

## Ambre, le jeu de rôles sans dé - 1/2

**En 1970, Roger Zelazny publie le premier tome du cycle des Princes d'Ambre. Lors de sa mort en 1995, la série contient une dizaine de romans, et un jeu de rôles. Bien que le cycle ne fut pas achevé il fit l'effet d'une petite révolution dans le monde de la fantasy, qu'en est-il du jeu éponyme ?**

Avant d'aborder le jeu en lui même, il convient d'en décrire un peu l'univers : dans la vision de Zelazny le monde primordial n'est qu'un ensemble stable et uniforme, puis vint le Chaos qui s'étendit sur cette univers primordial. En son centre se trouve le Logrus, sorte de labyrinthe en perpétuel mouvement.

Malgré les conditions difficiles dû à la versatilité de ce monde chaotique, les Hommes naquirent et s'adaptèrent tant bien que mal. Ils fondèrent un puissant empire et vivèrent plus ou moins heureux, jusqu'à ce que l'un d'eux change à jamais la donne.

Il s'appelle Dworkin et il a trouvé le pouvoir de créer une seconde entité opposée au Logrus, une force de l'Ordre qui prend la forme d'une sorte de gigantesque Marelle tracée au sol, et au dessus de laquelle il demande à son fils Obéron de bâtir la cité d'Ambre.

Ce qui suivit fut totalement imprévu : entre les deux entités, l'Ordre et le Chaos, une infinité de mondes furent créés (dont le notre). Imaginé un dégradé de "couleurs" entre le noir du Logrus et le blanc de la Marelle, chaque niveau de gris différent serait un monde à part entière, peuplé d'humains, de monstres où même de chenilles fumant le narguilé, couchées sur un champignon.

### Le rôle du joueur

Dans le jeu, le joueur dirige un prince d'Ambre de la troisième génération. En tant que descendant du roi Obéron, les joueurs disposent de certaines capacités : une force et une intelligence surhumaine, l'immortalité, et surtout la possibilité de voyager dans les mondes (ou Ombres) situés entre la Marelle et le Logrus.

Pour vous faire une idée du potentiel des personnages, autant prendre quelques exemples : un prince d'Ambre ne rate jamais sa cible quand il tire une flèche, il est en mesure de battre tout les grands joueurs d'échecs, de se battre à l'épée plusieurs jours d'affilés, de contrôler les pensées d'un humain, etc.

Votre personnage commence donc au plus haut de l'échelle sociale, avec pour seuls ennemis réels les Ambriens des générations antérieures. Car les complots et les trahisons sont légion à la cour d'Ambre : ne jamais faire confiance à un autre Prince d'Ambre est la première chose que l'on vous apprend.

Vous devrez donc vous faire des amis, acheter des protecteurs, séduire vos pairs par votre bravoure et votre intelligence, tout en gardant à l'esprit que l'ami de l'un est l'ennemi de l'autre.

Ambre vous proposera autant d'analyses que de combats. Vous serez baladé entre la liberté que vous fournit vos pouvoirs surhumains, et votre méfiance envers votre propre famille, ce qui rend la plupart des campagnes de ce jeu passionnantes !

### Un jeu à l'opposé des publications habituelles

Ambre dispose de deux particularités importantes qui ne se retrouvent à ma connaissance dans aucun jeu de rôle.

#### Un dé ! Pour quoi faire ?

L'absence de l'utilisation du dé est un élément important de ce jeu ; si le facteur chance existe, il est entièrement géré par le Maître du Jeu. Par exemple lors d'un combat c'est le meilleur combattant qui gagne, idem lorsque vous essayez de briser une chaîne : ou votre force est suffisante, ou elle ne l'est pas. Pas besoin de dé dans tout ça !

Bien sur les combats ne se jouent pas entièrement là dessus, il vous sera toujours possible de tricher, car l'honneur et la loyauté ne sont pas les qualités privilégiées des Ambriens.

## Ambre, le jeu de rôles sans dé - 2/2

### Un espace infini

La seconde particularité de ce jeu, qui selon moi en fait toute la force, est la possibilité pour le joueur de se balader dans une infinité de monde différent. Comprenez par le terme "infinité" que tout les mondes possibles existent dans Ambre, et que leurs aspects dépend de l'infinité de "dosages" différents entre Ordre et Chaos. Les possibilités de ce jeu sont donc potentiellement infinies ! Si vous êtes fan de Star Wars rien ne vous empêche de vous retrouver sur l'Etoile Noire à commander la destruction d'une planète, vous pouvez même vous rendre visite à vous même sur l'Ombre Terre, et pourquoi pas en profiter pour découper la tête de votre professeur de philo !

Une telle liberté spatiale peut donner naissance à des campagnes immenses et passionnantes, vous en trouverez de nombreux exemples par la lecture des romans de Zelazny.

### Un peu de technique

Nous allons maintenant aborder l'aspect technique de ce jeu, en commençant par la méthode de tirage des personnages. Il fallait bien sur s'acquitter de l'utilisation du dé, Erik Wujcik a donc conçu un système d'enchère très intelligent : chaque joueurs disposent d'une centaines de points au départ, ils devront les répartir entre leurs différents attributs (Force, Psyché, Combat et Endurance), mais ils pourront aussi les utiliser pour acheter des armes, des protecteurs ou du Karma (de la chance).

Par exemple pour l'attribut Combat, chaque joueur fait une mise de départ, et les enchères commence jusqu'à l'abandon de l'un des deux derniers enchéreur. Le joueur qui possédera le maximum de Combat sera capable de battre tout les autres joueurs sur cet attribut. La présence d'un groupe de joueurs est donc obligatoire pour jouer à Ambre.

Une fois la création du personnage effectuée, la liberté du jeu apparaitra autant au Maître du Jeu qu'aux joueurs. Car le monde d'Ambre recèle encore de très nombreux mystères, dont seul le Maître du Jeu pourra fournir les explications.

### Conclusion

Ambre n'est pas un jeu banal, comparé aux standards des jeux de rôles ; c'est à la fois ce qui fait sa force, mais aussi le fait que certains Maîtres du Jeu ou joueurs seront rebutés par une telle liberté d'action. Ne pensez pas pour autant qu'Ambre est un jeu facile, les enjeux sont justes très différent de ce que vous avez pu voir habituellement. Vous devrez certainement plus souvent enfermer des Princesses dans un donjon plutôt que de les libérer.