

# LES RÊVES DE MERLIN

*un scénario pour Athanor — La Terre des Mille Mondes*



*Ils avaient abandonné leurs planètes, presque tous leurs animaux et leurs plantes, mais ils gardaient avec eux la vie et l'espoir. D'esprits et de mœurs si différents, ils collaborèrent cependant pour atteindre cette lointaine spirale de lumière et de soleils. Bien que peu survécurent, l'Histoire se souvient de leurs noms.*

*Il advint pourtant un jour où l'Homme devint envahissant et ils lui laissèrent la place, franchissant la plus grande de toutes les Portes...*

**Textes, Plans & Maquette**

Pierre Rosenthal

**Illustrations**

Frédéric Blanchard

Ce livret ne saurait être vendu sans le paravent pour le jeu Athanor



## Introduction

Ce scénario pour Athanor — La Terre des Mille Mondes peut commencer de deux façons différentes. Elles dépendent de votre pratique du jeu de rôle en général, pour vous et vos joueurs. Finalement, le but est le même, le tout est d'avoir le plus de plaisir possible à jouer. Lisez-les donc toutes les deux et choisissez celle qui vous semble la plus appropriée.

Pour mieux comprendre le scénario, vous pouvez aussi vous reporter tout de suite à la fin et lire *L'Histoire des Étoiles Éteintes*.

## Le rêve

Les avatars se connaissent tous, habitant une petite ville de la côte Est (ou Manatan si vous préférez). Ce soir là, ils sont tous chez l'un d'entre eux, pour regarder un vieux film en 2D: *Excalibur*, qui raconte une partie de la légende de la Table Ronde, mettant en scène Merlin l'Enchanteur et Arthur Pendragon.

Une fois la séance terminée, tous repartent chez eux et vont se coucher, prêts à reprendre le travail le lendemain matin. Mais ils ne savent pas que le rêve va commencer...

Demandez à chacun des joueurs le genre de personnage avec lequel son avatar s'identifierait s'il devait vivre dans le monde arthurien. S'il n'a pas d'idée, proposez-lui d'être barde (itinérant), chevalier (de la Table Ronde), barbare (en ambassade auprès du roi), rebouteux (vivant en ermite), apprenti sorcier (plutôt prestidigitateur), prêtre (chrétien), etc. S'il désire être Lancelot, Perceval, Merlin, ou tout autre personnage de la légende, refusez et demandez-lui de choisir un autre personnage.

Une fois le choix effectué, faites-lui décrire ce personnage physiquement, avec quelques attributs de caractère.

Alors que l'avatar s'endort, ses rêves l'emmènent vers l'Angleterre arthurienne. Il sait que c'est la Pâques, un moment où de grandes festivités ont lieu à la cour. En contrebas du château de Camelot, on a construit une lice et des tribunes, où les chevaliers venus de tout le pays vont se rencontrer et s'affronter pour la plus grande gloire de Dieu et du Roi.

Le personnage que désire être l'avatar est là mais presque aussitôt, il a la conviction de reconnaître parmi l'assemblée plusieurs autres personnes. Bien que leurs attributs physiques soient différents, il sait que ceux-ci ne sont autres que les amis avec lesquels il a vu le film. Plus étrange encore, ce rêve lui semble plus logique et plus construit que tous ceux qu'il a fait auparavant. Il sent que s'il parle avec ses amis, ceux-ci lui répondront comme s'ils étaient vraiment présents...

Mais les trompettes résonnent et Arthur va déclarer le tournoi ouvert...

Reportez-vous au chapitre *Un scénario comme les autres*.

## Le jeu

Les avatars se connaissent tous, habitant une petite ville de la côte Est (ou Manatan si vous préférez). Ce soir là, ils sont tous chez un de leurs amis Alex Soung, pour jouer à un «jeu de rôle». C'est un divertissement du XXI<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècle dont Alex a retrouvé diverses règles. Pour cette partie, il a choisi de faire participer ses amis à une aventure dans le monde d'Arthur. Il utilise un système de jeu que seul lui est vraiment à même de comprendre mais cela n'est pas bien important, tant que tout le monde s'amuse.

Il demande à chaque avatar de quel genre de personnage il désire jouer le rôle. S'il n'a pas d'idée, Alex lui propose d'être barde (itiné-

rant), chevalier (de la Table Ronde), barbare (en ambassade auprès du roi), rebouteux (vivant en ermite), apprenti-sorcier (plutôt prestidigitateur), prêtre (chrétien), etc. S'il désire être Lancelot, Perceval, Merlin, ou tout autre personnage de la légende, Alex refuse et lui demande de choisir un autre personnage. Une fois le choix effectué, l'avatar doit décrire ce personnage physiquement, avec quelques attributs de caractère.

Alex Soung commence à raconter: «C'est la Pâques, un moment où de grandes festivités ont lieu à la cour. En contrebas du château de Camelot, on a construit une lice et des tribunes, où les chevaliers venus de tout le pays vont se rencontrer et s'affronter pour la plus grande gloire de Dieu et du Roi.»

Il demande à chacun des avatars de décrire leurs personnages les uns aux autres. Puis il continue...

«Mais les trompettes résonnent et Arthur va déclarer le tournoi ouvert...»

## Un scénario comme les autres

Cette partie de l'histoire doit être racontée de façon un peu différente si vous la jouez «en rêve» ou «en jeu de rôle».

— En rêve, demandez à chacun des avatars ce que son personnage désire faire, puis racontez l'histoire à votre manière, en expliquant bien les échecs et les succès. Si par exemple un avatar décide que son personnage saute sur un cheval au galop et que vous ne désirez pas que ceci arrive, racontez qu'il prend un tel élan qu'il passe au dessus de l'animal et retombe comme une plume de l'autre côté. Le cheval a alors disparu.

— En jeu de rôle, n'ayez pas peur d'être caricatural. En tant qu'Alex, demandez aux avatars d'être plus au jeu, de ne pas raconter des histoires en dehors de la partie, assurez-vous que l'on a amené à boire et à manger. Quand un avatar fait effectuer une action à son personnage, demandez-lui de lancer un dé (à 20 faces de préférences) et racontez ensuite ce qui vous plaît: «Dommage, manqué d'un point!» ou «Bravo, tu as réussi de justesse!».

## L'enlèvement

La scène de départ se déroule donc à Camelot, le jour de la Pâques. Une procession de prêtres descend de la colline où se tient le château, jusqu'au champ de lice. Merlin, un vieil homme à longue barbe blanche, se tient dans la tribune d'honneur derrière Arthur, roi des deux Breagnes. Vous pouvez préciser que quoique ayant les cheveux blancs, l'Enchanteur ne semble pas gâteux (contrairement aux semi-morts). Au moment où les prêtres approchent, Merlin s'éclipse discrètement. Arthur se lève et déclare le tournoi ouvert.

Pour inaugurer la lice, Perceval et Gauvain s'affronteront. Si on s'interroge au sujet de l'absence de Guenièvre, on apprendra qu'elle est quelque peu souffrante. Lancelot est parti chercher un médecin de l'autre côté de la forêt.

Les combats se poursuivent sans que le sang soit versé et Arthur semble heureux du spectacle donné par les chevaliers et ses invités. Mais soudain, un cri retentit et les cloches du château résonnent à toute volée. Une forme noire, nuageuse, gigantesque, à l'aspect d'un immense oiseau de proie au long cou entoure la plus haute des tours.

Les chevaliers ont à peine le temps de s'élancer en direction de Camelot que le sinistre monstre s'envole vers le couchant, entraînant dans ses griffes de fumée une frêle forme humaine aux longs cheveux blonds.

«Guenièvre, s'écrie Arthur d'une voix fêlée! Que tous pourchassent ce dragon.»

Normalement, les rêveurs où les joueurs voudront tous suivre la piste du dragon. Ils peuvent avoir leurs propres chevaux, en «emprunter» un dans la mêlée ou monter à deux sur un seul. Dans la bousculade, Merlin s'approche d'un des personnages (si l'un d'eux est magicien ou barde ce sera celui-là) et lui confie un petit sachet en peau, où figure une rune. Puis il disparaît à nouveau dans la foule.

Si on examine le sachet, on y découvrira une poudre blanche, légèrement crayeuse, sans goût. La rune est prononçable par le personnage qui possède le sachet, elle est en vieux gaëllique.

Alors que la troupe des chevaliers s'ébranlent vers la forêt, nos personnages devraient être à l'avant-garde. A ce moment, un coursier arrive en provenance du château, et l'on aperçoit une silhouette aux longs cheveux blonds à la fenêtre de la tour. ce n'est pas Guenièvre qui a été enlevée mais Gwen sa servante.

Gageons que menés par leur esprit chevaleresque, nos aventuriers continueront malgré tout à pourchasser l'horrible créature.

## La tour sombre

Grâce à leurs prodigieuses capacités d'orientation ou à leur chance, les personnages arrivent à une clairière. En son centre se dresse une tour sombre, impressionnante, dont le sommet luit avec des variations rougeâtres (un peu comme les tours de défenses laser de Manatan, pouvez-vous préciser!). De la plus haute fenêtre s'échappe des bouffées de fumée noire.

Si les personnages s'approchent de la tour, ils seront bloqués par un champ de force magique que rien ne semble ébranler. Disposés en cercle à trente mètres de la tour, des petits cailloux blancs et noirs semblent délimiter le champ de force. Situées à la bordure intérieure, on ne peut les toucher. Si les personnages font trop de bruit, un faisceau rouge jaillira du sommet de la tour et, tel le projecteur d'un mirador, balaiera le pourtour du périmètre protégé avant de se résorber lentement.

Le champ est sphérique et pénètre même dans le sol. Le seul moyen de le briser est de prier avec ferveur et de frapper dessus un grand coup avec une arme. Alors le globe disparaîtra avec un bruit égal à celui d'une centaine de cathédrales de cristal qui se briseraient.

A ce moment, le dragon de fumée noire sort de la plus haute fenêtre et se lance en direction des aventuriers. Il est possible de résister un moment contre l'assaut mais en aucune manière de vaincre cette impalpable créature.

La seule méthode est de prendre la poudre blanche offerte par Merlin, de la lancer, de la jeter, ou de la brûler (la méthode importe peu, la conviction de faire ce qui est nécessaire suffit) et de prononcer la rune. Alors la poudre enflamme, se transforme, et fait jaillir des nimbes un dragon des nuages, blanc comme le lys. Le combat entre les deux entités est titanesque, elles s'envolent, s'attrapent la queue et commencent à tourbillonner, formant un gigantesque Ying-Yang dans le ciel, jusqu'à ce que dans un bruit de tonnerre, les deux dragons disparaissent.

## A l'assaut de la tour

Que vous soyez en rêve ou en jeu, accélérez la fin de l'histoire. Dites aux avatars qu'après cette victoire, les personnages envahissent la tour, tuent le méchant magicien, pillent son trésor, bref la tension est retombée, le reste n'est plus que formalité.

Si vous jouez «en rêve», sautez le chapitre suivant et reportez-vous directement à *Les brumes de Merlin*.

## Fin de soirée

Après avoir terminé votre partie, chacun rentre chez soi, bien fatigué et prêt à jouer une autre aventure la semaine prochaine. Les avatars s'écroulent dans leur lit.

Mais leur sommeil est agité. L'aventure les a tellement troublé qu'il la revivent en rêve sauf qu'au moment où ils s'apprentent à quitter la tour...

## Les brumes de Merlin

Faites faire à chaque avatar un test sur son Intuition au niveau 5, et demandez qui réussit. Puis commencez à raconter le rêve que fait chaque avatar.

Le paysage est devenu entièrement brumeux, des volutes de fumée obscurcissent encore plus votre vue et il vous semble sentir comme une odeur de sucre (de barbe à papa précisez-vous à ceux qui ont réussi leur test). Peu à peu, vous distinguez une silhouette qui s'approche. C'est Merlin, ou tout au moins quelqu'un qui ressemble au Merlin que vous avez rêvé. Il s'adresse à vous:

«Rêveur, j'ai besoin de vous et de vos compagnons! Le pays des fées est menacé par des hommes de votre monde. Ils se sont introduits en forêt de Brocéliande et se sont rendus coupables de pillage. Il faut que vous m'aidiez. Seuls des hommes de ce côté-ci peuvent encore m'apporter leurs connaissances».

A ce moment, ne racontez la suite qu'à ceux qui ont réussi leur tirage (sauf si tous ont échoué, auquel cas continuez quand même).

«Je ne peux rester en contact bien longtemps. Je vous reverrais la prochaine nuit si je le peux encore. J'attends votre venue.»

Au matin, il serait étonnant que les avatars ne se téléphonent pas et n'apprennent pas qu'ils ont fait le même rêve (au cas où ils auraient fait le jeu de rôle, Alex Soung n'aura pas rêvé, lui).

*A partir d'ici, et jusqu'à l'arrivée à Brocéliande, le scénario est parfaitement modulaire. Vous trouverez donc ci-après une description rapide des lieux traversés et des actions envisageables.*

## Les nuits suivantes

Avant chaque nuit, faites faire un test d'Intuition à chaque avatar, à un niveau que vous déterminerez vous-même, en le faisant varier.

Si le test est réussi, rajoutez des détails à l'apparition de Merlin. Suggérez que derrière lui, dans les brumes, se tient une superbe jeune femme (une vision idéalisée de Viviane). De temps en temps, une papillon dont le corps a une forme humaine vole alentour.

- Le second soir, Merlin dit que le seul moyen de lutter contre ces mauvais hommes est de lui apporter des images d'armes et de destruction, des choses qui sauront effrayer ces hommes.

- Le troisième soir, il décrira le symbole que porte ces hommes sur leurs tenues: un triangle inversé. Il s'agit sans aucun doute de l'I.C.E.

- Jusqu'à l'arrivée à Brocéliande, les rêves suivants paraîtront brouillés.

- La nuit précédent l'arrivée à Brocéliande, Merlin indiquera que le cristal de passage vers son monde est constitué par la fontaine de Barenton.

## Divers renseignements

- Brocéliande est le nom donné à une forêt en Bretagne, à l'ouest de la France, en Europe. Si certains ont des connaissances des légendes arthuriennes, ils peuvent en faire profiter leurs amis, pourvu qu'ils

disent interroger les banques de données appropriées. Il est relativement difficile de trouver ces documents.

- Aucune mission officielle de l'I.C.E. n'est programmée en forêt de Brocéliande. Cette information se trouve dans les fichiers informatiques de la Guilde et est Difficile à trouver.

- Le trajet jusqu'à Brocéliande est possible de deux manières. Soit l'avion jusqu'à Paris, puis un engin motorisé en direction de l'ouest. Soit le bateau qui s'arrête au Havre avant d'aller vers Londres.

- Le trajet aller retour en avion revient environ à 2700 ∇ par personne. Il y a un vol tous les trois jours. Le dernier avion est parti le soir où les avatars ont rêvé pour la première fois à Merlin.

- Le trajet aller retour en bateau coûte 1000 ∇ par personne. Il dure cinq jours. Le prochain bateau est deux jours après le rêve, un jour avant l'avion.

- N'oubliez pas que la plupart des avatars sont sensés avoir un métier. Il faut qu'ils trouvent une excuse valable pour quitter leur travail.

- Pour savoir où est la fontaine de Barenton, il faut demander une vieille carte aux gens des environs de Rennes. Cette bourgade encore un peu peuplée devrait encore avoir des archives touristiques vieilles d'un siècle. Sinon, il faudra se diriger au hasard dans la forêt de Brocéliande.

- Si les avatars se procurent une carte précise ou se renseignent longuement sur les environs, ils apprendront que le seul village encore habité dans les alentours de la fontaine est Mauron, qui en est à l'ouest. A l'est de la fontaine, il y a les vestiges d'un château entouré de quatre petits lacs, dont le plus grand s'appelle le lac de Viviane. Entre, les nombreux sentiers rendent la découverte de la fontaine bien pénible.

## Le voyage jusqu'à Brocéliande

- Si les avatars prennent le bateau, construisez-leur une ambiance sinistre. On les enferme parfois dans leur cabine, on leur interdit l'accès aux ponts inférieurs. En effet, la cale abrite des hommes-poissons. Une fois au Havre, il faudra prendre un véhicule jusqu'à Rennes, puis Mauron.

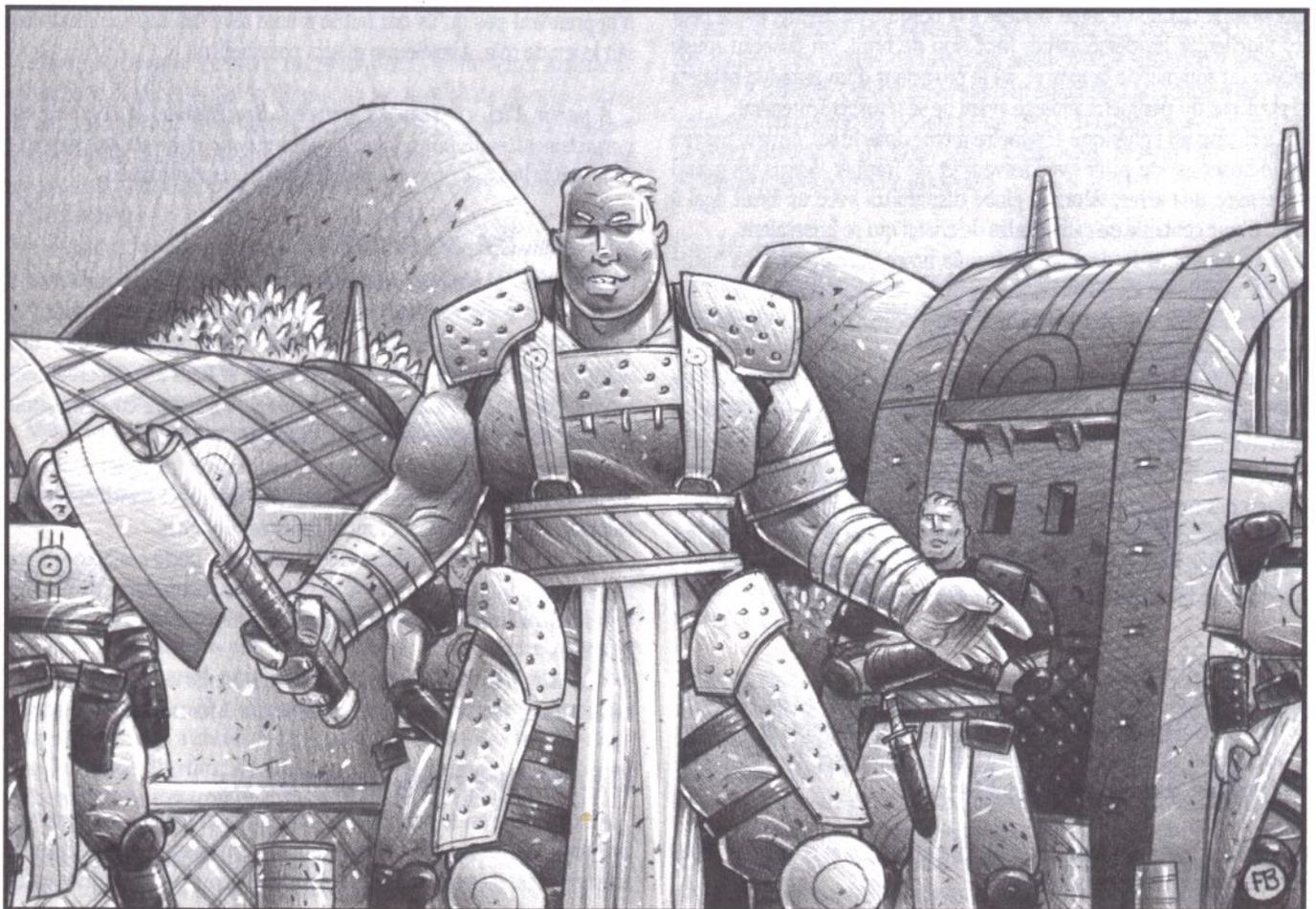
- Si les avatars prennent l'avion, décrivez-leur le Paris de tous les jours sous l'aspect qu'il a actuellement au mois d'août à 9 heures du matin. Leur trajet passera par Chartes et Le Mans (autoroute) puis Rennes, et enfin par des petits chemins de campagne jusqu'à Mauron.

Une fois en France, ils risquent de se rendre compte que peu de personnes parlent l'anglais. Un O.M.O.S. spécialisé dans la traduction coûte la bagatelle de 85.000 ∇ mais on peut en louer un pour 800 ∇ par jour.

Il faudra aussi un véhicule pour se rendre dans la forêt. Ce type de tout terrain coûte environ 45.000 ∇ et se loue 200 ∇ par jour. Plus les recharges des batteries.

Quelque soit l'équipement loué, il faut présenter une carte de crédit et que l'un des avatars se porte garant. En cas de perte du matériel, le total de la somme est retirée du compte. Si celui-ci est insuffisant, un crédit à 10% est automatiquement créé.

Sur le trajet, faites passer les avatars par un ou deux petits villages bien de chez nous. Les paysans y parleront avec un accent à couper



au couteau, le chef du village sera toujours le curé. Il est possible de loger et de manger chez l'habitant pour un prix modique (30 ∇ par nuit, petit déjeuner compris).

## L'arrivée à Brocéliande

A deux ou trois kilomètres de la fontaine de Barenton, à l'est de celle-ci, les avatars sont arrêtés sur leur trajet.

Les personnes qui se tiennent devant eux sont des géants de 2,10 m, pesants dans les 120 kilos, blonds aux yeux bleus, souriants, vêtus comme des chevaliers du haut moyen âge et juchés sur des chevaux qui semblent trop petits pour eux, comme de grands adolescents sur des poneys shetland. Les deux hommes paraissent frères tellement ils sont semblables.

En quelques monosyllabes, ils se présentent comme étant Yerel et Avan, chevaliers du village de Mauron, chargés de surveiller la forêt de Brocéliande et d'empêcher que de mauvaises gens y entrent.

En les interrogeant, on se fait une petite idée de ce que peuvent être des «mauvaises» gens. Ce sont des pilleurs, des salisseurs ou simplement des touristes. Pour passer, une seule méthode, prouver que l'on dit la vérité, et cela n'est possible que par le jugement de Dieu.

Yerel demande alors aux avatars de rester sur place, le temps qu'il revienne, c'est-à-dire pendant environ trois-quarts d'heure. Si les avatars acceptent et jouent le jeu tout va bien. S'ils entrent dans la forêt, Avan tentera de les en empêcher puis ira chercher une vingtaine de chevaliers (voir plus loin la description du village) qui les prendront en chasse. Avan refusera de partager de la nourriture avec les avatars car alors «il deviendrait compagnon de nourriture» et cela n'est pas possible avant le jugement.

Au bout du temps indiqué, Yerel revient avec un compagnon. De même corpulence que les autres, celui-ci porte une longue barbe noire, une couronne en fer et se présente comme étant le baron Ganellain.

Le jugement de Dieu est simple. Deux des chevaliers, Yerel et Ganellain, vont tracer un cercle par terre et s'asseoir en tailleur sur le bord de ce cercle, l'un en face de l'autre. Avan va entrer dans le cercle, ainsi que l'un des avatars. Le premier des deux combattants qui fait mettre les épaules à terre à son adversaire ou qui le projette hors du cercle a gagné.

Il faut que ce combat soit gagné par les avatars bien sûr. S'ils se renseignent sur ce qui est permis, on leur répondra tout ce que l'avatar sait faire, mais sans aide de ses amis. Si l'un d'eux a un pouvoir psychique utile en combat, il a intérêt à l'utiliser.

En cas de domination excessive d'Avan, faites justement intervenir Dieu. Après avoir soulevé l'avatar de terre et l'avoir projeté à la limite du cercle, Avan se précipite sur notre malheureux ami et tombe la face contre le sol, son pied ayant accroché une racine. Il est légèrement sonné. A l'avatar d'en profiter.

## Mauron

Une fois l'épreuve passée, on peut interroger Ganellain. Il confirmera que des hommes avec un triangle inversé sont entrés dans la forêt. Ils ont dit venir restaurer la fontaine, et le jugement de Dieu a montré qu'ils disaient la vérité. Il explique que les chevaliers de Mauron sont les gardiens de Brocéliande depuis plusieurs générations. Il empêche les gens d'entrer dans ce qu'ils considèrent eux comme la véritable forêt (n'oublions pas que les avatars avancent dans des bois depuis bientôt presque cent kilomètres).

Comme il est probable que les avatars arrivent à Brocéliande en fin d'après-midi, Ganellain invite ceux-ci à se rendre au village et à participer aux festivités de bienvenue.

Le village est à une demie heure à cheval vers l'ouest. Situé dans une clairière, il comprend une trentaine de grands maisons et de fermes, entourées d'une grande palissade en bois, haute de cinq mètres.

A l'intérieur de l'enceinte, on découvre la population, tous des géants musclés (même les femmes sont «costaudes»). A l'arrivée des avatars, on monte des tables de bois et les femmes commencent à préparer la nourriture tandis que les hommes forment un grand cercle de cailloux au centre de la place du village.

Pendant que nos amis mangeront, ils verront s'affronter à la hache ou à l'épée nombre de chevaliers, tandis que d'autres les regardent en se tenant à la limite du cercle. Ceux qui observent les combats remarqueront bientôt une chose étrange. Les coups portés sont parfois à la limite de la loyauté, comme ce chevalier qui essaye d'en frapper un autre à terre. Mais à chaque fois le coup est légèrement dévié, et manque son objectif.

Si on interroge Ganellain, il dira que ses hommes s'entraînent dur. Si on va plus loin dans les questions, on se rendra compte que les gens qui s'entraînent ne sont pas les combattants mais ceux qui observent. Ils cherchent à «évaluer les combattants», à «forcer la loyauté» et à «créer une arène» (voir description du micro-monde).

Dans la maison de Ganellain, une statue de bois représente un personnage que les avatars reconnaîtront: Merlin. Si on demande qui a fait la statue, on répondra que c'est l'ermite de Brocéliande qui vient échanger son travail contre de la nourriture.

On apprendra peu de choses sur cet ermite en interrogeant les femmes: il vit quelque part dans la forêt près d'un grand arbre, il vient une fois par lune (et cela fait dix jours qu'il est passé) et depuis trois visites il est devenu vieux.

## Description du micro-monde

### Composantes

Force			12
4	4	4	

Raisonnement			8
3	2	3	

Réflexes			5
1	3	1	

Stabilité			9
4	4	1	

Dextérité			7
3	2	2	

Perception			11
3	4	4	

Constitution			8
2	2	4	

Charisme			6
2	3	1	

### Histoire

Il y a huit cent ans, les habitants de Brocéliande étaient plus nombreux et quelques uns découvrirent la Porte de la fontaine. Merlin, après avoir réussi à les renvoyer, en fut très affecté. Il envoya donc des rêves aux habitants de la forêt pour qu'ils trouvent des personnes susceptibles de garder les alentours.

C'est ainsi que les disciples de Merlin endoctrinèrent peu à peu les habitants de Mauron pour les transformer en un peuple de chevaliers soucieux d'éviter l'accès au micro-monde de Brocéliande.

Le micro-monde de Mauron entoure comme un anneau celui de Brocéliande mais ils sont différents.

## Habitants

Ils sont tous formés à l'usage des armes. Leur niveau de combat dans n'importe quelle discipline est de 8, sauf dans une spécialité où ils ont 13. Leurs composantes physiques sont assez élevées (prenez les valeurs du micro-monde comme composantes des habitants standard). A part pour les armes, les habitants sont d'un profil proche de celui du type «Sauvage».

Les habitants sont dirigés par un Baron qui est choisi tous les deux ans au terme d'une série de tournois de lutte à mains nues.

## Accueil

Les étrangers qui ont passé le jugement de Dieu sont accueillis favorablement au village. On leur accorde le gîte et le manger pendant deux jours et deux nuits. Ensuite ils doivent se débrouiller par eux-même.

Il est difficile de devenir membre du village à part entière. Pour cela, il faut réussir une série d'épreuves initiatiques que tous les adolescents du village ont du subir à seize ans.

## Pouvoirs psis

Vingt pour cent de la population a des pouvoirs psis. Parmi ceux-ci, plus des trois-quarts possèdent les pouvoirs spécifiques à ce micro-monde.

## Intuition: Évaluer le combattant

### Transe légère

Unité de Base: Individu/10 m/1 sondage

Ce pouvoir permet de jauger un combattant. On obtiendra un renseignement par valeur de la marge de réussite du test. Cela commencera par les comparaisons entre Composantes secondaires (Contact plus ou moins fort que celui de l'adversaire) pour aller jusqu'aux aptitudes de combat.

## Action: Forcer la loyauté

### Transe avancée

Unité de Base: Personnel/20 m/15 mn

Ce pouvoir permet de bloquer certains mécanismes du cerveau de la victime. Toute action que la victime saura, en son âme et conscience, être déloyale, sera bloquée. Ainsi, une personne qui tente de donner un coup dans le dos à un adversaire non prévenu verra son geste dévier et échouer si elle est soumise à l'influence de ce pouvoir.

**Résultat Parfait:** Durée du pouvoir prolongée sans dépense de points jusqu'à la fin de la concentration.

## Altération: Arène psionique

### Transe profonde

Unité de Base: Zone/20 m/15 mn

Ce pouvoir est très spécial car il ne marche qu'avec deux personnes au moins qui le possèdent. Si deux Psis se placent à 20 mètres l'une de l'autre, ils créent une zone sphérique (dont ils constituent l'une des diamètres) perturbant les pouvoirs psis. Plus il y a de Psis, plus la force de la sphère augmente et la concentration nécessaire diminue, les avantages étant cumulatifs. Il faut que les Psis soient placés en opposition deux par deux à la périphérie de la sphère.

A deux Psis, la sphère empêche les pouvoirs psis d'entrer. Sauf ceux émis par des Psis restés juste au bord de la zone, au moment où celle-ci a été créée.

A quatre Psis, un bonus de facilité de 2 est accordé et la durée de l'Unité de Base passe de 15 mn à 30 mn.

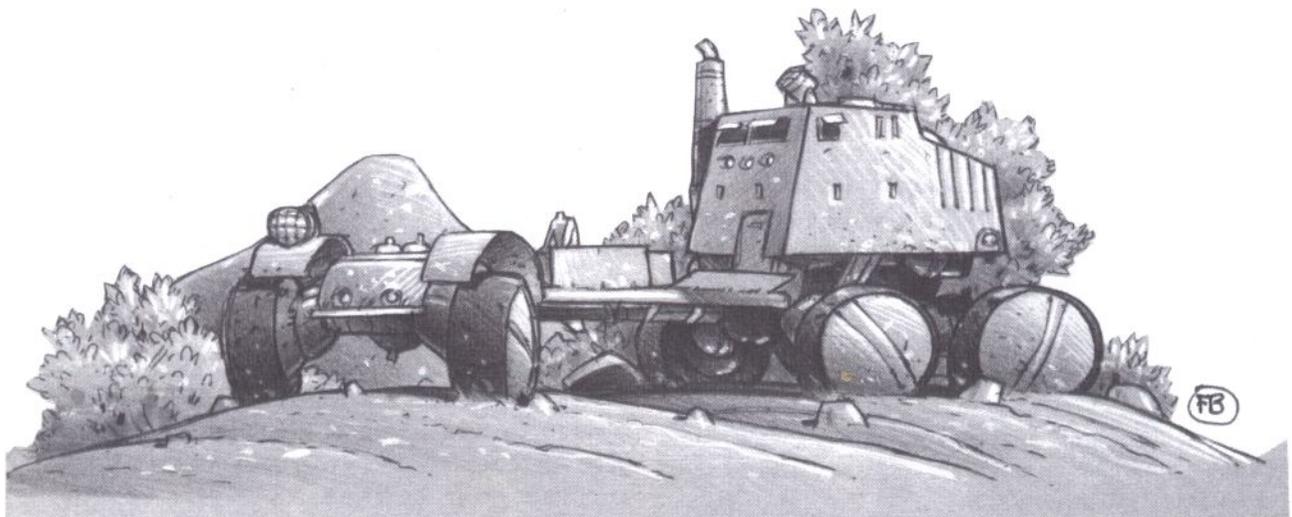
A six Psis, un bonus de facilité de 4 est accordé.

A huit Psis, il y a la possibilité d'empêcher tout champ psi à l'intérieur de la sphère.

**Résultat Parfait (de la moitié au moins des psis):** Durée du pouvoir prolongée sans dépense de points jusqu'à la fin de la concentration.

## Maître des mutations

Il n'y a pas de maître des mutations dans le village. Il y a juste un maître de la Terre.



## Porte de Passage

Il existe une Porte de passage dans la forêt, sous un dolmen. Au meneur de jeu d'imaginer si les avatars décident de passer de l'autre côté un monde médiéval empli de combats et de fureur.

## Dans la forêt

### L'ermite

Il est un peu au nord d'une ligne reliant Mauron et Barenton, dans une cabane sur un arbre. Lisez les renseignements donnés sur lui à la fin du chapitre.

### Le micro-monde

#### Composantes

Force			9
3	2	4	

Raisonnement			9
2	3	4	

Réflexes			8
2	4	2	

Stabilité			8
4	3	1	

Dextérité			7
2	4	1	

Perception			7
3	1	3	

Constitution			8
4	2	2	

Charisme			8
1	3	4	

### Les pouvoirs psis

#### Action: Envoyer des rêves

##### Transe profonde (sommeil)

Unité de Base: Personnel/10 km/1 h

Ce pouvoir permet d'imposer un rêve à une autre personne. Les visions et paroles sont imaginées par le Psi qui les envoient mais elles sont réinterprétées par le dormeur. Tout rêve particulièrement horrible ou violent oblige le dormeur à faire un test sur la Stabilité mentale au niveau 5. Si le test est réussi, le dormeur se réveille. S'il a échoué, il perd la valeur de sa marge d'échec fois 10 points d'expérience en Stabilité Mentale.

**Résultat Parfait:** Un cauchemar fait perdre 2 points de vie à la partie du corps que désire le Psi.

**Résultat Catastrophique:** Le Psi fait d'horribles cauchemars qui lui coûtent 100 points d'expérience en Stabilité Mentale.

#### Intuition: Voir les rêves

##### Transe profonde (sommeil)

Unité de Base: Personnel/10 km (spécial)/1 h

Ce pouvoir permet de voir les rêves d'une autre personne. Comme l'expérience est particulièrement troublante, elle coûte 10 points d'expérience en Stabilité Mentale à chaque fois.

La portée est limitée en distance sauf si la personne endormie rêve au Psi. Auquel cas, si le Psi fait au moins une Bonne réussite, il voit le rêve, quel que soit la distance.

**Résultat Parfait:** Pas de perte de points d'expérience.

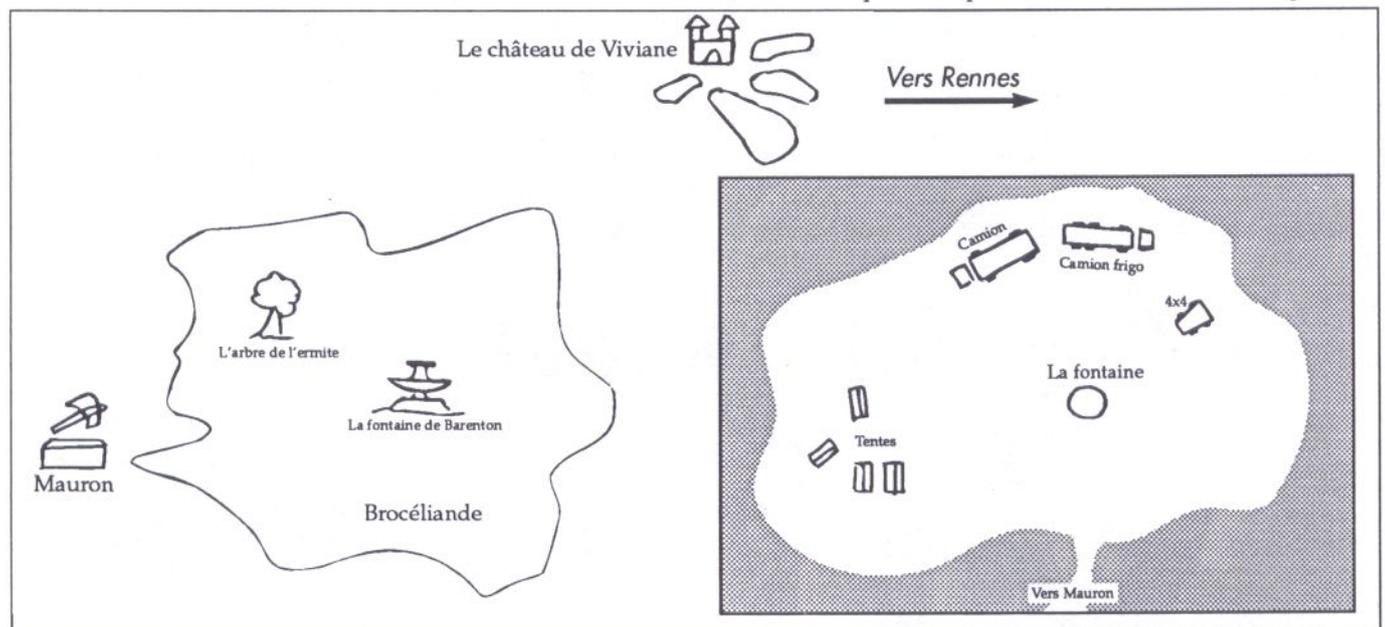
**Résultat Catastrophique:** Le Psi interprète les rêves comme d'horribles cauchemars qui lui coûtent 100 points d'expérience en Stabilité Mentale.

#### Altération: Modifier les rêves

##### Transe profonde (sommeil)

Unité de Base: Personnel/10 km (spécial)/1 h

Ce pouvoir permet de voir les rêves de sa victime et d'y intervenir en personne. On ne peut pas vraiment modifier le rêve, on peut juste y apparaître et parler. Comme l'expérience est particulièrement troublante, elle coûte 10 points d'expérience en Stabilité Mentale à chaque fois.



La portée est limitée en distance sauf si la personne endormie rêve au Psi et que celui-ci possède en même temps le pouvoir Voir les rêves. Auquel cas, le Psi voit le rêve, quelque soit la distance.

**Résultat Parfait:** Pas de perte de points d'expérience.

**Résultat Catastrophique:** Le Psi n'arrive pas à établir le contact et fait d'horribles cauchemars qui lui coûtent 100 points d'expérience en Stabilité Mentale.

## La fontaine

Autour de la fontaine de Barenton, un camp de toile est construit dans la petite clairière. On peut distinguer quatre tentes, une jeep 4x4, un camion dont le chargement a été retiré, un autre camion.

Dans ce camp, Eloy Destrelles fait travailler quatre hommes. Chacun d'eux porte un étourdisseur et quatre charges.

Chaque jour, aux alentours de quinze heures, un des hommes s'avance vers la fontaine et disparaît à travers la Porte. Il revient trois heures plus tard, porteur d'un petit sac de toile. Il porte ensuite ce sac vers le deuxième camion, dont il ouvre l'arrière. En voyant sortir la fumée du camion, on se doute qu'il s'agit d'un compartiment frigorifique (il est à -5° C).

Tous les jours, Eloy est là entre neuf et onze heures, puis entre quinze et vingt. Entre temps, il reprend son 4x4 et retourne à Rennes, qui est son siège administratif.

Pendant la nuit, les quatre hommes font un tour de garde près de la fontaine, un par un, pour une durée de deux heures.

## Eloy Destrelles

Profil type chef/Cosmotek .

## Les mercenaires

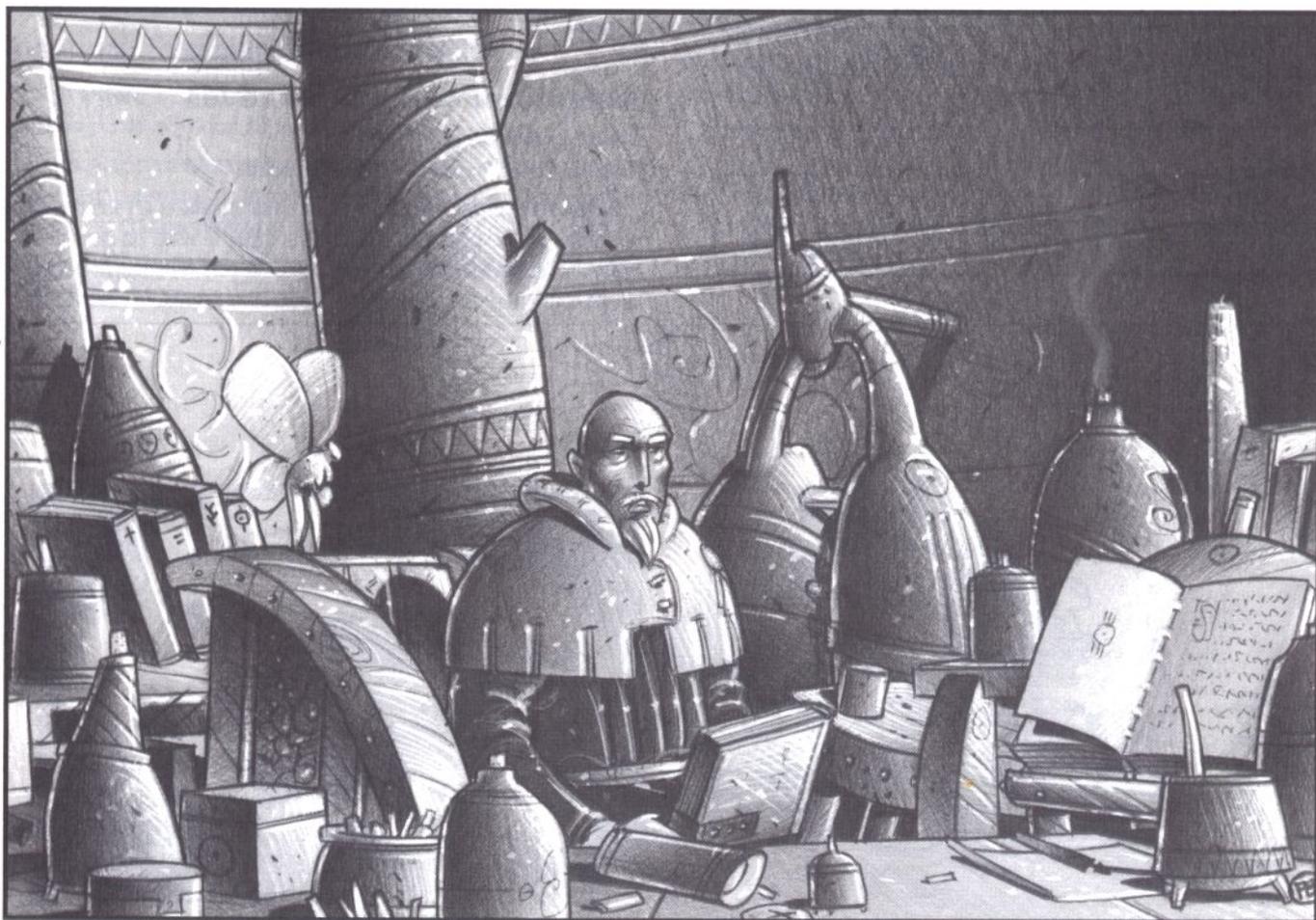
Profil John Smith/Citadin

## De l'autre côté de la Porte

Une fois de l'autre côté de la Porte, les avatars se trouveront changés. Leurs cheveux auront blondi et leurs muscles auront légèrement augmenté. Les avatars qui ont des pouvoirs psis avec une chance de réussite supérieure à 50% s'apercevront s'ils tentent de les utiliser qu'ils n'auront besoin d'aucune concentration, et que chaque utilisation ne coûtera qu'un seul point psi, quelque soit la durée.

Ils apparaîtront sur une colline fleurie, au pied de laquelle s'étend une forêt à perte de vue. A la limite de la vision à l'ouest, ils distingueront un feu de camp. Il s'agit de la base des hommes de Destrelles de ce côté-ci de la Porte, en bordure d'un petit étang. Ils sont dix, armés d'épées longues, dans un petit camp construit en bois. Si on s'approchait suffisamment près, on s'apercevrait qu'il existe nombre d'objets métalliques de grande taille qui sont presque entièrement désagrégés (voir la règle sur le transport de matière d'un univers à l'autre).

Si les avatars pensent très fort à Merlin, ils verront se dessiner devant eux un sentier lumineux qui les invitera à pénétrer dans la forêt. Après une bonne heure de marche, ils arrivent dans une petite clairière où est niché une adorable petite chaumière. Tout à fait l'image d'épinal de la demeure de l'Enchanteur. Des «fées» volettent ça et là.



## Chez Merlin

Viviane accueillera les avatars avec gentillesse mais ne leur parlera quasiment pas. Quant à Merlin, son apparence légèrement asiatique devrait étonner les visiteurs.

Il expliquera ce qu'il attend des avatars: savoir ce qui causerait une frayeur mortelle à des hommes de leur époque. En échange, il leur livrera par bribes son histoire, leur promettant de les renseigner davantage une fois la menace écartée.

Les avatars peuvent proposer des choses comme une armée colossale de robots indestructibles et lourdement armés, une explosion nucléaire, etc. Quoiqu'ils proposent, Merlin leur demandera de l'imaginer et posera des questions très précises. Puis il fera apparaître en miniature la scène sur la table devant les avatars.

Une fois le programme mis au point, il accordera nourriture et hospitalité aux avatars et leur demandera de rester dans la chaumière le lendemain matin, pendant qu'il fera fuir à tout jamais les mercenaires de l'homme de l'I.C.E.

Si par hasard un des avatars désobéissait et voulait voir, il serait tellement terrifié (même sachant que tout ceci n'est qu'une illusion) qu'il restera prostré la journée durant et perdra définitivement un point de Stabilité Mentale.

## Le retour

Une fois l'ennemi vaincu, Merlin raconte quasiment toute l'histoire de son peuple. Il donne comme preuve de sa bonne foi un passe magnétique

qui doit faire sortir un vaisseau enfoui au fond du lac de Viviane, et dans lequel les avatars trouveront des renseignements inestimables.

Il permet aux avatars de revenir le voir quand ils le désireront, mais pas trop souvent.

Lorsque les avatars se rendront au lac et actionneront le système magnétique, les eaux se soulèveront pour laisser apparaître une coque ovoïde de près de vingt mètres de long. Sur le côté, une trappe s'ouvrira. Au même moment, les oreilles des avatars se mettront à siffler, leur donnant presque mal à la tête, pendant près d'une minute.

A l'intérieur du «vaisseau», il n'y a plus que de la fumée, toutes les preuves viennent d'être vaporisées. Si les avatars reviennent vers la fontaine, ils s'apercevront que la Porte est désormais fermée (c'est eux-même qui ont déclenché le processus avec leur passe).

Il leur restera toujours la possibilité, s'ils veulent contacter Merlin, de dormir dans la forêt de Brocéliande et de rêver à lui. Même de l'autre côté de la barrière, il pourra encore venir conseiller les avatars dans leurs songes.

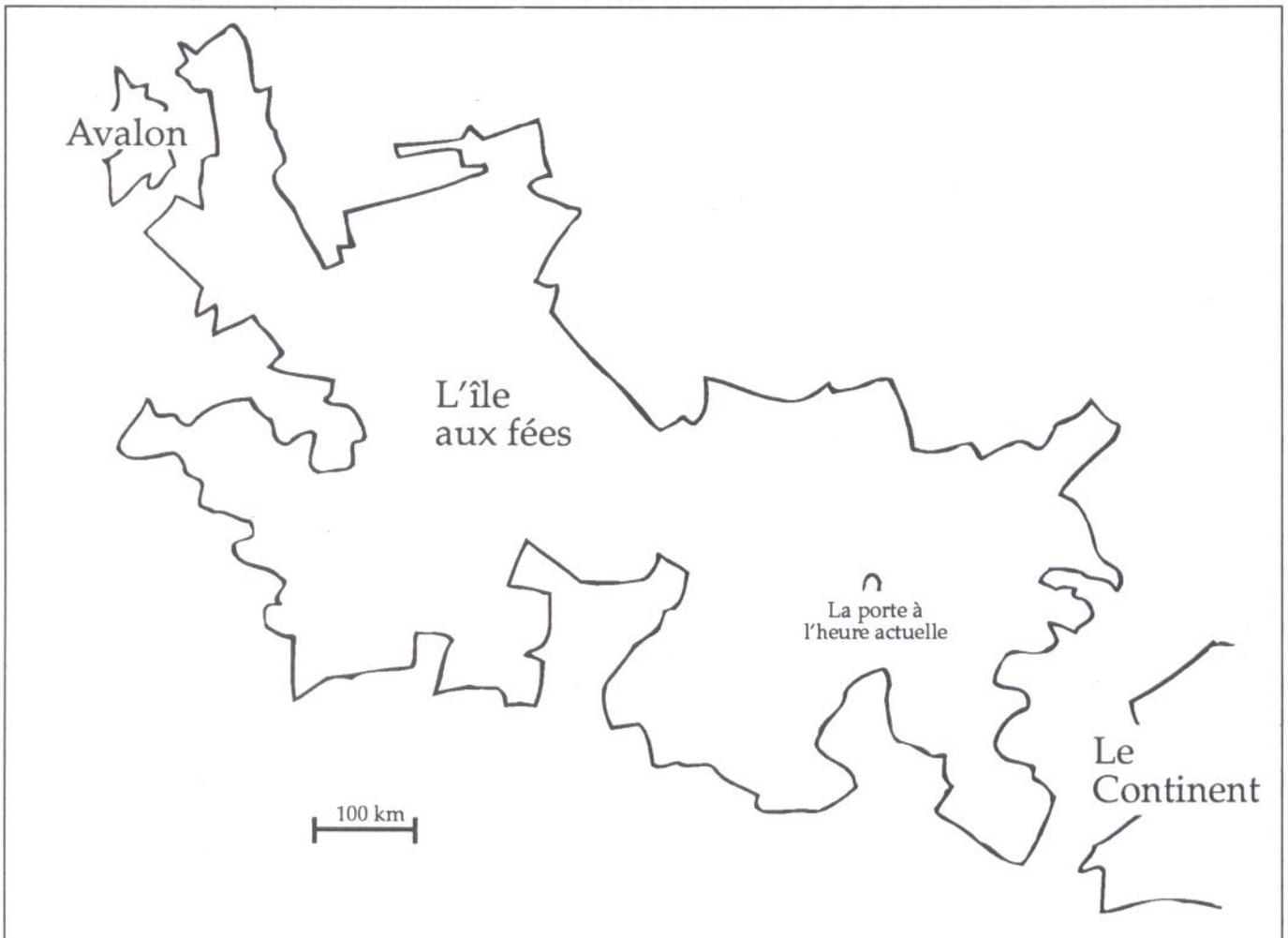
*Remerciements à Anne Vétillard*

## Bibliographie

*Le miroir de Merlin*, Andre Norton, Editions NéO.

*Le cycle des Chevaliers de la Table Ronde*, Collection l'Ami de Poche, Casterman (5 volumes).

*La fée et le géomètre*, Jean-Pierre Andrevon, Casterman.



## Personnages et autres renseignements

### Eloy Destrelles

Cet homme est l'administrateur local de l'I.C.E. Après avoir découvert la porte donnant sur le monde de Merlin, il en a exploré une partie. C'est au bord d'une mare où s'abreuyaient les «fées» qu'il découvrit le «pain blanc». Cette matière, une fois ramenée du côté de la Terre et correctement traitée, peut servir de catalyseur à la fusion froide.

Destrelles a préféré garder cette découverte par devers lui et a engagé quelques mercenaires qui se contentent de ramener le minerai à travers la Porte.

Si par hasard un avatar avertissait l'I.C.E, celle-ci dépêcherait une commission d'enquête, qui statuerait sur le droit de prendre le «pain blanc» de cet univers. En tout état de cause, Destrelles serait sans doute destitué mais la commission conseillerait l'exploitation puisqu'aucune vie intelligente n'aurait été détectée de l'autre côté.

A moins bien sûr que les avatars et Merlin réussissent à paniquer suffisamment les gens de l'I.C.E. pour faire déclarer cet univers en catégorie «hostile».

### Le vieil ermite

Il est le dernier habitant de la forêt de Brocéliande. Agé de quatre vingt dix ans, il lui reste peu de temps à vivre. Ces composantes sont celles de Brocéliande (il est donc grand maître des mutations) mais il n'a jamais franchi la Porte.

Il possède au niveau d'expert les trois pouvoirs psis spécifiques à Brocéliande, ainsi que celui de Communication. C'est grâce à son aide que Merlin a pu entrer en contact avec les avatars, car il s'est servi du cerveau de l'ermite comme d'un amplificateur.

Il est très difficile d'échanger des propos avec l'ermite, car il parle une langue apparentée au vieux gaëlique. Par contre, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour faciliter la mutation des avatars qui le désirent.

Il vit dans une petite cabane perchée sur la première grand branche d'un des plus haut arbres de la forêt.

### Le «pain blanc»

Cette substance quasi-minérale se dépose sur le bord des mares de l'île aux fées. Lorsqu'on la mange dans l'univers de Merlin, elle a un goût légèrement sucré, et se révèle très nourrissante.

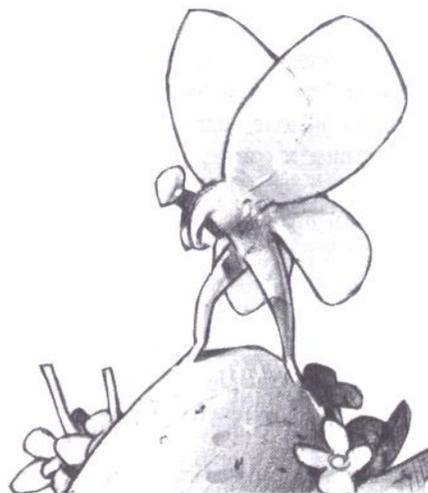
De notre côté, elle passe de l'état solide à l'état gazeux à une température de 20 °C. Son apparence et son goût deviennent proches de celles de la craie. Si on en fait une analyse chimique, on s'aperçoit qu'elle contient 12% d'un catalyseur très rare et recherché pour la fusion froide.

En d'autres termes, avec une poignée de ce minerai, on fait marcher une petite usine pendant un an, avec la seule aide d'un générateur électrique tenant dans une grosse mallette.

### Les «fées»

Ce sont des animaux ressemblant à de gros papillons (30 cm d'envergure) et dont le corps est vaguement humanoïde. Leurs ailes sont toujours unies mais leur couleur varie dans les gammes des verts des bleus et des jaunes.

C'est leur existence dans le passé de notre Terre qui a donné naissance à la légende des elfes et des pixies.



### Merlin l'Enchanteur

Merlin est le fils d'une terrienne et de l'extraterrestre Leroj. Son aspect est celui d'un vieillard de type légèrement asiatique, à la barbe blanche et aux oreilles légèrement pointues. Sa poitrine, le dessus de ses cuisses et de ses bras est couvert d'un poil dru et noir.

Son espérance de vie étant de l'ordre de mille deux cent ans, il lui reste de cent à deux cent ans à vivre.

Son conditionnement n'ayant pas très bien marché, il est libre de dire ce qu'il veut mais il restera cependant secret si ses interlocuteurs ne lui plaisent pas. Il est assez imbu de sa personne. Enfin, il aime à un tel point Viviane qu'il la voit toujours telle qu'elle était au XIII<sup>e</sup> siècle, jeune et belle.

### Les pouvoirs psioniques de Merlin sont:

<b>Intuition</b> .....niveau	
Défense .....	7
Détection des Psis .....	12
Précognition.....	15
Paix de l'âme.....	10
Soins des autres.....	8
Sens du danger.....	8
<b>Action</b> .....niveau	
Défense .....	10
Illusion .....	15
Envoyer des rêves.....	15
Influence.....	12
Mémoire parfaite.....	12
Arrêt du temps .....	8
<b>Altération</b> .....niveau	
Défense .....	9
Métamorphose .....	13
Modification atmosphérique.....	8
Communication.....	8
Modification de la destinée .....	8
Altération physique.....	8



## Viviane

Cette vieille femme aux traits légèrement asiatiques et aux oreilles pointues est une créature créée génétiquement par Leroj. Elle est conditionnée à ne pas révéler un mot de la véritable histoire de Merlin et des autres races étrangères. Cela ne l'empêche pas d'être au moins autant sinon plus intelligente que les avatars.

Ses composantes sont exactement égales à celles du micro-monde de Brocéliande. Son profil est du type Artisan, spécialité tissage, et avec un niveau 15 en Génétique. Elle n'a pas de pouvoirs psis, ses seuils valent 18.

## L'Histoire des Étoiles Éteintes

Il y a plusieurs millions d'années, dans une galaxie très lointaine, un déséquilibre des forces cosmiques se produisit. Certaines races, plus intelligentes ou plus peureuses que les autres, décidèrent de fuir le cataclysme approchant dans de grands vaisseaux mondes. Mais la plupart restèrent sur place, persuadées que tout rentrerait dans l'ordre.

Les vaisseaux s'éparpillèrent et un bon nombre mis le cap sur notre galaxie, la Voie Lactée. Les «étrangers» visitèrent un grand nombre de systèmes solaires mais peu pouvaient supporter la vie et seuls cinq navires stellaires arrivèrent finalement sur la Terre. Les différences entre «étrangers» étaient grandes car ils venaient de planètes dissemblables et seule l'une des arches des étoiles renfermait une race quasi-humaine. Mais leurs pouvoirs mentaux et leurs connaissances techniques étaient tels qu'ils donnèrent naissance à toutes les légendes des Dieux, des Dragons et des Diables.

Au cours des siècles, ils émigrèrent de l'Europe, de l'Asie et de l'Amérique du Sud vers l'Amérique du Nord et l'Australie, désirant ne pas se mêler avec l'espèce qui devait finir par dominer la planète. C'est après de nombreux conflits entre ceux qui voulaient s'approprier la Terre et ceux qui ne voulaient pas s'immiscer dans les jeunes civilisations humaines que cette émigration eut lieu.

Pendant ce temps ou plutôt, durant leur voyage (c'est à dire prêt de dix mille ans après leur départ), dans la vieille galaxie, un savant du nom de Leroj avait affrété un vaisseau expérimental et se dirigeait en bordure du déséquilibre cosmique, pour tenter de l'analyser et, si possible, de l'empêcher. Ces tentatives furent vaines mais les résultats qu'il en ramena devaient se révéler décisifs pour l'avenir. Ces connaissances de la structure de l'univers en sortirent bouleversées. L'univers était fragile certes, mais il portait en lui l'espérance de nombreux autres univers. Il était possible, dans des lieux bien précis, de créer des failles vers des univers parallèles d'une nature différente du nôtre.

Mais pour créer ces failles, il fallait la conjonction de zones spatiales, minérales et organiques bien précises. Et c'est justement dans la région de l'espace où s'étaient enfuis quelques milliers d'années auparavant les vaisseaux mondes que ces opportunités semblaient le plus favorables.

Il partit donc lui aussi en direction de notre galaxie, avec une centaine de ses frères et sœurs de race, tandis que peu à peu, l'espace s'effondrait sur lui-même à l'endroit qu'il abandonnait. Leur vaisseau était le plus rapide qui puisse exister, et ils voyageaient tous en état d'hibernation. D'après leurs calculs, ils ne devaient arriver que neuf mille six cent ans après le dernier vaisseau-monde.

Mais à l'arrivée sur Terre, seul Leroj se réveilla, les autres ayant péri des suites d'une panne du système énergétique sans doute causé par les

perturbations du déséquilibre cosmique. Quant à Leroj, son espérance de vie s'étaient réduite de quatre mille ans à six ans à peine. Il devaient absolument profiter de ce peu de temps pour mener son œuvre à bien.

La Terre était bien le lieu idéal pour créer une Porte vers un univers parallèle. Mais pour cela, il fallait une créature vivante qui ait à la fois ses gènes et les gènes d'une créature terrienne intelligente. Sa première expérience fut de faire porter un enfant par une femme humaine, et de conditionner génétiquement celui-ci pour qu'il crée bien la Porte.

C'est ainsi que naquit la légende de Merlin, fils d'un démon et d'une femme. Mais dès l'apparition de l'hybride, Leroj se rendit compte que ce dernier avait ses propres sentiments et quoique sachant ce qu'il devait faire pour créer la Porte, il ne le désirait pas, car cela aurait signifié sa mort.

Pressé par la maladie, Leroj décida alors de façonner complètement une créature, qui serait plus facilement programmable. Il lui donna une apparence femelle, y mêla ses gènes et ceux d'une autre terrienne. Pour plus de sûreté, il en fit deux exemplaires identiques, qu'il nomma Viviane et Nimue.

Pendant que les deux clones grandissaient, il partit en Amérique du Nord et en Australie rassembler les êtres venus de sa galaxie. Il leur dit que bientôt, une Porte s'ouvrirait vers un univers entier, qu'ils pourraient peupler à leur guise.

C'est durant le retour vers la Bretagne qu'il succomba à la maladie et s'abîma en mer.

Pendant ce temps, Merlin jouait au magicien grâce à ses nombreux pouvoirs psioniques. Quant Viviane et Nimue furent expulsées de la couveuse, elles savaient le langage des hommes et connaissaient leur propre destin mais il leur manquait les dernières instructions qu'aurait dû leur donner Leroj. Nimue décida donc de séduire Merlin et d'apprendre les secrets qui ouvriraient la Porte.

C'est ainsi que naquit la légende de Viviane et Merlin, cette dernière l'enfermant dans une tour de vent. Or, il ne s'agissait pas de Viviane mais de sa «sœur jumelle» Nimue qui apprit comment elle devait se sacrifier pour ouvrir la Porte, à la fontaine de Barenton. Et Merlin, après sa mort, fut si bouleversé qu'il décida de passer aussitôt de l'autre côté pendant que Viviane restait sur notre Terre, pour guider les «étrangers» qui venaient de tous les côtés du monde jusqu'à la Porte.

A l'époque, le Passage donnait sur une île brumeuse que l'on nomma Avalon. Toutes les créatures intelligentes passèrent de l'autre côté, ainsi que les derniers spécimens d'une race animale tenant du papillon, au corps presque humanoïde. Avalon était proche d'un petit continent vers lequel dériva la Porte au fil des siècles. Quant Viviane passa elle aussi, elle découvrit que les diverses races étaient parties habiter les autres continents de cette gigantesque planète tandis que Merlin était resté sur le premier continent, qui avait été rebaptisé l'île aux fées car comme il recelait seul une nourriture appropriée à ces animaux, on avait décidé qu'il ferait une excellente réserve naturelle. Merlin et Viviane, trop différents des autres, restèrent sur place, en tant que gardiens de cette réserve.

...Jusqu'au jour où un explorateur de l'I.C.E trouva la porte, et découvrit que la nourriture des «fées» constituait une matière première inestimable.