



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > Le Capharnaüm > Laboratoires > **Le laboratoire d'Ibn Faldan**

Le laboratoire d'Ibn Faldan

mercredi 20 janvier 1999, par [JyP](#)

"Bienvenue chez moi !" dit le mage [Ibn Faldan](#) alors que la porte s'ouvre. "Vous voulez visiter mon laboratoire ? Entrez donc !".

La pièce qui sert de laboratoire au magicien, comme toutes les pièces de la tour, semble coulée d'un seul bloc de pierre, de couleur vert feuille. Mais ici, les murs sont noircis par la fumée, bien qu'une cheminée aie été aménagée près d'une meurtrière. Il fait plus chaud et plus sec ici, et une fragrance d'épice vous fait penser aux fameux souks du désert.

Alors que vous observez le feu de la cheminée, ayant cru y voir le [genn](#) qui est le familier du mage, votre vue est attirée par un [tabouret](#), qui trotte vers Ibn Faldan, celui-ci s'asseyant dessus. "Ah, oui, ce laboratoire est plus élaboré que celui de mes confrères.

Il me vient d'un collègue qui est parti dans le Crépuscule.

Malheureusement, les composants les plus intéressants ont été détruits, mais le tabouret est encore utilisable", dit le mage en se tournant vers un meuble se trouvant au fond de la pièce. "Regardez donc cette [armoire](#) : je compte m'en débarrasser, à cause de ses propriétés bizarres."

Cependant, ce que vous distinguez à côté de l'armoire, dans un coin de la pièce, manque vous couper le souffle : il s'agit d'une petite

table, sur laquelle se trouve un [creuset](#).

Dans ce creuset, un feu brûle, mais les flammes sont simplement luisantes, et n'éclairent aucunement

aux alentours. "Ah, vous regardez ce qui fut la première amélioration que j'ai apportée à ce laboratoire", dit le mage. "Mon collègue l'avait spécialisé en l'Art

Virtum, mais tous les objets s'y relatant ont été détruits lors de la destruction de l'ancienne tour. Je recommence donc à spécialiser le laboratoire, mais cette fois en l'Art Ignem, qui m'est plus familier."

A côté, un gros cube de roche noirâtre retient également votre attention : par moments, des volutes de fumée semblent en sortir. Des charnières faites d'un métal noir permettent apparemment de l'ouvrir. L'aspect même de la roche est étrange : elle ressemble à une substance visqueuse solidifiée. "Quelle est donc cette substance ?" murmurez-vous alors. "Simplement de la roche volcanique qui vient directement de Sicile", répond le mage. "Ce second [foyer](#)

m'a coûté plus cher que le premier ! Son effet est d'ailleurs assez complémentaire."

Un appareillage plus conventionnel se trouve sur l'établi

principal du laboratoire : vous reconnaissez un [distillateur](#),

dans lequel on voit bouillonner une huile transparente de teinte jaune. A

côté se trouve une plaque circulaire en cuivre, dont vous ne

vous figurez pas l'utilité. Un récipient en terre cuite est

posé dessus, et vous voyez en vous approchant qu'il



contient un liquide en train de bouillonner, et que la plaque dégage des flammèches qui semblent suffire à porter ce liquide à ébullition.

A côté de l'armoire se trouve un écritoire, avec un parchemin étiré dessus.

Quelques **plumes** se trouvent dans un pot devant, ainsi qu'une fiole d'encre noire. Les plumes sont de couleurs vives et éclatantes, que vous êtes sûr de n'avoir jamais vues. Alors que vous les regardez avec perplexité, Ibn Faldan vous pose une question : " Savez-vous ce qu'est un hipoo ? Non ? Moi non plus ! Et pourtant, il est marqué dans les notes de mon prédécesseur qu'il s'agit là de plumes de hipoo, particulièrement utiles pour une écriture facile. Sans doute s'agit-il de quelque être féérique."

Derrière le décor

Ce laboratoire possède les caractéristiques suivantes :

- Qualité Générale +3
- Spécialisation Ignem +2
- Facteur de Sécurité +1

D'autre part, **l'armoire**, qui n'est plus utilisée, est un vestige du laboratoire originel, qui avait les caractéristiques suivantes :

- Qualité Générale +5
- Spécialisation Virtum +7
- Facteur de Risque +3

ce laboratoire constituait l'héritage hermétique d'un mage de Merinita, qui avait peu à envier à un archimage de Bonisagus vu les capacités nécessaires pour créer un tel laboratoire ! Il est possible cependant que ce

mage aie également hérité du laboratoire (en y ajoutant un Facteur de Risque et des traits féériques).

Tabouret Mobile

C'est à première vue un tabouret ordinaire, sur trois pattes, en bois. Il est cependant de nature magique, et a la faculté se déplacer toujours judicieusement afin de permettre à un magicien d'accomplir le moins d'efforts possibles. Quand le laboratoire était intact, il avait également tendance à sautiller et à donner des bourrades à celui qui était assis dessus. Son pouvoir est considéré comme un Rego Herbam de niveau 30 pour l'étude, et correspond à une Qualité Générale de +1.

Armoire de Rangement Incertain des Substances

L'armoire présente en effet quelque chose de bizarre : des feuilles sont sculptées un peu partout, et les quelques tiroirs que l'on distingue sont encastrés dans tous les sens. "Je ne mets plus rien dedans", déclare Ibn Faldan. "Les composants ont tendance à changer de tiroir, ou à se transformer. Je retrouve parfois des noisettes ou des glands à l'intérieur. Après tout, mon collègue était un Merinita... Il se pourrait que le meuble soit une sorte d'être féérique".



ce meuble correspond à un facteur de Risque de +1. Il permet de par ses propriétés des mélanges de substances inattendus, avec une propension à obtenir des résultats plus féériques que la normale. Un des usages les plus "pratique" que l'on pourrait lui trouver serait celui de cachette pour des petits objets, avec le risque cependant de retrouver ces objets transformés, voire de ne pas les retrouver pendant un certain temps. Son pouvoir est considéré comme étant Muto Herbam (Virtum) 20 lorsqu'on l'étudie.

Creuset de Cendres Lumineuses

Cet objet correspond à une Spécialisation en Ignem de +1. Les cendres d'un feu allumé dans ce creuset ont emmagasiné la lumière de ce feu. Les cendres froides peuvent être prises sans danger, une poignée éclairant en dehors du creuset pendant une demi-journée comme une torche. Comme il a été mentionné, le feu du creuset n'éclaire pas, comme le sort féérique *Feu sans Lumière* (Pe Ig 15, *Le Grimoire du Mage*). Son effet est considéré comme Muto Ignem de niveau 15 lorsqu'on l'étudie. Il faut un sort Creo Ignem de niveau 10 pour que les cendres éclairent à l'extérieur du laboratoire.

Distillateur d'Huile Ignée

Il s'agit d'un distillateur dans lequel on introduit de l'huile. Celle-ci bouillonne dans un récipient sphérique en verre, avant d'être recueillie dans une fiole de pierre volcanique. Quand cette huile est mise sur la plaque de cuivre adjacente, celle-ci chauffe alors en absorbant l'huile. Des flammèches sortent de la plaque, leur nombre indiquant l'intensité de la chaleur. Une dose d'huile chauffe pendant une journée, et inflige des dégâts de +15 au maximum. On étudie cet objet comme un enchantement Creo Ignem de niveau 20, qui correspond à une spécialisation du laboratoire en Ignem à +2. L'huile est en fait efficace sur toute surface de cuivre, mais non sur les autres métaux.

Foyer Opaque de Poudre Ignifuge

Si cette boîte d'environ deux pieds de côté est en pierre volcanique, c'est pour une bonne raison : lorsqu'on fait brûler un feu à l'intérieur, en refermant la boîte, on obtient le lendemain quelques poignées de cendre, qui ont le pouvoir d'étrangler tout feu, et de bloquer la chaleur. Quelques pots contenant cette poudre sont disséminés dans tout le laboratoire, en particulier à côté de tous les foyers. Ibn Faldan en a même un sac à la ceinture. On considère la poudre comme ayant un effet Perdo Ignem de



niveau 30, capable d'étouffer des feux infligeant +25 dégâts.

A l'extérieur du laboratoire, son efficacité est divisée par deux. Cet objet correspond ici à un Facteur de Sécurité de +1.

Plumes de Hipoo

Ces plumes multicolores facilitent effectivement l'écriture, en particulier des concepts se rapportant à la féerie. Par contre, elles sont assez inefficaces lorsqu'on aborde des sujets comme la religion ou les énigmes de Criamon. En investissant des pions de vertu dans ces plumes, celles-ci transforment la couleur de l'encre qu'elles répandent, un pion Imagonem ou Muto suffisant pour une Lune d'écriture. Malheureusement, les couleurs vives ainsi produites

n'aident pas à la concentration et à la clarté, à moins d'être utilisées avec parcimonie, ou pour des écrits sur Imagonem ou la Féerie. Quelques autres plumes facilitent les enluminures, en donnant un véritable talent à l'écrivain, et il est mentionné qu'il est également possible de créer des enluminures "vivantes", qui bougent sous certains éclairages. Mais chaque enluminure nécessite alors 2 pions de vertu, ce que la plupart des mages n'ont pas à disposition pour un ouvrage.

Ces plumes sont considérées comme enchantées avec un sort Muto Imagonem (Aquam) de niveau 30, et correspondent à une Qualité Générale de +2. Elles permettent d'écrire des ouvrages pouvant être bien illustrés (+1) ou bien découpés (+1), mais également des ouvrages surchargés d'illustrations (-2), voire pompiers (-4). Des personnes assez méthodiques pourraient utiliser ces plumes avantageusement, mais des personnes ayant des liens avec la féerie seraient plutôt enclin à barbouiller d'enluminures chaque ouvrage.