

Le laboratoire de Maître Rikeirg

(Source : **Casus Belli n°80** texte : **Pierre ROSENTHAL**, illustration : **DGx**)



Le feu tombé du ciel

Les personnages de vos joueurs passent, au cours d'un de leurs périple, dans une petite bourgade à flanc de montagne. Dans la nuit, un trait de feu déchire le ciel, suivi d'un bruit gigantesque. C'est une météorite qui est venue s'écraser sur le roc, à quelques centaines de mètres d'altitude. Au petit matin, les villageois montent une expédition pour aller voir de quoi il retourne. Les vieux indiquent que l'objet céleste s'est écrasé au lieu-dit Les Guerriers de Pierre. Il s'agit d'un plateau sur lequel trône cinq statues d'aventuriers.

Quand l'expédition arrive sur place, les statues sont pulvérisées, et derrière elles la montagne est ouverte, une fissure large comme deux hommes semble s'enfoncer au cœur du roc.

L'histoire

Il y a quelques siècles vivait là Rikeirg, un magicien très puissant pratiquant la magie de la Terre. Passionné de biologie, zoologie et botanique, il décida de créer dans son laboratoire, au cœur de la montagne, une gigantesque réserve des diverses espèces vivantes. Pour cela, il utilisa l'un de ses plus puissants sortilèges: Pulvérisation (réversible), qui permet de transformer un être vivant en poussière. Son

laboratoire était jusqu'alors inaccessible puisque Rikeirg le rejoignait en passant directement à travers la pierre. Le magicien est aujourd'hui mort depuis longtemps, et son laboratoire contient quantités de fioles remplies de poussière, d'êtres vivants n'attendant plus que leur résurrection.

Les cavernes

Rikeirg a construit son laboratoire dans un réseau de cavernes. Les pièces principales sont: le laboratoire de magie proprement dit, la pièce d'habitation, la salle des êtres végétaux, la salle des animaux, la salle des monstres, la salle des humanoïdes. A vous de développer ce réseau de cavernes en fonction de l'importance que vous désirez donner à l'aventure. De plus, au moment où la météorite a ouvert la montagne, elle a déclenché un sortilège de protection. Il consiste en l'invocation d'un élémental de terre chargé de garder le laboratoire pour les trois années à venir, sauf si Rikeirg revient prendre possession de son bien. L'élémental reconnaîtra le magicien à sa bague. Suivant le niveau des personnages-joueurs, vous pouvez décider de ne pas utiliser l'élémental, qui est une créature particulièrement puissante.

De plus il y a très peu d'air dans les cavernes, les torches s'éteignent très vite, les personnages qui ne réussissent pas un test Corps a + Résistance f + Humain v +3 toutes les 15 minutes se mettent à suffoquer (et perdent 1 PS).

Le laboratoire

Il contient de nombreux alambics et fioles, recouverts de poussière. Les personnages qui possèdent les talents Alchimie ou Art magique reconnaissent un laboratoire magique spécialisé dans la création d'objets magiques. Dans une boîte en acier, un livre en cuir aux pages extrêmement sèches et fragiles contient quelques renseignements. Il explique comment Rikeirg a décidé de créer cette "Arche de Noé" en poussière, mais il ne donne pas la recette magique pour reproduire son sortilège. Un magicien peut juste comprendre qu'il s'agit d'un sort très puissant (donc de niveau 3), et que la créature est réduite à un poids de poussière égal au centième de son poids normal. Rikeirg indique par contre qu'il a créé une baguette qui permet de lancer le sort inverse (et donc de redonner vie à la poussière), et que certains flacons ont été enchantés de façon à ce que la créature

revienne à la vie dès le bouchon est ôté. Il indique aussi qu'un sortilège d'annulation de la magie peut avoir le même effet (avec une grosse difficulté).

Dans un coin de la pièce une machinerie gigantesque fait penser à un immense soufflet. C'est un générateur magique d'air. Pour le faire fonctionner, il faut se concentrer dessus et réussir un test Esprit r + Action S + Néant n + Art magique, et dépenser 1 PS ou 1 EP. Si on dépense 1 PS il fonctionne pendant une heure, si c'est 1 EP, il fonctionne pendant une semaine. Il génère en deux heures suffisamment d'air pour remplir le réseau de cavernes.

Si un personnage fouille le laboratoire et réussit un test Corps a + Perception q + Minéral w + Maçonnerie, il trouve une cache secrète. L'intérieur contient une baguette en marbre vert et une dague. La baguette est un objet à focus qui contient 3PM au maximum (et qui est à son maximum pour le moment). Elle ne contient qu'un seul sortilège, celui qui permet, en touchant la poussière magique, de recréer l'être d'origine. La baguette n'est pas piégée, mais si le magicien qui l'utilise ne met pas au moment du lancer 1 PS ou 1 EP de lui-même, ce sont les 3 points de l'objet qui sont utilisés en totalité et celui-ci deviendra alors inutile (puisqu'à 0 PM). Alors que s'il reste au moins 1PM dans l'objet, on peut toujours le recharger (voir les règles dans **SimulacreS** ou **SangDragon**). La dague fait des dégâts normaux mais elle est enchantée, cela veut dire qu'elle peut infliger des dégâts normaux à des êtres magiques.

La pièce d'habitation

En dehors d'une couche et d'une armoire qui contient quelques vêtements presque réduits en poussière, on peut remarquer:

- Les restes d'un squelette sur le lit. Rikeirg, mort vieux et malade, d'asphyxie.
- Un des murs abrite une cache secrète qui contient une bague en obsidienne, avec un R en monogramme. C'est la bague de Rikeirg, et si l'élémental est encore présent, il obéira à celui qui la porte.

Les salles

Soigneusement rangées dans des alcôves de pierre, il y a des centaines de fioles de verre remplies de poussière, plus ou moins grosses. Malheureusement, le choc de la météorite en a précipité plus de la moitié à terre où elles se sont brisées et mélangées. Sous chaque fiole dans son alcôve, sont gravées quelques runes qui en indiquent le contenu. C'est une vieille écriture, presque oubliée, mais relativement proche de l'écriture naine. Toutes les fioles irradient la magie (si on la détecte) en raison de la poussière. Elles sont toutes fermées par un bouchon de cristal et scellées par un mélange de gel et de graisse. Si on regarde de près les bouchons (Corps a + Perception q + Minéral w -2), on remarque que certains présentent de légères runes incrustées. Ce sont des fioles qui, à l'ouverture, déclenchent instantanément le sort de retour à la vie de leur contenu. Ce sortilège ne fonctionne qu'une seule fois. Si on utilise le sortilège de la baguette sur la poussière du sol (mélange des fioles brisées), voici ce qui risque de se passer:

2d6 Résultat

2	Une créature rare se recompose
3	Une créature commune se recompose
4-10	Rien
11	Une chimère monstrueuse (mélange de plusieurs espèces) se compose, agressive.
12	Explosion. Toutes les personnes présentes subissent [d+2] PV et [e+4] PS de dégâts.



La salle végétale

Il y a environ trois cents fioles dans cette réserve, dont une centaine est encore intacte. Aucune fiole n'est enchantée pour une recomposition automatique. Parmi les plantes les plus exotiques on trouve: un arbre à dryade (qui est près "d'accoucher" d'un de ces êtres mythiques), un lierre carnivore (qui envoie des spores somnifères), un Latexia Sauveteur (on coupe légèrement le tronc de l'arbre pour laisser le latex s'échapper, et on recouvre avec une blessure, ou un membre mutilé. Il faut que la sève soit toujours en contact avec l'intérieur de l'arbre. Les blessures se guérissent alors en 24 heures et les membres se réparent en une semaine).

La salle animale

Il reste cinquante fioles intactes sur les cent quatre-vingt-six qu'il y avait. Quelques-unes reconstituent les animaux dès qu'on ouvre le bouchon: ce sont l'aigle, le chien de guerre, le cheval de Rikeirg, mais aussi un couple de vaches, de moutons, de lapins, de poules, de cochons, d'éléphants. On trouve par ailleurs quelques animaux exotiques: girafe, cobra cracheur, lion, dauphin, grizzly...

La salle humanoïde

Seules cinquante fioles sont intactes sur les cent originelles. Aucune fiole n'est enchantée pour une recomposition automatique. Rikeirg avait pour habitude de pulvériser des condamnés à mort, des brigands, etc. Autant dire que les ramener à la vie risque de poser des problèmes. On trouve d'ailleurs dans les fioles les poussières de Maevilder, un très puissant nécromancien, ennemi juré de Rikeirg, et Laena, une elfe assassin d'une fascinante beauté compagne du nécromancien.

La salle monstrueuse

Environ quarante fioles subsistent sur les deux cents présentes. Evidemment, aucun mort-vivant n'est dans le lot (le sortilège ne fonctionne pas sur eux) 'ni aucune créature infernale ou élémentaire. Parmi les fioles qui se reconstituent automatiquement il y a: un dragon rouge adulte (et en colère), une méduse (une femme hideuse aux cheveux serpentins, dont le regard pétrifie qui la fixe), une amibe géante (qui mange le bois). Parmi les autres monstres: une vertène (sorte d'écureuil qui détecte la magie); un sicriard (hamster crieur) dont la fiole porte en langage commun: danger; plus autant d'autres que vous le désirerez ■

Annulation de la magie

Sortilège de magie Hermétique, Niveau 2

Difficulté d'apprentissage: -4

Difficulté de lancer: 0

Durée d'incantation: 2 heures

Durée du sort: instantanée

Portée: contact

Effet: ce sort est très puissant puisqu'il annule toute magie d'un lieu, objet ou créature. Il vide les focus de tous leurs points de magie. Par contre si la difficulté de lancer du sortilège est de 0, celui-ci ne réussit que si la MR est supérieure à celle du magicien qui avait lancé le sortilège. Si rien n'est précisé, on supposera qu'elle était de 3. De plus, ce sortilège est risqué à lancer. Si on y arrive pas (échec du lancer et pas de l'effet du sortilège) on perd [c] EP, [e] PS et [a] PV. En ce qui concerne les créatures des fioles, Rikeirg a réussi son sortilège à chaque fois avec un score allant de 3 à 8 (1D6+2) (et exceptionnellement une ou deux fois à 15).

Amibe géante

Test de combat : 5, Test de perception : 4

Points de vie : 3, Points de souffle : -

Dégâts : [a] PV, Armure : 0/0/8

L'amibe fait environ 1m de long et de large, sur quelques centimètres d'épaisseur. Elle mange et ronge le bois (une porte normale en une heure). Ses dégâts proviennent du léger acide qu'elle distille.

Vertène

Test de combat : 6, Test de perception : 8

Résistance à la magie : 10

Points de vie : 2, Points de souffle : 2

Points d'Energie : 2, Rapidité y: 2

Dégâts : [b] PV, Armure : 0/0/0

La vertène est un espèce d'écureuil qui vit dans un terrier. Elle détecte la magie et collectionne les objets magiques de petite taille. Elle a constamment besoin de manger, même apprivoisée. Si on la met en colère, elle mord. En plus des dégâts, une morsure de vertène occasion 1 point de Malaise (qui dure 24 heures). Et la peau du blessé devient d'un vert maladif (durant 48 heures).

Sicriard

Pas de caractéristique pour ce hamster qui est trop faible pour faire quoi que ce soit. Il vit environ deux ans. Dès que le sicriard se sent en danger, il pousse un cri perçant qui pulvérise tous les matériaux en verre à moins de cinq mètres de lui. La céramique et la terre cuite sont parfois un peu ébranlées.