

UNE AVENTURE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

Le Donjon Caché de Merlin



Une brise légère et rafraichissante vient caresser votre visage; vous esquissez sans le vouloir un sourire. Ce n'est pas tous les jours que vous pouvez ainsi vous prélasser, dans votre transat, à l'ombre du cèdre du Liban qui trône en plein milieu de votre jardin. Vous sentez monter quelque audacieuse fourmi, le long de vos pieds nus, délicatement chatouillés par l'herbe encore verte de la pelouse... Mais vous n'êtes pas décidé à ouvrir les yeux afin de vous en assurer et c'est d'un geste machinal que vous tendez la main pour saisir un verre de thé glacé déjà à moitié vide.

Soudain, sans que vous compreniez exactement ce qui se passe, le monde semble basculer autour de vous et vous êtes entraîné dans un kaléidoscope de couleurs chamarrées. Incapable d'esquisser le moindre geste et d'émettre le moindre son, c'est intérieurement que vous entendez le long cri d'un homme ordinaire qui bascule dans l'inconnu...

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes incapable de discerner quoi que ce soit autour de vous; le monde semble être devenu une grisaille uniforme où le ciel et la terre se confondent et se mêlent intimement.

- "Pip!"

D'un coup, votre coeur bondit dans votre poitrine et se met à battre une chamade incontrôlable.

- "Pip!"

Une voix féminine est en train de vous appeler, mais curieusement pas par votre prénom...

- "Pip! C'est moi, Cody!"

Cody? Cody! La seule Cody que vous connaissiez se trouve...

- "Près de Merlin, oui, je sais Pip, c'est affreux, sanglote Cody."

Allons, bon! Ce vieux fou a lancé son fameux sortilège qui vous transporte dans le corps musclé du héros Pip et...

- "... sauf qu'il y a eu un problème! Merlin s'est laissé entraîné dans un concours de boissons avec un Ecossois bouilleur de crus et un marin polonais. Il en était à sa 173ème choppe de bière brune lorsqu'il s'est mis à chanter..."

(vous imaginez mal le spectacle d'un Merlin saoul chantant...)

- "... et il a commencé à réciter la Formule du Filet mais avec un accent mi gallois, mi écossais à couper au couteau. D'où des effets indésirables..."

(et là, vous commencez à sentir un léger frisson vous parcourir l'échine...)

- "Voilà, Pip, tu es... prisonnier. D'un labyrinthe, fait Cody d'un air gêné.

- Pas grave! répliquez-vous fièrement, j'ai survécu à des dangers plus terribles, ce n'est pas un petit labyrinthe qui va m'arrêter!

- sauf que, reprend la jeune apprentie de Merlin, tu es dans un endroit... un peu spécial.

(Où veut-elle en venir??)

- Tu es dans le cerveau de Merlin!"

(Si cette révélation vous tue, vous pouvez vous épargner beaucoup de souffrances en vous rendant directement au [14](#).)

- Dans le...? C'est une plaisanterie!

- Pas du tout. Tu es dans la matière grise jusqu'au cou...

- Bon... Et comment j'en sors de ce... cerveau?

- C'est là où ça se complique, Pip! Tu dois retrouver dans la mémoire de Merlin le quatrain de la formule qui annulera les effets du Sortilège de Filet. Ca ne risque pas d'être le plus difficile: vu son âge, il ne doit plus en avoir beaucoup... En revanche, il te faudra faire vite. Tu disposes de 50 cycles pour reconstituer le quatrain...

- Sinon?

- Sinon, Merlin se réveillera, te condamnant à rester bloqué jusqu'à sa mort dans son cerveau... Tu pourras toujours te venger de lui en lui infligeant de bonnes migraines, de toute façon l'aspirine n'a pas encore été inventée...

(on ne pourra plus reprocher à Merlin de n'avoir rien dans la tête...)

- A part ça... Ce n'est pas trop risqué?

- bien sûr que si, s'esclaffe Cody! Revivre les souvenirs de Merlin peut s'avérer très pénible. Tu risques de faire de mauvaises rencontres et malheureusement, EJ ne te sera d'aucune utilité là-dedans. Tu pourras toujours utiliser comme arme le coton-tige que ce vieux fou a oublié dans son oreille. C'est toujours mieux que rien... Ah! J'allais oublier... (Cody tousote légèrement) Les règles ont... un peu changé! Eh oui, Merlin, avant cet incident, s'était mis à relire un vieux grimoire. Une ineptie qui s'intitule *la Citadelle du Chaos*. Du coup, les règles contenues dans ce bouquin sont les dernières dont Merlin se souviene. Remarque, cela aurait pu être pire, il aurait pu tout aussi bien se décider à lire du Paul Vernon...

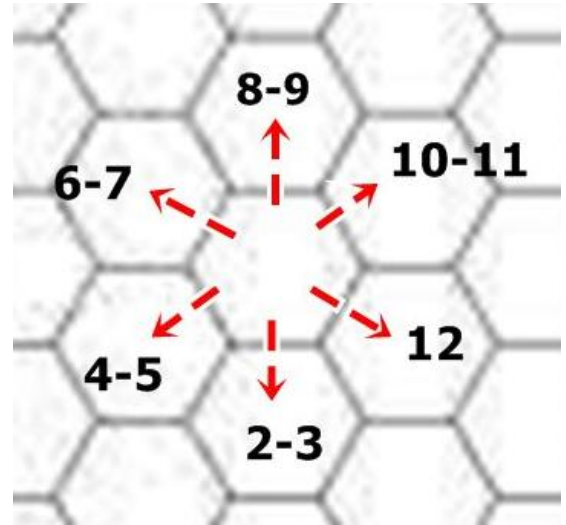
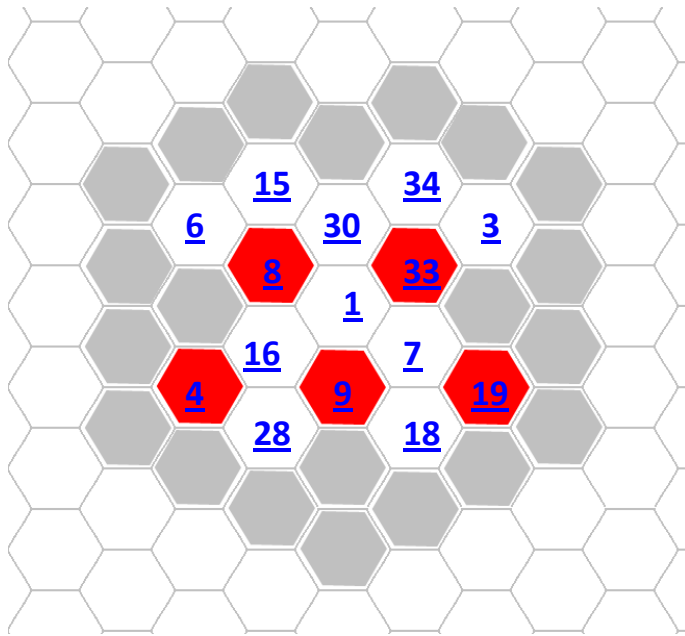
Vous acquiescez d'un haussement d'épaules.

- Toujours est-il que tu disposes de 10 points à répartir parmi ton **Habilité**, ton **Endurance** et ton **Adresse**. Pas moins de 2 et pas plus de 5 dans une de ces caractéristiques, sinon tu es totalement libre de ta répartition. Comme il vaut mieux être prévoyant, je t'envoie mentalement un plan du cerveau de Merlin (ça existe?!), tu comprendras mieux.»

Et avant que vous n'ayez pu articuler le moindre son, la voix de Cody s'éteint brusquement, vous laissant plonger dans le plus grand des désarrois... Ou plutôt dans les bras d'une élégante dame aux longues boucles blondes, dont les yeux plissés et le sourire maternel vous apaisent immédiatement.

« Bonjour Pip, je suis Morphée... Besoin d'un câlin, mon bichou? »

Evidemment, non...



2

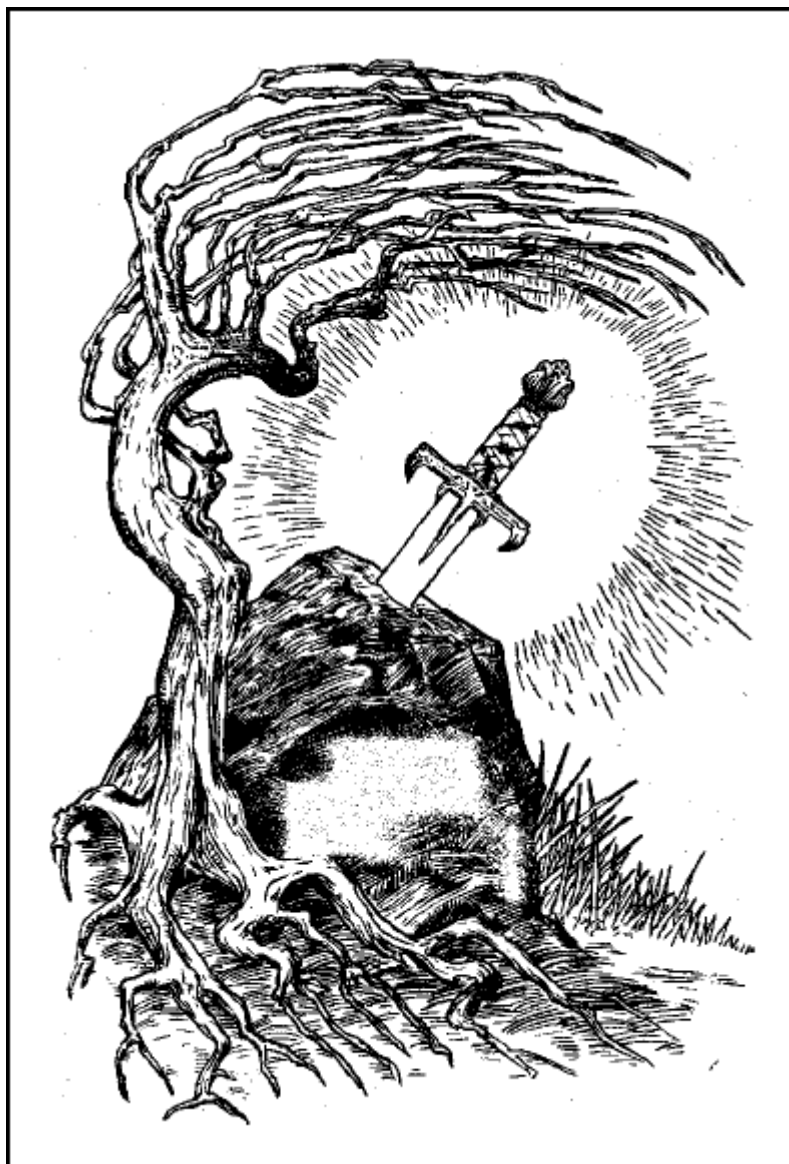
Un vent glacial, chargé de neige, vous transperce les os et vous claquez involontairement des dents. Une foule de hobereaux se presse à quelques pas de la cathédrale, tandis que les cloches commencent à résonner dans l'air cristallin: pas de doute, Pip, nous sommes bien en hiver. C'est alors que vous apercevez une grosse pierre au milieu de la place, venue d'où on ne sait d'où, avec à son sommet une enclume de fer dans laquelle une épée se trouve fichée jusqu'à la garde. L'évêque s'avance vers cette pierre, avec la ferme intention de la bénir, lorsqu'il s'interrompt et lit d'une voix chevrotante l'inscription inscrite en lettres d'or sur la pierre: «*Celui qui ôtera cette épée sera roi*».

C'est officiel, vous avez sous les yeux l'épée Excalibur qui attend qu'Arthur s'en empare...

Sauf qu'Arthur n'est pas présent parmi tous les nobles rassemblés. Après une inspection rapide de la cathédrale, vous le retrouvez enfermé dans la crypte, tout cela parce qu'il devait soulager une envie pressante et qu'il a reclaqué derrière lui la porte, sans disposer de la clé pour la rouvrir.

Lancez un dé, Pip; si le résultat est supérieur ou égal à votre Total d'Habilité, la porte reste obstinément fermée et vous perdez un cycle. Il est impératif que vous ouvriez la porte, sans quoi Arthur ne s'emparera jamais d'Excalibur. Vous devrez tester votre Habilité (et donc perdre un cycle) autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que Arthur soit libéré.

Revenez au [plan](#) dès que vous avez rempli votre mission et rappelez à Arthur de prendre ses précautions la fois prochaine...



3

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [40](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [20](#).

BLUB... BLUB... BLUB...

Sauf erreur de ma part, Pip, ces quelques bulles sortent de votre bouche... Vérifions tout de même, si vous n'y voyez pas d'inconvénients.

BLUB... BLUB... BLUB...

Oui, Pip, cette fois-ci c'est certain, vous êtes plongé (c'est le cas de le dire!) dans un souvenir assez pénible: celui de Merlin se noyant dans *le Temps de la Malédiction*. Sauf que c'est vous qui êtes en train de laisser s'échapper de précieuses bulles d'air!

Vous pourrez toujours retenir votre respiration un nombre de cycles équivalent à votre Total d'Endurance: passé ce délai, c'est rendez-vous direct au [14](#). Toutefois, pas de panique: vous pouvez toujours revenir à la surface en obtenant, avec un dé, un résultat inférieur ou égal à

vosre Total d'Habilité deux fois de suite. Si vous y parvenez, vous pourrez toujours sécher vos larmes et vos vêtements en revenant au [plan](#). Sinon vous pourrez toujours reprendre votre souffle au [14](#)!

4

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [23](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [47](#).

Pip, saviez-vous que Merlin était un membre très actif de la LPDO (Ligue de Protection des Dragons Orphelins)? Etonnant, n'est-ce pas? Tout comme un de ses amis, tenancier d'une taverne et fabricant de whisky frelaté à ses heures. Sauf que le cher petit dragonnet d'amour s'est mis en tête de goûter toute la cuvée de l'année. Et il a apprécié, au-delà de toute raison: le voilà fin bourré alors que Merlin devait lui faire faire ses exercices quotidiens de yoga... Du coup, le brave petit, atteint d'une cuite à faire pâlir un écossais alcoolique, se met de mauvaise humeur. Un cracheur de feu, même miniature, est déjà difficile à maîtriser. Mais un cracheur cuité qui titube dans une réserve d'alcool, ça peut carrément faire des dégâts. Au point que Merlin doit se résoudre au pire.

DRAGONNET BOURRE

Habilité: 2

Endurance: 6

A chaque assaut, lancez un dé, même si vous avez le dessus: si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, le souffle enflammé du Dragonnet fait exploser toute la réserve, vous envoyant tous les deux au [14](#) dans un superbe feu d'artifice...

Si vous survivez, revenez au [plan](#), en n'oubliant pas de déchirer votre carte de membre de la LPDO...

5

Un vent violent chargé d'écume balaie la lande et fouette votre visage, vous arrachant un frisson.

Ne bougez plus d'un pas, Pip! Vous êtes en équilibre précaire au bord d'une falaise qui tombe en à-pic. 70 mètres plus bas, vous apercevez la mer déchainée dont la houle se fracasse contre des rochers acérés: encore un souvenir du temps où Merlin faisait du camping sauvage sur les côtes de Cournouailles... à une époque où il était encore sujet à des vertiges chroniques.

Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, Merlin (et vous-même !) bascule dans le vide ; rendez-vous au [14](#). Sinon une profonde inspiration suffit à vous remettre l'esprit en place. C'est alors que vous découvrez juste derrière vous le cadavre d'un supplicé cloué sur une croix; le pauvre a dû rejoindre le 14 depuis longtemps à en juger par l'état de décomposition avancée du corps. Son bras gauche est tordu d'une manière bizarre; en vous approchant, vous constatez que le doigt du supplicé a gravé quelque chose sur le bois. Vous parvenez à distinguer, à moitié dissimulé sous la mousse, le message suivant:

«Au Quatorze»

Il n'avait visiblement plus toute sa tête!

Sinon Revenez au [plan](#) et n'oubliez pas de retrancher le nombre de cycles adéquats à votre

tableau.



6

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [39](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [21](#).

- «Non! Rectangulaire!

- Non! Ronde!

- Non! Rectangulaire!»

Vous reconnaissez sans peine le visage poupin du Père Cardwin, et c'est avec lui que Merlin est en train de se prendre le bec, à propos de la construction d'une table... Croyez-vous, Pip, qu'on puisse se crêper le chignon à propos d'une table? Merlin, lui, semble prêt à en découdre méchamment, cela vire même à l'obsession malsaine. Et Cardwin ne semble pas

apprécier. Armé de son maillet, il semble bien décider à enfoncer ce message dans le crâne du sorcier.

Père Cardwin

Habilitété: 3 Endurance: 6

Si le Père Cardwin vous écrase le cerveau, rendez-vous au [14](#). Sinon, avant de trépasser, le moine vous fera peut-être une confidence intéressante au [50](#)...

7

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [35](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [41](#).

Vous êtes plongé au cœur d'une nuit sombre, dans une cité qui vous est inconnue: des maisons basses aux toits de chaume éclairés par une lune blafarde, des murailles épaisses, des tours obscures qui s'élancent et se perdent dans le ciel nocturne. Une rumeur sourde monte depuis le cœur de la ville, mêlée de bruits d'armes entrechoquées. Vous comprenez soudain: le souvenir dans lequel vous êtes plongé est celui de la nuit où Uther Pendragon, alors aussi gamin que Merlin, a été obligé de fuir devant les ambitions démesurées du sénéchal du royaume Voltiger qui a ordonné qu'on le tue, ainsi que son frère Moine Pendragon...

Une petite troupe rase les murs des maisons qui vous font face et se dirige droit vers vous. Un capitaine de la garde relève sa capuche et dévoile son visage couturé de cicatrices:

«Eh petit! Tu veux bien nous aider? Tu peux te mettre en plein milieu de la route pour ralentir les chevaliers qui arrivent? Si tu réussis, tu auras droit à une pomme d'amour», dit-il dans un clin d'œil, en serrant contre lui un jeune enfant étrangement calme.

Alors que la petite troupe vient juste de disparaître dans un trou d'obscurité, une cavalcade déboule dans la rue principale, Voltiger à sa tête. Fier et inconscient, vous vous campez en plein milieu du passage, bien décidé à faciliter la fuite d'Uther. Vous apercevant à la dernière seconde, le sénéchal fait cabrer son fier destrier...

Lancez un dé, Pip. Si le résultat est supérieur à votre total d'Habilitété, le destrier vous écrabouille sous ses sabots: rendez-vous au [14](#). Sinon, vous en êtes quitte pour une fessée magistrale; rendez-vous au [32](#) en massant vos petites fesses endolories pour obtenir votre récompense...

8

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [2](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [24](#).

Une simple stèle, Pip. Posée en plein cœur d'une lande qui s'étend à perte de vue. En examinant de plus près la stèle, vous découvrez une inscription à moitié recouverte d'une épaisse couche de mousse:

ROVGZRGFMHLIGROVTWVFUROVG

Vous êtes libre de vous ennuyer à traduire ce charabia ou quitter ce souvenir bien banal de

la vie de Merlin en revenant au [plan](#).

9

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [22](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [49](#).

Une forêt bruisante du murmure des feuilles, Pip; tout est parfaitement paisible, incroyable, non?! Une atmosphère bucolique à souhait, que vient compléter une petite rivière chantante. Poussé par la curiosité, vous vous dites qu'un petit coup d'œil dans l'eau vous permettrait de savoir à quoi ressemblait Merlin plus jeune, ne serait-ce que pour le taquiner ou le faire chanter... Quoi??? C'est ça Merlin? Un homme malingre, vêtu d'un bリアud élimé, les cheveux hirsutes, la barbe longue, et portant sur l'épaule la cognée des bûcherons. Difficile de croire que, sous ce déguisement, se cache le grand sorcier...

... grand sorcier d'ailleurs très distrait, puisqu'il s'amuse à reconstituer son stock de bois pour l'hiver lorsque vous vous êtes incarné dans son souvenir. Un craquement sinistre vient vous rappeler que vous n'aviez pas terminé votre travail. A présent, c'est un respectable chêne qui s'abat lentement sur vous comme un rêve...

Lancez un dé, Pip. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, vous êtes irrémédiablement cloué dans le sol sous un tronc de plusieurs tonnes. Rendez-vous au [14](#) pour compter les brindilles. Sinon, vous pouvez vous rendre au [plan](#) après avoir reposé prudemment votre hache dans un coin...

10

Vous prononcez à voix haute et intelligible le quatrain tel que vous l'avez reconstitué. Dans un premier temps, rien de se passe, ce qui vous fait craindre le pire : auriez-vous aussi un problème d'accent ? Mais progressivement, c'est tout l'espace autour de vous qui vibre, l'air, le sol, tandis qu'un flash blanc vous aveugle momentanément ; durant une fraction de seconde, une voix déformée que vous mettez du temps à reconnaître comme étant celle de Cody, vous félicite : « Bravo, Pip ! Tu as réussi ! ». Puis c'est le néant qui s'installe et vous perdez connaissance... Vous êtes réveillé, après ce qui vous semble une éternité, par de curieuses démangeaisons aux pieds. Secouez-vous ! Des centaines de fourmis parcourent en tout sens le moindre centimètre carré de vos pieds et plusieurs spécimens particulièrement agressifs vous ont déjà piqué ! Vous auriez pu espérer mieux comme retour à la réalité ! Entamez une petite danse autour de votre sapin, puis filez à la pharmacie pour acheter de la crème contre l'urticaire !

11

Vous prononcez à voix haute et intelligible le quatrain tel que vous l'avez reconstitué. Dans un premier temps, rien de se passe, ce qui vous fait craindre le pire : auriez-vous aussi un problème d'accent ? Mais progressivement, c'est tout l'espace autour de vous qui vibre, l'air, le sol, tandis qu'un flash blanc vous aveugle momentanément. Puis le grondement cesse progressivement, remplacé par un tangage qui vous ballote dans tous les sens. Vous vous demandez bien ce qui peut se passer, le Sortilège du Filet n'ayant jamais eu cet effet, lorsqu'une gigantesque boule blanche remplit à toute vitesse votre champ de vision. Vous

avez du mal à l'identifier, mais soudain, vous comprenez : un coton-tige ! Ce tangage, c'est Merlin qui s'est réveillé. Et qui vous écrase comme un moucheron en essayant de mettre fin à l'insupportable urticaire qu'il ressent dans son crâne... Rendez-vous au [14](#)...

12

Vous (ou plutôt Merlin, puisque vous êtes plongé dans un de ses innombrables souvenirs...) feuillotez avec fébrilité les pages d'un vieux grimoire, à la recherche de quelque formule de la plus haute importance. Autour de vous, les alambics abondent, des liquides bouent dans leurs fioles et une fumée douçâtre vous chatouille les narines.

Soudain, vous tombez sur une page des plus intéressantes: inscrit soigneusement dans une langue étrange, vous déchiffrez ce message énigmatique...

GILRH KVGRGH QLFIH VG KRK HVM EZ.

Passionnant... N'est-ce-pas?

Libre à vous d'essayer de déchiffrer ce charabia pour peut-être faire sortir un lapin de son chapeau, les voies magiques de Merlin étant impénétrables. Sinon, Revenez au [plan](#) pour explorer d'autres méandres de la mémoire de ce vieux fou...

13

Un soir d'été paisible au bord d'un lac entouré de forêt, en compagnie d'une belle jeune femme brune, élégante et raffinée... Il n'y a pas à dire, ce coquin de Merlin ne s'ennuyait pas dans sa jeunesse! Et comme il ne recule devant rien pour séduire sa belle, le voilà qui fanfaronne en faisant surgir des profondeurs du lac un palais si magnifique que le roi Arthur en aurait fait une jaunie s'il l'avait vu. Et comme c'est un galant homme, Merlin n'hésite pas - fou d'amour qu'il est - à faire visiter le château à Viviane (puisque c'est bien d'elle dont il s'agit).

Sauf que Merlin n'a pas l'habitude de se baigner ainsi, tout habillé, dans les eaux froides d'un lac...

BLUB...BLUB...BLUB...

Comme vous l'aurez deviné, il (c'est-à-dire vous) ne tarde pas à se noyer. Tout doucement mais sûrement; vous pourrez toujours retenir votre respiration un nombre de cycles équivalent à votre Total d'Endurance: passé ce délai, c'est rendez-vous direct au [14](#). Toutefois, pas de panique: vous pouvez toujours revenir à la surface en obtenant, avec un dé, un résultat inférieur ou égal à votre Total d'Habilité deux fois de suite. Si vous y parvenez, vous pourrez toujours sécher vos vêtements (et ceux de Viviane) en revenant au [plan](#). Sinon vous pourrez toujours reprendre votre souffle au [14](#)!



14

Quelle imprudence, Pip! Passer par le **14** pour une petite mission de rien du tout, vous n'avez pas honte?? Vous ne pourrez pas prendre prétexte d'une mauvaise branche qui vous est malencontreusement tombée dessus, d'un super-guerrier dopé aux anabolisants, d'un dragon sponsorisé par Red-Bull... pour expliquer votre lamentable échec. Je sais, c'est dur la vie d'aventurier. Mais tout de même, il y a des limites au ridicule, vous ne trouvez pas? Bon, ce n'est pas le tout, mais cette mission n'est toujours pas accomplie; comme dirait l'autre, il faut battre le fer tant qu'il est chaud (ou une autre absurdité du même genre...). Alors, reprenez vos dés, votre courage et votre crayon et c'est reparti comme en **14**! Enfin, au **1** plutôt!

15

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [29](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [12](#).

RRRRRRRRRRRRRRRRR ZZZZZZZZZZZZZ

RRRRRRRRRRRRRRRRR ZZZZZZZZZZZZZ

Oui, c'est vous Pip (ou plutôt Merlin, puisque vous vous trouvez dans un de ses souvenirs) qui êtes en train de piquer un petit roupillon. Une petite sieste peinard, histoire de rattraper un peu une nuit agitée. En revanche, l'assistance apprécie fort peu les bruits que vous faites; mais vraiment très très peu... Remarquez, il est rare de roupiller dans une cathédrale en plein office. Ou alors on s'arrange pour être discret. Vous vous en tirez avec un coup de coude puissant d'Arthur et un regard dévestateur de la part de l'archevêque qui, à votre décharge, est d'un ennui mortel...

Revenez au [plan](#) pour terminer votre nuit...

16

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [42](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [44](#).

Stonehenge, Pip... Vous connaissez? Merlin, visiblement oui, puisque vous avez atterri en plein milieu d'un de ses souvenirs curieux...

Le ciel est bleu, chargé de nuages moutonneux; une brise assez fraîche vous arrache un frisson mais la foule en délire vous réchauffe l'âme tandis que vous vous échauffez les muscles dans un coin... Comment ça?! Mais oui, Pip, c'est un véritable événement sportif qui se déroule autour de vous: de part et d'autre du célèbre cromlech, la foule est divisée en deux camps portant des couleurs distinctes (les verts face aux rouges, si vous voulez tout savoir). Un peu à l'écart, une tente d'où émerge une forte odeur de graillon ne laisse que peu de doutes sur les agapes qui s'y déroulent... A l'intérieur du cercle de pierre, deux équipes aux vêtements criards s'affrontent: chaque membre doit essayer de relancer une balle envoyée par un adversaire de l'équipe d'en face, et de l'envoyer entre deux poteaux de pierre situés à l'extérieur du cercle de pierre. Un défi compliqué à relever, mais Merlin semble s'être fait une spécialité de la chose (le coquin devant sans doute utiliser la magie pour tricher !).

Vous êtes sans doute très heureux d'apprendre la véritable utilité de Stonehenge, loin des délires new age d'une minorité d'allumés; encore plus heureux sans doute de découvrir que Merlin fut un champion de ce jeu très particulier; sans doute plus dépité de découvrir qu'il n'y a pas le moindre indice à récolter par ici...

Revenez au [plan](#) pour parcourir d'autres souvenirs!

17

- «DEHORS!»

Voilà un accueil qui a le mérite d'être très clair... Pas très chaleureux. Surtout si la gentille dame qui s'adresse à vous vous envoie valdinguer à l'autre bout de sa chambre, sa droite bien placée vous faisant douloureusement perdre 2 Points d'Endurance. Tandis que vous secouez votre tête pour retrouver la plénitude de vos esprits, après une démonstration si frappante, un rayon de lune éclaire le visage de l'inconnue; vous tombez immédiatement sous le charme de cette délicieuse personne au regard magnétique, au teint blafard, aux

courbes si parfaites, aux dents si aiguës, à la taille si fine, à la... Comment? AUX DENTS SI AIGUISEES????

Vous êtes dans le pétrin, Pip. Au moins autant que le roi Uter, qui pleurniche comme un nouveau-né dans un coin, après vous avoir appelé à l'aide... Il est toujours très difficile de se débarrasser d'une vampire, particulièrement quand votre coureur de jupons de roi s'est invité nuitamment chez elle alors qu'elle était à la recherche de sang frais...

Heureusement, tout bon sorcier dispose d'une gousse d'ail dans ses poches. Sinon, il s'agit d'une faute professionnelle. Le plus compliqué est de s'en servir correctement face à une vampire en furie. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, Vampirella, faisant fi de votre gousse, goûtera tranquillement à votre jugulaire avant de s'en prendre à celle d'Uter. Rendez-vous au [14](#). Sinon, l'alchimie fabuleuse de l'ail fera fondre les caractéristiques de Vampirella au point d'en faire une adversaire tout à fait à votre taille.

VAMPIRELLA

Habilitété: 4 Endurance: 8

Si vous parvenez à réduire son total d'Endurance de moitié, rendez-vous au [37](#) pour qu'elle vous susurre quelques mots doux fort utiles. Si, en revanche, elle vous met tout de même la pâté, rendez-vous au [14](#)!

18

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [46](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [36](#).

Voilà qui est curieux, Pip: vous voici projeté en haut des remparts d'une cité médiévale où visiblement, les éléments semblent s'être déchainés: une épaisse fumée acre masque en partie la lumière du soleil; en contrebas, des machines de guerre carbonisées rappellent la violence de combats récents et une odeur douçâtre de mort emplit vos narines. En vous retournant, vous apercevez, entre deux volutes de fumée, un donjon massif à la silhouette caractéristique. Vous comprenez soudain (comme quoi, les cours d'histoire, ça peut servir): il s'agit de la cité de Clarence, au moment où celle-ci était assiégé par les Saines...

... dont un éclaireur s'est glissé jusqu'à vous traitreusement, profitant de votre manque d'attention. Mais visiblement, ce Saine est, comme Merlin dans sa jeunesse, un champion des soirées arrosées puisqu'il rate totalement son coup. Titubant, tout en trainant sa hache de guerre, il se rue de nouveau sur vous:

SAINE BOURRE

Habilitété: 6 Endurance: 8

Ce bougre est moins redoutable qu'il n'y paraît: à chaque assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal à 5, le Saine vous aura totalement loupé, essayant de frapper votre jumeau né des vapeurs d'alcool.

S'il parvient tout de même à vous écraser, rendez-vous au [14](#). Sinon, rien ne vous empêche d'essayer de rallier un endroit un peu plus paisible en revenant au [plan](#).

19

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [26](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [45](#).

Vous voici plongé au cœur d'une foule beuglante et puante; non, Pip, retenez votre nausée: tous les regards des clients de cette auberge sont braqués sur vous. L'atmosphère est chaude, moite et chargée d'odeurs d'alcool plus ou moins identifiables. Vous-même êtes assis à une table crasseuse maculée de taches dont vous préférez ignorer l'origine (beurk!); face à vous se tient un ivrogne patenté, portant un tee-shirt sur lequel vous pouvez déchiffrer, entre deux taches de graisse, «*Fan Club des Buveurs d'Alcools Forts*». Entre vous deux s'étalent en vrac des dizaines de petits verres. Aucun doute, Pip: vous êtes transporté dans un des souvenirs les mieux cachés de Merlin, ses concours de boissons! Votre adversaire du soir est un solide gaillard dont le foie en a vu bien d'autres et même s'il a l'œil vaseux de celui qui a un taux d'alcoolémie supérieur à 5g par litre de sang, il ne semble pas être du genre à capituler immédiatement. Deux rustres passablement éméchés vous envoient des bourrades dans le dos en guise d'encouragement.

Ajoutez votre Total d'Adresse et votre Total d'Habilité, Pip: ceci représente votre Total de Sobriété. Pour chaque verre d'alcool que vous allez boire à partir de maintenant, lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sobriété, vous tombez de votre chaise dans un coma éthylique. Revenez au [plan](#) (avec une bonne aspirine...) en retirant 5 cycles, temps qu'il vous aura fallu pour dessoûler correctement. Si le résultat est inférieur à votre total de Sobriété, vous tenez encore le choc. Testez alors de la même manière la Sobriété de votre adversaire du soir: son Total de Sobriété est encore de 6. Mais attention! A chaque lancer de dé, retirez un Point à vos Totaux respectifs de Sobriété! Si votre adversaire tombe de sa chaise avant vous, rendez-vous (en titubant) au [37](#): il aura une petite information à vous délivrer avant de sombrer dans les vaps...

20

Un jeune homme boutonneux et, pour tout dire, contrefait se tient devant vous:

- «Grott le Gredin.
- Je vous demande pardon?
- Grott le Gredin, il me doit de l'argent.
- Qui ça?
- Grott le Gredin! C'est son nom, il est gallois!...»

Eh minute! C'est curieux mais cette petite conversation vous dit quelque chose... Bon sang, mais c'est bien sûr! Voilà un des souvenirs les plus frais de Merlin, lorsqu'il vous expliquait comment vous rendre au *Tombeau des Maléfices*...

Tout cela est sans intérêt, convenez-en. Revenez au [plan](#) pour explorer de VRAIS souvenirs!

21

Connaissez-vous quelque chose de plus désordonné qu'une des improbables maisons de Merlin, Pip?

C'est sans doute que vous n'avez jamais la cuisine de Merlin... Car le personnage, qui n'a rien d'un maniaque du ménage, l'est encore moins pour ce qui est de la vaisselle: une vraie horreur. Les assiettes crasseuses s'empilent les unes sur les autres, les timbales trainent un peu partout... Bon évidemment, quand on s'appelle Merlin, on peut toujours faire illusion avec un petit Sort de la Merveilleuse Ménagère (SMM en abrégé), surtout si le roi vient vous rendre une petite visite impromptue... Sauf qu'Arthur est en ce jour dans une colère noire.

Contre vous, Pip, ou plutôt contre Merlin: parmi toute cette vaisselle de 3... mois se trouve le Saint Graal. Ni plus ni moins, sauf que Merlin n'a strictement aucune idée de l'endroit où peut bien se trouver la précieuse relique.

Un conseil, Pip: éclipez-vous sur la pointe des pieds tant que Arthur houspille dans votre dos et revenez au [plan](#) pour échapper à ses sermons, réputés durer des heures...

22

Une vaste forêt sombre, touffue, s'étend devant vous: pas de doute, Pip, vous voici au cœur de Brocéliande. Et dire que vous avez oublié votre GPS chez vous... L'atmosphère est... disons, spéciale: une forte odeur de champignons vous submerge, tandis que vous êtes obligé de vous concentrer à chaque pas, tellement le couvert végétal masque le soleil. Il faut vraiment être masochiste pour aimer se promener ainsi dans les bois! Tout de même, une chose positive: au détour d'un chêne plusieurs fois centenaire, se dévoile une source d'eau pure au pied de laquelle se repose une jeune fille, mince, élancée, aux cheveux sombres élégamment rassemblés en un chignon savant...

- «Ehh, espèce de voyeur! Goujat!»

La «charmante» personne vient de vous gifler, vous envoyant observer d'un peu plus près la mousse sylvaine... Massant votre joue endolorie, vous vous retournez pour constater que la jeune fille s'est levée et vous toise dans une position provocatrice:

- «Alors, mon mignon, je parie que tu n'as pas le souffle nécessaire pour me suivre!»

Espiègle Viviane (puisque c'est elle)! Le hasard a voulu que vous soyez plongé dans le souvenir de la rencontre entre elle et Merlin. Vous ne manquerez pas un jour de rappeler à ce vieux fou le râteau qu'il s'est pris... En attendant, vous pouvez sprinter jusqu'à Viviane, en espérant avoir un entraînement solide pour le marathon; sinon, personne ne vous en voudra si vous vous résignez à revenir au [plan](#) ...

23

Vous voici plongé au cœur d'une foule beuglante et puante; non, Pip, retenez votre nausée: tous les regards des clients de cette auberge sont braqués sur vous. L'atmosphère est moite et chargée d'odeurs d'alcool plus ou moins identifiables. Vous-même êtes assis à une table crasseuse maculée de taches dont vous préférez ignorer l'origine (beurk!); face à vous se tient un ivrogne patenté, portant un tee-shirt sur lequel vous pouvez déchiffrer «Fan Club des Buveurs d'Alcools Forts». Entre vous deux s'étalent en vrac des dizaines de petits verres. Aucun doute, Pip: vous êtes transporté dans un des souvenirs les mieux cachés de Merlin, ses concours de boissons! Votre adversaire du soir est un solide gaillard dont le foie en a vu bien d'autres et même s'il a l'œil vaseux de celui qui a un taux d'alcoolémie supérieur à 5g par litre de sang, il n'a pas l'intention de capituler immédiatement.

Ajoutez votre Total d'Adresse et votre Total d'Habilité, Pip: ceci représente votre Total de Sobriété. Pour chaque verre d'alcool que vous allez boire à partir de maintenant, lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sobriété, vous tombez de votre chaise dans un coma éthylique. Revenez au [plan](#) (avec une bonne aspirine...) en retirant 5 cycles, temps qu'il vous aura fallu pour dessoûler correctement. Si le résultat est inférieur à votre total de Sobriété, vous tenez encore le choc. Testez alors de la même manière la Sobriété de

vosre adversaire du soir: son Total de Sobriété est encore de 6. Mais attention! A chaque lancer de dé, retirez un Point à vos Totaux respectifs de Sobriété! Si votre adversaire tombe de sa chaise avant vous, rendez-vous (en titubant) au [50](#): il aura une petite information à vous délivrer avant de sombrer dans les vaps...

24

Il fait nuit noir, et vous êtes allongé dans un lit d'une bien piètre qualité, il faut bien l'avouer... Quoi, c'est ça, un souvenir de Merlin?? Vous n'auriez jamais pensé que vous visiteriez les nuits d'insomnie du magicien de la Cour... Sans intérêt, il faut bien l'avouer, une vraie perte de temps. Revenez au [plan](#), en espérant avoir plus de chance aux dés!

25

Vous prononcez à voix haute et intelligible le quatrain tel que vous l'avez reconstitué. Dans un premier temps, rien de se passe, ce qui vous fait craindre le pire : auriez-vous aussi un problème d'accent ? Mais progressivement, c'est tout l'espace autour de vous qui vibre, l'air, le sol, tandis qu'un flash blanc vous aveugle momentanément. Puis le grondement cesse progressivement, remplacé par un tangage qui vous ballote dans tous les sens. Vous vous demandez bien ce qui peut se passer, le Sortilège du Filet n'ayant jamais eu cet effet, lorsqu'une gigantesque boule blanche remplit à toute vitesse votre champ de vision. Vous avez du mal à l'identifier, mais soudain, vous comprenez : un coton-tige ! Ce tangage, c'est Merlin qui s'est réveillé. Et qui vous écrase comme un moucheron en essayant de mettre fin à l'insupportable urticaire qu'il ressent dans son crâne... Rendez-vous au [14](#)...

26

Du beau monde, Pip! Arthur, Ban de Benoïc, Bohor de Gannes entre autres, rassemblés autour du roi Léodagan de Carmélide, vous devez être dans vos petits souliers, n'est-ce-pas? A moins que vous ne trembliez comme une feuille parce que les troupes de Claudas de la Terre Déserte foncent sur vous à brides abattues...

Et dire que la journée s'annonçait belle... Lancez un dé, Pip; si le résultat est inférieur à votre Total d'Habilité, vous n'avez aucun mal à rassembler les bribes de votre courage en déroute et vous lancez avec succès un sortilège de tempête qui aveugle les troupes de Claudas... mais aussi celles d'Arthur! Vous serez seul à affronter le terrible duc Frolle et son épée Marmiadoise, fort heureusement handicapé par le sable qui pique ses yeux miteux.

Duc Frolle

Habilité: 3

Endurance: 7

Si le résultat est supérieur à votre Total d'Habilité, la tempête n'est qu'une petite brise minable et vous devrez affronter le Duc Frolle avec son Habilité maximale (9). Autant faire immédiatement votre prière et vous rendre au [14](#) pour vous épargner des souffrances inutiles... Sinon, exécutez une petite danse de victoire et Revenez au [plan](#) à la recherche d'autres souvenirs de Merlin.



27

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Il était un Sortilège du Filet.

C'est malheureusement tout ce que je sais...

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au [plan](#).

28

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [13](#).
Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [31](#).

Vous reconnaissez sans trop de difficultés la forêt de Brocéliande; à vos côtés se tient une jeune femme étonnamment belle, aux cheveux sombres, au regard de braise et au port altier: Viviane! D'un coup, la lumière se fait plus intense et les arbres plus rares: vous êtes parvenu au bord d'un lac calme, que pas une vaguelette ne vient troubler. A quelques mètres de la grève, Merlin (enfin, vous...) désigne une stèle de marbre sur laquelle figure une inscription en lettres d'or: «Ci-gît Faunus, l'ami de Diane.». Vous connaissez bien cette histoire, puisque Merlin avait déjà pris la peine de vous la conter: Faunus aimait loyalement Diane, la déesse des bois. Hélas ! celle-ci lui préféra Félix et elle n'hésita point, un jour que Faunus blessé voulut se baigner dans l'eau enchantée qui se trouvait alors à la place même de la tombe, à faire renverser une pierre sur lui, celle-là même qui fermait à présent le tombeau, où gisait écrasé le pauvre Faunus. Alors Félix, indigné par l'acte criminel de Diane, la prit par sa tresse, et lui coupa la tête de son épée. En revanche, Merlin ne vous avait pas parlé de l'inscription usée par le temps, figurant tout au bas de la stèle.

JFV WVFC ZXXVMGH ZEZRVMG NLWRURV

Inutile de demander à Viviane, elle avoue sans honte ne pas maîtriser le finnois en 2ème langue vivante; elle vous laisse donc tranquille, plongé dans vos pensées... Vous pouvez tout aussi bien laisser tomber ces histoires stupides et changer de souvenir en revenant au [plan](#)!

29

Une froide noirceur vous enveloppe, tandis qu'une odeur mêlée de soufre et de terre mouillée vous prend à la gorge. Il vous est impossible de savoir à quel endroit vous vous trouvez, aucune lueur ne vient percer les ténèbres insondables... si ce n'est deux petits points rouges fixes, vers lesquels vous vous décidez à avancer. Le sentiment de malaise qui vous étire ne cesse de croître à chacun de vos pas: dans quel souvenir de Merlin êtes-vous transporté??

Soudain, un grognement retentit suivi du bruit caractéristique d'ailes en action: les petits points rouge se sont rapprochés à quelques pas de vous et leur luminosité est à présent suffisante pour vous permettre de discerner de quoi il s'agit. Une créature cauchemardesque, velue, hirsute, aux pieds de bouc et aux ailes de chauve-souris se tient à à peine un mètre de vous: un incube!

- «Merlin!»

(Glups!)

- «Merlin! Je suis ton père...

- Nooooooooooooooooooooooooooooon»

(Toute ressemblance avec des faits ayant existé est purement fortuite)

Rendez-vous au [14](#).

30

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [5](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [44](#).

Sinon, vous vous retrouvez plongé dans un noir presque absolu... Seul un bourdonnement étrange trouble cette atmosphère chargée d'opacité. A mesure que vos yeux s'habituent à l'obscurité ambiante, vous distinguez un peu mieux ce qui vous entoure: vous vous trouvez en plein cœur d'un bois de feuillus particulièrement touffu. Allons bon, Pip: il semble que vous soyez plongé dans un souvenir de Merlin à l'époque où il était scout et qu'il menait des parcours d'orientation dans la forêt de Brocéliande.

Alors que vous scrutiez les alentours, vous êtes soudain projeté au sol. Un peu sonné, vous vous retournez dans un roulé-boulé digne de Nadia Comaneci et vous vous retrouvez face à face avec un moustique géant dont les yeux à facettes sont à moitié dissimulés par un bandeau rouge.

«Viens te frotter au MOUSTIQUE KARATEKA si tu l'oses!»

Eh bien Pip, il semble que vous n'ayez pas trop le choix...

MOUSTIQUE KARATEKA

Habilitété:2

Endurance:4

Si vous êtes tué, rendez-vous au [14](#). Sinon revenez au [plan](#) et n'oubliez pas de retrancher le nombre de cycles adéquats à votre tableau.

31

En petites foulées Pip! Non, vous ne participez pas au marathon (l'épreuve n'a, à cette époque, été couru qu'une fois, et ça s'est plutôt mal terminé pour le seul concurrent en lice...). Vous essayez d'échapper à quelque chose. Ou plutôt à quelqu'un. Une femme pour être précis. Viviane!

C'est fou, ce que l'amour d'une femme peut quelquefois devenir étouffant. Surtout quand cette donzelle s'est mis en tête que c'est pour toujours, à la vie à la mort, pour l'éternité... Enfin, bon. Sauf que la différence d'âge pèse dans la balance: si Viviane est une toute fraîche jeune fille, Merlin qui n'a pas atteint l'âge canonique qu'on lui connaît n'est pas non plus tout jeune. Et il risque de se faire rattraper... Il commence déjà à s'essouffler. Et vous risquez de partager son destin! Vous pouvez encore tenir un nombre de cycles équivalents à votre Total d'Endurance. Pour réussir à semer Viviane, il vous suffit de réussir, durant ce laps de temps, avec un dé et deux fois **consécutivement**, à obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Total d'Adresse. Si vous échouez, Viviane vous rattrapera et vous étouffera de son amour. Rendez-vous alors au [14](#). Sinon, vous pourrez avec soulagement revenir au [plan](#), non sans avoir établi un nouveau record au Guinness Book...

32

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Que deux accents avaient modifié

C'est malheureusement tout ce que je sais...

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au [plan](#)

33

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [48](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [43](#).

Vous êtes dans les bras d'une belle jeune femme aux longs cheveux bruns et bouclés, qui vous berce tendrement. Eh bien Pip, vous avez fait fort! Vous voici plongé dans un des tous premiers souvenirs de Merlin, lorsque celui-ci n'était encore qu'un bébé!

Et la vie de bébé n'est pas toujours de tout repos, Pip. Surtout quand on a une maman un peu tête en l'air, qui s'ébouillante avec du lait et lâche du même coup son enfant...

Lancez un dé: si le résultat est supérieur à votre total d'Adresse, vous écrasez comme une crêpe sur le sol. Rendez-vous alors au [14](#). Sinon, vous pourrez toujours revenir au [plan](#) tout en massant vos bosses...

34

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au [38](#).

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au [17](#).

Un bal, Pip! Comme c'est excitant! De jolies dames, damoiselles et jouvencelles qui frôlent les muscles de preux chevaliers gonflés à la testostérone, voilà qui ne manque pas de piquant! Au milieu du brouhaha des conversations, que la musique des troubadours peinent à couvrir, vous cherchez des yeux quelques indices sur l'endroit précis où vous vous trouvez plongé... Un coup d'œil à la fenêtre vous permet d'apercevoir, à quelques encablures, une rivière qui serpente au pied du château et, encore plus loin, à peine visible, un mur qui traverse les champs: le mur d'Hadrien! Aucun doute, Pip, vous vous trouvez au château de Carduel. C'est alors que vous distinguez, au milieu des convives, la silhouette d'Uter Pendragon. Plus de doute: vous assistez au grand bal que le roi avait organisé en vue de prendre épouse. Il faut dire qu'avec son caractère de cochon, le pauvre Uter avait du mal à trouver chaussure à son pied. Libre à vous de chercher avec lui la perle rare ou revenir au [plan](#) pour poursuivre sans plus attendre votre quête du quatrain...

35

Vous voici chevauchant sur un magnifique destrier blanc, accroché à la taille d'une brute épaisse dont vous ne voyez que le dos protégé par une tout aussi épaisse cotte de mailles. Dans un premier temps, vous ne reconnaissez pas de qui il s'agit; puis vous apercevez un brassard orné d'un V doré et vous vous souvenez d'une histoire que ce vieux fou de Merlin

vous avait raconté une fois que vous reveniez de mission: Voltiger s'était mis en tête de construire la tour la plus haute jamais érigée. Après quatre effondrements et autant d'exécutions de l'architecte en chef, les astronomes, astrologues et autres marabouts n'avaient pas trouvé mieux que de conseiller à Voltiger de mélanger au mortier le sang d'un jeune enfant de 7 ans né sans père. L'ancien sénéchal devenu roi de Bretagne avait donc envoyé 12 messagers à travers son royaume, chargés de le trouver et le trucider... et l'un d'entre eux a trouvé Merlin dont vous partagez ce souvenir bien inquiétant!

- «Tu es réveillé, gamin? Bon, rassure-toi, je ne te ferai aucun mal. Enfin, pas si tu m'aides!», dit-il dans un sourire rapace...

- «Je suis obligé de te livrer mais ça peut être mort ou vif. Si tu m'aides à ôter cette entrave magique que Voltiger a placé à mon cou, je te filerai aussi un coup de main.»

Plutôt convaincant, le messenger...

Observons d'un peu plus près cette entrave magique, Pip : elle ressemble à une espèce de torque en or, magiquement scellé, permettant à Voltiger de torturer son possesseur si celui-ci est un peu trop remuant. Pour l'ouvrir, il faut comprendre le sens du message inscrit en toutes petites lettres :

QNICECNASSIUPXUED

Si vous parvenez à résoudre l'énigme, rendez-vous au paragraphe correspondant où le cavalier vous donnera l'information que vous attendez. Si vos neurones vous trahissent, vous pourrez tenter une greffe en vous rendant directement au [14](#)...

36

VLAN!

Vous voici projeté à terre, dans un tumulte de poussières, de cris, de sang et de galop de chevaux. La bataille fait rage Pip! Et vous vous trouvez en plein milieu!!

Des chevaliers en armure, arborant la bannière blanche à croix rouge, affrontent une horde de sauvages musculeux au pied d'une cité fortifiée dont vous reconnaitriez le donjon entre mille: Clarence! Vous vous trouvez en pleine bataille contre les redoutables Saines. Et l'un d'entre eux semble s'intéresser de très près à votre cas:

- «T'es perdu, mon gars? Viens ici, que je te raconte une histoire! Tu vas faire la connaissance de Robert! Robert O'Saine!»

La poisse, Pip. Le colosse, qui arbore une jolie cicatrice sur le visage, s'avance vers vous d'un pas décidé. Ces muscles saillants donnent une idée de son excellente vitalité; détail émouvant, il a même tatoué sur son biceps le nom de sa bien-aimée : «I love Angélique»

ROBERT O'SAINE

Habilitété: 3

Endurance: 8

Si Robert vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, avant d'expirer et de retrouver les anges, il vous livrera un dernier secret au [27](#).

37

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Trois petits tours et Pip s'en va

C'est malheureusement tout ce que je sais...

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au [plan](#).

38

Ne regardez pas en bas, Pip!

Bon allez, juste un coup d'œil... A la lueur de la lune blafarde, vous parvenez à distinguer les douves remplies d'eau vaseuse d'un château-fort. Vous êtes vous-même accroché, les bras en croix, à une paroi de moellons polis, rendus particulièrement glissante par des pluies récentes. Le froid, renforcé par une bise désagréable, vous glace jusqu'aux os. Vous alliez vous demander ce qui vous amenait dans une position aussi inconfortable, lorsqu'une voix étouffée vous interpelle:

- «Eh bien, Merlin! Qu'est-ce que vous fichez??»

L'auteur de cette supplique se situe à 3 mètres à droite de votre position; malgré le fait qu'il soit plaqué contre la paroi, son identité ne fait aucun doute: il s'agit du roi Uter! Une vingtaine de mètres au-dessus se dessine les contours d'un balcon... Voilà un souvenir très compromettant! Ce brave Uter devait sans doute avoir dans l'idée de folâtrer avec quelque gentille damoiselle peu farouche, égarée dans un donjon, lorsque ses vertiges se sont rappelés à son bon souvenir. Et évidemment, il n'a pas trouvé mieux que de réclamer Merlin à sa rescousse.

En l'occurrence vous-même... Il faudra sérieusement songer à faire chanter Merlin, Pip: cette histoire est des plus croustillantes! En attendant, il serait bon de vous hisser à hauteur du roi: il vous suffit pour cela d'obtenir, avec un dé, un résultat inférieur à votre Total d'Adresse 3 fois consécutivement. Sauf que, si vous ratez un seul lancer, vous allez plonger dans les douves, tout droit jusqu'au [14](#)...

Si vous réussissez, vous aurez bien gagné le droit de vous remettre de vos émotions en revenant au [plan](#).

39

Vous voici dans une salle immense décorée de tentures aux motifs chamarrés; au centre de celle-ci, une Table... Ronde! Le roi Arthur lui-même, les yeux encore bouffis des excès de la veille, peine à rester éveillé durant la cérémonie. Gauvain, en sa qualité de connétable, prononce, d'une petite voix aiguë très agaçante, le serment solennel : que jamais Dame, Damoiselle ou homme ne viendrait demander aide à la cour sans l'obtenir, et que, si l'un des chevaliers présents disparaissait, les autres, tour à tour, se mettraient sans trêve à sa recherche, pendant un an et un jour.

Eh bien voilà, Pip, plus près que vous ne le serez jamais de la Table Ronde... mais pas plus avancé dans votre quête. Revenez au [plan](#), les yeux encore émerveillés de cette première séance des Chevaliers de la Table ronde...

40

Vous avez du mal à respirer, Pip! Au secours! A l'aide! Vous vous sentez irrémédiablement, insensiblement, irrévocablement glisser vers le **14**...

Bon, une fois que vous aurez terminé votre crise de paranoïa, vous vous rendrez compte que la situation est moins dramatique qu'il n'y paraît: ce sont seulement d'énormes piles de livres qui se sont écrasées sur Merlin, souvenir pénible que vous revivez à présent. Merlin a toujours été quelqu'un de très désordonné. De négligent aussi, car en l'absence d'une mémoire d'éléphant, il oublie souvent des formules importantes... Vous reconnaissez vaguement l'une des extravagantes maisons du vieux sorcier (vous vous rappelez, la maison à 6 faces??). Vous disposez dans vos mains d'un vieux grimoire rongé par la vermine et vous avez à peine le temps de lire cette information que le papier se désagrège sous vos doigts flétris:

KLFI OFR NVIORM HV KORV UM JFZGIV

Pas de quoi faire avancer le schmilblick, tout ça... Vous pouvez tout aussi bien éviter de perdre un temps précieux en revenant au [plan](#).

41

Vous voici au cœur d'un immense chantier... Enfin, chantier est un bien grand mot, il s'agit plutôt d'un chaos de pierres taillées démolies, de gravats et d'échafaudages effondrés. Quelques corps mutilés émergent ça et là...

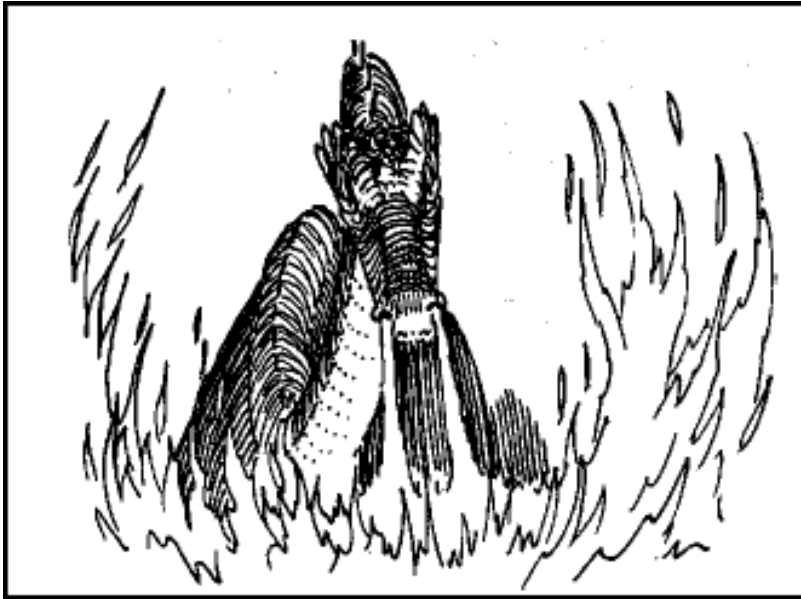
- Et en soulevant ces deux dalles, que se passera-t-il?

La personne qui vient de s'adresser à vous porte un épais manteau matelassé aux bordures relevées d'hermine; ses yeux glacés et rapaces vous transpercent littéralement. Vous reconnaissez alors Voltiger, le perfide sénéchal qui avait tenté de faire exécuter les deux fils de Constant Pendragon; devenu roi de Bretagne, le mégalo à l'haleine fétide, non seulement avait échoué dans son projet, mais avait lancé la construction de la plus grande tour du royaume. Malheureusement pour lui, elle avait tendance à s'effondre un peu trop facilement... Et Merlin, appelé à la rescousse, pensait que la solution se trouvait dans les fondations. C'est dans ce souvenir que vous êtes actuellement plongé:

- Je n'en ai aucune idée, répondez-vous.

Plusieurs solides gaillards, obéissant à un hochement de tête de Voltiger, s'emparent de barres de fer et soulèvent les lourdes dalles de granit. Aussitôt, deux dragons, l'un blanc, l'autre rouge en surgissent dans un grondement d'enfer, soufflant des torrents de feu.

Lancez un dé, Pip. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, vous terminez carbonisé par le souffle des dragons: allez faire un petit barbecue au **14**. Sinon vous pouvez profiter de la cohue pour vous éclipser jusqu'au [plan](#).



42

Courrez, Pip! Fuyez!

Le sol tremble sous vos pieds et vous manquez à plusieurs reprises de vous effondrer. Non, non, ce n'est pas le moment de roupiller: vous êtes dans un des souvenirs les plus cachés de Merlin, tellement celui-ci a eu la frousse ce jour-là. Un coup d'œil par-dessus votre épaule, et vous comprenez mieux: vous êtes poursuivi par un Géant Borgne qui s'amuse à vous balancer des menhirs grands comme des immeubles. Il vous faut à tout prix atteindre le lac qui vous fait face car, c'est bien connu, les Géants Borgnes détestent l'eau...

Lancez un dé: si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, un des menhirs vous écrabouille définitivement. On retrouvera vos restes sur un site nommé Carnac près de 15 siècles après ce triste événement... Rendez-vous alors au [14](#). Il faut six cycles pour atteindre le lac, donc lancez six fois de suite les dés. Si vous parvenez à échapper à Super Obélix en battant le record du monde de dos crawlé, revenez vous sécher au [plan](#)...

43

Une foule hostile vous entoure, qui murmure sans doute autre chose que des formules de politesse. Vous vous trouvez sur une estrade à quelques pas d'une pièce de bois sur laquelle repose la tête d'une belle jeune femme aux cheveux bruns bouclés... Vous avez été transporté dans un des souvenirs les plus pénibles de Merlin lorsque sa môme a été jugée pour tentative d'infanticide. Tout ça parce que Merlin avait tenté de chanter *Over the Rainbow* pendant une grosse bronchite... Toujours est-il qu'il va falloir sauver «votre» mère des griffes du méchant bourreau. Equipé de votre hochet favori, les chances d'y parvenir seraient assez minces si le bourreau n'était pas bigleux et qu'il avait oublié d'affûter la lame de sa hache.

BOURREAU BIGLEUX

Habilitété:1

Endurance:6

Si le bourreau vous tranche la tête, rendez-vous au [14](#). Si vous tuez le bourreau, la foule déçue sera sans doute très satisfaite d'en faire du hachis pendant que vous vous éclipserez

discrètement avec votre mère en revenant au [plan](#).

44

Un vacarme assourdissant emplît vos tympans tandis que vous êtes bousculé par plusieurs goujats dont certains n'hésitent pas à vous écraser joyeusement les pieds. Vous êtes sur le point de dégainer votre coton-tige lorsque vous apercevez une banderole «BAL DE PROMOTION»

- « Alors Merlin? Tu as perdu le rythme?», vous apostrophe un condisciple lancé dans un guigue effrénée

Ca alors! Vous voilà en train d'admirer la nuit de folie que Merlin a vécue alors qu'il était en dernière année à l'Ecole de Magie.

- Ne me dis pas que tu as oublié? Trois pas en avant, deux en arrière. Trois pas en arrière, deux pas en avant. Et on recommence! En avant!!

AU fond de la salle, une autre banderole a été accrochée avec un message pour le moins étrange...

JK FSBHU TO RPQUHMDHD ET GHMDU

Si vous parvenez à trouver un sens à ce charabia, vous aurez prouvé que vous avez votre place parmi les grands sorciers! Prenez le temps de danser puis revenez au [plan](#) en n'oubliant pas de retrancher le nombre de cycles adéquats à votre tableau.

45

Déjà les tables sont mises pour le repas alors que vous parvenez à un palais magnifique, aux tours fièrement élancées, en compagnie d'Arthur. Un vieil homme, que vous identifiez facilement comme étant Léodagan, vous attend, appuyé à une fenêtre. Tandis que l'on prend vos chevaux et vos armes, vous êtes conduit dans une salle richement ornée où une demoiselle d'une grande beauté vous présente l'eau chaude dans un bassin d'argent. Il s'agit de la fille de Léodagan, Guenièvre...

Eh bien, Pip, vous avez le privilège d'assister à la naissance d'une idylle qui fera couler beaucoup d'encre par la suite, cette histoire devenant...

- «Eh là, malotru!»

Une claque sonore retentit dans la pièce, faisant trembler tant les murs que les invités. C'est Guenièvre qui vient de l'asséner à votre maître de roi Arthur, celui-ci s'étant penché d'un peu trop près du décolleté de la belle. Rouge de honte, massant sa joue cramoisie, Arthur vous fusille du regard...

C'est dur la vie de roi, tout de même... Décidément, vous ne regardez plus Arthur de la

même manière, la prochaine fois que vous le croiserez!

Un sourire au bord des lèvres, vous pouvez rejoindre la quiétude du [plan](#)...

46

Une cité fortifiée, Pip, entourée de remparts cyclopéens, enveloppée dans une épaisse fumée noire qui pue la mort à plein nez. Bienvenue à Clarence (non pas le lion, mais la cité), charmante petite bourgade délicieusement assiégée par les Saines, une espèce de brute épaisse qui pourrait faire passer Rambo pour un enfant de chœur. Les souvenirs de Merlin sont décidément très attrayants. Or, aujourd'hui, alors que les Saines cuvent tranquillement leur 15 litres d'hydromel quotidiens, Merlin s'est décidé à jouer aux fléchettes; après avoir révisé une nuit entière ces grimoires, il veut utiliser toutes les lances disponibles dans la cité pour transpercer les guerriers adversaires dans leur sommeil alcoolisé. Reste à savoir si Merlin lui-même est suffisamment sobre pour se permettre de jouer ainsi. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à votre Total d'Adresse, les lances se retournent tout simplement contre vous, vous transformant en passoire. Rendez-vous alors au [14](#). Sinon, le charme fait son petit effet et vous pouvez fièrement annoncer au roi Arthur que vous avez mis dans le mille. Revenez au [plan](#) avec la satisfaction du travail accompli.

47

Une taverne, Pip. Totalement vide. Rien de rien, à part une centaine de bouteilles de whisky. Franchement décevant. A croire que ce vieux fou de Merlin aime les endroits déserts pour trouver l'inspiration au milieu des vapeurs d'alcool... Un souvenir qui est donc loin d'être impérissable, c'est donc sans soucis que vous pouvez revenir au [plan](#).

48

Une foule compacte vous entoure, ainsi qu'une jeune femme très belle, aux cheveux bruns bouclés, au regard apeuré. La foule hurle à l'infanticide tout en proférant des insultes de plus en plus menaçantes. Visiblement, vous êtes immergé dans un des plus pénibles souvenirs de Merlin, lorsque celui-ci a été accidentellement lâché par sa môman. Reste à savoir si la populace saura se tenir en place jusqu'à l'arrivée du juge pour enfants ou si elle préférera lyncher joyeusement la mère indigne... Vous vous lancez dans un plaidoirie improvisé du haut de vos neuf mois, afin de les en dissuader. Lancez un dé: si le résultat est supérieur à votre total d'Adresse, les gueux assoiffés de sang s'en prennent sauvagement à la mère avant de s'en prendre un peu moins sauvagement au fils. Rendez-vous tout de même au [14](#). Sinon, revenez au [plan](#) pour réviser votre Code Civil...

49

Voilà qui est déroutant, Pip: bleu... C'est la couleur qui emplit votre champ de vision. Inutile de frotter vos yeux, il s'agit simplement du ciel limpide que vous (enfin, Merlin, dans un de ses souvenirs...) observez, tranquillement couché dans l'herbe fraîche et odorante, à l'abri

d'un menhir millénaire. Tout irait pour le mieux si les cris de détresse d'une jeune fée des bois ne venait couvrir le chant harmonieux des oiseaux. N'écoutez que votre courage, vous vous levez d'un bond pour en avoir le cœur net. C'est là que vous apercevez la créature féérique enveloppée et tourmentée par une espèce de masse sombre aux relents de maroille pourri: pas de doute, Pip, vous avez affaire à un redoutable Rodeur des Pierres....

Voilà le genre de créature qu'il ne faut pas croiser en pleine nuit dans un bois sombre (pas davantage que l'après-midi près d'un menhir...); ces choses hantent les vieilles pierres à la recherche de Points de Vie à aspirer, ce qu'elles font généralement plus vite que leur ombre. Elles sont assez difficiles à éliminer sauf si on est un as de l'acrobatie: elles n'apprécient pas vraiment de traverser la pierre. Vous pourriez donc vous caler contre le menhir et laisser ce Rôdeur vous foncer dessus, en essayant d'esquiver à la dernière seconde. Il vous faudra tester votre Adresse: si, deux fois consécutivement, vous obtenez avec un dé un résultat inférieur à votre total d'Adresse, le Rôdeur sera définitivement emprisonné et la Fée des Bois, très heureuse d'avoir été délivrée de ce cauchemar, vous fera un petit cadeau en vous révélant un petit secret au [32](#). En revanche, si vous ratez un lancer, cette petite horreur vous pompera un point d'Endurance. Si elle aspire TOUS vos Points d'Endurance, rendez-vous au [14](#)...

50

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Pour lui, Merlin se plie en quatre

C'est malheureusement tout ce que je sais...»

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au [plan](#).