

REBMA

Fiche background pour le jeu de rôles Ambre

Dernière mise à jour : 02/09/07

Scribe : François-Xavier Guillois <tnntwister@online.fr>

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

- Les neuf Princes d'Ambre

Il est fort regrettable que Zelazny dans son premier opus, n'ait pas perçu l'ampleur de ce qu'il allait écrire par la suite. On peut légitimement présager que bon nombre de contradictions apparentes ou suggérées tiennent de cet état de fait, un bouquin qui était au départ écrire pour se suffire à lui-même avant de devenir début d'une saga.

Rebma est un lieu essentiel dans le récit de Corwin, puisque c'est là qu'il passe la Marelle et retrouve la mémoire. Néanmoins, ses intérêts à lui se trouvant plutôt du côté de Tir-na Nog'th, Rebma ne sera pas revisité par la plume de l'auteur. Pour un lecteur ou joueur imaginatif, cette ville exotique peut être le cadre de bien des mystères cachés et des aventures. Même Random s'y est laissé prendre.

Description

"Nous étions sur un fond rocheux qui s'enfonçait dans la mer." 1/89

Connaître l'existence de Rebma paraît naturel pour un homme de la Terre Réelle qui en entend parler depuis qu'il est petit, mais cette cité sous-marine n'est sûrement pas facile à trouver pour le visiteur non averti. A vrai dire, en période de crise, il est même fort peu probable qu'on vous y accueille, même si vous avez le bonheur d'en connaître l'accès. C'est par le fameux escalier sous l'eau, la Faiella-Bionin, que vous pourrez entrer en Rebma, à moins que vous n'ayez un Atout.

La faiella-Bionin

"C'est encore loin ? demandai-je.

- ce tumulus de pierres", dit-elle. Il était à environ cent mètres. Haut de deux mètres cinquante, construit en pierres grises de la grosseur d'une tête, de forme pyramidale, usée par le vent le sable et la mer. [...] Nous avons atteint le tumulus. Deirdre a touné à angle droit et s'est dirigée vers la mer" 1/88

C'est un passage typiquement celtique du cycle d'Ambre, le schéma type d'un monde magique réservé aux initiés, seuls à pouvoir entrer par leur vertu et leur connaissance du rite. Le tumulus est une construction humaine assez banale, à la manière des marches de Tir-na Nog'th. Qui ne sait pas ce qui se trouve en dessous ne prendra certainement pas le même chemin que Deirdre et ses deux frères.

"Je savais que nous descendions un grand escalier qu'i avait nom Faiella-Bionin" 1/89

Contrairement à l'escalier qui monte vers le ciel, celui qui descend sous les eaux est nommé d'un nom légendaire, sûrement parce que la civilisation qui vit en dessous avait besoin de lui trouvé un nom. Il est fort probable que ce soit la famille d'Ambre qui l'ait nommé, de par la première particule, nom que portait une des femmes d'Obéron qui donna naissance à Julian, Gérard et possiblement Caine. Peut-être aussi est-ce une raison politique, puisque justement ce sont les fils de Faiella qui se sont chargés de la garde des mers.

"Je voyais l'escalier que nous descendions à travers un brouillard verdâtre." 1/90.

Une ville entière sous l'eau devait être logiquement aperçu par tous les navires de passage, mais Rebma utilise un camouflage naturel pour disparaître aux yeux du monde. Cette couleur verdâtre, qu'on peut légitimement attribuer aux algues et autres végétaux qui se déposent en général sur les eaux stagnantes, masque complètement l'escalier

depuis la plage ou les navires de passage.

"Sa voix résonna dans l'eau verte et mouvante. [...] La sensation n'avait rien de désagréable. Je renouvelai l'expérience. Beaucoup de bulles, mais à part ça, la transition était très supportable." 1/90

Le miracle de cet escalier, c'est de permettre à n'importe qui de respirer sous l'eau, et ce dès l'entrée dans l'eau près de la plage.

"Un pilier s'élevait sur la droite. Au sommet de ce pilier brillait une sorte de globe. Quinze marches plus bas, un pilier identique surgit sur la gauche. Au-delà, il semblait y en avoir un autre sur la droite. Et ainsi de suite. Lorsque nous sommes arrivés à proximité de la lueur, l'eau se réchauffa et l'escalier lui-même s'éclaira : il était blanc, veiné de rose et de vert, et ressemblait à du marbre, mais ne glissait pas. Large de sept mètres environ, avec de chaque côté une rampe. Des poissons nageaient autour de nous. [...] Ce n'était pas un globe qui se trouvait à son sommet. Mon cerveau, par une timide tentative de rationalisation du phénomène, avait dû me suggérer cette idée. C'était une flamme, de sept mètres de haut, qui dansait comme une torche gigantesque." 1/91

L'éclairage timide de l'escalier se fait par la magie, une flamme qui brille dans l'eau comme par enchantement. Plus espacés qu'en ville, ces piliers-torche ne sont là que pour guider le connaisseur vers l'entrée. Large de 7m en tout, il est vraisemblable que plus on s'approche du bord, moins la communication et la respiration sont aisées. La magie n'a pas comme la Marelle la capacité de détruire ceux qui s'écartent du chemin (comme sur la Marelle ou à Tir-na Nog'th), puisque des poissons s'y baladent.

"A une vingtaine de mètres de profondeur, l'eau devint sombre et froide, mais la lueur s'intensifia." 1/90

L'arrivée près de l'arche d'or des portes de la ville se fait sentir par un changement physique liés aux effets de la profondeur : lumière moins présente, eau moins chaude. En ce qui concerne la température, on peut raisonnablement penser qu'elle est la même que celle en ville, puisque Corwin déclare plus tard sentir des courants chauds.

La cité de Rebma

"La porte d'or de Rebma s'élevait devant nous. Nous sommes entrés dans la ville. On voyait tout à travers un brouillard vert. " 1/93

Malgré les atours de la ville héritées d'Ambre, rien ne peut se voir de la surface grâce à ce brouillard vert, qui a pour utilité principale de masquer l'existence de la ville aux navires qui passent aux dessus.

"Nous avons marché le long d'une large avenue, éclairée par des piliers-torches plus rapprochés les uns des autres que sur Faiella-Bionin, et les gens nous regardèrent passer derrière des fenêtres octogonales, aux vitres teintées. Des poissons multicolores nageaient autour de nous. Un courant frais, comme une brise, se fit sentir quand nous avons tourné le coin de l'avenue. Après quelques pas, un courant chaud, comme un vent." 1/94

Le reflet de Rebma est des plus bizarres, puisqu'on passe d'éléments très caractéristiques d'Ambre comme la porte d'or ou la Marelle à des éléments complètement customisés aux couleurs locales, comme les fenêtres octogonales ou le trône de cristal. Il faut à mon avis imputer cela au fait que Zelazny n'avait pas encore une bonne conscience de ce qu'il comptait faire de son univers, et il devait penser à l'époque que les reflets étaient tout de même "construits" d'une certaine manière, d'où l'usage de matériaux locaux dans la plupart des descriptions de Rebma. A moins que les miroirs et les cristaux marquent la forte prédisposition à la magie, une magie forcément omniprésente lorsqu'elle sert à respirer ou à manger. En tout cas, pour Tir-na Nog'th, la magie émane de la nature intrinsèque du reflet, et il n'y a pas de "localisation" ou de "construction" de bâtiment.

Pour les Mjs désireux de faire des descriptions de Rebma, je pense qu'il faut garder le ton local laissé par Zelazny plutôt que de vouloir trop en faire un reflet de la cité d'Ambre. Cette différence de traitement entre Rebma et la cité céleste devra être explicitée tout de même.

Le palais de Rebma

"C'était une image du palais d'Ambre, voilée par le vert de l'eau et brouillée par les innombrables miroirs placés

sur les murs, à l'intérieur et à l'extérieur. " 1/93

Dans le palais, le casse-tête continue puisqu'on a l'impression d'avoir un palais d'Ambre classique avec de l'eau verte et brouillée pour rajouter le côté aqueux, jusqu'à temps d'arriver au miroir, au trône de cristal, et à d'autres détails qui visiblement font très couleur locale.

"La grande salle de marbre était décorée de filets et de cordages rouges et bruns. " 1/99.

En parlant de couleur, le rouge et le brun étant les couleurs d'Eric, Zelazny essaie ici de recoller au principe des reflets, mais avec les cordages, on est tout de même bien loin des réceptions de Flora.

Rebma persiste donc dans ce style d'un palais remis au jour des rebmans. L'exotisme est réel, et d'ailleurs il est parfois délicat d'insérer Llewella dans cette famille typiquement celtique, mais le dépaysement et les coutumes différentes sauront offrir une touche d'intérêt supplémentaire à cette cité sous-marine définitivement pas comme les autres.

Les habitants de Rebma

"J'observais notre escorte. Il y avait des hommes dont les cheveux étaient verts, violets ou noirs, et leurs yeux étaient verts à l'exception d'un seul qui les avaient noisette. "Ils portaient tous des slips à côté de mailles, des capes dont les courroies se croisaient sur leur poitrine, de courtes épées suspendues à une ceinture de coquillages. Aucune pilosité sur le corps. Ils ne m'adressèrent pas la parole, mais certains me regardèrent avec une sorte de défi. " 1/94.

La tenue des Rebmans est pour le moins étrange, et choque encore avec l'idée de reflet d'Ambre. Elle est en revanche parfaitement adaptée pour les fonds marins, à l'exception de leurs sous vêtements en cotte de mailles qui me paraissent le summum de l'inconfort. La reine en portant des bleus, il est logique que la population suive...

Les rebmans défendent rudement leur chez eux, et s'ils ont sûrement adopté une conduite générale de neutralité (Moire l'indique d'ailleurs au début de son audience) ils entendent rester maîtres chez eux. L'ingérence d'Ambre est sûrement assez mal vue, du moins les princes d'ont pas à jouer avec le cœur des nobles de Rebma, Random peut en témoigner.

"Je fus autorisé à garder les armes."1/94

Dans les romans, les étrangers ne sont pas les bienvenus, sans doute à cause de la nouvelle régence organisée par Eric. Il est fort probable qu'en ces temps, les portes de Rebma restent fermées à de nombreux visiteurs qui n'attirent pas l'attention de la reine Moire. Néanmoins les princes d'Ambre, même s'ils sont appelés bannis par la reine, ont toujours un bon statut à Rebma, comme le signale Moire à Corwin lorsqu'il parle du sort de Vialle.

La Marelle de Rebma

« Nous avons suivi un couloir étroit et sommes descendus de plus en plus bas, tout au fond de la mer; en empruntant un escalier en spirale qui rougeoyait et s'enfonçait dans une obscurité totale. Après une vingtaine de marches, mon frère en eut assez et sauta par dessus la rampe de l'escalier pour descendre à la nage.

« C'est en effet plus rapide de cette façon, dit Moire.

- Et le chemin est long jusqu'en bas », dit Deirdre qui connaissait celui d'Ambre.

Nous avons tous sauté par dessus la rampe et nagé dans l'obscurité le long de cette spirale incandescente.

En dix minutes nous avons atteint le fond. Nous n'avons eu aucun mal à nous tenir debout. La lumière qui nous enveloppait provenait de faibles flammes nichées dans le mur.

[...]

Après avoir marché quelques temps, nous avons découvert sur les côtés d'autres passages, certains avec des portes, d'autres avec des grilles.

Au septième de ces passages, nous nous sommes arrêtés. Il y avait une immense porte grise, d'une substance qui ressemblait à l'ardoise, bordée de métal, deux fois plus haute que moi. Moire me sourit, prit une clé qui pendait à un anneau dans sa ceinture, et l'introduisit dans la serrure.

Elle ne réussit pas à la tourner. Peut être n'avait-elle pas servi depuis longtemps.

Random grogna, saisit la clé et tourna

Un déclic.

Random poussa la porte du pied. Une salle apparut, qui avait la dimension d'une salle de bal : La Marelle était là.

Elle était dessinée sur le sol noir, poli comme du verre.

Elle brillait comme de la braise qu'elle était, frémissait et donnait à la salle entière une sorte d'irréalité. C'était un entrelacs subtil et puissant, composé entièrement de courbes, avec quelques lignes droites au centre. Cela me rappela ces labyrinthes compliqués qu'on dessine avec un crayon (ou un stylo à bille selon le cas) pour aller d'un point à un autre. Elle était large d'une centaine de mètres, et longue de cinquante. » 1/100

Ce passage est notre première description de la Marelle, avant même d'avoir une description de celle d'Ambre. Zelazny y apporte un certain soin, même si là encore il est fort probable que l'auteur ait modifié sa vision de la Marelle au cours des livres.

Moire nous apprend que Martin est le seul de ses sujets à avoir réussi l'épreuve de la Marelle, et au vu des amitiés de Moire pour les princes qui se résument à Benedict, Llewella et Corwin, on serait tentés de dire que les princes d'Ambre ne sont guère éduqués dans l'idée de passer la marelle de Rebma. Néanmoins, Corwin fera plus tard garder la marelle de Rebma contre le passage possible de Brand, par conséquent la Marelle de Rebma est assurément une Marelle officielle au yeux de la famille d'Ambre et attire surement bien des questions et des curieux.

"J'ouvris les yeux : j'étais au centre de la même Marelle, mais la vraie." 1/108

Corwin sous entend à ce moment là que le centre de la Marelle d'un reflet ne fait que relais par rapport au pouvoir de la Marelle d'Ambre, et qu'il faut y revenir si l'on veut pouvoir se téléporter ensuite où l'on le désire. Cette assertion est ensuite démentie dans les romans.

Placement de Rebma

"Nous avons ouvert leur écoutilles, et nous les avons envoyé par le fond rejoindre Rebma" 1/144

Rebma flotte sous les eaux d'Ambre, des mers du Nord pour être plus précis puisque Corwin nous livre cette remarque au moment où Caine l'empêche de passer. Elle donne par le Faiella-Bionin sur les rives proches du Kolvir.

"Kolvir, la montage qui fait face à l'aurore et qui toujours a poré Ambre comme une mère porte son enfant, se dressait à trente kilomètres environ sur notre gauche, en direction du nord, et le soleil la colorait d'or entre faisant flotter au-dessus de la ville un arc-en-ciel, comme un voile irisé." 1/87

Corwin indique à sa montée des marches de Tir-na Nog'th que Rebma est à sa droite. On peut apprendre à cette occasion qu'avec de la hauteur, on distingue surement les contours de la ville sous-marine. En indiquant le Kolvir à sa gauche, la cohérence géographique est maintenue, et confirme que Rebma se situe dans les mers du Nord.

Vivre sous l'eau

Les deux reflets semblent se partager des particularités magiques qui défient la physique et un environnement plus sombre que la rayonnante Ambre sous le soleil d'or.

"Détends-toi, dit il vivement. Ne retiens pas ta respiration. Relâche-la et ne t'inquiète pas. Si tu ne t'aventure pas au-delà de l'escalier, tu pourras respirer. [...] " 1/90

Il est normalement impossible de respirer sous l'eau pour les princes d'Ambre, et a fortiori pour les gardes qui les ont poursuivis. Mais Rebma permet par une magie inconnue de transformer l'air en eau. Corwin se laisse aller à dire que ce n'est même pas désagréable. Mieux vaut y rester quelque temps avant avoir le sommeil perturbé par cette aberration physiologique.

"C'était comme si j'avais l'oreille collée au fond d'une baignoire, et ses paroles m'arrivaient comme si quelqu'un donnait des coups de pied contre cette baignoire." 1/89

Autant que l'air, le son est fortement déformé dans la cité sous-marine. Les Rebmans y sont habitués, mais les visiteurs ne seront pas à même d'entendre avec précision tout ce qu'ils entendent en tant normal.

"J'avais appris le truc qui permettait de manger sous l'eau" 1/99

Malheureusement, Corwin ne nous en dit pas plus, mais on sait déjà qu'il y a une astuce pour se nourrir, ce qui est bien suffisant pour piéger un personnage un peu trop sûr de lui qui se rendrait à Rebma...

Aller plus loin

« Que deviendrait notre double sous-marin si jamais Ambre tombait ? L'image resterait-elle dans son miroir sans qu'il se fracasse ? Ou pierres et ossements seraient-ils également emportés et secoués comme des dés, dans canyons profonds au-dessus dequels nos flottes naviguent. » 3/189

Est-ce que Rebma peut survivre à Ambre ? La cité semble tellement à l'écart des problèmes politiques d'Ambre qu'on peut douter qu'elle subisse tant que cela des revers des princes. Mais Rebma reste un reflet d'Ambre, et si les couleurs d'Eric se retrouvent sur les filets de la salle du trône, on peut également penser que la Route Noire ou d'autres événements encore plus graves qui pourraient survenir les affecte également de plein fouet. Peut-être d'ailleurs que ça justifie leur défiance vis-à-vis de la famille d'Ambre, c'est assez irritant de devoir gérer tous les problèmes créés par les princes sans jamais en être à l'origine...