

La Menace vampire

par Glorfindel de Gondolin

Ce scénario se veut très ouvert, de façon à pouvoir s'adapter aux backgrounds des PJ, à leurs origines et à leurs choix, qui peuvent tout changer dans l'univers d'Ambre. On s'est donc contenté de définir un cadre de départ depuis lequel les choses pourront évoluer dans bien des directions et une campagne entière pourrait en résulter.

Les PJ

Ils peuvent, conformément à l'option la plus classique, être des enfants des princes d'Ambre. Pour ce scénario, Caine, Llewella, Julian et Florimel pourraient se révéler des parents particulièrement intéressants et problématique, ce qui revient finalement au même.

Mais pour l'occasion, un PJ pourrait aussi être un shroudling (cf infra) de la faction pacifiste : ainsi le rôle de Viviane (cf infra) pourrait tout à fait être joué par un PJ.

Contexte

Tout commence au château d'Ambre, peu après le premier cycle. Martin est roi. Corwin n'a pas disparu. Tous les ambriens réputés vivants sont là ou peuvent l'être (à l'exception de Benedict très occupé à tailler des bonsaïs en Avallon), s'ils ne sont pas en Ombre pour satisfaire leur bon plaisir. Et Rinaldo n'a rien à voir dans cette histoire.

Meurtre au château

Branle-bas de combat au château d'Ambre ! Lord Danesh, le capitaine de la garde, vient d'être assassiné ! C'est Gérard qui a trouvé son corps encore chaud, par hasard, ce matin

même, en portant une corne d'auroch à sa célèbre salle de collection de choppes et de cornes à boire. Le malheureux Danech était presque exsangue et ne présentait pas d'autres blessures que deux trous à la carotide. On parle déjà d'un vampire au château...

Et c'est ainsi que tout commence. Alors que la paranoïa monte et que tout le monde soupçonne tout le monde, les PJ n'ont plus qu'à mener l'enquête, au milieu des intrigues et des vieilles rancœurs qui resurgissent.

Ce qui se trame

Il y a de cela fort longtemps, peu après la fondation, le royaume naissant eu à affronter un peuple d'effroyables ennemis : les shroudlings. Des êtres dont l'origine, entourée de mythes et de légendes, se perd aujourd'hui dans la brume du temps : venaient-ils du Chaos, des jeunes Ombres, des ténébreuses profondeurs des Abysses ? Bien rares sont ceux qui sauraient le dire, si tant est qu'il y en ait.

Les shroudlings sont des vampires aux capacités terrifiantes : en suçant le sang d'une personne, ils peuvent s'approprier les pouvoirs de cette personne, pour peu que ces pouvoirs soient inscrits dans le sang. Oui, vous avez compris : boire le sang d'un métamorphe fera d'eux des métamorphes. Boire le sang d'un maître d'un Seigneur du Chaos leur donnera la possibilité de

franchir le Logrus, et d'utiliser son pouvoir. Et il en va de même pour le sang d'Ambre et la Marelle. Certaines propriétés spéciales de démons ou de créatures d'Ombre peuvent pareillement être assimilées. Toutefois, les capacités ainsi acquises ne sont pas permanentes : elles finissent par disparaître après un temps plus ou moins long, variable selon la quantité de sang absorbée, l'endurance du shroudling, son degré de maîtrise, et d'autres paramètres impossible à évaluer clairement, tels que la nature du pouvoir acquis : ainsi le pouvoir du Logrus tend souvent à se déliter plus rapidement que celui de la Marelle, mais du fait de la nature imprévisible du signe du Chaos, c'est parfois l'inverse qui se produit.

(Nous n'essaierons pas de décrire en détail les pouvoirs des shroudlings, ni d'en chiffrer la valeur en points : à chaque MJ d'en décider à sa guise.)

Les shroudlings étaient des adversaires forts dangereux, capables de transformer ceux dont ils suçaient le sang en serviteurs : les goules. De surcroît, ils étaient difficiles à tuer, peu vulnérables aux armes conventionnelles (les armes en argent étant en revanche tout à fait efficaces contre eux). Ils se mouvaient sans difficulté au soleil, et ne craignaient

ni les gousses d'ail ni les crucifix. Volants les capacités de déplacement en Ombre d'autres êtres, ils conduisirent contre Ambre une redoutable armée. Les Princes Osruc et Finndo tombèrent en affrontant ces créatures. Finalement, Obéron et Dworkin mirent au point, en utilisant des capacités mystiques dérivant sans doute du pouvoir de l'Ordre, un piège capable de retenir les shroudlings. Nul ne sait plus désormais comment, mais ils créèrent un espace dimensionnel particulier, reflétant le château d'Ambre : un étrange palais aux murs couverts de miroirs, appelé le Château des Reflets. C'est là que, la Licorne sait par quel prodige, ils emprisonnèrent les redoutables vampires. Par la même occasion, ils créèrent au château d'Ambre la Galerie des Miroirs, corridor magique dont l'une des fonctions, aujourd'hui oubliée, était d'observer le Château des Reflets. Plus tard, Obéron créa les miroirs de Rebma dans la même intention.

Ce Château, réplique de celui d'Ombre sous un ciel prismatique, n'avait aucune issue ! Pourtant, les shroudlings n'étaient pas condamnés à périr : Obéron avait placé à leur disposition un chaudron magique, se remplissant chaque jour de sang : de quoi assurer leur survie. Obéron était fasciné par les shroudlings et projetait de trouver un moyen de se servir d'eux, peut-être contre les Cours du Chaos. Il attendait pour cela de voir s'ils parviendraient à s'adapter à leur environnement, pour acquérir de nouveaux pouvoirs.

Car dans les souterrains du Château des Reflets, dans la salle correspondant à celle de la Marelle, se trouvait un démentiel Labyrinthe des Miroirs, un espace non-euclidien comprenant de multiples glaces aux propriétés étranges. Nombre de shroudling tentèrent de franchir ce Labyrinthe, pensant qu'il cachait l'issue de leur prison, mais beaucoup y moururent, ou sombrèrent dans la folie ou essayant. Les shroudlings n'avaient jamais été très nombreux et, suite à

ces pertes, ils se trouvèrent réduits à un petit clan assez similaire à la Maison Royale d'Ambre.

Enfin, l'un d'eux, nommé Ludovic, parvint au centre du Labyrinthe. Il acquit au cours de sa traversée une compréhension instinctive de la magie du Château : il était désormais capable de traverser les miroirs, pour se rendre partout en Ombre, en Ambre ou au Chaos, pourvu que le point d'arrivée comporta un miroir dont il puisse sortir. Fort de cette capacité, il rejoignit les siens, dont il devint aussitôt le chef, et leur apprit tout ce qu'il pouvait leur faire comprendre par des mots. Grâce à ses conseils, d'avantage de shroudlings furent capables de traverser le Labyrinthe. Obéron aurait donc dû agir pour manipuler les vampires en se servant de la Galerie des Miroirs, mais à ce moment là, le roi était absent, retenu par les événements qui précédèrent la Guerre de la Marelle. Aussi les shroudlings furent-ils libres d'agir à leur guise.

Rapidement, deux factions émergèrent parmi eux.

Les bellicistes étaient bien décidés à prendre une revanche sanglante sur Ambre pour leurs longs siècles d'emprisonnement.

Les pacifistes estimaient n'avoir rien à gagner à une reprise des hostilités et préféraient la perspective de traiter avec les ambriens (ou pourquoi pas les chaosiens) pour acquérir plus de pouvoir et de reconnaissance.

Ludovic lui-même était indécis.

Enfin, lassé de ces atermoiements, Vladimir, l'un des bellicistes, s'infiltra en Ambre...

Les PNJ notables

Benedict

Seul Prince survivant de la Guerre contre les shroudlings, Benedict était jeune à l'époque, mais il en garde un vif souvenir et pourrait sans doute apprendre bien des choses aux PJ, s'ils allaient lui rendre visite. Car pour

l'instant, il est très occupé avec ses bonsaïs, et ne se doute de rien...

Dworkin

Il est probablement l'ambrien vivant à en savoir le plus sur les shroudlings et le Château des Reflets, et pourrait donc être d'une aide précieuse, mais personne ne l'a vu depuis longtemps et nul ne sait où le trouver. Vous savez comment sont ces vieux morosophes : jamais là quand on a besoin d'eux. Et de toute façon, même quand on les trouve, on ne comprend rien à ce qu'ils racontent...

Corwin

Si vos joueurs sont des néophytes de l'univers d'Ambre, une perspective tout à fait amusante s'offre à vous : celle de les induire à penser que Corwin est un vampire. Si, si ! Après tout, c'est un beau ténébreux romantique aux troublants yeux verts, pleurant la mort de son amour incestueux, toujours vêtu de noir et argent, qui aime à aller s'asseoir sur sa tombe pour y déclamer des ballades mélancoliques. N'a-t-il pas tout du Toréador ? En plus, il fréquente rarement les repas familiaux. Certes, nous savons qu'il préfère confectionner ses propres plateaux repas, charcuterie et fromage, accompagnés d'une bonne bouteille... Mais vos joueurs pourraient bien s'imaginer qu'il s'esquive pour aller boire du sang.

Fort heureusement, ce n'est pas le cas. Corwin est toujours notre bon vieux Corwin, et semblable à lui-même, il n'a rien vu, rien entendu, n'est au courant de rien, ou a tout oublié. A la toute fin de la campagne, il s'exclamera peut-être : « Bon sang, mais c'est bien sûr ! Obéron m'a tout raconté sur les shroudlings il y a deux siècles, mais ça m'était sorti de l'esprit ! » Bref, rien à en tirer.

Par contre, Vladimir a quelque chose à tirer de Corwin : il est le seul à savoir où se procurer une poudre capable de faire fonctionner des armes à feu en Ambre, et ce fait est bien

connu. Pour Vladimir, cette poudre serait un atout précieux, et il aimerait bien faire de Corwin sa goule, pour le contraindre à lui en révéler les secrets. Mais une attaque directe contre l'ambrien serait fort risquée : Corwin est un rude bretteur, et il possède cette curieuse épée d'argent que Vladimir n'aime pas du tout. Le vampire est donc à l'affût d'une occasion de tendre quelque piège à Corwin, probablement en se servant de miroirs et de l'aide d'autres shroudlings ou de goules.

Julian

Le pauvre Julian a été trop perspicace pour son propre bien. Il était l'ami le plus proche de Caine et même les talents d'imitateur de Vladimir étaient insuffisants pour l'abuser sur le long terme. Le Protecteur d'Arden commençait à flairer quelque chose de louche. Vladimir s'en aperçut et n'eut d'autre choix que d'agir. Il attaqua Julian par surprise lors d'une promenade en Arden, et fit de lui une goule. Depuis, Julian, asservi par sa nouvelle condition, est contraint de maintenir les apparences. Il se comporte donc comme de coutume, ou presque. Mais il a développé une tendance alarmante à chasser seul, et à boire le sang chaud de ses proies (ainsi que celui des éventuels témoins gênants qui l'auraient vu faire).

Julian attend les ordres de Vladimir pour agir. En cas d'attaque des shroudlings contre Ambre, Julian enverra ses rangs d'Arden vers de fausses pistes pour laisser passer les troupes d'invasions, et ne dévoilera son changement de bord que le plus tard possible.

Llewella

La princesse rebmienne devait jouer un rôle crucial dans le plan d'Obéron visant à utiliser les shroudlings. Le vieux roi avait créé les miroirs enchantés de Rebma afin de permettre à sa fille d'observer facilement le Château des Reflets et, en cas de besoin,

de l'influencer. Llewella avait assimilé les principes de base de l'utilisation des miroirs, et conformément à la volonté paternelle, elle espionnait donc les shroudlings, observant leurs progrès dans le Labyrinthe des Miroirs. Le jour où Ludovic parvint au centre du Labyrinthe, elle était justement en train de regarder la scène via un des miroirs de Rebma. Malheureusement, Ludovic venait de développer des perceptions mystiques que ni Llewella ni Obéron n'avaient imaginées. Il comprit immédiatement qu'il était espionné et jaillit aussitôt du miroir pour attaquer la princesse. Il n'eut pas de mal à faire d'aile une goule. Depuis, Llewella reste le plus souvent à Rebma, jouant le rôle d'agent de renseignement au service des shroudlings. Si les vampires décidaient de s'emparer de Rebma, la princesse ferait en sorte que la cité marine soit infailliblement envahie de l'intérieure.

Vladimir

Vladimir, fils aîné du roi Ludovic, est l'un des principaux membres de la fraction belliciste au sein du clan des shroudlings. Il estime que les ambriens doivent payer pour les longs siècles d'emprisonnement de son peuple. Il considère aussi qu'en s'appropriant le sang des ambriens (éventuellement en faisant d'eux des goules pour conserver des réserves d'hémoglobine), les shroudlings pourront s'approprier les pouvoirs de la Marelle et devenir les maîtres de l'Ordre dans l'univers.

Vladimir a donc quitté le Château des Reflets et s'est aventuré en Ambre, profitant des désordres causés par la Guerre de la Marelle. Il a assassiné Caine, a bu son sang, et a assumé son identité, en prenant son apparence grâce à ses grands talents de métamorphe. Il a ensuite proprement égorgé le cadavre de Caine, pour ne pas laisser de marques de crocs trop visibles, et c'est ainsi que Corwin a découvert le corps, dans l'histoire que nous connaissons bien.

Profitant du sang d'Ambre coulant dès lors dans ses veines, Vladimir alla aussitôt franchir la Marelle. Il se téléporta en Ombre et y resta quelques temps, grisé par ses nouveaux pouvoirs : c'est pourquoi il ne prit pas immédiatement la place de Caine. Mais, collectant des informations en Ombre, près de la Route Noire, ainsi que par le biais des miroirs, il put se faire une idée assez juste de la situation et décida d'intervenir. Il joua donc le rôle du *deus ex machina* lors de l'ultime bataille de la Guerre de la Marelle, en éliminant Brand.

Depuis, Vladimir attend son heure. Il est parfaitement bien intégré à la vie du château d'Ambre. Personne ou presque ne le suspecte, et certains vont jusqu'à le considérer comme un héros. Il prépare le terrain pour lancer un coup de force, à la tête des bellicistes, et pour s'emparer d'Ambre. Pour ce faire, Vladimir a été attaqué plusieurs notables pour les transformer en goule. Le dernier en date est Lord Danesh : avoir le capitaine de la garde à son service serait bien sûr précieux en cas d'attaque contre le château. Malheureusement, alors qu'il s'apprêtait à achever le processus en faisant boire de son sang à Danesh, Vladimir a été interrompu par l'approche de Gérard. Il a donc dû fuir, laissant là le cadavre de sa victime, sans avoir pu en faire une goule.

Mais Vladimir a deux autres problèmes. Le premier est la soif de sang qui le ronge. Ce n'est pas un aliment très facile à trouver en Ambre. Bien sûr, Vladimir peut se rendre en Ombre via un miroir pour s'y gorger de sang à sa guise, mais à force d'utiliser ce pouvoir particulier, il craint d'attirer l'attention d'un des Ambriens les plus versés en arts occultes, tels que Fiona ou Bleys. Et ces deux-là sont des coriaces auxquels Vladimir n'ose pas s'attaquer pour l'instant.

Enfin, le sang d'Ambre de Caine commence à faiblir en lui, et les pouvoirs

de la Marelle à se déliter. Il a tenté de boire du sang de Julian pour parer à cela, mais le fluide vital d'une goule semble se montrer moins efficace. Pour stopper ou du moins ralentir ce processus, Vladimir est contraint de passer la Marelle plus souvent que de raison, ce qui a pour effet de stabiliser son pouvoir. Mais c'est épuisant, dangereux, et cela risque fort de finir par attirer l'attention de quelqu'un. Vladimir aimerait trouver une solution plus durable, peut-être grâce à des expériences génétiques sur le sang qui procureraient aux shroudlings un pouvoir permanent sur Ambre. Mais en attendant, pour parer au plus pressé, Vladimir pourrait bien aller sucer le sang d'un autre ambrien, ce qui résoudrait provisoirement ses deux problèmes. Il préférerait cependant ne pas en arriver trop vite à une si périlleuse extrémité.

Enfin, Vladimir a été prévenu par les bellicistes de l'arrivée de Marishka, mais il ignore quelle apparence elle a revêtu et se tient sur le qui-vive. En ce qui concerne ses capacités, Vladimir est un métamorphe accompli, un combattant redoutable, et possède une psyché élevée et une endurance classée. Il possède bien sûr les capacités de vampirisme et de maîtrise des miroirs.

Viviane

Viviane est la nouvelle suivante de Flora. Une ravissante jeune fille blonde aux manières parfaites. Douce, gentille, enjouée et sympathique, Viviane pourrait briser bien des cœurs. Mais elle n'est pas là pour ça. De son vrai nom Marishka, Fille de Ludovic, membre de la faction pacifiste des shroudlings, elle a été envoyée pour stopper Vladimir avant qu'il ne compromette définitivement des relations possibles entre Ambre et le Château des Reflets. Grâce à des membres de sa faction ayant surpris des propos des bellicistes, Marishka sait que son frère se cache quelque part dans le château d'Ambre, mais elle ignore sous quel

visage. Elle a donc dû se trouver un allié dans la place. Alors que Florimel s'admirait dans sa glace, Marishka lui ait donc apparu par surprise, et lui a lancé un assaut psychique destiné à s'assurer qu'il ne s'agissait pas de Vladimir. La conversation aurait pu dégénérer, mais aucune des deux femmes n'ayant vraiment envie de se battre, elles parvinrent à se mettre d'accord. Florimel accepta d'accueillir auprès d'elle la shrouding, sous un faux nom et une fausse apparence. Florimel n'a parlé de cela à personne d'autre : on ne sait jamais qui pourrait être un vampire ou une goule, n'est-ce pas ? Marishka essaie donc de découvrir qui est Vladimir, mais elle a les mêmes problèmes d'alimentation en sang que lui. Si elle parvient à localiser son frère, elle tentera de la capturer discrètement, peut-être avec l'aide d'autres pacifistes : il serait fâcheux qu'Ambre découvre l'existence des shroudlings dans de telles circonstances.

Au niveau de ses capacités, Marishka est une métamorphe comme son frère. C'est également une magicienne douée, à la psyché élevée mais aux autres attributs communs.

Conclusion

Voici donc la situation à laquelle les PJ vont être confrontés. En fonction de leurs actions, mille situations imprévisibles peuvent se présenter. Toutefois, si les choses dégénèrent en conflit ouvert, les PJ pourraient être amenés à penser qu'il serait bon de détruire le Château des Reflets : sans lui, les shroudlings perdraient tous leurs redoutables pouvoirs liés aux miroirs. Le moyen d'y parvenir n'est pas forcément évident, mais après tout, ce Château a été créé par des pouvoirs liés à ceux de la Marelle, et sans doute ne résisterait-ils pas au Joyau du Jugement. C'est là une possibilité, parmi bien d'autres, de parer à la menace vampire. Bien d'autres questions doivent trouver des répon-

ses : par exemple, les goules peuvent-elles revenir à leur état normal, et si oui, comment ? Chaque MJ trouvera ses propres solutions.

Rappel : ce 16^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hika.ki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Haagen (en sa qualité de gagnant du 15^{ème} concours) :

- thème : Mystérieux(se-s) inconnu(e-s) ;
- élément : poudre.