

# Quand le serpent s'essaie à une nouvelle stratégie

*Un scénario pour Ambre*

*L'idée de base : après des éons consacrés à sa lutte permanente contre la licorne, le serpent a essayé de renvoyer au néant la Création, issue du joyau du jugement, oeil gauche du Serpent (incarnation du Chaos) arraché d'un coup de sabot magistral (coup critique à mon avis) par la Licorne. Jusqu'à ce jour, il s'est principalement attaqué à la Marelle et à Ambre. Mais il a récemment eu l'idée de considérer ce conflit dans une perspective plus vaste.*

Après tout, il serait possible de remonter d'un cran, en tentant de briser le lien fondamental entre le Joyau du Jugement et la Marelle. L'arme logique pour le faire ? Utiliser son oeil droit pour, à une échelle mystique, perturber le lien entre l'œil gauche et la Marelle. Pour ce faire, il convient de se séparer également de son oeil droit, en le plaçant (dans une logique métaphysique) dans la même « situation » que l'œil gauche, afin que la Marelle, qui était « en phase » avec le tracé inscrit dans l'œil gauche, se retrouve « déphasée » avec la le mix des tracés inscrits dans l'œil gauche et dans l'œil droit. Simple, non ?

L'idée sous-jacente, c'est que les tracés des deux yeux sont différents, à la manière des hémisphères du cerveau humain : le gauche pour la partie logique, analytique (Ordre), le droit pour la créativité, l'intuition (les bons côtés du Chaos).

## Ce qui s'est passé

Le Serpent s'est volontairement mutilé et arraché l'œil droit, au fond de l'Abysses. Il sait que la Licorne est ainsi piégée, puisque les deux yeux sont désormais à la même « distance » métaphysique du Serpent, et exercent ainsi la même influence sur la Réalité. Même si la Licorne récupère cet oeil, cela ne changera rien à la situation. A partir de cet instant fondateur, le lien entre la Marelle et la Réalité va se distendre progressivement, entraînant ainsi une perturbation dans laquelle réside l'aspect « infection d'espace vital ».

Les Ombres s'étendant entre les Cours du Chaos et Ambre vont progressivement se retrouver isolées. Suivant des lignes de rupture inconnues, un certain nombre de points nodaux vont se déclencher au sein de l'espace des Ombres. De ces points, la contagion va gagner peu à peu, formant des « sphères » de l'espace des ombres s'étendant peu à peu, rendant de plus en plus d'Ombres inaccessibles.

Mais ce n'est pas de cette manière que les joueurs vont prendre conscience du phénomène. En effet, la Marelle est également inscrite en eux, de par leur généalogie. Sa décorrélation d'avec la réalité va se traduire par une perte progressive de capacités intellectuelles, à la manière de Dworkin dans le premier cycle suite à l'endommagement de la Marelle, mais de manière plus générale et diffuse.

La MJ doit faire monter la paranoïa, en glissant des remarques, d'abord isolées puis de plus en plus fréquentes : tu n'arrives plus à te rappeler le nom de tel serviteur. Tu ne te souviens plus de la texture du ciel de telle Ombre, et ne peux donc t'y rendre. Tu ne te souviens plus de qui Corwin était le frère. etc. L'objectif est que les joueurs psychotent, cherchent à identifier les sortilèges dont ils sont la cible, avant que les informations ne convergent et leur permettent de faire la parallèle entre ce qui se passe dans les ombres et en eux.

L'aspect contre la montre est évident : le point d'équilibre ne sera atteint que lorsque

toutes les ombres seront inaccessibles (jonction des sphères d'isolation dans l'espace des ombres) et tous les Ambriens lobotomisés (en fait, très logique Alzheimer).

En fait, plusieurs solutions sont possibles. De la plus simple (scénario) à la plus complexe (idée de campagne) :

- argumenter avec le Serpent en lui faisant remarquer qu'il sacrifie trop dans sa lutte avec la Licorne, en ne la blessant pas elle, mais simplement en détruisant en bonne partie son oeuvre : rien n'empêchera la Licorne d'utiliser les deux yeux pour refaire la même chose, ou créer autre chose, et le Serpent sera aveugle à ses agissements. En fait sa stratégie est une fausse bonne idée, qui lui fait gagner une bataille mais perdre la guerre ;
- récupérer l'œil droit et le placer au centre de la Marelle primordiale, afin qu'elle se mette en harmonie avec l'œil droit sans modifier son tracé issu de l'œil gauche ;
- récupérer l'œil droit et tracer une nouvelle marelle issue de cet oeil, afin que l'influence des deux yeux s'imprime sur la Réalité (jurisprudence Marelle de Corwin) sans nécessiter une impossible évolution de la Marelle Primordiale (celle de Corwin étant issue du même oeil, elle ne compte pas) ;
- retracer la Marelle primordiale à deux, en se tenant la main, chacun observant le tracé de l'un des yeux ?

Si cette idée est utilisée pour une campagne et non un scénario, en glissant peu à peu des éléments aux joueurs sur plusieurs parties, il faut une diversion plus pragmatique à ce thème métaphysique. On peut alors considérer que la mutilation et l'apparition au fond de l'abysse de l'œil droit du Serpent a éveillé un écho auprès de celui qui fut le plus « hémisphère droit » des Ambriens, de tout temps : Brand.

De là, on trace les trames habituelles...

Points non creusés permettant de customiser :

- le Serpent a-t-il agi seul ou a-t-il du demander à quelque entité de lui arracher son oeil droit ?
- le Serpent a-t-il conservé l'œil, l'a-t-il confié à une tierce personne, ou une tierce personne l'a-t-elle trouvé / dérobé ?

Utilisation des vieux Ambriens génération 0, 1 (s'il vit encore) ou 2 :

- ils sont confrontés au même problème que les joueurs, et ne sont pas forcément mieux armés que ces derniers pour analyser / affronter cette menace. On pourrait même considérer qu'ils sont encore plus affectés, car reliés par la Marelle à la Réalité depuis plus longtemps : leur construction psychique, personnalité, imagination est beaucoup plus teintée Marelle que celle des nouveaux arrivants, et mieux encore que celle des nouveaux arrivants qui n'ont pas encore traversé la Marelle.

\* \* \* \* \*

Rappel : ce 4<sup>ème</sup> concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par le Père Carmody (en sa qualité de gagnant du 3<sup>ème</sup> concours) :

- thème : infection d'espace vital ;
- élément : contre la montre