Note : ce scénario a initialement été présenté et joué lors d'une convention en 2001.
Certaines parties (notamment certaines fiches de PJ) ont été définitivement perdues et ont dû être refaites.

Un Anniversaire en Ambre

Scénario AMBRE – Alchimistes 2001

par Audrey Ch.-K. & Kévin D.

Le scénario se commence au palais d'Ambre, une dizaine d'années après l'accession au trône de Merlin. Ce dernier est marié à Corail qui est ainsi devenue reine des Cours du Chaos. En Ambre, ce sont Random et Vialle qui sont roi et reine. Rinaldo et Nayda sont roi et reine de Kashfa. Tous les PJ sont des Enfants.

Au cours des jours qui suivent, doit se dérouler une réunion au sommet entre les différents rois, ce qui donne également lieu à une immense réunion de famille. Par ailleurs, le plus jeune des princes d'Ambre, Charlie, fête son 7ème anniversaire. Les différents monarques ont donc profité de l'occasion pour emmener leur précieuse progéniture. L'anniversaire sert-il à camoufler le véritable objet de cette réunion de famille ?

Des seigneurs du Chaos, accompagnés de démons métamorphes, veulent éliminer Merlin (hors de question qu'un sang-mêlé soit assis sur le trône du Chaos). Ils peuvent être issus des Maisons Helgram (Maison de sorciers réputés) ou Amblerash (Culte du Serpent), par exemple, mais probablement pas de la Maison Hendrake. Éliminer Merlin en Ambre leur permettrait de faire coup double : éliminer le sang-mêlé tout en accusant Ambre et raviver la haine des seigneurs du Chaos envers Ambre qui a osé le crime ultime d'assassiner leur roi ! Et pourquoi pas permettre de relancer une nouvelle guerre contre Ambre qui, cette fois, verrait le Chaos en vainqueur ! Si au passage ils peuvent éliminer quelques princes d'Ambre en plus, le bénéfice n'en sera que plus grand… Ces seigneurs renégats ont réussi à faire partie de l'immense suite qui accompagne le couple royal en Ambre. Sur place, grâce à leur pouvoir de métamorphose, ils se mêlent aux serviteurs en prenant parfois la place de l'un ou l'autre. Ils veulent accumuler un maximum d'informations avant de passer à l'action, afin de maximiser leurs chances de réussite.

Un (ou plusieurs) des princes d'Ambre pourrait-il soutenir les seigneurs renégats ? Probablement pas. Merlin en tant que roi des Cours du Chaos est positif à tout point de vue, en particulier parce qu'il est proche d'Ambre, voire favorable au côté de l'Ordre. De plus, gâcher le goûter d'anniversaire d'un prince aussi jeune serait d'un extrême mauvais goût ! Aucun prince qui se respecte ne se laisserait aller à un acte aussi ignoble !

Dalt, vexé parce qu'il est le seul descendant d'Oberon qui n'ait pas été invité à l'anniversaire, veut marquer le coup avec une petite explosion issue des restes de poudre de cartouches ramenées par Rinaldo. A l'aide de déguisements et de sortilèges, Dalt a réussi à passer les contrôles et à s'introduire dans le palais avec les explosifs et quelques hommes de main qui ont toute sa confiance.

Les seigneurs renégats du Chaos vont s'apercevoir du manège de Dalt et user de leur sorcellerie pour capturer et faire parler un de ses hommes. C'est là une situation inespérée pour eux, ils vont pouvoir s'emparer d'un bloc d'explosifs pour mettre leur plan au point. Dalt finira par se rendre compte que l'un de ses hommes lui manque et va découvrir le complot des seigneurs renégats. Il devra le déjouer lui-même avec ses hommes, ne pouvant agir ouvertement puisqu'il a, lui aussi, voulut commettre un attentat. Il pourra vouloir, ou non, s'aider des PJ (probablement suivant la façon dont il amène la chose auprès d'eux et suivant la réaction de ces derniers).

Le scénario se déroule en deux parties.

Dans la première les PJ n'auront qu'un seul but : fuir le banquet au cours duquel ils s'ennuient sec pour s'éclater entre cousins. La seconde partie repose sur la découverte fortuite de l'attentat par les joueurs qui doivent donc empêcher le meurtre de leurs parents.

Dans la première partie, après avoir fui le banquet, les PJ devront être particulièrement attentifs à ne pas se faire prendre. Ils savent que, tôt ou tard, leur parents, aidés des domestiques, vont essayer de les retrouver pour les forcer à rester à table ! Ils peuvent se faire aider (que les PJ ne le remarquent ou pas) par un majordome (Dick, par exemple) ou un vieux garde qui les aime bien. Les PJ éviteront néanmoins la galerie des miroirs. Trop dangereux, selon Charlie. Une fois la curiosité l'a poussé à y entrer. Il s'est perdu. Et puis il a rencontré des gens méchants (dont il ne se rappelle plus le nom). Ses parents on mit des jours avant de le retrouver (en réalité seulement quelques dizaines de minutes, mais vous connaissez tous la facilité avec laquelle exagèrent les enfants…). Et il s'est fait punir…

Moult choses pourront intéresser vos joueurs.

Par exemple un passage depuis le palais, en passant par les jardins, mène à un petit magasin vendant des glaces et des confiseries. On ne pourra rien refuser aux petits princes et princesses.

Une partie de billes improvisée dans la rue. Dalt à cheval pourrait manquer d'écraser un PJ un peu imprévisible. Le PJ ne connaît pas Dalt, surtout déguisé, mais pourra se rappeler l'avoir vu, plus tard, dans le palais et pourrait trouver ça louche

Ou comme visiter la salle de la Marelle. Les PJ pourront descendre dans les souterrains, les gardes n'ont pas interdiction de les laisser passer, seulement l'obligation de noter les passages. Dans l'escalier en colimaçon qui descends vers les souterrains, une flèche tracée à la craie désigne une marche. Avec l'inscription au-dessus : « celle-ci bon sang ! », faite avec l'écriture de Gérard.

La Marelle les intimidera et aucun enfant n'oserait tenter la traversée (au pire faire intervenir la Licorne elle-même – elle reprendra son apparence humaine pour l'occasion). Sinon pourquoi ne pas jouer à la Marelle dans la salle de la Marelle ? Une boîte de craies traîne à côté de la porte d'entrée de la salle (celles que Gérard a utilisé pour le petit mot dans l'escalier et qu'il a laissé traîner)…

Un des couloirs avant celui qui mène à la salle de la Marelle pourrait mener à une ancienne et sinistre nécropole ou crypte. Les PJ pourraient tomber sur un fantôme d'un oncle (ou d'une tante) mort depuis longtemps. Ce fantôme pourrait vouloir s'emparer du corps d'un des enfants. Le fantôme ne pouvant quitter la crypte, le salut des enfants pourrait passer par leur fuite, avec une bonne frayeur… A moins que le fantôme n'ait juste envie d'une partie de dés pour passer le temps...

Un autre des couloirs mène à la mer. Mais le risque de se perdre dans celui-ci est loin d'être négligeable. Quelques squelettes traînent sur le parcours… Les PJ pourront se servir des craies trouvées dans la salle de la Marelle pour marquer leur chemin, s'ils y pensent…

Au moins un (probablement plusieurs) d'entre eux ont entendu le récit de Corwin en prison. Les PJ pourront décider de visiter l'ancienne cellule de Corwin. Si le dessin de Cabra a été en partie effacé (mais reste utilisable pour un personnage de Psyché élevée – ce dont ne sont pas capables les PJ), celui représentant le laboratoire de Dworkin pourra être utilisé. Dans le laboratoire de Dworkin l'attention des PJ est attirée par tellement de choses… Des peintures inachevées (mais sans le pouvoir des Atouts déjà présent en elles), des fioles de couleurs étranges, la statue d'un oiseau, des grimoires et parchemins écrits dans des langues inconnues, un crâne posé sur le bureau… et une gemme de couleur or, brillante et attractive, qui pourra intéresser les joueurs au plus haut point. L'utilisation conjointe du talent encore latents de tous les joueurs va leur permettre de libérer les lignes d'énergie qu'ils sentent et

voient dans la pierre. Il en résulte l'éclatement de la pierre et l'apparition d'un bébé dragon. Ce dernier va prendre les PJ pour ses parents et les suivre partout.

Après l'éclosion de l'œuf, les PJ ne devraient pas rester dans le laboratoire, de peur de se faire prendre. Ils devraient retourner au palais. Le dragon les suivant partout, il risque de les faire repérer (les PJ sont toujours entrain de fuir les princes adultes, ne voulant toujours pas retourner au banquet). Une bonne idée serait de passer par les couloirs et passages (plus ou moins cachés) utilisés par les serviteurs. Certains connus seulement par les princes et princesses vivant en Ambre.

Au détour de l'un de ces passages plus ou moins secret utilisé par les serviteurs, les PJ tombent sur le corps inanimé de l'homme de Dalt. Les PJ ne connaissent pas cet homme. Il n'est pas encore mort, mais il risque de mourir s'il n'est pas soigné. Il y a des traces de sang et des ecchymoses sur le visage et le corps. Si les personnages ne poussent pas de cris de frayeurs, ils entendront une conversation qui ne leur était pas destinée au détour d'un virage dans le passage. Si au moins un de PJ a poussé des cris de frayeur, ce sera un peu plus tard, derrière un panneau cachant l'entrée de l'un des passages secrets, que les PJ entendent une conversation qui ne leur était pas destinée :

« ... une séance du haut conseil où le seigneur Calvairac s'est emporté contre les seigneurs de la Lisière. Il est en désaccord avec leurs vision de la gestion du conflit avec Ambre. Il ne souhaite qu'une seule chose : ressortir les épées.

- *les Hauts Seigneurs n'ont jamais été réputés pour leur clémence et la liste de leurs adversaires est longue.*
- *tout comme celle de leurs partisans. Ils restent populaires auprès d'une grande partie des nobles.*
- *une fois le roi éliminé, il leur sera facile de rallier les héros de la guerre ayant brandi haut les bannières des Cours. Difficile de faire l'impasse là dessus... »*

Ils comprennent que le temps de l'amusement est terminé et que le temps leurs est désormais compté. Car lorsqu'ils surprennent les terroristes, la vie de leurs parents est une question de minutes, sinon les terroristes ne s'en vanteraient pas en buvant de la bière !!!

Dans cette deuxième partie plusieurs choix s'offrent à eux : prévenir les parents, essayer d'intervenir et de régler la question soi-même (après tout ils sont princes d'Ambre !) ou un mix des deux : certains préviennent les parents et d'autres interviennent.

Pour ceux qui restent, il se passe quelque chose de louche : apparemment deux factions / groupes s'opposent. En effet Dalt et ses hommes essayent de débusquer les seigneurs renégats (et accessoirement retrouver les explosifs).

Si les PJ interrogent Dalt, il dira qu'il est agent secret chargé de la sécurité, qu'il a débusqué des espions et que c'est trop dangereux pour des jeunes princes de rester ici. S'il est fort possible qu'il réussisse à convaincre les PJ qu'il est agent secret, il est peu probable qu'il réussisse à convaincre la plupart des PJ à quitter les lieux (c'est bien trop cool d'aider un agent secret !!!). Dalt, pressé par le temps, fera contre mauvaise fortune bon cœur et acceptera l'aide des PJ pour retrouver au plus vite les explosifs et déjouer les plans des seigneurs renégats.

Si Dalt ou les PJ capturent un démon ou un seigneur renégat, le dragon pourra flairer les explosifs. Le bébé dragon est même capable d'ingérer de l'explosif et de le recracher sous forme de flammes (un petit rôt, quoi…). Il pourra les amener aux explosifs, charge à Dalt et ses hommes de les désamorcer.

Les seigneurs renégats, et plus particulièrement les démons métamorphes qui les accompagnent, sont sensibles à l'Ordre et ont parfois des réactions bizarres, comme des sortes de spasmes. Et puis ils ont aussi du mal à garder leurs formes humaines. Des écailles ou autres

appendices peuvent apparaître un court instant avant qu'ils ne reprennent le contrôle de leur corps. C'est le moyen le plus facile de les différencier des humains. Ils ont également du mal à se déplacer avec aisance. Ce sont les PJ issus des Cours du Chaos qui auront le plus de facilité à les repérer.

Pour des enfants il est facile de courir dans leurs jambes et de les faire tomber. Quoi qu'il en soit, les seigneurs renégats vont essayer d'empêcher les PJ de désamorcer les explosifs.

Les princes adultes finiront par arriver, et… fin de la récré !

Les renégats se feront arrêter et les enfants se feront gronder et devront assister au banquet (comme les 15 réunions précédentes : un enfer à table, le moindre mouvement réprimé, …). Leurs parents leur feront également la morale : on ne se comporte pas comme ça, tous les invités ont dû vous attendre pour manger, c'est un manque de respect envers les cuisiniers, etc. S'ils lèvent un peu les yeux, ils verront le regard de Maître Mickaël, le chef, qui leurs lancent des éclairs…

Dalt arrivera peut-être à s'échapper (au MJ de décider en fonction de la façon dont se sont déroulés les derniers événements et de la vitesse à laquelle les princes adultes ont été prévenus. Dalt, s'il se fait capturer, dira qu'il a fait ça pour qu'on le considère comme tel, il n'avait pas l'intention de tuer qui que ce soit ! Peut-être même qu'il arrivera à faire croire que ce sont les renégats du Chaos qui ont volé les explosifs et qu'il voulait simplement mettre les chaosiens hors d'état de nuire, parce que de toute façon personne ne le croirait…

Après le repas, détente pour les enfants ! Théâtre de marionnettes, troubadours et tours de magie et, en final, un grandiose et magnifique feu d'artifice !

L'anniversaire de Charlie, 7 ans, fils du roi et de la reine, est un anniversaire de prince. Donc tout est vu en grand, très grand !

PERSONNAGES :

PS : les compétences ne sont là qu'à titre indicatif. Le Charme c'est la capacité des enfants à rouler les adultes et l'Agilité est la capacité enfantine correspondant à la fuite, l'esquive et le combat. Un adulte a une valeur de 0 dans ces deux attributs.

Récapitulatif des personnages :

	Charme	**Agilité**	
Charlie, 7 ans	3	1	Tambour, billes, jeu d'Atouts
Clarissa, 8 ans	2	2	Lacet Étrangleur
Morgane, 9 ans	1	3	Samflower
Dimitri, 10 ans	-1	3	Panoplie de Corwin : gants à la ceinture (+1 en agilité lorsqu'il les porte), cape noire (invisibilité), rose d'argent (bloque sorts dirigés contre lui) Affinités avec la Magie, capable de lancer des sorts mineurs.
Hector, 10 ans	2	2	Lacet Étrangleur, Métamorphose
Lewis, 10 ans	2	2	Dague d'apparat (sans être une arme de guerre, elle est quand même tranchante), prémisses d'Art des Atout.
Melwyn, 11 ans	1	3	Cubes de Melwyn
Jessica, 12 ans	3	1	Flûte magique qui permet de faire apparaître les sorts et les lignes de forces qui les sous-tendent. Lorsqu'on joue de cet instrument, elle permet d'obliger les animaux et êtres inférieurs à danser, ainsi que les personnes à faible psyché.

Clarissa, 8 ans

Fille de Merlin et de sa femme légitime, Corail, souverains de Cours du Chaos.

Fine et gracieuse, de longs cheveux noirs de jais encadrent son visage au teint de porcelaine. Il se dégage d'elle une beauté éthérée. C'est une vraie princesse dans sa robe de brocard éclatante. C'est une enfant vive et charmante qui a de très bonne manières, mais qui parfois se laisse aller à un caprice d'enfant gâtée.

Comme son demi-frère Hector, elle possède un bracelet étrangleur, cadeau de leur « inconscient » de père. Elle montre également beaucoup de bonne dispositions à la Magie. Elle aime beaucoup son frère et elle idolâtre littéralement Bleys, avec qui « elle se mariera quand elle sera grande ».

Elle aime :
Ses parents
Son frère Hector
Bleys !!!
Llewella, Flora

Elle n'aime pas :
Bénédict, Julian et Gérard, qui lui font peur.

Jessica, dite Jess, 12 ans

Fille de Martin et de Dame Mirella.

Blonde au teint halé, elle a beaucoup voyagé car son père a décidé de visiter les Ombre pour parfaire sa technique musicale. Il a d'ailleurs, pas ce biais, révélé l'immense virtuosité musicale de sa fille. Son père lui a offert une flûte magique qui permet de faire apparaître les sorts et les lignes de forces qui les sous-tendent. Lorsqu'on joue de cet instrument, elle permet d'obliger les animaux à danser, ainsi que les personnes à faible psyché.

Une Licorne tatouée sur son épaule gauche et vêtue de soieries bouffantes, elle a cependant intégré les techniques d'arts martiaux de son oncle Gérard. Et ça veut beaucoup dire…

Elle est d'une sensibilité et d'une finesse rare, mais elle sait aussi être dure et inflexible s'il le faut. Elle aime tendrement Charlie qu'elle considère comme son petit frère.

Elle aime :
Ses parents
Ses grand-parents Random et Vialle
Charlie
Lewis et Gérard

Elle n'aime pas :
Morgane, cette « sale gosse »
Melwyn, ce fanfaron
Dimitri, qu'elle trouve trop bizarre

Dimitri, 10 ans

Fils cadet de Corwin et Dara (Hé oui !).

Enfant assez étrange. On a du mal à croire que c'en est un. De part la volonté de sa mère, il est grimé et habillé comme Corwin, avec les mêmes couleurs, avec la même rose en argent.

Il semble capable de choses incroyables avec la Magie et paraît dénué de tout sens moral et de capacité à distinguer le bien du mal. La fin justifie les moyens pour cet enfant-roi adoré par sa mère, qui l'élève avec un Corwin changeant et perturbé dans un univers de folie et de décadence où la réalité n'est parfois qu'un souvenir.

Égocentrique et coléreux, il pourrait bien devenir plus tard un personnage craint et dangereux (un peu à l'image de Brand). Mais c'est sans compter l'intervention de son frère Merlin qui a quand même dû agir par décret royal.

Il ne connaît personne et n'aime personne :

Il a les mêmes à priori sur sa famille que sa mère et son père. Il n'a jamais pu juger par lui-même.

Hector, 10 ans

Fils de Merlin et de Rhanda.

Maigre, voire squelettique, distant au premier abord, mais discute facilement si l'on insiste un peu…

Il possède un bracelet étrangleur, cadeau de leur « inconscient » de père, le même que celui de sa demi-sœur Clarissa. Il montre beaucoup de bonnes dispositions à la Métamorphose, mais préfère rester discret à ce sujet.

Il aime beaucoup sa sœur. Porte souvent des habits « gothiques », selon le terme en usage sur Ombre-Terre. Cliché, d'après sa mère. Mais à son âge on ne démord pas facilement de ses idées…

Il aime :

Ses parents
Sa sœur Clarissa

Il n'aime pas :

Fiona, qui lui fait peur

Morgane, 9 ans

Fille de Bleys.

Petite fille de neuf ans, aux cheveux de feu, comme son père, aux yeux bleus, plutôt petite pour son âge, et avec une fâcheuse tendance à courir partout, à parler tout le temps et, de manière générale, à être exubérante. Elle porte le plus souvent des habits de couleur verte. Elle se sens capable d'affronter un dragon, mais d'après son père, ce sont surtout des serpents qu'elle va rencontrer.

Elle aime :
Ses parents
Fiona, qu'elle vénère
Melwyn, qu'elle trouve « trop craquant »

Elle n'aime pas :
Bénédict et Julian, qu'elle trouve pas drôles et trop sombres

Melwyn, 11 ans

Fils de Fiona et Mandor.

Cheveux noir mouton, comme son père. Élégant et expressif. A tendance à vouloir systématiquement se mettre en avant au détriment des autres et à faire étalage de son « savoir-faire de magicien ». En réalité, « les cubes de Melwin » sont l'œuvre de son père (ils peuvent léviter, comme les billes de son père et sont capables de quelques effets pyrotechniques. Plus pour épater la galerie que pour être efficaces).

Il aime :
Lui-même

Il n'aime pas :
Ceux qui résistent à son charme

Lewis, 10 ans

Fils de Rinaldo et Nayda.

Garçon à la peau bronzée, aux yeux rieurs, aux cheveux châtains, plutôt grand pour son âge, légèrement enveloppé. Son air sérieux lui donne facilement un an de plus. A déjà un peu l'attitude d'un « chevalier défenseur de la veuve et de l'orphelin » qui agace parfois ses petits camarades. Un peu seulement. Se laisse encore facilement entraîner par les autres lorsqu'il s'agit de profiter de la vie… Très fier de sa dague d'apparat (sens du danger, transfert de qualité) qui lui permet de mimer un « vrai chevalier ».

Il aime :
Ses parents
Charlie, qui aura besoin de sa protection plus tard quand il sera grand
Jessica, qui est sympa pour une fille

Il n'aime pas :
Bleys et Fiona, qu'il trouve inquiétants

Charlie, 7 ans

Fils de Random et Vialle.

Garçon encore un peu timide, mais avec quelques manières un peu hautaines qui apparaissent déjà. Possède un tambour, un sac de billes et un paquet d'Atouts.

Il aime :
Tout le monde

Il n'aime pas :
Les enfants mal élevés