



Premiers pas

mercredi 28 décembre 2005, par [darkbaron](#)

Premiers Pas est un scénario pour Ambre. Il s'adresse à des débutants ou à de jeunes princes d'Ambre faisant leurs premiers pas à la Cour d'Ambre. Les joueurs n'ont pas besoin d'une connaissance approfondie de l'univers ou des pouvoirs. Les données essentielles sont détaillées dans le scénario et peuvent être "ingérées" facilement en cours de route.

Il est préférable que les joueurs soient d'une manière ou d'une autre fils d'un prince d'Ambre (même s'ils l'ignorent) mais qu'aucun n'ait accès à des pouvoirs tels que la Marelle, le Logrus ou les atouts.

L'intrigue

Au cours de ce scénario, les joueurs seront les coupables désignés d'un complot visant à la destabilisation d'une région bien connue des Ambriens : Eregnor. L'instigateur du complot est un jeune intrigant du nom de Dalt.

Afin de bien comprendre le problème posé par Eregnor, penchons-nous d'un peu plus près sur la géopolitique du cercle d'or. Ambre doit sa richesse à sa particularité : elle est au centre de l'univers. Si les ombres du cercle d'or souhaitent commercer, ou simplement communiquer entre elles, elles doivent impérativement passer par Ambre. Toutes les routes mènent à Ambre et surtout en partent. Ambre est donc la plaque tournante d'un commerce inter-ombre. Les princes d'Ambre font et défont les routes commerciales. Ils en sont tout naturellement arrivés à contrôler le trafic, faire la police, etc. Tout ceci se paie par des taxes diverses et un protectorat de la part de la couronne.

Eregnor, quant à elle, occupe une place à part dans ce système, car elle constitue une exception. Eregnor est en effet un minuscule royaume d'ombre qui permet le passage entre deux royaumes du

cercle d'or : Kashfa et Begma. Et ceci sans avoir recours à un détour par Ambre. Eregnor est donc une région stratégique permettant aux deux royaumes de communiquer l'un avec l'autre indépendamment d'Ambre. Riche et fertile, ce petit royaume peu peuplé devint vite une proie tentante pour les rois de Begma et de Kashfa. Nul ne se souvient plus comment ont débuté les hostilités, mais depuis des siècles, Eregnor vit au rythme des invasions venues de l'un ou l'autre royaume. Ambre a essayé à maints reprises de maintenir la paix dans la région, peine perdue. Les expéditions militaires succèdent aux traités sans que rien n'y change. La situation est à ce point confuse que la couronne d'Ambre préfère encore une solution diplomatique afin de ne vexer aucun des partis.

Dalt est un jeune prince d'Ambre, fils d'Obéron et de Deela la désacratrice (pour plus de détails, relire *le sang d'Ambre* ou mieux encore *chevalier d'Ombre*, le supplément au jeu de rôle Ambre, p52 et 53). Originaire d'Eregnor, il a fait de cette ombre son fief, et désire acquérir une indépendance vis à vis d'Ambre et des royaumes de Begma et Kashfa. Ajouter un désir de vengeance personnelle envers Ambre, et nous obtenons le grand méchant de notre histoire.

Ces informations, ou du moins une partie, peuvent être communiquées aux joueurs si ceci viennent des royaumes de Kahsfa et Begma : la solution la plus amusante. En effet les joueurs auront tendance à se méfier les uns des autres tout en se serrant les coudes sachant qu'ils n'ont rien à voir avec cette

histoire. Si les joueurs ne proviennent pas de ces ombres, ils seront tout de même impliqués dans le scénario et ces informations leurs seront communiquées par des officiels du palais.

L'ambassadeur

Les joueurs sont à Ambre par une belle nuit d'été. Qu'ils se connaissent ou pas n'a aucune importance. Ils se baladent en ville, font la tournée des grands ducs, ou se soulagent contre un mur dans une ruelle peu fréquentée. Toujours est-il qu'ils sont alertés par des bruits de luttas et des appels au secours provenant d'une venelle déserte. S'ils s'y rendent, ils trouvent un imposant individu entouré par trois spadassins. Il se défend avec l'énergie du désespoir à l'aide d'une énorme chope en étain et abreuvant ses agresseurs d'insultes colorées. Evidemment ses chances sont minces. Voyant arriver les PJs, il s'exclame : "Mes sauveurs ! Finissons en avec ses malandrins !", glisse, tombe à terre et s'assomme contre le pavé de la ruelle. Les malandrins, face à l'arrivée de témoins disparaissent par une porte avant que les PJs ne puissent réagir (Il y a de fortes chances qu'ils n'aient d'ailleurs rien compris à la scène !).

Tout le monde est en train de se regarder lorsqu'une nouvelle porte s'ouvre ; un homme maigrichon entouré d'hommes d'armes surgit. Celui-ci s'écrie : "Mon dieu ! Ils ont tué l'ambassadeur !". L'homme en question est Arkim, chef du protocole de l'ambassadeur Izarra, représentant du Kahsfa.

Derrière les PJs, des pas retentissent : la milice d'Ambre survient sur ces entrefaits. Des mots de pouvoir et sorts de désorientation neutralisent les fortes têtes.

Les PJs sont alors amenés manu militari au château, direction les geôles ! Alors qu'on les dirige vers les sous-sols, un messenger arrive et tend un pli à l'officier de garde. Ce dernier semble étonné et apprend aux PJs que non seulement l'ambassadeur est toujours vivant mais qu'en plus, il désire remercier ses sauveurs.

Les PJs sont alors escortés dans une aile du palais jusqu'aux appartements de l'ambassadeur.

Traversant l'antichambre des appartements de l'ambassadeur au plus grand dam des courtisans de son excellence, les PJs sont tout de suite amenés en sa présence. Ce dernier est au lit, un médecin tentant de réduire une énorme bosse au front à l'aide d'une poche à glace. Dès que les PJs entrent dans la pièce, il repousse le médecin, se lève et accueille avec enthousiasme ses sauveurs : "Mes amis ! Quelle joie de vous voir si en forme après cet héroïque intermède ! Je ne peux me targuer de m'en être aussi bien tiré, ces malandrins m'ont fort adroitement mis hors de combat !"

Quoi qu'en dise les PJs, il ne tarira pas d'éloges sur leurs exploits guerriers et les invite dans sa suite pour le reste de son séjour à Ambre. Il leur proposera même de faire partie de sa garde personnelle. Après avoir vidé quelques verres, il les congédiera pour la nuit tout en jetant un œil coquin vers une soubrette...

C'est alors Arkim qui les prendra en charge et les installera dans l'antichambre du prince, délogeant par là même quelques courtisans.

La réception

Après une nuit réparatrice, les PJs pourront accompagner l'ambassadeur durant toute la journée et seront conviés à la réception qu'il fait donner pour le roi Random dans les jardins du palais. Tout sera pris en charge par Arkim : vêtements, nourriture, frais divers... Ce dernier sera relativement méfiant, mais habitué des frasques de l'ambassadeur, ne dira rien tant que les demandes des joueurs seront légitimes. Ils ont d'ailleurs tout intérêt à s'en faire un ami, car des courtisans évincés n'auront de cesse de les faire chuter dans l'estime de l'ambassadeur.

La réception, si elle est organisée par l'ambassadeur en l'honneur du roi, se déroule pour des raisons de commodité dans le château. Les joueurs peuvent donc en profiter pour entamer une

visite, bien que le dispositif de sécurité les empêche d'aller fouiner dans tous les recoins (ailes réservées à la famille d'Ambre, appartements du roi, salle de la marelle).

A la réception seront présents :

Bénédict : peu loquace comme à son habitude. Au vu des rapports, il se méfie des PJs. Si les joueurs tentent une approche, il leur jettera un coup d'œil pénétrant avant de les interroger : "Qu'êtes vous ?" (sous entendu des pions, des assassins, des innocents aux mains pleines ?) selon leur réponse, il leur accordera un regard plus ou moins suspicieux avant de s'éloigner.

Fiona sera plus charmeuse : "voici donc nos héros ...", éludera toutes les questions qu'on lui posera tout en insistant pour que l'on réponde aux siennes.

Vous pouvez ajouter d'autres représentants de la famille royale, mais aussi du château, évitez cependant de noyer les joueurs sous une tonne de noms et descriptions. Au bout de deux ou trois rencontres, passez à Random.

Alors que les PJs sont en pleine discussion (ou en pleine expectative devant de tels énergumènes), un héraut se met à hurler dans le dos des personnages : " Sa majesté, le roi". Si vous jouez avec un minimum de roleplaying, faites tout pour surprendre les joueurs : ils doivent se demander ce qui se passe.

Random est à moins d'un mètre derrière eux : suivant la situation, il peut commencer par : " Veuillez excuser le laconisme de Benedict, mais le peu de mots qu'il a consenti à vous dire montre bien tout l'intérêt qu'il vous porte." ou encore : "Veuillez excuser Dame Fiona, son indiscretion n'a d'égale que son acuité d'esprit".

Suivant leur réponse, et à moins qu'il ne respecte l'étiquette royale, le héraut se remettra à scander : "Sa majesté le roi". S'il s'avère qu'ils sont trop respectueux de l'étiquette, Random leur indiquera qu'un "sa majesté suffira amplement...". Dans le cas où ils seraient irrespectueux, il leur signalera qu'"il convient de respecter certains usages, si l'on ne veut pas passer pour des mécréants...".

Même si son humeur variera au gré des réactions des PJs, il ne tardera pas à leur poser cette question : "Et qu'est-ce qui vous mène ici ?" L'abrupté de cette question et ce qu'elle implique ne doit pas échapper aux joueurs.

Suivant leurs réponses, il prendra congé avec une répartie ironique, désappointée ou cynique.

Durant la réception, les PJs pourront, outre discuter :

- **flirter** : ce ne sont pas les jeunes filles de haute et petite noblesses qui manquent, et l'air du soir est ma foi fort agréable et le parc fort discret.

- **danser** : un quatuor à cordes et clavecin et un superbe parquet les invitant à quelques prouesses physiques.

- **Boire et manger** : de copieux buffets étant mis à disposition des invités au seuil du parc. Et pour ceux ne pouvant se déplacer, des pages circulent parmi les convives proposant victuailles et boissons.

Alors que la nuit vient de tomber les représentations commencent :

- tout commence avec des jongleurs humanoïdes aux faciès ingrats et aux quatre bras qui éblouissent les spectateurs par leur audace folle, le clou du spectacle étant constitué par un numéro où ils jonglent en se servant de gnomes. Une fois le spectacle fini, il se mêleront aux invités et seront fort sympathiques.

- Vient ensuite un montreur d'Ombre du Chaos. Une représentation unique, en effet, il s'agit d'un chaosien, et la proximité de la Marelle ne lui permet pas de donner la pleine mesure de son talent. Le numéro est un mélange de kata d'arts martiaux, d'un ballet classique et d'un spectacle de magie. Il invoque de la matière d'ombre, la sculpte, la modèle, lui insuffle une vie, se joue d'elle comme d'une marionnette avant qu'elle n'acquiert indépendance et s'en retourne au chaos... Après la représentation, il est totalement exténué et se retirera pour se reposer.

- Tramwir le montreur de mascaret. Il s'agit d'un numéro de dressage comique avec de ridicules petits singes. On ne saura trop qui est le dresseur, et qui est le dressé. Toujours est-il qu'ils font preuve d'une réelle intelligence (sur ce point Tramwir ne niera pas mais ne confirmera pas non plus...). Au cours du numéro, les mascarets forment une pyramide humaine qui s'effondrera sur l'ambassadeur. Même s'il y a un mouvement de panique, il n'y aura aucun mal : ceci faisant partie du numéro... Tramwir repartira dès que son numéro sera fini.

- un barde/ poète de Kahsfa présente une ode en s'accompagnant à la harpe. C'est la fin de la soirée, et ce numéro endormira une partie des spectateurs mettant ainsi fin à la soirée.

L'ambassadeur, entouré des PJs, prendra alors congé des derniers convives (il est tout de même 5 ou 6 heures du matin...). Les PJs pourront alors s'allonger dans l'antichambre pour quelques heures de repos.

Des ennuis en perspective

Arkim vient les réveiller le lendemain et entre dans la chambre de l'ambassadeur suivi des serviteurs pour la collation du matin. Aussitôt c'est le chaos : alors qu'Arkim hurle à l'assassin, les serviteurs refluent en désordre, en laissant tomber leurs plateaux. Si les PJs se précipitent dans la chambre ; l'horreur est alors à son summum : le corps de l'ambassadeur gît au milieu du lit, la gorge arrachée, baignant dans une mare de sang. Après un rapide coup d'œil, les joueurs peuvent faire deux constatations : toutes les ouvertures sont fermées : porte, volets et fenêtres, même la cheminée dispose d'une grille à travers laquelle nul humain n'aurait pu passer. Ensuite, l'ambassadeur n'a pas été tué avec une arme, mais a eu la gorge et une partie du visage déchiquetées avec une cruauté à peine croyable (là encore difficile de croire qu'un être humain ait pu faire une telle chose) ; enfin, et si on leur en laisse le temps, l'ambassadeur tient dans ses mains une minuscule touffe de poils.

Mais il est peu probable que les PJs parviennent à faire autant d'observations (à moins qu'ils ne paniquent pas et se séparent tout de suite, qui de vérifier s'il y a quelqu'un dans la chambre, un autre d'examiner le corps, un troisième de regarder par la cheminée...). A peine quelques minutes après les cris, les courtisans sont déjà dans l'antichambre en train d'accuser les joueurs : et oui, c'étaient les seuls à avoir accès à la chambre de l'ambassadeur et n'ont-ils pas tout fait pour éloigner ses fidèles serviteurs ? La garde du château arrive sur ces entrefaits et après quelques secondes de réflexion décident d'embarquer tout le monde.

Alors que fusent les protestations des courtisans et que les joueurs essaient certainement de se faire la belle, le roi, Random, arrive. Il se fait posément expliquer la situation, demande sa version à Arkim, aux PJs. Il prend alors rapidement sa décision : les personnes faisant partie officiellement de la suite de l'ambassadeur seront mis aux arrêts dans leurs appartements ("pour leur protection") et les PJs qui ne font partie en aucun cas de la suite de l'ambassadeur et qui ont à répondre à de forts soupçons seront mis en cellule.

C'est sous les ricanements des courtisans que les PJs sont emmenés. Alors que la patrouille s'éloigne, ils peuvent entendre la fin d'une conversation entre le roi et l'officier à qui on les a confiés :

L'officier : - "Votre majesté, vous êtes sûr ? Mais la 5ème cellule..."

Le roi, le coupant - Faites ce que je dis !"

Et de voir l'officier les rejoindre, l'air dépité...

Prisonniers

Les PJs sont descendus jusqu'aux oubliettes par un interminable escalier en colimaçon. Il est évident qu'ils se trouvent bien en dessous du niveau du sol. C'est un geôlier de mauvaise humeur qui les réceptionne : lui aussi paraît étonné lorsque l'officier lui annonce que les prisonniers sont à mettre dans la cellule numéro 5. En maugréant, il



les enferme dans leur geôle. Cette dernière fait 3m sur 2, pour une hauteur de 1m50. Comprend en tout et pour tout un trou d'aisance, un matelas en paille. La porte, de toute évidence, paraît neuve. Tout ceci ne dure que quelques secondes, car dès que la porte se referme sur le dernier d'entre eux, ils sont plongés dans le noir.

Il reste à espérer qu'ils trouvent un moyen de faire de la lumière, car sans lumière difficile de s'évader. S'ils n'y parviennent pas, une bonne âme pourra leur amener quelques vivres et une bougie...

Une fois la pièce éclairée, ils peuvent voir quelques graffitis sur le mur : un phare (visible par tous) et un bureau (premier rang en psyché seulement). Vous l'avez deviné, ils sont dans l'ancienne cellule de Corwin.

L'évasion n'est plus qu'une formalité : les voilà au phare de Cabra.

N'hésitez pas à jouer cette scène par petites touches, après tout, même s'ils ont entendu parler des Atouts, ils ne sont pas forcés de savoir comment il marche, ni que ces graffitis sont des atouts.

Quant au bureau de Dworkin, à vous de voir ce qui risque de s'y passer...

Le phare

Les PJs se retrouvent donc sur un petit îlot battu par les vents et l'embrun, face au phare de Cabra. C'est la seule habitation de l'île et le seul endroit où ils ont une chance de trouver de l'aide.

Jopin, le gardien du phare, les accueille avec une profonde indifférence, comme si le spectacle semblait pour lui, habituel...

Il leur fournit une barque, à manger et des vêtements. Ils peuvent alors rejoindre Ambre.

S'ils n'y ont pas encore pensé, ils doivent maintenant se poser de nombreuses questions : mais que s'est-il passé ? Qui a tué l'ambassadeur ?

Que va t-on faire ? Pourquoi nous avoir mis dans cette cellule ?

À moins qu'ils ne décident de s'enfuir et de mener une existence de paria, ils vont certainement saisir leur chance, et décider de se disculper en retrouvant l'assassin. Les poils trouvés dans les mains de l'ambassadeur laissent penser à un singe ; il faut donc retrouver Tramwir.

En cherchant à Ambre et peut être en faisant jouer quelques relations, on pourra apprendre que Tramwir faisait la tournée des cabarets ambriens avant d'être engagé pour la réception de l'ambassadeur. En interrogeant ses anciens employeurs et des collègues, ils apprendront qu'il disait venir d'un royaume appelé Eregnor, de la Collégiale.

Il ne faut pas oublier que les PJs sont soupçonnés du meurtre de l'ambassadeur, tout le monde les croit en prison. Et leur évasion ne sera découverte qu'au bout de trois jours. D'ici là, ils ont tout intérêt à adopter un profil bas. Par la suite, ils seront activement recherchés. Ils ont donc trois jours pour retrouver Tramwir. Faites monter la tension, en leur faisant croiser des patrouilles, ou dévisager par un inconnu.

S'ils se débrouillent bien, ils parviennent rapidement à trouver Tramwir : Il est mort, assassiné dans une ruelle, la gorge tranchée.

Leur seule piste est maintenant la collégiale à Eregnor. Ils ne leur reste plus qu'à se mettre en route.

La collégiale

Selon votre inspiration, la route peut-être semée d'embûches ou d'un calme olympien.

La collégiale est un institut d'arts et de lettres, une ancienne forteresse construite à proximité de la cité d'Eregnor. On y côtoie des artistes inspirés et sans le sou comme des tacherons fils de bonnes familles. On y enseigne la poésie, la peinture, la sculpture et



la musique. Tramwir y est effectivement connu, mais comme un rimailleur sans talent, pas un montreur d'animaux : d'ailleurs les mascarets sont inconnus en Eregnor. En fait, il est parti il y a un mois : un impresario lui préparait une tournée à Ambre...

Seul un de ses amis sait que ce mystérieux inconnu est parti avec Tramwir il y a de cela un mois. Il était sur une drôle de monture : un cheval un tantinet reptilien avec une longue queue ; ils sont partis droit dans la forêt qui borde la collégiale.

En partant dans cette direction, les PJs se jettent sur une piste d'ombre encore fraîche, preuve du passage intense qu'il doit y avoir en ces lieux. La forêt change peu à peu, la température augmente légèrement, le sous-bois dense s'éclaircit, tandis que les arbres semblent de plus en plus hauts, style pin parasol. Au niveau du sol, il y a peu de végétation, par contre il fait sombre. Ils rejoignent une route de brique rouge et peuvent distinguer une trouée un peu plus loin ; là, ils trouvent un petit village à l'architecture différente d'Eregnor : de petites maisons de briques au toits d'ardoise descendant très bas vers le sol, des tonnelles fleuries recouvertes de plantes grimpantes enjolivent les ouvertures des maisons. Au centre, un marché couvert est le signe d'une intense agitation : en fait il s'agit d'un groupe de parieurs et d'un combat de mascarets.

On leur explique alors que ces petits singes vivent en bande dans la forêt et sont le croisement entre des singes et des piranhas. Ils attaquent en bande et font preuve d'une intelligence étonnante à moins que ce ne soit une conscience collective. Une tisane les rend doux et obéissants. Ils sont dressés par Gratz, qui vit à la sortie du village.

La rencontre

Gratz vit dans une ferme en dehors du village. Dans la cour, on peut voir la grange où des dizaines de cages contiennent des mascarets endormis. Deux employés de Gratz veillent sur ces petites bestioles. Tandis que sur les toits, les PJs peuvent remarquer

plusieurs de ces créatures en train de profiter du soleil.

Suivant le tempérament des joueurs, Dalt est déjà là, ou va passer, ou est déjà passé.

Gratz est un tantinet grognon, mais ne voit pas où est le mal ; il fait un commerce on ne peut plus légal et honorable. Ses "chérubins", comme il les appelle, sont prisés de ses compatriotes pour les combats ou comme chiens de garde. Si les PJs sont particulièrement vindicatifs ou impolis, il se fera un plaisir de leur faire une démonstration avec le petit groupe qui veille sur sa ferme.

Dans le cas où il serait acculé, c'est sans problème qu'il leur parle de Tramwir : "deux drôles d'étrangers venus ici sur une monture comme il n'en avait jamais vu avant" ; suit une description de Tramwir et de Dalt (ses armoiries, un lion déchirant une licorne, sont très connus en Kashfa, Begma et Eregnor). D'après lui, Dalt est ou va repasser (suivant l'option que vous désirez).

Si Dalt est présent, et qu'ils se risquent à un affrontement, ils pourraient fort bien le regretter (n'oublions pas que cet homme a combattu Benedict et est toujours vivant !).

S'ils le suivent ou le poursuivent, il regagnera une ombre désertique où ses troupes sont en train de s'entraîner au maniement des armes à feu en vue de l'invasion d'Ambre.

Ils pourront peut-être même y apercevoir un rouquin du nom de Luke ou encore Rinaldo. Inutile de dire qu'il s'agit là de se jeter dans la gueule du loup...

Final

Les PJs risquent fort de rester sur leur faim : ils connaissent l'instigateur du complot mais ne peuvent rien contre lui. Le plus sage est encore de rapporter ces nouvelles à Random. Ce dernier chargera l'un de ses frères de conduire une expédition dans cette ombre (discrètement, il ne



s'agit pas de froisser la susceptibilité de Kashfa ou de Begma en envoyant des troupes en Eregnor), pour mettre fin à la menace.

Les joueurs pourraient même se porter volontaires pour rejoindre cette ombre avec des troupes ou de les y acheminer par atouts. Un bon moyen de permettre à un joueur de gagner l'un de ces pouvoirs s'il n'avait pas dépensé tous ses points lors de la création de son personnage.

À ce moment, ils auront gagné la reconnaissance de Random, à moins que...

PNJs

L'ambassadeur Izarra :

L'ambassadeur est un noble de haut rang ; bon vivant, il se lève tard et après un copieux petit déjeuner expédie les affaires courantes. Une partie de l'après midi, il s'entraîne au maniement des armes ou écrit quelques poèmes ésotériques. Après un léger repas, il commence la soirée en fréquentant les soirées de la noblesse, salons à la mode et estaminets douteux. Il boit, mange, joue, flirte avec tout ce qui porte robe, et s'il est bon perdant, ne supporte pas qu'on le contrarie dans ces petits caprices. Rien de bien méchant, mais une telle vie de débauche peut vite fatiguer un homme.

En fin de soirée, il est généralement ivre et ne fait rien pour aider les PJs à s'assurer de sa sécurité. Ainsi, durant la soirée, il pourra affoler ses anges gardiens en disparaissant quelques instants (en fait

on pourra aisément le retrouver dans un fourré du parc avec une courtisane : le déranger serait alors plutôt inconvenant).

Le chambellan Arkim :

Aussi chétif que son excellence l'ambassadeur peut être imposant, il est aussi d'une sobriété exemplaire et se désespère de l'attitude de son maître. Il est cependant irréprochable et incorruptible. Il verra d'un très mauvais œil l'arrivée des PJs : "il y a assez de courtisans et de parasites dans la suite de son excellence".

Les courtisans :

Ils reprochent aux PJs leur ascension fulgurante et feront tout pour leur nuire, auprès de l'ambassadeur tout d'abord puis de la garde royale ensuite. Parmi eux peut se trouver un responsable de la sécurité plus ou moins en disgrâce après l'attentat.

Tramwir :

Le seul moment où les PJs pourront discuter avec lui sera pendant la réception. Il a l'air particulièrement fade et heureux de sa nouvelle vie... Si on le fait boire, il pourra éventuellement parler de son passé à Eregnor et de ses talents de poètes (exécrables ; si vos joueurs en viennent là, récitez de mémoire *le corbeau* et *le renard* et ajoutez des rimes de votre invention comme exemple, ça ne pourra pas être pire !).

Dalt, Random, Benedict, Fiona : voir *chevaliers d'Ombre*.