AMBRE

Blanc Comme Neige

Ce scénario est prévu pour un Prince d'Ambre ayant le pouvoir de la Marelle, voyagé quelques temps durant son enfance et vécu un amour de jeunesse. Si le MJ le désire il peut introduire une joueuse dans le rôle de Morgane, dans ce cas il lui faudra mettre au point un enlèvement qui réussisse. Bonne chance, surtout lorsqu'on connaît les capacités de la famille d'Ambre...

L'action se situe dans la ville d'Ambre durant l'anniversaire du couronnement royal. Peu importe qui est le roi, pour faciliter les choses, j'ai choisi une période située entre la saga de Corwin, et celle de Merlin.

Introduction

Dans le cercle d'or, il existe une principauté : la Scandia. Comme tous les royaumes du Cercle d'Or, elle est plus « réelle » et abrite des ombres plus ou moins fidèles des personnalités d'Ambre. Elle est gouvernée par le **Prince Chilpéric**, veuf et ne possédant qu'une seule héritière, la **Princesse Morgane**. Le pouvoir princier est représenté par une bague ornée d'un onyx noir sur laquelle est gravé un phœnix (ou tout autre bijou porté par le joueur principal).

Un jour, un Prince d'Ambre, notre joueur, vécut une merveilleuse histoire d'amour avec une dame de compagnie de la cour d'Ambre, qui, par un caprice du destin ou une déformation des ombres, ressemble trait pour trait à la **Princesse Morgane** de Scandia. Au moment de se quitter, ils s'échangèrent deux bijoux en gage d'amour. Le prince reçut une bague ornée d'un onyx noir sur laquelle est gravée un phœnix.

Mais par le jeu subtil des ombres et de la réalité, la présence du prince eut une influence sur les autres ombres adjacentes. En Scandia, une ombre du jeune prince séduisit la **Princesse Morgane** avant de disparaître, emportant avec lui la bague, symbole de Scandia.

Au fait, pour envenimer les choses, la **Princesse Morgane** est la fille d'un Prince d'Ambre, à moins que le maître de jeu ne préfère en faire une fille cachée **d'Oberon**.

Aujourd'hui

Ambre, au début de l'été. Le temps est doux, une légère brise vient de la mer. Les princes et princesses sont tous au château. Le chancelier aidé de nombreux serviteurs commence les préparatifs pour le deuxième anniversaire du couronnement de **Random**. Pour cet événement, on attend de très nombreuses personnalités en provenance des Cours du Chaos, et du Cercle d'Or. Pour de nouveaux venus à la cour, il s'agit là d'une opportunité pour lier connaissance avec la famille. De nombreux ambassadeurs du Cercle d'Or sont présents et logés dans les ambassades près du château. Certains en profitent pour remettre sur la table de vieilles questions en suspens (conflit d'Eregnor pour les délégations de Begma et de Kashfa). Et c'est au château que vont se rencontrer le prince et la **Princesse Morgane**. N'hésitez pas, allez-y sur les violons, le côté mélo, les flash-back… De toute façon, la princesse lui lancera un regard méprisant avant de s'en aller.

L'entourage et les chaperons feront en sorte d'éviter tout contact entre le prince et la princesse. Bien entendu, notre jeune amoureux transi risque de se poser (et de vous poser) de nombreuses questions : s'agit-il bien là de son amour d'enfance ? Si oui, pourquoi tant d'indifférence ? À la première question il faut impérativement répondre par l'affirmative, pour ce qui est de la seconde, au jeune prétendant de chercher. Jouez sur les ressemblances (« mais si c'est bien elle »), et jouez sur le flou de la jeunesse (« Non, le nom du pays ne te dit rien… », « Tu n'y as passé que quelques mois… », « C'était peut-être bien la Scandia… »)

Après quelques questions aux autres personnes de l'ambassade, la princesse évitant notre jeune impudent, le jeune prince se verra inviter par le **Comte Albrecht de Montauban**, chef de la délégation de Scandia. Ce dernier a en effet remarqué la bague que ne manquera pas de porter le prince. Lorsque le joueur s'expliquera sur les raisons de sa curiosité, à moins qu'il ne préfère mentir, il sera tout de suite bien accueilli par le comte. Ce dernier s'expliquera à mots couverts et en sous-entendus ; il ne verrait pas d'un mauvais œil une idylle entre la **Princesse Morgane** et un prince d'Ambre, surtout si celui-ci pouvait, et il n'en doute pas, avoir une influence à la cour. Le comte expliquera l'indifférence de la princesse à cause de douloureux problèmes familiaux : *« Son père est en ce moment très souffrant, c'est la raison pour laquelle il n'a pas pu se rendre lui-même à l'invitation de **Random**. »*

En fait le comte est déjà en train de mettre au point un stratagème pour prendre le pouvoir, et bien plus rapidement qu'il l'avait escompté. Voici ce qui est prévu : il va enlever la princesse, la faire disparaître et faire porter le chapeau à un impudent qui a, il y a déjà plusieurs années, séduit la princesse et dérobé un bijou du trésor royal.

Pour finir ce rendez-vous, le comte assure au prince qu'il va tout mettre en œuvre pour attirer l'attention de la princesse sur son auguste personne. Inutile de dire qu'une effraction des appartements de la princesse, une tentative d'appel par atout ou tout autre moyen plutôt illégal, serait vu d'un très mauvais œil par tout le monde, ce serait « shocking » et très inconvenant.

Bien entendu, rien n'empêche le prince d'aller bavarder avec les serviteurs de la suite de la princesse, il pourra mieux comprendre son chagrin, et les raisons de son indifférence.

Le Complot

Aussitôt le comte met en place son plan machiavélique, un messager part du château avec un pli confidentiel ordonnant la mort du souverain de Scandia. Pendant ce temps, son âme damnée, **Jacques Dieudonné**, s'empresse d'aller quérir quelques gros bras dans les bouges du port. Il passe ensuite réserver une alcôve à l'auberge *la Fontaine d'Argent*, estaminet très en vogue parmi la noblesse d'Ambre. Le comte, quant à lui, dans une superbe imitation de l'écriture de la princesse, invite le jeune prince à *la Fontaine d'argent* :

> *« Mon cher ami, mon tendre amour,*
>
> *Pour des raisons de préséance, je n'ai pu vous prouver ma joie de vous revoir. Cependant j'ai réservé une table à l'auberge de* la Fontaine d'Argent. *J'espère échapper à mes chaperons et vous y retrouver seule sur le coup des onze heures ce soir.*
>
> *Tendrement, Morgane »*

Ce pli sera remis au prince par un jeune page de la cour. S'il est interrogé, il annoncera que c'est l'une des dames de compagnie de la princesse qui lui a remis ce message. Selon toute attente, notre jeune prétendant ira d'un air guilleret attendre sa promise à l'auberge. Une table a été réservée à son nom, et un serveur le conduira jusqu'à une alcôve aux rideaux d'un blanc immaculé ; à l'intérieur plusieurs bougies ont été allumées sur des chandeliers d'argent, et une bouteille de champagne dans un seau à glace attend d'être ouverte. À cette heure du soir,

la salle est pleine et s'y côtoie la jeune noblesse d'Ambre. D'ailleurs, il y a tellement de monde que le joueur a dû, de temps à autre, jouer des coudes pour se glisser dans la foule. Il a même pu croiser, un instant, un représentant de la délégation de Scandia.

Il s'agissait en fait de **Jacques Dieudonné**, qui vient de subtiliser habilement la bague que porte le joueur, emblème de la royauté de Scandia. Le joueur peut s'en rendre compte tout de suite, mais brouillez les pistes cher MJ, une ou deux questions peuvent déstabiliser le joueur (« Quand l'avais-tu pour la dernière fois ? Tu l'as peut-être perdu ailleurs ?). N'hésitez pas à noyer cette rencontre parmi d'autres qui n'ont aucun rapport : **Droppa**, le bouffon de la cour, tente de se faire payer un verre, une personne que le prince souhaite éviter est présent à une table…

L'alcôve est plus calme, le prince y est hors de vue dissimulé par les tentures et il peut tout à loisir y admirer la décoration de l'auberge, qui tire son nom d'une somptueuse fontaine argentée resplendissant au milieu de la salle. Onze heures arrive et pas de trace de la princesse ; qu'importe, les plus jolies femmes se font souvent attendre. Minuit sonne et toujours personne. Le joueur va certainement rentrer au château, soit alarmé, soit furieux.

Les Problèmes Commencent

Arrivé à la porte principale, un responsable de la garde s'approche, suivi des gardes en faction et lui signale qu'il est en état d'arrestation. Toute tentative d'évasion est impossible et les gardes ont tôt fait de le délester de ses atouts et autres objets magiques. Il est ensuite conduit dans une cellule. À peine une heure dans cette cellule, mais pour notre joueur angoissé cela peut paraître des heures, la porte s'ouvre et on lui intime l'ordre de sortir. Un prince de la première génération, certainement **Benedict** s'il est présent à la cour, vient l'interroger sur sa soirée.

Après quelques explications, voici ce qui peut en sortir :

La princesse a été enlevée. Des hommes sont entrés dans ses appartements et se sont enfuis par les jardins. Il était environ onze heures et demie.

« On a retrouvé une bague sur les lieux de l'enlèvement. Au fait, où est la tienne ? Il semblerait que cette bague ait été dérobée il y a plusieurs années. Et les Scandiens ne te portent pas dans leur cœur de toute évidence. »

« Non personne ne se souvient de toi à l'auberge la Fontaine d'Argent. *Oui, le serveur se souvient de t'avoir guidé jusqu'à une alcôve, mais c'est tout. »*

Le joueur peut alors raconter son histoire. **Benedict** lui donnera alors la version des Scandiens (voir l'introduction) et pourra éclairer notre joueur sur le problème des ombres et cette façon qu'ont les princes d'Ambre de générer des ombres d'eux-mêmes dans les Ombres proches.

Le joueur devrait pouvoir se disculper assez vite. Il n'a pas enlevé la princesse, et d'ailleurs pourquoi ? Il n'a pas de mobile. Ensuite, il aurait vraiment fallu être inconscient (ou très intelligent) pour revenir se jeter dans la gueule du loup. Bref, tout cela est un coup monté. Si le joueur n'est pas idiot, il devrait se souvenir de sa rencontre avec **Jacques** à l'auberge et présenter l'invitation de la princesse. **Benedict** convient qu'il pourrait peut-être s'agir d'un coup monté et accepte de rendre sa liberté d'action au jeune prince. Ce dernier va certainement demander des comptes à **Jacques** et au comte. Il apprendra simplement que **Jacques** est sorti du château hier soir, personne ne sait où il se trouve en ce moment (en effet, le comte conscient des possibilités d'un sort de vérité ou autre a laissé toute latitude à son secrétaire pour l'affaire qui les concerne).

À ce point, il ne reste que peu de choix, un atout rapidement dessiné pourrait mener le joueur jusqu'au mécréant, malheureusement, il est le seul à se souvenir de son visage. Il peut aussi tenter de manipuler la réalité de l'ombre pour accroître les possibilités d'une rencontre, à proximité de la Marelle, cela risque

de ne pas être une mince affaire. La dernière solution consiste à réfléchir. Les ravisseurs étaient à plusieurs pour enlever la princesse, notre homme a dû recruter des hommes de mains. Une enquête rapide dans les pires bouges serait nécessaire.

Dans tous les cas, les pas de notre jeune prince le conduiront jusqu'à une ancienne brasserie, un carrosse est stationné dans la cour, l'aube est en train de pointer. Deux hommes à la mine patibulaire portant un sac à la forme vaguement humaine se dirigent vers le carrosse. Un troisième homme, le joueur peut reconnaître **Jacques**, monte à la place du conducteur et les enjoint de se presser. Le sac est jeté dans le carrosse sans ménagement. Au joueur d'agir, s'il ne fait rien, le carrosse s'éloigne, gagne la campagne, et la princesse sera assassinée et son corps enterré dans un bosquet à l'écart de la route. Le combat devra être épique, **Jacques** tentant de s'enfuir avec le carrosse, après avoir ordonné aux deux brutes de se débarrasser de l'importun. Lui-même se battra avec l'énergie du désespoir s'il est acculé. Si **Jacques** est pris vivant, il avouera avoir travaillé pour son propre compte, comptant demander une rançon contre la princesse. Si tout se passe bien, le jeune prince découvrira la princesse droguée dans le sac. Il peut la ramener au château saine et sauve.

Une fois réveillée, la princesse restera très hautaine vis à vis de son sauveur, la rancune est tenace. Le comte, quant à lui, remerciera chaudement le sauveur de la princesse et souhaitera lui-même se charger du coupable (s'il est vivant, il sera emmené sous escorte en Scandia, et là remis en liberté). Reste le problème de la lettre, la princesse n'a rien écrit ; on pourra toujours mettre ceci sur le compte de l'ignoble **Jacques**.

Où Tout s'arrange

Au cours de la journée, un serviteur viendra voir le joueur et lui annoncera que Sa Majesté **Random** souhaiterait accorder une audience au prince. Cela signifie qu'il est prié de se présenter devant le roi au plus vite. Ce dernier le félicitera…

*« …pour la célérité avec laquelle tu as résolu cette affaire. Néanmoins, la délégation de Scandia a sollicité une faveur, une broutille. Voilà, elle souhaiterait récupérer cet objet symbole de sa royauté qu'est la bague. Ce qui je le reconnais n'est pas une mauvaise idée. Oui, je sais, ce n'est pas la vraie. Mais ces gens ne le savent pas, non ? Alors autant leur faire plaisir. Ha, et la princesse voudrait te remercier. **Benedict** lui a expliqué que ce n'est pas toi, mais un sosie qui lui avait fait du tort il y a quelques années. Je ne sais pas si elle l'a cru, mais bon… Tu devrais pouvoir solliciter une audience sans trop de problèmes. »*

Et en effet, le joueur pourra sans problème approcher la princesse et lui parler lors d'une promenade dans les jardins du château. À dix pas derrière viennent les dames de compagnie, chaperons et autres gardes du corps, mais ils pourront jouir d'une intimité toute relative. Si le joueur est convaincant et pas trop distant, une idylle pourrait bien naître de cette rencontre. Malheureusement le lendemain, arrive la terrible nouvelle, « le Prince est mort ! Vive la Princesse ! ». Aussitôt la délégation plie bagage, et demande à **Random** la permission de se retirer avant les cérémonies d'anniversaire du couronnement.

Bien entendu, rien n'est fini. La princesse se doute peut-être de sa filiation avec la famille d'Ambre ; qui sait si elle ne voudrait mettre à profit sa présence au château pour traverser la Marelle. Un joueur amoureux pourrait bien se laisser convaincre. Le **Comte Albrecht**, lui, ne peut plus reculer, le prince est mort, il s'agit d'en profiter. Toujours est-il que la délégation repartira.

Où les Ennuis Continuent

Quelques jours plus tard, le joueur sera convoqué par **Random**. Les nouvelles en provenance de Scandia sont très mauvaises : *« Une partie de la noblesse serait entrée en rébellion, le **Comte Albrecht** demande de l'aide. Nous sommes sans nouvelle de la princesse. Il semble que vous soyez familier avec cette ombre. Vous irez donc en reconnaissance sous les ordres de **Benedict**. Celui-ci mènera une force armée afin de rétablir l'ordre une fois qu'il aura plus de renseignements sur la situation. »*

Le joueur recevra de la part de **Benedict** un atout le représentant puis il lui explique sa mission. Il doit se rendre dans la capitale sous la couverture d'un négociant ambrien en voyage pour affaires. Il devra contacter la princesse. Il lui donnera ces quelques informations : une force armée stationne dans la capitale, tandis que des colonnes armées menées par des nobliaux se dirigent vers la capitale.

Le joueur partira donc seul et à cheval. S'il le désire, il peut emprunter l'une des diligences qui dessert la ville. Il a sur lui des lettres de créance auprès de la Guilde des Marchands de la ville de Scandia et pour les autorités. Une fois sur place, le joueur verra que la situation s'est dégradée ; des barricades sont en train d'être érigées autour de la ville, il y a un couvre-feu, et les étrangers ne peuvent entrer en ville muni de leurs armes. On le questionnera longuement, et il sera filé par la police secrète du comte. Les informations recueillies en ville sont très vagues, nul ne sait ce qu'il s'y passe exactement.

- Le **Comte Albrecht** dirige les affaires du pays, après qu'on a tenté d'empoissonner la princesse. Celle-ci est souffrante, mais réside toujours au palais.
- Le comte, aidé par sa police secrète, a vite découvert les personnes à l'origine du complot. Certaines sont enfermées dans la prison. D'autres se sont enfuis.
- Le **Baron Erich**, un prétendant de la princesse, affirme que celle-ci est détenue prisonnière par le comte et que ce dernier a usurpé le pouvoir. Il a rassemblé des partisans et se propose de délivrer sa belle en attaquant la capitale.
- Les propos du baron ont été confirmés par l'ancien chambellan que l'on a retrouvé à moitié noyé et blessé dans l'un des canaux de la ville, le lendemain de l'empoissonnement de la princesse. Depuis, il est introuvable.
- L'armée s'est rangée du côté du comte et est en train de fortifier la ville.

Attention ! À flâner dans les rues de la ville en état de siège, où de nombreuses personnes malintentionnées guettent notre curieux, pour ne citer que la police secrète, le prince imprudent pourrait fort bien faire de mauvaises rencontres. Voilà un beau combat en perspective, sur les bords des canaux. Laisser le prince s'enfuir, une partie de la population n'apprécie pas les abus de la police secrète, et peut lui venir en aide, voir le cacher et l'aider.

Si le prince est trop heureux de pouvoir se défouler en combattant, faîtes intervenir une patrouille du guet. Submergé par le nombre, le prince se réveillera dans un cachot humide, sous le château, juste au niveau de l'eau. Là, confortablement allongé sur une table de torture, il rencontrera le **Comte Albrecht**. Après une petite séance de torture, pour apprendre au joueur qu'il convient de modérer ses instincts guerriers, le comte lui dévoilera son plan dans un monologue qui lui aurait valu un Molière dans une autre Ombre. Puis, il statuera sur le sort du joueur, il mourra noyé dans sa cellule. Serait-ce la fin? Non, car alors que l'eau envahit lentement la cellule étroite, un contact par atout s'établit. **Benedict**, sans nouvelle du prince depuis deux jours, souhaite savoir ce qu'il se passe. Mais peut-être qu'il mérite de mourir ?

Ce qui s'est passé

Afin de prendre rapidement le pouvoir, le comte a tenté d'empoissonner la princesse. Celle-ci grâce à sa constitution ambrienne a résisté à la tentative. Le comte la garde dans sa chambre où elle est effectivement alitée dans un grand état de faiblesse. Pendant ce temps, le comte a mis la tentative sur le dos des conseillers qui lui étaient hostiles et avec l'aide de ses amis, il s'est emparé du pouvoir. Malheureusement l'un des soi-disant conjurés, l'ancien chambellan est parvenu à s'enfuir. Il a rejoint dans son hôtel particulier de la capitale l'un des soupirants de la princesse : le **Baron Erich**. Celui-ci s'est rendu sur ses terres et a rameuté ses troupes et des partisans grâce notamment aux dires du chambellan.

La population de la capitale, quant à elle, est mitigée. La princesse a bien été empoissonnée, mais elle est toujours vivante. Si c'est le comte qui voulait la tuer, pourquoi la garder en vie ? De plus une force armée qui s'approche de la capitale n'est pas pour rassurer les habitants qui aident l'armée à ériger des fortifications sommaires. D'un autre coté les agissements de la police secrète ne font rien pour les réconforter. Si **Jacques**, l'âme damnée du comte, est toujours vivant, il sera sur les traces du joueur et se fera un plaisir de lui régler son compte dès que possible. Le joueur n'a pas le choix, il doit tenter d'entrer en contact avec la princesse.

Ce ne sera pas une sinécure, le château est fortement gardé, et la princesse plus encore ; une dame de compagnie, grassement rémunérée par le comte est toujours à son chevet, relayée de temps à autre par des gardes, pour vérifier que la princesse ne se réveille pas. En effet tous les jours, une drogue est glissée dans ses repas, et la princesse peut à peine marcher. Cependant, une fois dans la chambre et avec l'aide de l'atout de **Benedict**, le joueur devrait pouvoir s'emparer de la princesse sans difficulté afin d'avoir sa version des faits. Celle-ci confirmera qu'elle était retenue prisonnière, et qu'en aucun cas elle a ordonné au **Comte Albrecht** de gouverner en son nom.

Avec l'aide des partisans de la princesse, et le détachement de **Benedict**, tout devrait rentrer dans l'ordre. Malheureusement, retranché dans la capitale, le comte ne se laissera pas faire. Une entrevue pourrait avoir lieu entre les deux parties. Le comte pourrait envoyer des assassins s'occuper de la princesse. En dernier recours, il s'enfuira par le lac après avoir donné l'ordre de résister à ses partisans et pourquoi pas avoir lancé ses troupes à l'assaut. D'un autre côté, l'apparition de la princesse et de **Benedict** risque d'encourager les désertions dans le camp du comte, ce dernier n'a pas beaucoup de temps ni beaucoup d'atout dans sa manche.

Un petit groupe de personnes décidées pourrait gagner le château en barque à la faveur de la nuit pour capturer le traître. Un beau combat en perspective. Pendant ce temps, **Benedict** fera diversion en attaquant les lignes ennemies. Normalement, le comte devrait réussir à s'enfuir. Un groupe de garde pourrait se sacrifier pour lui permettre de s'enfuir. À moins qu'après un duel homérique avec notre jeune prince, celui-ci ne soit gravement blessé, et ne doive la vie sauve qu'à l'arrivée opportune de **Benedict**. Arrivée qui laisserait tout de même le temps au comte de s'enfuir. Et voilà un ennemi récurrent pour notre personnage. Il s'agit de ne pas oublier non plus la présence du dévoué **Jacques**, s'il est encore en vie.

Quelques jours plus tard, la **Princesse Morgane** sera couronnée Princesse Régnante de Scandia. Notre jeune prince sera évidemment remercié et pourquoi pas promu baron, ou comte de la petite principauté. Après tout, les terres du comte ont été confisquées par la couronne et distribuées à ses partisans.

Seconds Rôles

Le Comte Albrecht

C'est un vieil homme à la carrure imposante, à la barbe poivre et sel lui mangeant le visage, et un œil borgne, reliquat d'une vie aventureuse. Le comte fait partie de l'une des plus importantes familles de la Principauté. Troquant ses qualités guerrières contre des qualités diplomatiques non moins grandes, il réussit à s'imposer peu à peu à la cours du vieux **Prince Chilpéric**. Sa carrière sembla atteindre son apogée avec la fonction de Grand Chancelier de l'état. Cependant, ses ambitions étaient loin d'être assouvies par ce poste prestigieux. La sénilité du prince régnant, la jeunesse de la princesse, et surtout sa mainmise sur les affaires de l'état et sur la police secrète eurent tôt fait de lui assurer le trône. Malheureusement pour lui, la Scandia fait partie du Cercle d'Or, et Ambre ne verrait pas d'un bon œil des troubles dans l'un de ses fiefs.

Le comte est un diplomate, aussi il n'agira jamais à découvert, il ne tentera pas d'actions directes. Et bien qu'il soit un excellent escrimeur, il préférera le complot à la guerre, la discussion à un duel. Mais poussé dans ses derniers retranchements, il peut s'avérer un adversaire particulièrement dangereux.

La Princesse Morgane

Il peut s'agir du personnage d'un joueur. Il s'agit alors de préserver son libre arbitre. Le scénario peut en être considérablement modifié.

Cette jeune adolescente de seize ans, est partagée entre une âme romantique et les dures désillusions de la vie. Trompée par un prétendant, délaissée par ses parents et préparée au dur métier de Princesse Régnante, elle éprouve de moins en moins de compassion pour ses semblables.

Le grand-père de Morgane, l'actuel prince, présente d'étrange similitude avec **Oberon**. Tout d'abord cette poigne de fer qui a permis la réunification de la principauté, puis de gouverner au milieu d'intrigues et de complots divers. Cette maladie qui survient avec la disparition d'**Oberon**. Le même caractère intransigeant et autoritaire, mais aussi une ressemblance physique. Serait-il une ombre d'**Oberon** ? Comment se fait-il que ce royaume recèle autant de reflets trompeurs ?

Jacques Dieudonné

Ce gaillard d'une trentaine d'année, aux cheveux noirs et au visage émacié reste très discret. Se tenant derrière le comte, il se fait peu remarquer, mais semble être au courant de tout. Il occupe le poste de secrétaire personnel. En fait, c'est l'âme damnée du comte. Par sa ruse, son dévouement et son manque de scrupules, il a monté peu à peu les échelons du pouvoir, restant dans l'ombre du comte. Il a commencé sa carrière dans la police secrète puis, repéré par le comte, il devint son secrétaire personnel. Doué pour l'écriture de faux, le déguisement et le vol, il a dû dans sa jeunesse officier comme voleur dans les rues de la capitale de la principauté.

Nul ne sait comment il a intégré la police secrète du comte. Mais nul n'ignore qu'une partie de ces gens sont de fort basses extractions et parfois simplement des criminels. Pour l'instant **Jacques** est au service du comte, car celui-ci est parvenu au sommet de la hiérarchie. Si le comte perdait un jour le pouvoir, **Jacques** l'abandonnerait certainement. Malheureusement pour lui, **Jacques** n'a pas ou peu d'ambition, a part celle de graviter dans la sphère d'influence de quelques puissants.

Géographie

La Scandia

Cette petite principauté est située dans une vallée, étroit couloir montaçneux. La capitale, et seule ville de la réçion, lui a donné son nom. La ville est construite au bord d'un lac. Sa principale richesse reste l'exploitation de minerais, et de roches semi-précieuses. Un important trafic de marchandises relie Ambre aux ombres et royaumes du Cercle d'Or situé au-delà de la vallée. Il y a moins d'une çénération, la ville a accueilli de nombreux marchands et çuildes, qui çèrent leurs affaires depuis ce centre stratéçique.

La principauté à été fondée il y a de cela 200 ans, lorsque **Oberon** donna le fief en cadeau à la famille réçente, à eux de protéçer les passes de Scandia, pour leur plus çrand profit. La principale difficulté du prince de l'époque, le çrand-père de la **Princesse Morçane**, fut de se faire obéir des quelques nobliaux, parfois rien de plus que des briçands habitant une tour. Aujourd'hui encore, les çuerres et autres règlements de comptes occupent une çrande partie des loisirs de la noblesse. La décision d'**Oberon** avait pour objet d'assurer le contrôle et une relative sécurité de la passe.

On pourrait comparer la Scandia à une petite vallée suisse mais sans cette tranquillité qui fait son charme. Le reste de la vallée est occupée par des hameaux de pêcheurs près du lac et des communautés de paysans. La route qui traverse les passes de Scandia est très fréquentée, et maintenue en bon état. De nombreuses auberçes et relais la parsèment.

Noblesse

La noblesse se divise en trois çrandes classes :

- **La vieille noblesse** : des campaçnards. Aux mœurs encore rudes, réçnant sur leurs terres et leurs paysans, passant leur temps en chasses et vendettas.
- **La noblesse de robe**, constitué de riches marchands ayant fait de bons mariaçes. Leurs fortunes provenant de leur travail, ils affichent des mœurs austères.
- **La noblesse de cour**, composée d'intriçants, de fonctionnaires et des proches de la famille princière. Ils passent leur temps en fêtes et bals et lancements de nouvelles modes.

Tout ce beau monde possède des palais dans la capitale, soit autour du palais princier soit sur l'avenue principale.

Plus on est près du palais plus la famille est influente. Pour la description de ces palais, inspirez-vous des maisons princières de la renaissance italienne – palais de Venise ou de Naples (vus dans le film *Le Guépard*). Au rez-de-chaussée, entourant une cour, se trouvent entrepôts, écuries et loçements des domestiques. Au premier, la çrande salle de réception, donnant sur une façade à balcons pour bals et autres dîners. Sur les ailes, les salons particuliers avec au fond, les cuisines. Au deuxième étaçe, les appartements personnels de l'habitant des lieux. Le premier étaçe est desservi par un escalier monumental. Et partout l'éclairaçe se résume à une profusion de chandelles, candélabres et diverses bouçies qui donnent une atmosphère à la fois chaleureuse et intimiste (pensez au film *Barry Lindon*).

Quelques Conseils de Jeu

Ce scénario a été joué par différents çroupes. Le premier a suivi le déroulement loçique. Comme il a été siçnalé plus haut, le personnaçe de **Morçane** peut être joué par un joueur ou une joueuse. Il vous faudra alors improviser sur ses réactions lors des différents enlèvements et

empoissonnement qu'elle subit. Dans la première partie, son rôle est anecdotique et difficilement jouable. Dans la seconde partie, en revanche, son rôle peut fort bien s'étoffer. Après la tentative d'empoisonnement, elle tentera certainement de s'échapper du palais pour éviter une mort atroce. Puis rechercher de l'aide parmi des intimes, qui mieux que le **Seigneur Erich**, pourrait l'aider ? Elle serait alors le chef de file d'une résistance au coup d'état du **Comte Albrecht**. Et la venue d'une armée ambrienne ne ferait qu'accroître sa faiblesse politique. À moins qu'elle ne joue le rôle de la prisonnière malade afin de mieux préparer sa « contre-révolution »…

Un second groupe joua le même scénario. Il était composé de nobles scandiens, qui après s'être fait remarquer par la couronne d'Ambre dans le scénario « *Premiers Pas* », durent retourner sur leurs terres d'origine afin de mettre fin au coup d'état et pallier à la déficience d'un jeune prince d'Ambre (le premier groupe). Ces joueurs crurent un premier temps, et tout semblait l'indiquer, que le prince envoyé incognito en ville n'était qu'un sombre manipulateur qui avait lui même mis ce complot au point et ensuite s'était arrangé, pour se disculper, pour être envoyé afin de résoudre le problème.

De Nombreux Quiproquos en Perspective.

De plus, le **Baron Erich** peut très bien être entouré de canailles revanchardes qui n'attendent qu'un affrontement afin de retrouver leurs anciens privilèges. Ce qui peut donner lieu à moult complots et intrigues (ont-ils réellement l'intention de secourir la princesse ?).

Enfin, et pour finir, afin d'épicer le scénario et le mettre en rapport avec « *Premier Pas* », le **Comte Albrecht** est parvenu à s'attacher les services de mercenaires menés par un certain **Dalt**. Suivant l'état d'avancement du scénario et son intensité, les troupes de **Dalt** peuvent arriver et fortifier la ville. Ce qui peut même déclencher un affrontement entre les troupes de **Benedict** et de **Dalt**. Tout comme les troupes de mercenaires peuvent évacuer la ville dès que le comte sera devenu insolvable. Voici donc un nouveau chapitre…

Une Arrivée Impromptue

Selon les circonstances, les PJ apprennent (ou voient) l'arrivée de troupes mercenaires dans la capitale. Ces derniers chevauchent des montures reptiliennes, croisement improbable entre des chevaux et des lézards. Les hommes sont poussiéreux, signe d'un long voyage, mais paraissent fort disciplinés. Ils sont une centaine, et montent leur campement sur la grande place face au palais. Outre une épée, une lance et un bouclier, ils possèdent des armes anachroniques, mélange de bois et d'acier : des fusils.

Dès leur arrivée, ils ferment le palais et en interdisent l'entrée à quiconque. Leur chef arbore comme blason un lion éventrant une licorne. Il ne s'agit pas de **Dalt** mais de l'un de ses hommes de confiance. Pendant ce temps, **Dalt** lance une offensive d'envergure en Eregnor.

S'ils surveillent le chef des mercenaires, où s'ils parviennent à le capturer, ils pourront apprendre que **Dalt** va se ressourcer dans les terres de jeunesse avant « la grande offensive ». Cette grande offensive est celle qu'effectuera **Dalt** contre Ambre dans « *le Signe du Chaos* ». La terre de jeunesse, quant à elle, est la traduction littérale de Tir-na Nog'th. Cette opération en Scandia est juste là pour y focaliser l'attention de la couronne d'Ambre et si possible d'y attirer **Benedict**.

Le chef des mercenaires possède aussi un atout montrant l'entrepôt d'armes et de munitions sur Ombre Terre.

Aux joueurs de voir comment ils vont se servir de tout cela…

Le plus logique serait d'avertir **Random** et **Benedict** et de rapidement désamorcer le conflit afin de permettre aux troupes ambriennes de revenir en Ambre et de contrer **Dalt**.

Le plus fou serait d'attaquer **Dalt** alors que celui-ci essaie de passer la Marelle à Tir-na nog'th.

Le plus amusant serait de les forcer à faire un tour dans les entrepôts sur Ombre Terre via l'atout possédé par le chef des mercenaires. Là, il vous est facile d'y déclencher une bagarre, suivi d'un incendie…

Rien, ne vous en empêche, cher MJ, d'aider les joueurs à cumuler toutes ces options, ils seront alors véritablement entrés dans la grande course au pouvoir qui régit Ambre.

Pour les caractéristiques des hommes de main de **Dalt**, vous pouvez vous reporter à la description des hommes de main de **Benedict** dans le livre des règles.

Leurs montures : ces chevaux reptiliens (voir l'illustration de **Dalt** dans « *Chevalier d'Ombre* ») sont capables de se mouvoir dans les ombres et regagnent invariablement le campement des mercenaires, une Ombre désertique dans un paysage subsaharien.

Les armes à feu ne fonctionnent qu'en Ambre. Ni les joueurs, ni les mercenaires ne pourront donc s'en servir.

Ont collaboré à ce scénario :

Écriture : Patrick Bystry.

Mise en page : Christophe Coupigny