



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > Le Capharnaüm > Laboratoires > **Le Laboratoire de Leonardo**

Le Laboratoire de Leonardo

mardi 12 décembre 2000, par [JyP](#)

" Bienvenue chez moi ! " lance un mage à la barbe grise fournie tandis que la porte s'ouvre avec fracas. Il est apparemment en train de corriger un homme chauve et dégingandé à l'air naïf, mais laisse tomber un marteau sur le crâne de celui-ci avant de vous accueillir.

"Je suis Leonardo de Verditius, Enchanteur de la Tour Émeraude !" dit-il d'une voix forte en vous invitant d'un geste pressé à entrer dans son laboratoire. Celui-ci semble encombré tant les établis, meubles et constructions diverses se partagent la pièce.

Au centre de celle-ci se trouve un assemblage d'artefacts comme vous en avez souvent vu dans les laboratoires des mages de Verditius, qui cherchent tous à recréer ainsi l'Enchantement Thaumaturgique de Verditius : un foyer, une forge et un athanor. Cela montre que l'enchanteur est de rang supérieur au sein de sa maison, mais qu'il lui reste encore bien du chemin à parcourir pour devenir un jour archimage.

Comme cela arrive souvent chez les Verditius en fait, l'Enchantement Thaumaturgique a été délaissé pour laisser s'exprimer les passions plus particulière du créateur du laboratoire. Leonardo a lui une passion particulière : il se toque de tout ce qui est mouvement contrôlé des matières inertes, télékinésie, accélération ou ralentissement.

"Au début, c'est une demande de mes *sodalis* de

disposer d'un artefact permettant de faciliter la circulation au sein de la Tour Emeraude qui m'a attiré vers mon domaine de prédilection. En tant que mage, je m'étais surtout intéressé jusqu'alors à l'Alchimie, à la concoction de mélanges ayant un effet sur le Vivant. Créer le Socle de Lévitación Contrôlée m'a pris beaucoup de temps et m'a lancé sur cette voie."

"Eh oui, le mouvement sous toutes ses formes est au coeur de mes études. Mais voyez-vous, je ne suis pas mage de Verditius pour rien : chaque amélioration du laboratoire n'a pas conduit à construire un artefact différent, mais plutôt à construire de nouveaux modules à ajouter à ma machine !"

"Tout d'abord, laissez-moi expliquer ce qui me tient à coeur. Vous n'êtes pas sans savoir que l'art du mouvement se retrouve dans la technique Rego. Il m'a fallu cependant spécifier plus avant mon domaine d'étude, en m'appuyant sur les travaux de Platon. Dans ma classification, nous trouvons d'abord tout ce qui est Mouvement du Vivant, le mouvement effectué par les êtres vivants, hommes, animaux ou autres. Ensuite, ce que je qualifie de Mouvement Naturel, les tendances naturelles de chaque élément : le feu monte vers le ciel, l'air circule, l'eau coule et la terre est attirée vers le bas. Mon domaine concerne spécifiquement l'étude de



cette attirance vers le bas, un domaine que j'ai appelé la tombologie."

"Chaque solide a une tendance naturelle à se retrouver en bas, et c'est en agissant sur cette tendance grâce à l'Ars Magica que je génère mes effets. Ma première tentative en ce domaine a consisté à inverser cette tendance au sein d'un environnement clos, j'ai nommé le [Socle de Légèreté](#), au sein duquel les objets de petite taille peuvent être manipulés sans contraintes dûes à la tombologie. Voyant que cela aidait grandement mes travaux de laboratoire de manière générale, j'ai dupliqué mes textes de laboratoires pour mes confrères souhaitant améliorer le leur, de laboratoire."

"Dans mes recherches, j'ai alors cherché à annuler la tombologie au lieu de l'inverser. La [Sphère de Contrainte](#), au sein du Socle de Légèreté, est isolée de la tendance naturelle, avant que la magie permette de recréer cette tendance. Curieusement, les objets en son sein gardent des propriétés d'inamovibilités une fois ressortis. Une fois de plus, j'ai dupliqué mes textes de laboratoire pour mes confrères, cet objet permettant cette fois d'améliorer non pas la qualité générale d'un laboratoire, mais plutôt son facteur de sécurité, en empêchant divers contenant de bouger de manière inopportune."

"Cela m'a conduit à agir sur la tombologie d'une troisième manière, en la renforçant cette fois. Pour contrer l'inamovibilité de la Sphère, j'ai soumis celle-ci à un [Tourniquet de Fluidification](#) l'entraînant dans un mouvement rotatoire. Les effets obtenus sont intrigants : l'objet se déplace beaucoup plus

vite s'il est manipulé, tout en gardant la même tendance tombologique.

Cet effet bizarre, dont j'ai une fois de plus fait des copies pour mes collègues, semble lui augmenter les risques au sein des laboratoires."

"Et parvenu à ce stade, ayant un laboratoire saturé de solides aux propriétés tombologiques diverses, j'ai eu l'illumination : animés par un mouvement inspiré par le Vivant, les objets combinent deux propriétés que j'ai obtenues séparément dans le laboratoire. Par exemple, avec la fronde de mon ami Thierry, on accélère le mouvement d'une pierre tout en lui conférant des propriétés d'inamovibilité, ce qui fait qu'une fois un obstacle rencontré les propriétés tombologiques de l'objet font des ravages en se confrontant avec celles de l'objet rencontré."

"Jusqu'à présent, je cherchais encore à créer en laboratoire des solides ayant ces mêmes propriétés au repos, mais cela me semblait assez vain (c'est drôle, les membres de la turbula ne semblent pas de mon avis). J'ai depuis décidé de mettre au point un mécanisme de mouvement perpétuel en utilisant mes objets de laboratoire. Pour l'instant, je mets au point des [Ressorts](#) qui amplifient les effets tombologiques, quoique de manière un peu anarchique."

"Sans doute pourrais-je franchir ainsi une Limite Hermétique, celle qui demande l'engagement de vertu pour qu'un effet se prolonge dans le temps. Sur ce, retournons au travail !"



Derrière le décor

Ce laboratoire possède les caractéristiques suivantes :

- Qualité Générale +3 (+5 quand enchantements thaumaturgiques effectués)
- Spécialisation Tombologie +3 (+4 quand mouvement perpétuel achevé)

En termes modernes, on pourrait considérer que les artefacts de Leonardo ont les effets suivants : le socle annule le poids, la sphère ralentit un objet, et le tourniquet les accélère. Mais dans le cadre de l'Europe Mythique, où la magie, le divin et l'inférieur sont des influences bien réelles, qui sait si ce sont les mêmes lois qui s'appliquent ? Surtout que ces effets sont au delà des Limites Hermétiques... mais seulement au premier coup d'oeil !

Socles de Légèreté

C'est un cercle de marbre de deux coudées, délimité par un cerceau d'or et gravé de runes de Verditius, au sein duquel tout objet semble être en lévitation, et donc beaucoup plus facile à manipuler. C'est un effet Rego Terram (Herbam, Animal) de niveau 20, qui correspond à une spécialisation de +1 en Tombologie

pour Leonardo, mais à une Qualité Générale de +1 dans un autre laboratoire. A noter que les êtres vivants et les liquides ne sont pas affectés par la lévitation, seulement les objets inertes.

Sphère de Contrainte

Tout objet enfermé dans cette sphère ouvragée de cuivre pendant un certain temps est ensuite plus difficile à déplacer, mais non plus lourd. C'est un effet Rego Terram (Herbam, Animal) de niveau 25 qui correspond à une spécialisation de +2 en Tombologie pour le laboratoire de Leonardo, où la sphère est intégrée dans le Socle de Légèreté, mais à un facteur de Sécurité de +1 dans un autre laboratoire. A noter que les êtres vivants et les liquides ne sont pas affectés, seulement les objets inertes, et que l'effet subsiste seulement au sein du laboratoire de manière permanente.

Tourniquet de Fluidification

Dans le laboratoire de Leonardo, le tourniquet fait tourner la Sphère de Contrainte en différentes directions, ce qui a pour effet d'accélérer



les mouvements des objets qui y sont contenus sans augmenter leur inertie...
ce qui est extrêmement bizarre ! C'est un effet Rego Terram (Herbam, Animal) de niveau 25 correspondant à une spécialisation en Tombologie de +3 pour Leonardo. Dans un autre laboratoire, le tourniquet a pareillement des effets saugrenus, mais qui durent seulement tant que celui-ci tourne. Cela suffit à ajouter à montrer un facteur de Risque de +1 au sein du laboratoire.

Ressorts d'Amplification

Ces mécanismes d'argent ouvragés sont disposés en divers endroits sur les objets de laboratoire inventés par Leonardo. Ils augmentent les effets magiques produits, mais d'une manière peu contrôlée. Ils correspondent ici à un effet Rego Virtum de niveau 20 et à un facteur de Risque de +1.