

Les tricheurs

par Damuel

L'assassinat d'un diplomate chaosien sur le sol ambrien provoque une enquête épineuse menée par des hauts-dignitaires de chacun des royaumes impliqués. S'agit-il d'un crime anti-Chaos ? anti-Ambrien ? ou bien le moyen pour mystérieux protagoniste encore inconnu de se procurer une arme aussi rare que crainte...

Ce scénario pour Ambre se situe entre les deux cycles et peut constituer l'amorce d'une campagne. Comme tout scénario pour Ambre, adapter cette aventure à un autre jeu nécessite un certain travail. Les personnages sont idéalement 3 ou 4. L'un d'eux doit être obligatoirement un prince d'Ambre reconnu comme tel. L'action se situe sur les flancs du Kolvir, donc tout effet magique spectaculaire est à proscrire.

Scène 1 : La donne.

Le seigneur Krif Amblersh, diplomate à l'ambassade du Chaos en Ambre, le seigneur Henden, assistant du roi Random et le comte Orgon Malkere, diplomate begman ont tous trois un talent commun : ils trichent admirablement bien aux cartes. Bien que leur charge respective leur impose une distance protocolaire lors de rencontres officielles, ils aiment à s'adonner à leur vice préféré dans un établissement discret sur le port d'Ambre récemment acquis par Orgon : *le Bre-lan de Fous*.

En cette nuit de printemps, Orgon y a invité ses deux adversaires à taper le carton. Ils ont joué jusqu'au petit matin.

Un incident a cependant troublé leur jeu. Un homme, à l'extérieur, éméché semblait-il, s'est mis à hurler son dégoût du Chaos, à pesté contre le démon Krif, avant de se décider finalement à s'en aller.

Dans la matinée, Margis, un pêcheur, attrape dans ses filets le corps sans vie de Krif Amblersh.

Scène 2 : Une enquête collective.

L'affaire est d'importance. Les Cours du Chaos réclament des comptes, demandent comment Ambre a pu laisser un diplomate mourir sur son territoire. Les dirigeants de Begma craignent que ne soit rejetée sur Orgon la culpabilité, afin d'éviter un casus belli entre Ambre et le Chaos.

Par soucis de transparence, l'enquête sera menée par un groupe composé de dignitaires de chacun des trois royaumes concernés.

Les PJ sont ces enquêteurs. Aucune des parties en présence ne souhaite une guerre. On a donc recommandé à chacun des PJ de garder un œil sur les autres mais de ne faire de la rétention d'information que si c'est réellement nécessaire.

Scène 3 : Les premiers pas.

L'étude du corps révèle que le diplomate est mort d'un coup de lame à la base du crâne. Le fer a transpercé le cerveau. Vu l'état de la chair, le cadavre n'est pas resté longtemps dans l'eau. Le paquet d'Atouts a disparu.

Margis, un jeune homme du genre « mauvais garçon », raconte que le

corps était lesté par une pierre. Un personnage begman remarquera qu'il a l'accent d'Eregnor, une région de Begma revendiquée par le royaume de Kashfa.

Orgon Malkere explique qu'hormis l'incident de l'homme ivre, la partie s'est passée sans problème et se félicite d'avoir gagné quelque argent. Durant tous les interrogatoires, il réponds avec un zèle presque ridicule, comme s'il était convaincu d'être le centre de toutes les suspicions.

Henden, quant à lui, renseigne les PJ avec plus de quiétude. Il les accueille dans son bureau au palais d'Ambre et répond entre deux signatures de registres et autres ordres de transfert de fond. Il est agité et impatient (cf *Chevalier d'Ombre*). Il confirme les dires d'Orgon, à ceci près qu'il précise que celui-ci avait perdu une fortune et même des terres lors des parties précédentes. Ses pertes se sont faites majoritairement au profit de Krif.

Scène 4 : La piste du mystérieux inconnu.

Des témoins décrivent l'homme ivre comme un jeune homme solide, roux, habillé comme un duelliste. Les membres de la garde qui patrouillaient sur l'itinéraire de retour de Krif affirment avoir croisé cet homme.

Il faudra faire le tour des tavernes et auberges pour le retrouver. Le tenancier de *la Cambuse* affirme qu'un type, correspondant à la description, a pris une chambre chez lui. Il semble être un gentilhomme que la guerre a brisée. Il a passé une partie de la soirée de la veille à boire puis est parti ; il n'est revenu dans sa chambre qu'en fin de matinée et s'y trouve toujours actuellement.

Les PJ le retrouvent endormi, affalé sur une paillasse sale, une lame encore tachée de sang près de lui. À côté de lui se trouve une bourse pleine d'argent en devise inconnue.

L'inconnu n'oppose pas la moindre résistance. Il se laisse arrêter en marmonnant, visiblement moins perturbé par les PJ que par la gueule de bois. Même après avoir dessoulé, le suspect refuse de parler. Si les PJ choisissent de le torturer, il se révélera plutôt résistant mais finira par donner son nom : Od' Lanir. Il prétendra qu'un type balafre l'a payé pour tuer Krif Amblerash. Il ne sait pas de qui il s'agit mais déclare l'avoir déjà vu en compagnie de dissidents à l'ordre ambrien.

Après l'interrogatoire, Od' Lanir est jeté dans les cachots d'Ambre.

Scène 5 : La devise.

Pour connaître l'origine de la monnaie dans laquelle Od' Lanir a été payé, il faut se renseigner auprès de l'expert dans le domaine : le seigneur Henden. Celui-ci mènera les PJ vers la salle des coffres (dont seuls Random et lui possèdent une clé). Seul le prince d'Ambre est invité à l'accompagner à l'intérieur. La salle des coffres est divisée en plusieurs petites pièces qui contiennent diverses formes de richesses : devises, lingots, bijoux, meubles...

Toutes les pièces sont accessibles sauf une qui est close par une porte sans poignée, marquée de signes ésotériques entre lesquelles apparaissent les noms des princes d'Ambre et celui du

roi. Si on l'interroge, Henden explique que cette pièce renferme des armes. Une magie, basée sur la Marelle, empêche quiconque n'est pas de la famille royale d'y pénétrer. Le PJ prince d'Ambre peut ouvrir la porte en y appliquant quelques centilitres de son sang. Dans ce cas, il trouvera au-delà des caisses remplies de fusils automatiques qui furent vraisemblablement récupérés après la bataille de Garnath. Henden refusera de laisser le PJ se servir.

Après une fouille dans l'une des pièces, Henden trouvera l'origine de la devise : il s'agit d'une ancienne monnaie Kashfiennne.

Scène 6 : La piste de l'alchimiste.

Une enquête révèle qu'un alchimiste vivant plus au nord, un balafre nommé Varrindal, a souvent pesté contre le règne des « tricheurs », ces princes d'Ambre qui maintiennent le peuple dans la pauvreté alors qu'eux peuvent amasser des trésors en une journée, ceux-là même qui pactisent avec leurs anciens ennemis chaosiens.

L'atelier de Varrindal est au centre d'un marais puant. Comme le pont a brûlé, il faut que les PJ traversent l'eau stagnante. Après s'être fait piquer par des douzaines de sangsues, ils parviennent à la demeure délabrée où ils trouvent, parmi le capharnaüm le jeu d'Atout de Krif. Arrêter le vieux Varrindal n'est pas un problème. L'alchimiste nie les accusations.

Scène 7 : Et dix de dern...

Le surlendemain matin, on retrouve les gardes de la salle des coffres assassinés. La pièce close a été ouverte et les armes contenant la poudre d'Avalon ont disparu. Sur le sol, on trouve des sangsues écrasées. Henden a disparu. De même, la cellule de Od' Lanir est vide.

Pour voir...

Rinaldo (Od' Lanir) s'est associé à Henden, qui désapprouve le règne de Random, pour s'emparer de la poudre d'Avalon. Henden a accès aux coffres mais a besoin du sang d'un membre de la famille royale pour ouvrir la pièce scellée. Plutôt difficile à se procurer sans mourir. Rinaldo assassine alors Krif en s'assurant que l'enquête mène à lui. Puis il demande à Margis, un de ses fidèles, de feindre de retrouver le corps. Comme prévu, l'affaire nécessite qu'un prince d'Ambre en personne mène l'enquête. Rinaldo se laisse capturer et mène les PJ vers un boucémissaire (Varrindal) dont le marais a été préalablement infesté de sangsues, et le pont brûlé. Cerise sur le gâteau, le paquet d'Atout de Krif est caché dans l'atelier. Henden aide Rinaldo à s'échapper grâce à un contact d'Atout.

À présent, Rinaldo possède la poudre d'Avalon (cf deuxième cycle) mais les PJ pourraient bien continuer l'enquête et perturber ses prochains plans (l'assassinat de Bleys et Caine).

Les PJ ont les cartes en main.

* * * * *

Rappel : ce 16^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.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.