

AMBRE EN AVALON

« " Oui, je me souviens d'Avalon, poursuivit-il. Un pays tout en reflets d'argent, en Ombres fraîches et en eaux limpides, où les étoiles brillaient la nuit avec éclat de feux de joie et où le vert du jour était toujours le vert du printemps. Jeunesse, amour, beauté - J'ai connu tout cela en Avalon. De fiers destriers, du métal poli, des lèvres douces, de la bière brune. L'honneur..." »

- Ganelon parlant d'Avalon
Les Fusils d'Avalon

C'est le monde de Lancelot du Lac et peut être des autres chevaliers de la Table Ronde. Corwin dit qu'il a été détruit, mais il n'hésite pas à se mettre à sa recherche. Il est à noter qu'il y est connu comme un roi-sorcier. Avalon semble avoir projeté ses propres Ombres, telles celle que Benedict a découverte, dont il est devenu le maître et qui possède de nombreux points communs avec elle, jusqu'au champ d'Épines. Par contre, le fait que Benedict n'ait pu atteindre l'Avalon de Corwin indique que celle-ci est puissamment protégée. »

Ambre, le jeu de rôle sans dés

LES REFLETS D'AVALON

Les reflets d'Avalon sont très importants. Premièrement, parce qu'ils vous permettent de faire votre version d'Avalon sans être taxé d'hérétique et de profane absolu par les experts (voir ci-dessus). Peu de maîtres en fait ont envie de faire jouer dans l'Avalon de Corwin (ne pas toucher et dénaturer l'immaculée création de Corwin), mais dans un monde qui peut subir des altérations (les joueurs provoquent toujours des altérations, axiome de base) sans gravité. A noter que le mythe arthurien ne parle pas à ma connaissance d'un roi-sorcier appelé Corwin ; il est donc probable que le mythe que nous utilisons sur Ombre-Terre comme référence ne soit qu'un reflet de l'Avalon de Corwin.

Le reflet le plus réel et le plus connu est Lorraine, le reflet d'Avalon où Corwin rencontra Ganelon. Mais il existe plein de visions différentes d'Avalon. Mettons que le maître des invasions pictes ne soient autre qu'Eric. Sur Avalon même, il a perdu. Mais dans une ombre d'Avalon assez éloigné, Corwin n'a plus la même réalité, la même intelligence, la même puissance. Donc les pictes, commandés par Eric, gagneront.

L'éventail des versions d'Avalon est excessivement large, puisqu'il suffit de garder la géographie et les forces en présence. Après, une petite torsion de l'histoire d'Avalon, et voilà telle force qui va prévaloir sur l'autre, ou telle religion qui arrive à s'imposer.

Comme dit la publicité. Ne copiez pas. Innovez.

AVALON

CORWIN & AVALON

A n'en pas douter, Avalon est le centre de la vie de Corwin. D'ailleurs, le certain humanisme qu'il manifeste dans les écrits de Zelazny ne vient pas que de son expérience sur Ombre-Terre. Avalon, l'univers des quêtes héroïques, des coeurs purs et preux, de l'honneur, et du respect de la parole donnée, de l'hospitalité dans tous les sens du terme, est une de ses créations. Peut-on créer quelque chose qui n'est pas en nous ? Peut-on s'amuser à jouer un rôle qu'on ne possède pas en soi ? Allons, un peu de bon sens. Même si l'on voit que Corwin fut dur avec Ganelon (le vrai), s'il eut une très mauvaise réputation, il était chez lui.

De temps à autre, une personne honorable peut changer d'humeur, et sous le feu de l'action, peut agir non convenablement. Est ce pour cela que la personne est mauvaise tout le temps ? Non. Corwin, comme tous les princes d'Ambre, est capable de frapper un homme désarmé et inoffensif, ou de castrer un de ses adversaires par un coup de genou. C'est une caractéristique familiale. Mais, au-delà de l'absence de scrupules qui a fait la renommée de Corwin, les princes d'Ambre voient Corwin comme quelqu'un de grand, de noble. C'est son côté Avalon. Hormis envers Flora, Corwin se montre toujours prévenant envers les femmes, assez courtois et romantique. Il est de plus assez sensible pour avoir les larmes aux yeux par le simple fait de revoir sa soeur Deirdre. Random est obligé de le retenir de

faire le chevalier servant lorsque Deirdre est emportée dans l'Abyesse. Lorsqu'il discute avec Lorraine, il ne peut s'empêcher de lui promettre d'autre mondes (voir Merlin pour copie conforme), et il se fait complètement duper par le charme de Dara. C'est un barde, un poète. La séduction de la gent féminine me paraît être une piètre motivation de ce comportement. Mais les restes d'une tradition de l'amour courtois sont une bien plus satisfaisante explication de la personnalité de Corwin.

De même, il porte secours à Lance et le traîne durant des kilomètres. Alors qu'il a tué des milliers d'hommes dans sa bataille contre Ambre. Certes, Lance est un reflet d'un des amis qu'il a connus. Mais Lance est avant tout un chevalier, et en Avalon tous les chevaliers s'entraident. On pourrait évoquer la marche de Corwin vers le Chaos, dont l'endurance et la motivation sont plus celles d'un chevalier en quête que d'un opportuniste de prince d'Ambre. Car Avalon est en Corwin, comme Corwin a créé Avalon. Jouer Corwin devient plus aisé lorsqu'on a compris cela. Pour moi, Corwin a des sautes d'humeurs intenses, des périodes d'espoir et de désespoir. Lorsqu'il est plein d'espoir, il peut sortir de lui des idées très nobles, très belles. Avalon est le reflet de cette période. Mais bien après avoir créé Avalon, après y avoir vécu, Corwin a commencé à avoir de sombres pensées. La nature plus pragmatique, plus ambrienne a pris le dessus. Il a quitté ses fonctions à Camelot pour devenir un roi-sorcier puissant, plus ou moins ennemi de Camelot. Il a commencé à reprendre plaisir à sa nature de survivant, de challenger, de prince d'Ambre. Il a quitté Avalon dans un état d'esprit incomparable à l'esprit initial de cette Ombre. Et quand Corwin affirme qu'Avalon fut détruite, c'est vrai pour lui. Comme Avalon est réputée pour être une Ombre difficile d'accès (Benedict n'a pas pu s'y rendre), il est possible qu'à l'instar des épreuves du mythe arthurien, seuls les gens intimement liés à l'esprit d'Avalon peuvent s'y rendre. Ayant eu d'autres occupations, d'autres intérêts, et surtout une langueur philosophique intense, Corwin a perdu son intimité avec Avalon, et ne pouvait plus y retourner. Sa réputation de roi-sorcier est celle que les gens ont retenu, simplement parce que les gens retiennent mieux les dernières trahisons et les guerres de Corwin que ses anciens actes chevaleresques.

DE CORWIN À MERLIN

NEW GENERATION...

Merlin, fils de Corwin, le créateur d'Avalon... C'est une coïncidence intolérable, non ?

Je crois que Merlin prête tellement à controverses que chacun à sa propre vision de Merlin. Fils du diable ou informaticien de la magie ?

Le style que Merlin adopte au début des Atouts de la Vengeance est aussi surprenant que le nouveau look de Martin. Visiblement, Zelazny a voulu marquer le coup de la nouvelle génération résolument moderne, ainsi que l'on perçoit les « ados » de nos jours : vifs à faire n'importe quoi et surtout le plus stupéfiant, intelligents mais inadaptés aux valeurs sociales de leurs parents et à leur environnement. Mais un jour les ados deviennent des adultes plus responsables, plus ancrés dans les valeurs de leur société, plus murs. Ainsi Merlin, Luke et Martin iront.

LE MYTHE ET MERLIN

Et Avalon dans tout cela ?

Merlin a écouté le récit de son père, et un jour il aura envie de trouver (ou de retrouver) Avalon. Il demeure très probable qu'il n'aura pas le comportement d'un fils pour Arthur, ni d'un chevalier de la Table Ronde. Merlin ne peut adopter logiquement que le rôle de Merlin, magicien prophète d'Avalon, rôle qu'il incarnera à la perfection.

Mais il faut constater un élément essentiel dans la réflexion sur Avalon : le mythe arthurien d'Ombre-Terre que nous connaissons n'est qu'une ombre de ce que fut Avalon. Le parallèle temporel est nécessaire pour situer Merlin et voir le rapport qu'il entretient avec Avalon.

Lorsqu'Avalon a été créé par Corwin, Ombre s'est imprégnée de cette réalité. Comme Avalon et Ombre-Terre ne sont pas spécialement proches, seuls les éléments les plus réels d'Avalon sont arrivés jusqu'à Ombre-Terre. Le mythe arthurien s'est greffé sur des faits historiques plus ou moins connus au cinquième siècle en Grande-Bretagne. En analysant les différences entre l'histoire et le mythe, nous pouvons poser que les éléments historiques furent les plus réels à l'époque de Corwin. Or, Merlin est présent à la fin du XXe siècle sur Ombre-Terre, donc sur influence réelle demeure attachée à l'exploration du mythe et non de l'histoire ; par conséquent, le mythe est davantage à rattacher aux actes réels de Merlin.

UNE RÉALITÉ HISTORIQUE

Selon l'historien Geoffrey Ashe, le roi Arthur a vraiment existé, sous le nom d'Artorius Riothamus. « Riothamus » n'était probablement un nom, mais un titre. C'est la forme latine d'un vieux mot anglais « Rigotamos », qui signifie « roi souverain ». C'est le titre que les historiens européens du Moyen Âge

attribuent aux commandants britanniques du cinquième siècle.

Ashe suppose que Riothamus s'appelait Arthur, par la profusion de ce prénom après les succès militaires de Riothamus. Mais ce n'est pas une certitude absolue.

On retrouve des traces de l'histoire d'Artorius Riothamus chez trois historiens du continent situés à différents endroits, et un poète gaulois de l'empire romain lui a envoyé une lettre qui a survécu jusqu'à nos jours. On ne peut donc douter de l'existence historique de ce personnage.

Le prédécesseur d'Arthur s'appelait Vortigern, qu'on retrouve également dans le mythe. Ce Vortigern engagea des mercenaires saxons pour repousser les invasions pictes et saxonnes ; mais en l'an de grâce 454 il ne paya pas ses troupes. Les mercenaires se révoltèrent et attaquèrent en retour les britanniques.

Selon certaines pistes historiques, Artorius Riothamus se serait marié la même année à une fille de Vortigern, succéda à son beau-père au titre de souverain. En quelques années, Riothamus et son général Ambrosius Aurelianus rassemblèrent les restes des britanniques romains et formèrent une véritable armée. Des troupes de cavalerie furent créées. Un peu plus tard, ils commencèrent à construire une flotte.

En 468, l'empereur de l'empire romain d'occident Anthemius entama des négociations avec Riothamus pour une alliance l'aidant à repousser les hordes barbares qui déferlaient sur son empire. Deux ans plus tard, les armées de Riothamus débarquèrent en Gaule et combattirent aux côtés d'Anthemius pour rétablir un contrôle romain de la province et repousser les wisigoths. Riothamus commandait lui-même cette armée, Ambrosius restant en Bretagne.

Les hommes de Riothamus se goinfrent aux colons armoricains, avant d'avancer jusqu'aux territoires des Burgondes. Le but était de retrouver les forces romaines commandées par un général Syagrius. Un des adjoints de Riothamus nommé Medraut le trahit et rejoint les wisigoths. Avant que les deux armées puissent se rejoindre, les armées des wisigoths dirigées par Euric attaquèrent les britanniques, en massacrèrent beaucoup et les mirent en déroute. Riothamus et ses hommes se retranchèrent chez les Burgondes, mettant cap sur la cité française d'Avallon. Riothamus disparut de l'histoire entre le champ de bataille et Avallon.

Malheureusement pour les parallèles, Riothamus n'a jamais eu de table ronde, ni de place forte nommée Camelot.

La Bretagne du V^e siècle ressemble à celle du mythe. Il existait bien des invasions de saxons, prêt à massacrer les britanniques pour défendre leurs terres,

et les barbares pictes au Nord. L'empire romain a bien comme dans le mythe laissé tomber les troupes britanniques. Mais la technologie de l'époque était bien moins avancée que dans le mythe. Dans la Bretagne post-romaine, l'organisation politique était bien plus tribale que féodale, surtout juste après le départ de l'empire Romain. Les anciens clans et tribus celtes conclurent des alliances. Livrée à elle-même, la Bretagne aurait du complètement retourner à un système tribal, mais quelque chose s'est passé. Comme Vortigern retourna les saxons contre lui, des invasions commencèrent. La Bretagne, a moitié retournée au barbarisme, s'arrêta pour repousser toutes les invasions barbares. L'organisation datant de l'empire romain tint bon, même sous le commandement instable des différents chefs de clan.

DE L'HISTOIRE À LA RÉALITÉ

Une fois que l'on connaît l'histoire d'Ombre-Terre, on peut être tenté de dire : « Voilà ce qui s'est passé su Avalon ». Et bien non, car n'oublions pas que seule les événements les plus chargés de réalité sont parvenus jusqu'à nous. En l'occurrence, si la Table Ronde et Camelot ne sont pas parvenus jusqu'à nous, c'est qu'ils n'étaient pas suffisamment chargés de réalité. La Table Ronde, très importante dans le mythe, est également fortement liés aux actes de Merlin. De même, Camelot en elle-même n'a pas été construit par une personnalité, mais par des ombriens insignifiants (pour le problème de réalité). En revanche, les personnages importants, Artorius, Guenhumara (la fille de Vortigern), Ambrosius, Euric, Medraut, et Bedwyn (le Lancelot de l'époque), peuvent être retenus comme objets réels. Ainsi, par exemple, Artorius sera Corwin, Euric sera Eric, Guenhumara sera Deirdre, Ambrosius sera Ganelon, Medraut sera lié à Mordred ou Merlin, et Bedwyn à Lancelot. On peut bien sûr trouver d'autres associations. Je développerais plus tard les intrigues possibles par rapport aux personnages, mais pour terminer ce paragraphe, je voudrais revenir sur Merlin.

Des écrits modernes du mythe proposent que Merlin n'existe pas. Merlin serait alors un aspect, une personnalité cachée d'Arthur. En effet, le plus souvent, Merlin ne se manifeste à Arthur que lorsqu'il est seul, et tout ce qui touche Merlin touche plus ou moins de près Arthur. Pour Ambre, c'est une vision très fructueuse. Mettons que Corwin ait été Arthur, et qu'il se soit servi du mythe de Merlin pour manipuler ses gens. D'une part, cela pourrait expliquer qu'on l'ait ensuite traité de roi-sorcier (par découverte de la supercherie) ; d'autre part, la personnalité incarnée de Corwin n'a pas été sans influence pour Ombre, dont les ersatz réels se sont

exprimés quelques siècles plus tard pour s'incarner en un véritable Merlin.

Si Merlin a vraiment existé à l'époque d'Avalon, on peut l'imaginer très puissant, puisqu'il est devenu sur Ombre-Terre le fils du diable. Et sa puissance était en concurrence avec celle de Corwin. Donc, Corwin l'a éliminé, ou bien Merlin a essayé d'éliminer Corwin, ou enfin ils ont conclu une alliance. Mais peut-on croire que ces événements, si influents sur Ombre-Terre, n'ont aucune répercussion sur le Merlin et le Corwin d'aujourd'hui ? Ce serait être bien naïf.

Vu le mythe lui-même, Merlin et Corwin ont du passer alliance, puis sur la fin la rompre pour se combattre. Merlin a gagné, et Corwin a disparu. Ce qui expliquerait que tout le monde ait vu que Corwin fut un sorcier.

D'un autre côté, Merlin, fils du diable, vint du côté du Logrus. C'est un bon métamorphe, très bon si l'on en croit le mythe arthurien. Mon hypothèse se formule tout de suite dans mon esprit : Que s'est-il passé entre Avalon et la « réapparition » de Merlin ? Pourquoi Corwin ne fait aucun rapprochement, ni ne trouve bizarre que Dara est appelé son fils Merlin ? La seule réponse acceptable est que Corwin ne veut pas nous révéler. Donc Merlin n'est pas tenu de nous en révéler plus. De là, on peut estimer une foule d'intrigues différentes pour Merlin, des voyages temporels à la grosse vengeance de Merdraut-Mordred-Merlin, mais une chose est sûre : Merlin est plus que ce que Zelazny a voulu nous faire croire, par le simple fait des influences d'Ombre.

Il existe une hypothèse annexe. La seule façon d'empêcher la propagation de la réalité en Ombre se fait par le Joyau du Jugement, ce qui accuserait Oberon. Comme Oberon et Dara marchent ensemble, Oberon a pu cacher retenir ou augmenter l'influence de Merlin en Ombre, pour ses plans avec Dara. Ce qui suppose qu'Oberon était métamorphosé au temps d'Avalon, en Ganelon ou en Merlin, et qu'il espionnait Corwin depuis déjà un bail. Il est peu probable qu'il se soit transformé à l'époque en Ganelon, car il ne se serait pas fait exilé bêtement. Par contre, il est possible qu'il ait été Merlin, et d'ailleurs qu'il le soit toujours.

LA FAMILLE D'AMBRE ET AVALON

Croyez-vous vraiment que le mythe arthurien, caractéristique de la culture para-celtique tout d'autant qu'Ambre, ait pu influencer autant Ombre-Terre en ne contenant que Corwin, aussi important qu'il soit ? Croyez-vous que l'importance d'Avalon dans l'histoire d'Ombre et d'Ambre ne soit dû qu'à l'influence de Corwin. Allons donc.

Prenons les fusils d'Avalon. Vous voyez un Oberon-Ganelon qui est comme par hasard situé près d'Avalon. Là dessus, on croise un Benedict qui a établi son campement dans le coin, et qui s'est même permis au cours d'une bataille de nous procréer Dara. Et ensuite, on apprend que la matière première la plus importante de toute la famille, la poudre qui détonne en Ambre se trouve en Avalon ; bien entendu, tous ceux qui campent dans les environs, à savoir Oberon et Benedict ne sont pas au courant de son existence.

Vous arrivez à gober ça ??????!!!!?

Soyons francs. Les personnes influentes du mythe arthurien et surtout de son équivalent historique nous indique bien que la réalité était présente en plusieurs personnes, et qu'Avalon fut un carrefour d'intrigues de la famille.

PREMIÈRE INTERPRÉTATION.

Reprenons les données historiques données ci-dessus. Vortigern était bien tranquille dans son ombre, bon chef classique. Soudain, les Faiella débarquent. Corwin arriva en Bretagne et fut séduit par l'Ombre. Ils s'y arrêta et s'intégra à la population. Corwin devint chef d'un clan celte. Deirdre, voulant séduire son frère, s'infiltra à son tour sur l'Ombre et devient Guenhumara.

D'un point de vue historique et terrien, Guenhumara était décrite comme la reine guerrière celte classique, ce qui dans la société matriarcale celte, imposait l'honneur et le respect. De plus, son comportement n'était en rien timide et réservé. Depuis toute petite habituée à porter les armes, elle était capable de foncer dans la bataille aussi bien que son mari, avec une soif de sang certainement plus grande que lui. Comme elle avait du sang romain dans les veines, et une certaine culture romaine civilisée, elle ne combattait pas vraiment comme une barbare. Ses goûts étaient romanisés également, bien qu'elle n'avait pas une grande expérience des bienfaits de Rome. Au fur à mesure du temps, l'influence de Rome étant de moins en moins présente, les traditions celtiques refirent surface en elle. Un vrai romain aurait été consterné par cette reine barbare prétendant à la civilisation.

Comme vous pouvez le constater, ce portrait peut correspondre à l'idée que l'on peut se faire de

Deirdre. Sous cette identité, elle finit par rencontrer Corwin et le séduit. Corwin s'arrangea alors pour faire disparaître la caisse de Vortigern destinée aux saxons. Il s'en suivit une rébellion des saxons. Pendant ce temps, Corwin-Artorius et Deirdre-Guenhumara se marient. A la mort de Vortigern, Corwin monte sur le trône. Usant de son intelligence, de son expérience des autres mondes, il sait bien quels avantages militaires il doit acquérir. Il parvint donc à unir les britanniques, mais aussi à les doter d'une cavalerie descende, et fit construire des bateaux.

Là-dessus, Eric arriva. Sous le nom d'Euric, il prit la tête d'une armée de Wisigoths dans le but de conquérir le continent, et d'affronter son frère Corwin. Corwin passa une alliance avec l'empire romain pour intercepter la progression de son frère. Mais Eric parvint à convaincre un des généraux de l'armée de Corwin, Ganelon-Medraut, de le trahir. Eric put ainsi intercepter Corwin avant qu'il ne rejoigne les Romains. Ce fut un massacre. Corwin et ses hommes s'enfuirent pourchassés par les wisigoths. A Avalon, Eric et Corwin s'affrontèrent dans un duel de magie titanesque. Eric gagna. Mais Deirdre arriva pour frapper Eric. Chacun repartit de son côté.

Eric partit se soigner dans une autre Ombre. Corwin retrouva Ganelon et l'exila.

Une histoire de base, assez simple en somme...

SECONDE INTERPRÉTATION

Corwin arrive en Bretagne et magouille pour monter sur le trône. Oberon-Ganelon débarque, et se met au service de Corwin. Au bout d'un moment, il se sent bien sur cette Ombre, où Corwin construit un pouvoir politique correct, et décide d'y planquer une nouvelle acquisition qu'il vient de faire, la poudre qui détone en Ambre. Il part pour la Gaule, et dans une Avalon magique planque son héritage. Malheureusement, Eric est arrivé, et sent l'utilisation massive de la magie. Il s'allie aux wisigoths pour marcher sur la Gaule. Ganelon pousse alors Corwin à marcher contre son frère. Corwin s'allie aux romains et débarque en Gaule. Ganelon arrive à convenir d'un rendez-vous non loin d'Avalon, mais pressent qu'Eric va arriver avant Corwin. Il va donc trahir Corwin pour qu'Eric ne puisse s'empêcher d'aller voir d'abord son frère. Corwin gagne, et bannit Ganelon en Ombre. Il découvre la poudre. Mais son peuple l'a vu utiliser des pouvoirs étranges, et des rumeurs circulent sur lui. Il préfère disparaître.

SECONDE INTERPRÉTATION BIS

Une variante peut-être de considérer que Bedwyr-Lance n'est autre que Benedict, et qu'il court aussi pour la poudre d'Oberon. Ceci justifierait que Lancelot est un guerrier supérieur à Arthur dans le mythe, et qu'il s'est autant intéressé à Avalon au début de la route noire. Son prétexte pour venir et disparaître est son amour pour la reine (voir la fin des temps chevaleresques). Néanmoins, il surveille que personne de ses frères ne remporte la poudre.

TROISIÈME INTERPRÉTATION

Corwin construit Avalon. Alors qu'il commence se manifeste un personnage très puissant, Merlin-Obéron. La puissance de Merlin fait de l'Ombre à Corwin, qui se décide à aller lui parler. Merlin lui raconte les légendes du pays, et le guide vers Excalibur. Merlin lui donne tout un tas de conseils pour prendre le trône et gouverner. Mais, si Corwin a bien profité des conseils du mage, il estime ne pas avoir à être conseillé par une simple Ombre. De son côté, Oberon voit que son fils manifeste une grande ingratitude envers Merlin. L'ambiance se détériore rapidement. Obéron-Merlin va donner des cours à Morgane, et lui lance une compulsion pour qu'elle couche avec Corwin. De cet acte, naît Mordred. Corwin s'aperçoit trop tard de son erreur, et met tous les enfants nés neuf mois après dans un bateau qu'il fait couler. Mordred, aidé par Merlin, est le seul à en réchapper. Mordred apprend la magie auprès de sa mère et se dresse contre Corwin. Mais Corwin sait que Mordred est son fils, prince d'Ambre, et lui laisse un peu trop la bride. Finalement, lors de la conquête de la Gaule, Mordred allié au wisigoths attaque son père, et il s'ensuit un duel magique. Corwin gagne, mais est obligé de tuer son fils. Il part de cette Ombre.

Oberon quand à lui a repris les mêmes pots pour manipuler Corwin à nouveau. De nouveau, il a repris l'apparence de Merlin, rajeuni pour le coup, et s'apprête à ressortir Mordred à la moindre occasion.

TROISIÈME INTERPRÉTATION BIS

Une variante plus plausible consiste à considérer que Corwin n'a pas construit mais trouvé Avalon, une Ombre d'Oberon, où ce dernier stocke sa poudre qui détone en Ambre. A ce moment, les deux individus ont une véritable raison de s'affronter.

TROISIÈME INTERPRÉTATION TER

Une variante encore plus jouable consiste à considérer que Merlin n'est pas Oberon, mais un Ombrien très puissant, ou plutôt un seigneur du

Chaos. Le retour de Merlin de nos jours par pure vengeance est plus incognito et plausible, ainsi que sa lutte contre Corwin.

LE MOT DE LA FIN

Croyez-vous ?

On peut trouver tellement d'interprétations avec les personnages principaux. Notons que sur Ombre-Terre, Merlin apparaît comme une justification de la mise en mythe de l'histoire d'Artorius, qui se pouvait réussir tous ces actes glorieux sans une aide magique... Donc, par souci des influences de la réalité, Merlin doit être une influence mineure dans l'histoire d'Avalon, avec Corwin-Arthur en premier plan. Une possibilité est que la naissance de Merlin en soi, fils de Corwin, est influencé notre manière de voir et de raconter le mythe arthurien sur Ombre-Terre.

GÉRER LE MYTHE PAR RAPPORT AUX JOUEURS

Sans doute parce qu'Ambre est un monde paraceltique, avec de nombreux renvois aux celtes, que les joueurs sont fascinés par Avalon. Et le problème pour le maître de jeu qui ne connaît le mythe arthurien que de très loin, c'est bien de faire jouer dans ce monde où chaque détail qu'il posera risque d'être LE sacrilège à ne pas commettre pour un de ses joueurs.

(Vous pouvez sûrement dépoussiérer de chez vous un joueur qui connaît par coeur tout ce qui est sorti sur le mythe arthurien, comme un ou plusieurs autres de vos joueurs ; bien sûr, dès qu'un détail surgit, ces joueurs crient au meurtre, mais pas pour la même raison ; ils commencent à vous prendre à parti, et bousillent tout le plaisir de la partie. Ne me dites pas que vous n'avez pas cela ! Vous n'avez même pas chez vous un maître de Nephilim qui a arrêté de faire jouer parce que les scénarios du commerce, basés sur le mythe arthurien, étaient rédigés avec tellement de négligence et d'ignorance qu'ils contredisaient ce que les bibles que sont ses joueurs affirmaient ? Quelle chance possédez-vous !)

Gérer ceux qui s'y croient dans le mythe arthurien n'est pas un challenge seulement à Ambre, mais aussi à Nephilim, Pendragon, Chimères, Rêve de Dragon, AD&D, Elric, Runequest... En fait, c'est le mythe en lui-même qui pose un problème. Comme tout mythe, il existe quantité de vrais spécialistes qui font des appendices, des récits hypothétiques. Certains joueurs, voulant à tout prix être cultivé dans ce mythe, prennent en référence l'un de ses

spécialistes et nient tous les autres comme des impies ; bien sûr, ils se déclarent ensuite experts. Ce phénomène de valorisation sociale au sein du groupe des rôlistes en général est normal, inévitable même. Le mythe arthurien détient sa popularité par delà les simples rôlistes et amateurs de SF, donc est privilégié comme objet de valorisation. Même le même comportement se retrouve vis-à-vis de Tolkien, de Moorcock, de Gibson, et de tous les auteurs classés référence. Et soyons francs : notre connaissance du cycle d'Ambre n'est-elle pas aussi objet de polémiques, de controverses, de référence et de valorisation ? Bien sûr que oui.

Mais nous n'allons pas disserter phénomène psychosociologique maintenant, pour revenir au sujet plus matériel qui nous préoccupait : comment gérer les emmerdeurs type expert ?

La solution la plus simple, la plus radicale, et aussi la plus bête est d'arrêter de les faire jouer. La satisfaction est instantanée et très bénéfique pour la suite de la partie. Mais le plus souvent, le joueur éjecté le prend mal. Et se fâcher pour du jeu ne devrait pas être encouragé. Passons donc à d'autres solutions moins radicales.

La première est d'aller dans le sens du jeu de l'emmerdeur. A chaque fois que vous avez besoin d'un détail qui touche le mythe, vous lui demandez conseil, publiquement s'il est le seul expert, en aparté s'ils sont plusieurs. Faites-le decrescendo, les mobilisant beaucoup au début pour réduire de plus en plus la fréquence de leurs interventions en faveur de la bonne marche du jeu. A noter que cette solution est à proscrire si les « spécialistes » sont vraiment trop nombreux.

L'avantage de cette méthode est qu'elle est très efficace contre un problème annexe : le joueur qui prend une Ombre inspirée du mythe arthurien. S'il veut Avalon, vous lui faites rapidement comprendre que Corwin n'est pas partager, ni très compréhensif. Bénédicte non plus d'ailleurs. Il est donc obligé de prendre une Ombre qui diffère sensiblement d'Avalon, assez pour que vous puissiez introduire les détails dont vous avez besoin. Ensuite, vous lui faites construire son Ombre, et à chaque fois qu'il s'y passe quelque chose, vous lui lâchez la bride ; il doit se faire jouer lui-même, car vous prétextez que votre ignorance dans le mythe bloque votre capacité d'improvisation. Et voilà le travail. C'est la méthode que j'emploie, et elle semble satisfaire tout le monde, maître comme joueur.

La seconde solution est d'inventer votre version du mythe, et de citer un bouquin lointain que les emmerdeurs ne connaissent même pas (quelle honte)

et qui décrit justement cette version du mythe. A partir de là, vous usez de votre autorité d'arbitre et de maître de jeu pour l'imposer comme seule version officielle. Et vous êtes tranquille. Si cette solution est rapide et relativement efficace, elle s'avère assez frustrante pour les emmerdeurs, qui ne peuvent pas utiliser leur savoir pour se valoriser autour de la table de jeu, et qui vont sans cesse pinailler sur votre vision des choses. Si cette solution ne s'avère pas satisfaisante, utilisez-en une autre.

La troisième et dernière solution est d'apprendre le mythe, et de devenir un spécialiste, un expert, un emmerdeur. A ce moment là, vous serez persuadé d'avoir raison, les discussions sur le mythe ne vous gêneront plus la partie mais enrichiront votre expertise personnelle, et les seuls perdants seront les pauvres joueurs qui ne connaissaient pas le mythe et qui sont venus pour jouer... Solution détestable, mais la plus efficace : la meilleure défense, c'est l'attaque !