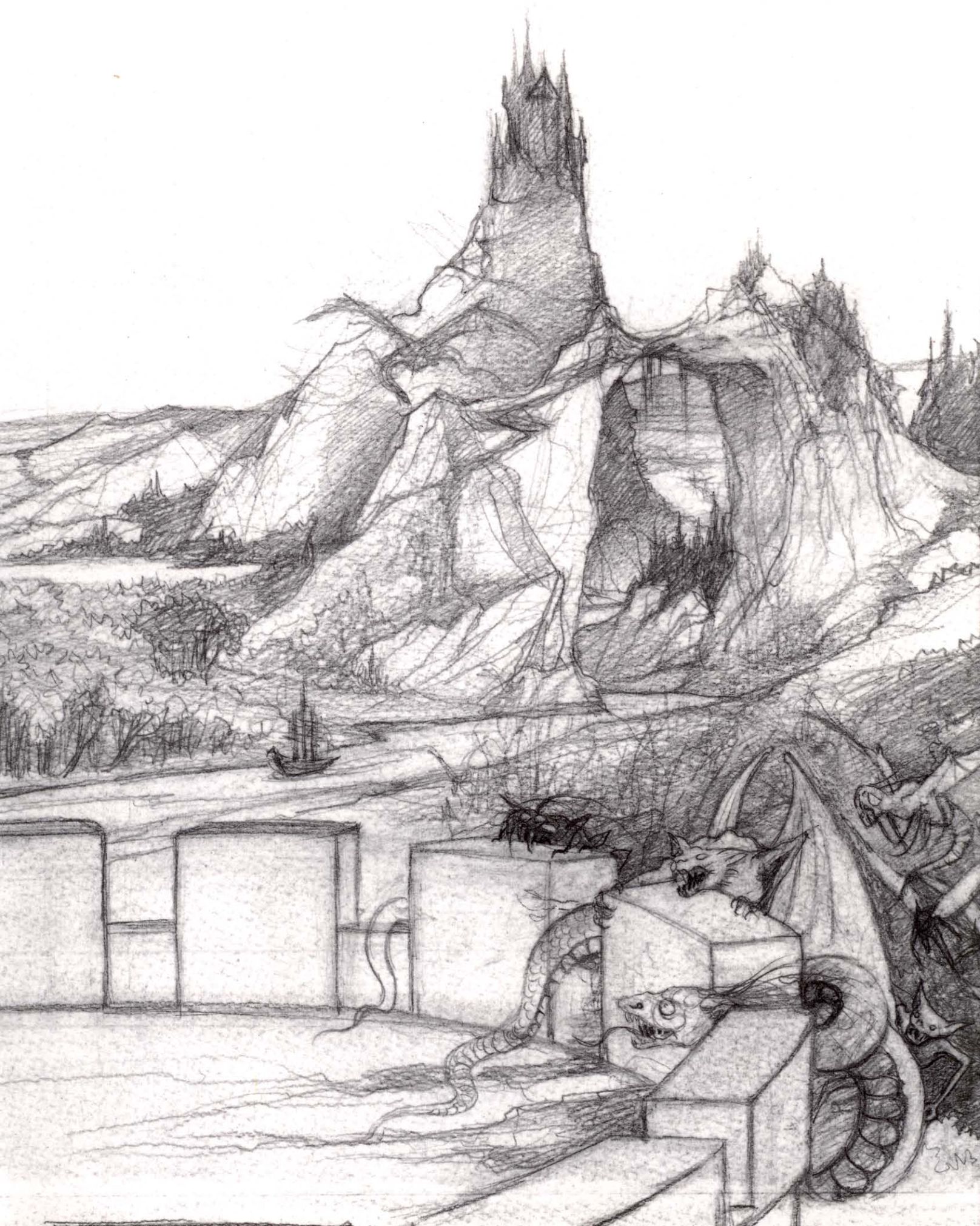
Conception graphique : Studio Denoël

Impression et reliure : Pollina s.a., 85400 Luçon

N° d'édition : 7098 - Dépôt légal : avril 1996

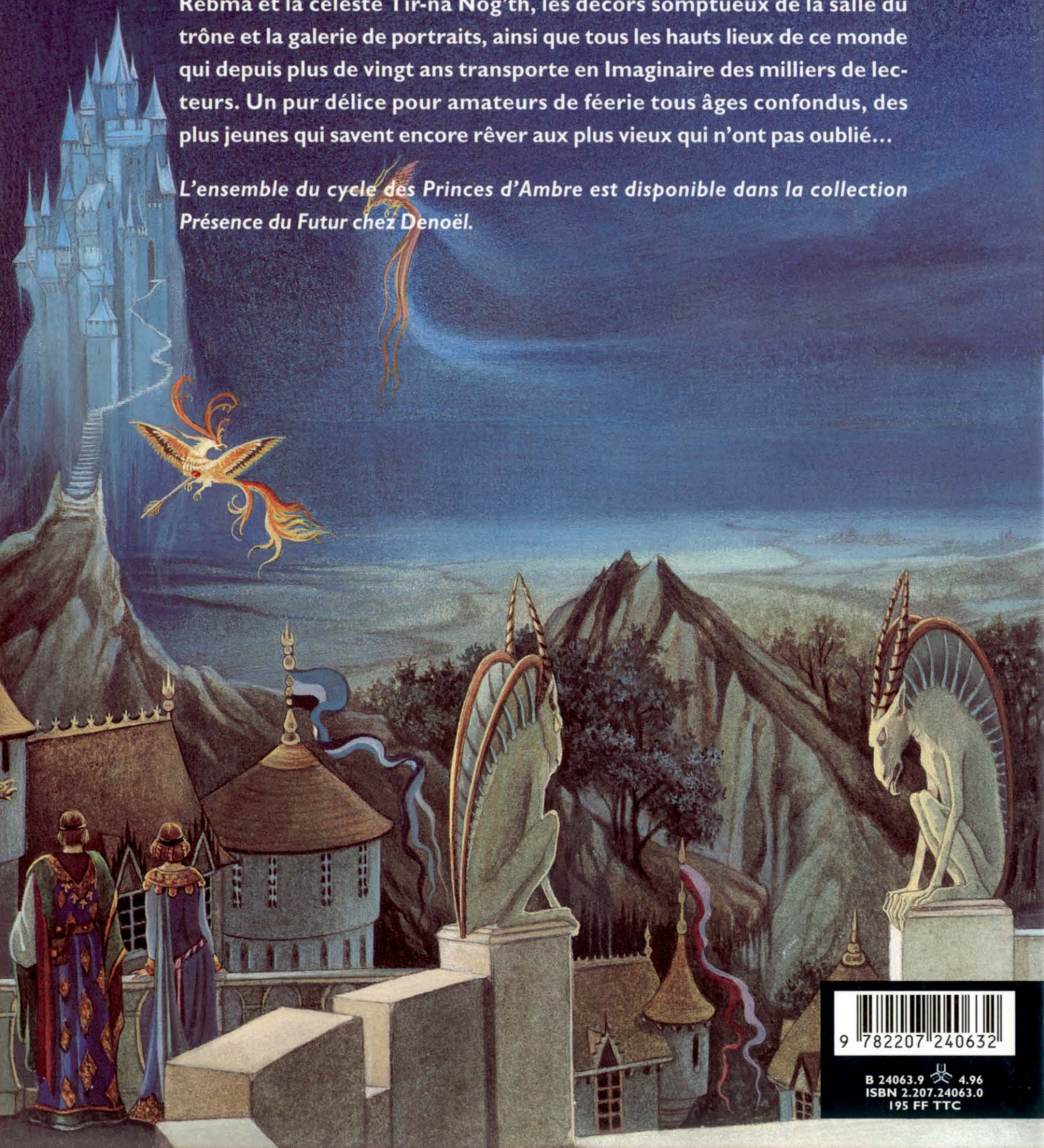
N° d'impression : 69546





Créatrice du visuel du célèbre cycle d'Ambre de Roger Zelazny, Florence Magnin est devenue pour le public français pratiquement l'un des personnages de cet univers de magie et d'aventure. En une centaine de ravissantes et flamboyantes illustrations, et sous la conduite de François Nedelec, auteur du « guide », elle nous fait visiter la cité sous-marine de Rebma et la céleste Tir-na Nog'th, les décors somptueux de la salle du trône et la galerie de portraits, ainsi que tous les hauts lieux de ce monde qui depuis plus de vingt ans transporte en Imaginaire des milliers de lecteurs. Un pur délice pour amateurs de féerie tous âges confondus, des plus jeunes qui savent encore rêver aux plus vieux qui n'ont pas oublié...

L'ensemble du cycle des Princes d'Ambre est disponible dans la collection Présence du Futur chez Denoël.



B 24063.9 4.96
ISBN 2.207.24063.0
195 FF TTC