



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Émeraude > Le Capharnaüm > Laboratoires > **Le Laboratoire d'Ivana Drozdova**

Le Laboratoire d'Ivana Drozdova

samedi 28 octobre 2000, par [JyP](#)

La porte de chêne semble se *tordre* à votre contact, comme si elle cherchait à éviter celui-ci. Puis elle s'ouvre d'elle-même sous votre poussée, en vous laissant l'impression d'avoir touché quelque peau froide couverte d'écailles.

Juste derrière se tient [Ivana Drozdova de Bjornær](#), la seule magicienne de cette maison au sein de la Tour Émeraude. Elle est vêtue d'un justaucorps de cuir très fin, qui fait plus que suggérer ses formes langoureuses. Le vêtement ressemble quelque peu à une peau de lézard dorée, et le profond regard de jade de la magicienne vous fait également penser à celui d'un serpent...

"Donnez-vous la peine d'entrer messire", dit-elle d'une voix sensuelle en s'appuyant contre le mur. Tout en conversant avec elle, vous entrez dans le *sanctum* et vous arrêtez aussitôt : le climat est ici bien différente du reste de la tour, habituellement froide, venteuse et humide. Ici la chaleur et l'humidité règnent, dans une atmosphère moite. Une odeur animale que vous ne pouvez identifier flotte dans les appartements de la magicienne.

Celle-ci vous conduit dans son laboratoire, qui diffère fortement de ceux des mages de sa maison que vous avez pu observer, qui sont négligés

ou à l'abandon, leurs propriétaires préférant la vie au grand air. La pièce vous fait fortement penser à un nid, un cocon protecteur pour le confort et l'agrément de l'occupante des lieux.

Les murs, coulés d'un bloc et de couleur vert feuille, sont ici couverts de gravures et de bas-reliefs proposant des scènes païennes mettant en jeu des humains et différentes sortes de reptiles, du serpent doré qui est le symbole de la *maga* au lézard, en passant par des évocations de reptiles ailés et de dragons. Le style des gravures n'a lui rien de commun avec celui des églises, et est tout en lignes sinueuses, suggestions et formes arrondies. Il y a de quoi envoyer au bûcher son auteur !

Un grand établi de bois fumé supporte la majeure partie du matériel de laboratoire conventionnel, mais ce sont les personnalisations de la magicienne qui attirent l'œil. Ivana en fait le tour pour vous :

"L'objet le plus conventionnel, on pourrait dire, pour un laboratoire de mage hermétique, se trouve sur l'écritoire. Voyez vous ces [tablettes d'obsidienne et ce stylet d'ivoire](#) ? En l'absence d'ardoise et de craie, il m'a fallu mettre au point un support d'écriture qui ne s'efface pas inopinément."



"Tous les autres objets ont permis de spécialiser le laboratoire.
D'abord dans un Art Magique, puis dans le domaine qui me tient à cœur dans mes recherches, et qui n'intéresse sinon que Lachesys de Tytalus, cette catin !"

"La mutation et le changement sont ma prédilection dans l'Art de la Magie, aussi ai-je d'abord spécialisé le laboratoire en Muto. Contemplez d'abord ce [miroir](#) ovale, qui est façonné avec de l'étain. Les images qu'il reflète ne sont-elles pas distordues ? Et cette distorsion a bien des usages..."

"Mais l'ouvrage le plus avancé dans ce domaine est sans conteste cette paire de [gants merveilleux](#) : ils permettent de remodeler les objets comme de la glaise, mais il a été difficile de les confectionner. Il me fallait une matière infiniment souple et remodelable, aussi ai-je dû soustraire plusieurs matrices prévues pour faire du vélin utérin de sources diverses et travailler de nombreuses saisons dessus."

"Cependant, c'est surtout dans le domaine reptilien que mon laboratoire est axé. Je tiens ce goût pour les reptiles de mon Animal de Cœur, mais aussi de ma *parens*, cette maudite Lachesys. Elle est trop éloignée de sa nature animale pour prendre ce domaine à bras le corps, mais je dois reconnaître que ses connaissances des cultes et secrets antiques me surpassent encore."

"Voyez-vous ces lézards au bord de la fenêtre, qui se contentent de rester au soleil ? Il s'agit en fait de [mues mimétiques](#) : des mues de lézards avec un semblant

d'animation, pour donner l'illusion de la vie. Mais cela n'est rien comparé à mon trophée suivant : de véritables [écailles de draco de feu](#), renfermant de nombreux secrets et ayant pouvoir sur les reptiles moindres."

"Que contient cette cuve à votre avis ? Ce liquide vert foncé et opaque ne vous dit rien qui vaille ? Vous avez raison : il agit sur un animal rapidement, le couvrant d'écailles, et les transformations peuvent être plus profondes. Ce sont les [Eaux Reptiliennes](#), ayant même pouvoir de transformer des mains humaines, pour ce que j'en sais."

"Et maintenant, le summum ! Voyez-vous ce foyer ovoïde sous lequel brûle un feu verdâtre à la douce chaleur ? Les branches entrelacées en son centre et son pourtour sculptés à la manière de serpents, faisant penser à un nid ? Il s'agit du [Nid de Serpents](#), mon oeuvre maîtresse, qui me permettra d'accomplir des mutations sur les oeufs fécondés qui mûrissent à sa chaleur. Ainsi arriverais-je sans doute un jour à donner naissance à des serpents ailés et à toutes sortes de reptiles soumis à ma seule volonté. Mais j'ai à effectuer bien des recherches encore pour mener ce projet à bien..."

Derrière le décor

Ce laboratoire possède les caractéristiques suivantes :



- Qualité Générale +1
 - Spécialisation Muto +2
Spécialisation Reptilienne +3, +4 quand le Nid de Serpents sera complété. Il est à craindre que l'Alliance s'infeste de petites bestioles reptiliennes difformes dès que ce sera le cas...
-

détails invisibles à
÷il nu. Cependant, il ne s'agit pas là d'une glace ordinaire, car le pouvoir réfléchissant utilisé est celui de l'étain, un alliage métallique. La science des miroirs, la catoptrique, est encore toute nouvelle et un art proche de la magie... C'est un enchantement Muto Imagonem de niveau 15, correspondant ici à une spécialisation en Muto de +1.

Tablettes d'obsidienne et stylet d'ivoire

Il s'agit de tablettes d'obsidienne d'un côté, à la dureté de pierre mais malheureusement assez cassantes (les laisser tomber peut les faire éclater), très fines, et d'un stylet ouvragé en ivoire de l'autre, à la pointe dorée. Le stylet permet d'écrire sur les tablettes comme si celles-ci étaient en argile, d'une écriture dorée. Il permet également d'effacer tout signe sur les tablettes s'il est frotté de toute sa longueur sur celles-ci. Il s'agit d'un effet Muto Imagonem (Terram) de niveau 10, effectif seulement dans le laboratoire, qui correspond à une Qualité Générale de +1.

Gants Merveilleux

Ces gants fins permettent de remodeler momentanément n'importe quel objet comme s'il était constitué de glaise. Une personne expérimentée peut ainsi en apprendre beaucoup sur un objet, de son âge à son fabricant par exemple. C'est un effet Muto Terram / Herbam / Animal de niveau 20, qui correspond à une spécialisation en Muto de +2.

Le Miroir d'Étain

Ce miroir est bosselé en différents endroits, et distord tout objet qui s'y reflète. Avec de la pratique, il est possible de s'en servir comme d'une loupe, et ainsi de voir des

Ces mues de lézard ont été refermées et remplies avec diverses matières alchimiques, et possèdent un semblant de vie, donnant l'illusion d'animaux lézardant au soleil, ou près du Nid de Serpents quand le temps est couvert. Elles se rapprochent toujours de la source de chaleur la plus proche, et dorment



parfois auprès de leur créatrice... Il s'agit d'un effet Creo Animal de niveau 10 d'une part, et d'une abilité Intelligo Ignem de niveau 10 de l'autre, correspondant à une spécialisation dans le domaine reptilien de +1.

Écailles de draco de feu

Les écailles de draco de feu proviennent d'un des nombreux contacts de la Tour Émeraude avec ces créatures... comme le raconte [Les Dents de la Forêt](#). Ces écailles possèdent différents pouvoirs : elles sont très solides, diffusent la chaleur très facilement, et peuvent même servir de miroir lorsqu'elles sont suffisamment polies. Tenir une de ces écailles permet de contrôler plus facilement les créatures reptiliennes, surtout lorsque celles-ci sont étudiées au sein du laboratoire. Elles ont un pouvoir Rego Animal de niveau 20 pour un mage, et un pouvoir Rego Ignem de niveau 20 pour se protéger du feu dans le laboratoire. Elles correspondent à une spécialisation dans le domaine reptilien de +2.

Eaux Reptiliennes

Les Eaux Reptiliennes proviennent en fait d'une expérimentation qui

a tourné dans une voie complètement différente de celle voulue, qui consistait à essayer de créer un reptile alchimique à partir de limon vert. Le limon s'est transformé en un liquide mystérieux, qui couvre d'écailles tout être vivant qui s'y baigne. Il s'agit d'un effet Muto Animal / Corporem de niveau 20, qui correspond à une spécialisation reptilienne de +3. Si quelques gouttes de ce liquide corrompaient une source, qui sait ce qui se passerait...

Nid de Serpents

L'oeuvre maîtresse d'Ivana a pour but de modifier les animaux ovipares quand ceux-ci sont encore dans l'oeuf. De cette manière, point besoin d'investir du virtus pour que la transformation soit permanente, même si l'animal obtenu est une chimère, un animal n'existant pas dans la nature. Ivana veut en particulier obtenir des serpents volants, ayant des ailes de plumes blanches. Elle pense également à obtenir des animaux plus volumineux de cette manière, mais cela exigera a priori l'investissement de pions de virtus Creo pour ce faire. Il s'agit d'un effet Muto Animal (Auram, Aquam, Ignem) de niveau 30, correspondant à une spécialisation reptilienne de +4. Les compléments à l'effet permettent de créer des animaux volants, amphibies ou ne craignant pas le feu, tels la mythique salamandre.