



# Merlin

vendredi 10 juillet 2009, par [Cadfannan](#)

## Le résumé "officiel" de chez Oriflam

### *Le Livre des Enchantements*

Né d'un couple étrange, une princesse de Cornouailles et un ange déchu, Merlin possédait des dons variés et puissants. Il était initié aux mystères des Cieux, des Enfers et des Mondes Magiques. A sa naissance, sa mère le confia aux soins des Druides. Merlin hérita de sa branche maternelle de connaissances dans la science des plantes et de dons provenant de ses lointains ancêtres qui, dit-on, descendaient eux même des fées. De son père déchu, il hérita du pouvoir de seconde vue qui lui permettait de connaître l'avenir. Des druides, il apprit tout leur savoir, l'astrologie, les sortilèges la métamorphose et d'autres secrets maintenant perdus.

Mais pour tout ces dons, la vie de Merlin fût marquée par le malheur.

Merlin, le Livre des Enchantements, vous permet de créer un personnage versé dans les arcanes, Enchanteur, Barde, Sorcier, Enchanteresse, Prêtre, Moine ou encore Ermite.

Un système original et respectant parfaitement

l'esprit de la magie du cycle arthurien vous permet de jouer ces personnages dans le monde de Pendragon, que ce soit avec des Chevaliers ou non. Vous pourrez ainsi organiser des aventures autour de personnages " magiciens " ou de groupes mixtes.

Un système de génération, vous permet aussi créer artefacts et talismans.

Tous les sites magiques et portes vers d'autres mondes vous sont exposés dans un chapitre spécial, chacun avec sa localisation exacte et ses effets.

Le monde des Faéries est aussi présenté ainsi que ses effets sur la magie.

## Mon avis

Ce supplément est la traduction des règles de Magie de la dernière édition américaine de Pendragon.

Je ne l'utilise pas beaucoup, car je rechigne à rendre le magie "domesticable" et compréhensible. Les règles sont assez lourdes à utiliser et rendent le jeu moins fluide. Quand à la création de personnages, il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant de la maîtriser.