



Présentation des romans

mercredi 24 mai 2006, par [FX](#)

Une présentation succincte de l'univers d'Ambre

L'univers d'Ambre est décrit dans deux cycles de cinq livres écrits par Roger Zelazny. Ils sont parus chez Denoël-Présence du Futur. Bien qu'on puisse jouer à ce jeu sans avoir lu les bouquins, il est plus que conseillé aux joueurs de les lire, afin de pouvoir saisir tout l'intérêt du jeu et la raison d'être de chaque possibilité.

Ambre est une terre médiévale, qui a la particularité d'être une terre de référence. En effet, la Marelle, un tracé mystique très ancien, est la source de pouvoir du lieu, et permet à ceux qui le maîtrisent de voyager dans tous les reflets de cette terre. En quelque sorte, tous les univers possibles que sont que des variantes plus ou moins déformées d'Ambre, le point de référence de l'univers. Les princes d'Ambre, ceux qui peuvent traverser et maîtriser la Marelle, appellent les différents univers possibles des Ombres. Ils ont la capacité d'y voyager à loisirs.

De nombreux pouvoirs magiques traînent dans l'univers, en plus du pouvoir de la Marelle, et les princes ne sont pas les seuls à pouvoir voyager dans les Ombres. Ainsi, leurs ennemis héréditaires, les chaosiens, possèdent également un lieu de

pouvoir appelé le Logrus, qui est une source de puissance très importante. Il semble que certains habitants des Cours du Chaos, la place forte du Logrus, soient également capables de voyager en Ombre. Ils livrent guerre aux princes d'Ambre pour la domination des Ombres.

Les chaosiens sont sans doute les plus puissants individus vivants après les princes d'Ambre, mais il reste que des puissances sont tapies en Ombre, et que même un habitant d'une Ombre peut disposer d'un pouvoir qui peut menacer ou intéresser un prince d'Ambre. Les possibilités et les découvertes ne seront jamais totalement explorées.

La famille d'Ambre, par son pouvoir, règne sur les Ombres et sur le Cercle d'Or (ensemble d'Ombres ayant passé des accords avec Ambre). Mais chaque prince possède sa propre vision du pouvoir et de ses possibilités, ce qui engendre des inimitiés et des conflits. Depuis qu'elle existe, la famille d'Ambre, et particulièrement les fils d'Obéron, le vieux roi d'Ambre, se déchire et complote contre elle-même. Chaque prince essaie de tirer son épingle du jeu pour protéger ses buts secrets.