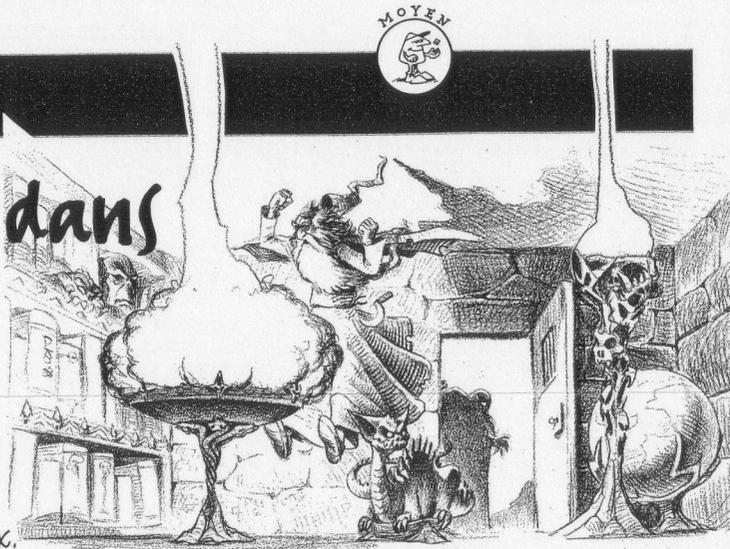


Troubles dans l'asile

Ce scénario, très « 1^{er} avril », s'adresse à des personnages de niveau 4-5, des joueurs doués du sens de l'humour et un meneur de jeu facétieux.



De l'origine des asiles pour mages

La magie est un art délicat. Pour le pratiquer, il faut avoir l'esprit solide et une force morale à toute épreuve. Combien de magiciens a-t-on vu tomber en pâmoison à cause d'un fâcheux lapsus au milieu d'une formule? Combien d'enchantements dont la raison a vacillé à la suite d'un geste inconsidéré lors d'une incantation? En vérité, tous ces malheureux n'avaient pas la solidité psychique requise pour manipuler les puissances de l'invisible, leur cervelle n'était pas bien préparée. Pauvres d'eux! Heureusement, depuis des lustres, de fameux magiciens ont marqué les siècles du sceau de leur personnalité, d'illustres noms de la thaumaturgie ont influencé l'enseignement de générations d'apprentis et d'autres plus modestes, animés d'une louable compassion, ont su prêter leur soutien à ceux de leurs confrères moins chanceux qui souffraient de démence magique. Ainsi en fut-il du mage Sigmund Freu Ude. En son temps, cet homme plein de sagacité et d'intérêt pour le genre humain eut la charitable idée de recueillir les magiciens dont la raison vacillait. Il créa à cet effet des établissements spécialisés dans l'étude du Rem (Rabougrissement de l'esprit magique). Cela valait mieux que de livrer ces magiciens fous à eux-mêmes, voués à une vie de paria dans le meilleur des cas. L'idée de Freu Ude porta ses fruits, et un élan de solidarité se développa au sein de diverses écoles de magie. Plusieurs lieux de refuge furent fondés dans différentes villes du royaume.

L'auberge Masaintane

Les personnages ont précisément rendez-vous avec l'un de leurs représentants, le mage Grand Halbert. Celui-ci se trouve être à la fois le sous-directeur de l'asile pour magiciens de la ville et

l'ami d'enfance de l'un des personnages. Le groupe attend sa venue dans les fumées de *L'auberge Masaintane* quand la conversation de l'une des tablés prend une tournure particulière. Il y est question d'une mort mystérieuse dans l'asile. L'un des apprentis a été retrouvé pendu avec le cordon de sa robe. Suicide atroce pour les uns, meurtre déguisé pour les autres, la conversation dévie sur le caractère bizarre et peu rassurant de l'asile. On se demande pourquoi les autorités de la ville permettent l'existence d'un tel lieu (« eh ben moi je dis, tous ces dingos y détraquent le temps avec leurs espérances tordues »). En fait, il y a deux raisons officielles à cela : la facilité de surveillance d'un endroit potentiellement dangereux et la mainmise sur les objets magiques ; et une raison officieuse : l'asile fait marcher le commerce du quartier. En effet, le principe du traitement contre le Rem consiste en une rééducation spirituelle au travers d'ateliers de création magique. L'asile est ainsi acheteur d'objets divers : anneaux, herbes, poudres et parchemins, notamment. Les commerçants y trouvent leur compte et ferment les yeux sur les étranges occupations de leurs clients. Après tout, du moment que l'argent rentre... Pas plus tard que la semaine passée, l'orfèvre a vendu un lot de trois cents anneaux au directeur de l'asile, le verrier dix douzaines de fioles et l'herboriste des paquets entiers d'assortiments d'herbes. Si les personnages s'intéressent de plus près à la conversation, ils n'apprendront rien de notable sur la mort de l'apprenti. En revanche, ils auront droit aux potins du quartier (voir l'encadré *Ses rumeurs de l'auberge*).

Grand Halbert

Un silence tombe sur l'assistance quand la porte d'entrée s'ouvre et que Grand Halbert pénètre dans l'auberge. N'ayant pas de temps à perdre, le mage invite les personnages à une table isolée afin de s'entretenir avec eux. Dès cet instant, les

habituels de l'auberge se montrent plus circonspects à l'égard du groupe. Après les présentations d'usage (et s'être assuré que les PJ sont dignes de confiance), Grand Halbert parle en ces termes : « Comme vous le voyez, nous n'avons pas bonne réputation, et les récents événements ne sont pas pour arranger les choses. Vous êtes au courant de la navrante affaire de l'autre jour, je suppose, toute la ville ne parle plus que de ça, tristes temps! » D'après le mage, l'apprenti ne s'est pas suicidé, mais a bel et bien été assassiné. La preuve? Aucune mandragore n'a été retrouvée sous le pendu. Or, comme chacun sait, c'est une plante qui ne pousse que sous les authentiques suicidés par pendoison. Grand Halbert demande aux personnages de mener leur enquête. Lui-même est sollicité par ses fonctions au sein de l'asile, et l'enquêteur officiel chargé par la garde de la ville d'élucider les circonstances de la mort de l'apprenti lui paraît soit bien benêt soit très corrompu. Selon Grand Halbert, et là sa voix se fait murmure, le meurtre de l'apprenti est lié à la série de disparitions de mages fous depuis quelque temps. Personne n'est au courant, car il faut à tout prix éviter un scandale et empêcher une population paniquée de faire fermer l'asile par les autorités, mais plusieurs pensionnaires, et pas des moindres, ont été enlevés. Depuis maintenant deux bons mois, les responsables de l'asile ont été forcés de constater avec effarement et impuissance les disparitions successives de leurs mages. Les raisons, ainsi que la méthode employée par les ravisseurs, sont mystérieuses. En revanche, une chose est certaine : les mages enlevés sont à la fois les plus fous et les plus capables des pensionnaires. Ils se sont comme volatilisés, ustensiles et fourbi magique compris, les uns après les autres. Si les personnages demandent des détails sur ces disparitions, Grand Halbert leur confie qu'elles ont systématiquement lieu durant la nuit, à intervalles irréguliers, sans aucune trace d'effraction

ou d'évasion, et qu'elles ne sont pas bruyantes. La dernière en date remonte au début de la semaine et concerne un mage appelé Saroufmane. On a retrouvé sa chambre au matin, absolument vide, comme si personne n'y avait jamais habité. Grand Halbert leur propose de surveiller les portes de l'asile et de filer discrètement tous les mages et les apprentis qui en sortent pour quelque raison que ce soit. Halbert ne doute pas que le ravisseur et le tueur ne soient une seule et même personne et, selon lui, il ne peut s'agir que d'un membre du personnel de l'asile. Tôt ou tard, il rendra forcément visite à ses victimes et se trahira. Si les personnages acceptent d'apporter leur aide au mage, celui-ci leur fournit une cape qui rend invisible (une seule!) ainsi qu'un parchemin contenant les noms des magiciens disparus. Il propose en outre une rémunération de 100 po par jour et par enquêteur.

Filatures

L'asile a deux portes : celle de devant est bardée de fer, celle de derrière, moins impressionnante, est pour les domestiques. La première difficulté consiste à surveiller les deux portes simultanément, tout en évitant les patrouilles de la garde dont les rondes sont nombreuses dans le quartier (toutes les deux heures, 1 chance sur 6 d'être interpellé). Les personnages ont pour consigne d'agir dans le plus rigoureux secret. Si l'affaire de la disparition des mages fous venait à s'ébruiter, ce serait catastrophique pour l'image de marque de l'asile. Il faut opérer à l'insu de tous, des gens du quartier comme de la milice urbaine. Si les personnages retrouvent les mages kidnappés, ils doivent les ramener à l'asile sans que personne ne le sache. Il s'agit d'une mission délicate, le moindre faux pas pourrait se révéler lourd de conséquences.

Les filles de joie

Au terme de la première journée de surveillance, à l'heure où le ciel bleuit, la petite porte à l'arrière de l'asile s'ouvre et un individu sort furtivement de l'établissement. Il est encapuchonné et affecte des attitudes de conspirateur. Il entraîne les personnages dans des quartiers franchement louches (possibilité d'une fâcheuse rencontre dans une ruelle, une demi-douzaine de brigands qui ouvrent les hostilités par : « alors, les bourgeois, on s'encanaille? »). S'il se rend compte qu'il est suivi, l'homme encapuchonné tente de semer ses poursuivants. S'il est rattrapé, il s'avère que c'est l'un des intendants de l'asile. Il supplie les personnages de le laisser aller et de ne rien dire au directeur. Il ne sait rien sur les enlèvements des mages, ni sur la mort de l'apprenti. Seulement, deux ou trois fois par semaine, il a pris l'habitude de se rendre dans des lieux mal famés pour y passer la soirée avec des filles de joie. Il a 50 po sur lui, ainsi qu'un anneau de Cornes de bouc (qui rend vigoureux dans... ahem... un domaine assez spécialisé).

La cueillette des champignons

Le lendemain matin, aux aurores, la porte arrière de l'asile s'ouvre de nouveau. L'individu qui en

sort offre un contraste parfait avec celui de la veille. Un panier sous le bras, il sifflote en s'engageant tranquillement dans une rue. Il ne prête aucune attention aux personnages qui le suivent. D'ailleurs, s'il les surprenait, il les saluerait poliment avant de s'éloigner sans autre commentaire. C'est un apprenti, et il se dirige vers les portes de la ville. Si on le laisse faire, il marche un moment dans la campagne, insouciant, faisant de temps à autre un moulinet avec son panier, puis il pénètre dans un bois et se met activement à chercher quelque chose par terre (contentez-vous de décrire tout ça aux joueurs, si possible de manière à éveiller leurs soupçons). Approché, l'apprenti peut apprendre aux personnages que son confrère décédé s'occupait des comptes de l'asile sous la férule de Garçamore, le directeur, et que ces derniers temps, il paraissait soucieux. À toute question adressée à Grand Halbert à propos de Garçamore, le mage rit et dit que le directeur de l'asile est au-dessus de tout soupçon. Il se fâche au besoin pour défendre l'honneur de son supérieur. De manière générale, Grand Halbert n'est pas très disponible après sa première entrevue avec les personnages. La pleine lune approche, et ses pensionnaires sont toujours agités à ce moment-là.

La vieille tante

Le lendemain, vers midi, le mage Hax sort de l'asile par la porte de devant. Comme toutes les semaines, il va rendre visite à sa vieille tante dans une maison de retraite des quartiers chics (ce serait un endroit parfait pour enfermer en secret des mages fous). Mais Hax est innocent. Interrogé par les personnages, il leur apprend qu'il a découvert le matin même la disparition d'une bonne moitié des anneaux non-enchantés conservés dans le placard à fournitures, pour l'usage des pensionnaires durant leurs séances de rééducation. Dans l'asile, il n'y a que trois personnes qui possèdent les clés du placard à fournitures : lui-même, Grand Halbert et le directeur.

Garçamore

Le directeur de l'asile, quoi qu'en pense Grand Halbert, est bien l'instigateur des enlèvements. Avec l'aide d'un complice dans la garde municipale (l'enquêteur qui a expliqué la mort de l'apprenti par un suicide), il a démenagé en secret un par un ses pensionnaires les plus déments pour exploiter leurs talents à son profit. À chaque nouvelle opération, il mêle secrètement au dîner des responsables de l'asile un puissant somnifère de sa fabrication, ce qui lui permet d'agir à sa guise sans être importuné. Le démenagement s'effectue alors avec force main-d'œuvre, au beau milieu de la nuit et à travers le secret d'un réseau de ruelles menant hors de la ville. Le tour est rôdé d'une manière que l'on pourrait qualifier de professionnelle. Il tient tous les mages enfermés dans une grande maison à l'écart de la ville, et fournit à chacun les ustensiles nécessaires pour que leur folie respective porte ses fruits. L'inconvénient est qu'une telle entreprise demande un soutien financier constant, auquel Garçamore ne peut souscrire.

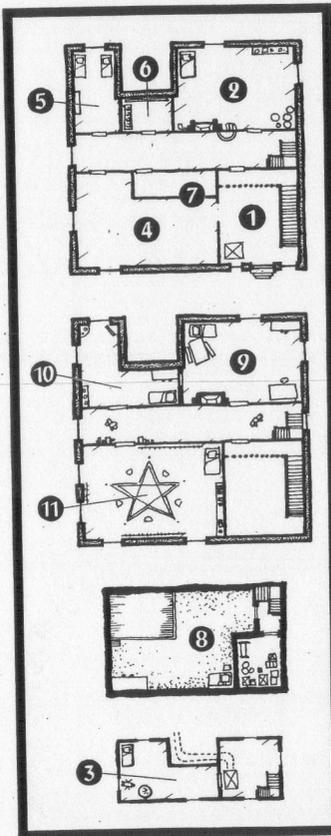
Les rumeurs de l'auberge

- D'énormes araignées vertes se sont échappées de l'asile au printemps dernier, semant la panique dans la ville (vrai).
- Les soirs de pleine lune, des hurlements et des éclats de lumière proviennent des fenêtres de l'asile, empêchant tout le quartier de dormir (vrai).
- On dit que le directeur de l'asile est aussi fou que ses pensionnaires (faux).
- L'asile cache en fait les agissements d'une secte chaotique (faux).
- Il paraît que certains magiciens fous sont d'un assez haut niveau (vrai, hélas!).
- L'augmentation du taux de criminalité dans les bas quartiers est due à l'influence de la magie dégénérée (faux).
- La folie des magiciens est contagieuse (faux).
- Pierre qui roule n'amasse pas mousse (peut-être vrai, mais qui a essayé récemment?).

Les fabuleux fous fugitifs

- Si les PJ pensent à lui poser la question, Grand Halbert peut leur remettre cette liste.
- **Gallieric** : travaille à la conquête de l'espace.
 - **Perlinzin** : travaille sur des poudres d'escamote, de perlimpinpin et de fumigation.
 - **Saroufmane** : travaille sur un tissu aux mille couleurs.
 - **Dame de Cerceau** : magicienne, travaille sur une liqueur enchantée qui vise à changer tous les hommes en pourceaux.
 - **Dame de Médeux** : magicienne, travaille sur un onguent de jouvence.
 - **Grandouff** : travaille sur un anneau qui, par magnétisme, doit attirer tous les anneaux du monde à lui.
 - **Léonard de Vinçou** : travaille sur des machines bizarres (particularité : écrit à l'envers).

Le mage a donc commencé à puiser dans les cases de l'asile, établissant une double comptabilité. Tout aurait pu aller pour le mieux dans le meilleur des asiles, si l'apprenti préposé à la comptabilité n'avait pas découvert la supercherie. Garçamore le tua aussitôt en lançant à ses trousses un Assassin fantasmagique. Ensuite, il fit appel à un complice haut placé dans la milice pour étouffer l'affaire. À présent, Garçamore pense pouvoir continuer en toute impunité ses agissements frauduleux. C'est compter sans la vigilance des personnages qui le surprennent, le soir de la pleine lune, un peu avant minuit, sortant de l'asile avec un paquet sous le bras. Il va retrouver ses magiciens fous avec les anneaux subtilisés dans l'armoire à fournitures.



La grande maison dans les bois

Il n'est pas facile de suivre discrètement quelqu'un dans les bois, encore moins par une nuit de pleine lune. On n'est jamais à l'abri d'une branche qui craque (1 sur 1d6), d'une racine traître (3 sur 1d6) ou de vilains mandrins (6 sur 1d6, mêmes caractéristiques que ceux des villes : «alors les bourgeois, on se met au vert?»). Cependant, les véritables difficultés commencent devant la maison. Là, les personnages doivent opérer avec une extrême prudence, ils se souviennent des recommandations de Grand Halbert : «Nos fous ne sont pas dangereux, ils vous suivront si vous le leur demandez gentiment, mais surtout ne les contrariez pas. Au besoin, allez dans le sens de leur folie.» Qu'ils choisissent ou non la confrontation avec Garçamore, voici ce que les personnages trouvent à l'intérieur. Bien sûr, il y a des barreaux à toutes les fenêtres.

1 - Le vestibule. C'est ici que le directeur de l'asile a rendez-vous avec son complice dans la milice, lequel aide les deux domestiques à surveiller les mages fous en cette nuit de pleine lune. Sous une trappe prête à être ouverte sont enfermées les araignées de garde. Les magiciens sont bouclés dans des pièces soigneusement isolées les unes des autres. Un petit guichet aménagé

dans chaque porte permet de les observer et de leur passer de la nourriture. Les clefs des portes sont à la ceinture de l'un des domestiques.

2 - Le salon (atelier de Perlinzinzin). Garçamore s'est vu offrir un petit élément d'eau à la suite d'un service rendu au roi des Ondins. L'élément est dans une vasque profonde, incrustée dans le mur près de la porte. Il a reçu la consigne d'empêcher quiconque de passer, dans un sens comme dans l'autre, sauf si l'on prononce les mots occultes «glouglou bubble». Perlinzinzin craint grandement cet être qui pourrait éteindre son feu, diluer ses herbes et faire de la bouillie avec ses poudres.

Perlinzinzin entretient toujours un feu allumé dans la cheminée, et il y jette de temps à autre ses poudres de fumigation. Cela explique l'atmosphère enfumée et les drôles d'odeurs qui y règnent constamment. L'aspect de la pièce est comparable à l'arrière-boutique d'un herboriste : des sachets d'herbes pendent aux murs par dizaines, une table est encombrée de pots pour élaborer des mélanges. Dans un coin, des jarres traînent.

3 - Le grenier de Gallieric. Des mots ont été sculptés dans le bois de la porte : «Et pourtant elle t...», un disque en bois représentant le monde est situé dessous. Il est certes tentant de le tourner pour ouvrir la porte, mais cela déclenche l'ouverture d'une trappe, sous laquelle se trouve un toboggan menant directement à la partie du jardin de Garçamore où sont plantés des massifs de roses Well. Pour ouvrir la porte, il suffit de pousser le disque. Gallieric pense que la terre est ronde, qu'elle tourne sur elle-même et qu'elle tourne autour du soleil, ce qui dénote chez lui un degré de folie assez élevé. La pièce est un capharnaüm d'objets scientifiques. À noter : une petite ouverture au-dessus des barreaux de la fenêtre pour observer les étoiles et un globe en suspension au milieu de la pièce.

4 - La cuisine. C'est ici que les domestiques préparent à manger pour les mages fous.

5 - La chambre des domestiques. Il y a 50 po sous chaque carpepe. Les domestiques ne portent pas d'armure, ils n'ont que des dagues comme armes, ils ont respectivement 7 et 8 pv.

6 - Les latrines. Dernier arrivé, Saroufmane est très mécontent qu'on ait installé son atelier dans les latrines. L'endroit est fort exigü et il pue. Mais il n'y a plus de place ailleurs, alors il faut bien qu'il s'en contente. Cependant, le mage sera fort aisé de quitter la place.

Attention, il y a un golem excrémental au fond des latrines. Il empêche l'évasion de Saroufmane par tous les moyens (tous les moyens). Il tente notamment d'entraîner les personnages dans la fiente pour les noyer.

7 - Le débarras. On a entreposé ici tous les grimoires des mages fous. Il y en a pour une valeur de plusieurs milliers de pièces d'or. Certains sont scellés de runes explosives, d'autres sont magiquement fermés et les derniers arborent le Sceau du serpent sépia (voir le *Manuel des Joueurs*, p. 199).

8 - La cave. Plusieurs dessins étranges sont gravés sur la porte : un vieil homme barbu portant les mages fous en cette nuit de pleine lune. Sous une trappe prête à être ouverte sont enfermées les araignées de garde. Les magiciens sont bouclés dans des pièces soigneusement isolées les unes des autres. Un petit guichet aménagé

prononce un certain mot pour que la porte s'ouvre. Ceux qui n'aiment pas les rébus doivent cumuler un total de 80 points de Force pour défoncer la porte et recevoir des masses hérissées de pointes sur la tête (4 masses, 1d6 chacune). Le mot est «ma Joconde» (mage - eau - con - deux). La cave est un endroit que Garçamore envisage d'agrandir, dans la perspective d'accueillir de nouveaux pensionnaires. Pour l'heure, c'est Léonard de Vinçou qui en occupe la totalité. Il a besoin d'espace pour entreposer ses savantes machines, ainsi que ses toiles, car il peint.

9 - Première chambre. Un petit golem de verre pilé garde la porte. Il n'a qu'un désir, c'est qu'on lui ouvre pour aller casser les fragiles instruments de dame de Cerceau, s'y vautrer et devenir plus puissant. C'est la hantise de la magicienne. L'aide et l'obsequiosité du monstre avant que la porte ne soit ouverte sera inversement proportionnelle à son exaltation et à son agressivité une fois qu'il se sera jeté sur les débris de verre.

Dame de Cerceau est une magicienne acariâtre, elle voue une haine particulière aux hommes. La pièce qu'elle occupe est encombrée de tables avec force alambics, tuyaux de verre, bonbonnes contenant des liquides en ébullition et autres appareils distillatoires.

10 - Deuxième chambre. Devant la porte de cette chambre, il y a Crad Muchon. C'est un être repoussant, à la fois laid et infect. Dame de Médeux préférerait renoncer à la magie plutôt que d'avoir affaire à cette «immonde créature». Mais comme de bien entendu en pareil cas, le gardien est tombé amoureux de sa prisonnière. La situation est donc tendue quand les personnages surviennent.

Une fois écartés messire Muchon et ses pénibles relets, d'agréables parfums se dégagent de la chambre. Dame de Médeux est une magicienne nymphomane. Elle passe son temps à préparer des onguents pour s'embellir et à se mirer dans une psyché. Son grand désir est de trouver le secret du rajeunissement. Elle excède Grandouff dans la pièce d'à côté par ses tentatives de séduction déplacées (il pourrait être son grand-père).

11 - Troisième chambre. Une machinerie complexe attend les personnages ici, un puissant système d'aimantation se met en marche chaque fois que l'on passe la porte. Subséquent, tout ce qui est métallique se trouve attiré et fixé par une force extraordinaire aux deux aimants qui encadrent la porte. Pour arrêter la machine, il faut manoeuvrer des manettes et des loquets. Seuls Garçamore, son complice et les domestiques savent le faire. S'ils ne sont pas déjà morts, ils parlent sous la contrainte.

Contrairement aux autres pièces de la maison, celle-ci est impeccablement rangée. Des anneaux sont méticuleusement classés par taille, matière, possibilité d'emploi, enfilés sur des tiges de fer le long des murs. Un pentacle est dessiné sur le sol. Grandouff, le chouchou de Garçamore, est le plus puissant des mages fous et le plus promoteur. C'est pour lui que le directeur de l'asile a subtilisé tous ces anneaux, en prenant des risques inconsidérés. Grandouff est persuadé qu'en cette nuit de pleine lune, il est en passe de faire la plus grande découverte de sa carrière. Les personnages auront toutes les peines du monde à le faire sortir de la maison.

La grande évasion

Tous les magiciens veulent emporter leurs affaires avec eux. Aux personnages de trouver des compromis. Bien sûr, nos héros peuvent assommer ou endormir les mages fous pour les ramener à l'asile, mais ce serait se priver du plaisir de certaines situations intéressantes à jouer. Une fois les mages rassemblés, il ne reste plus qu'à rentrer discrètement à l'asile. Autrement dit, à franchir les portes de l'enceinte et à traverser la moitié de la ville. Manipulez les événements de manière à ce qu'ils rencontrent du monde, malgré leurs précautions...

- Gallieric accoste un ivrogne et entreprend de lui expliquer les lois de l'univers.
- Perlinzinzin, d'un naturel farceur, teste ses herbes et ses poudres sur les passants.
- Saroufmane trouve l'occasion parfaite pour enfin essayer lui-même ses feux d'artifices.



Le grand Halbert

- Dame de Cerceau essaye de vider ses fioles dans les gourdes des personnages masculins de l'équipe.
- Grandouff cherche des noises à Saroufmane, qu'il ne peut pas supporter.

LES PNJ

Pour AD&D

Les gardes

6 gardes (2 DV) + 1 capitaine (3 DV), armure de cuir, épée normale, arme spéciale : sifflet.

Les brigands

8 brigands (2 DV) + leur chef (3 DV), armure de cuir, dagues, arme spéciale : pipeau.

Garçamore

Niv. 8, pv 25.
Sorts niveau 1 : Amitié, Fermeture, Mains brûlantes, Sommeil.
Niveau 2 : ESP, Force, Or des fous.
Niveau 3 : Dissipation de la magie, Runes explosives, Sceau du serpent sépia.
Niveau 4 : Assassin fantasmagique, Émotion.

Le complice de Garçamore

Guerrier niv. 6, 40 pv, cotte de mailles + 1 épée +1.

Les araignées gardiennes

Trois araignées vertes lumineuses à pattes roses tissant de la toile bleue : CA 5, 4DV, dég. 1d6 + poison. Ce sont des monstres géants créés par les mages fous en guise d'amusement.

Petit élément d'eau

CA 2, DV 4, Att. 1, dég. 1-12 (vulnérable uniquement aux armes magiques +2 ou mieux).

Les roses Well

Nb. 30, CA 6, DV 2-4, Att. épines éjectables et pollen, dég. 0, 25 + étourdissements bruyants pendant 3d10 rounds.

Golem excrémental

CA 7, pv 40, Att. 2, dég. 2-12/2-12
Spécial : pet suffocant, portée 3m (risque d'étourdissement, voire d'évanouissement, si le jet sous la Constitution est raté), étron grenade, dég. 1-6 (sans commentaires).

Crad Muchon

CA 4 (cotte de mailles + couche de crasse), pv 25, arme : masse (1d6).

Golem de verre pilé

Petit golem... (CA 5, pv 30, Att. 2, dég. 1-6/1-6) ... deviendra grand (CA 5, pv 60, Att. 2, dég. 2-12/2-12).
Spécial : verre tranchant.

Les mages fous

Gallieric

Niv. 4, pv 8.
Sorts niveau 1 : Agrandissement, Amitié, Disque flottant de Tenser.
Niveau 2 : Lévitacion.
Objets magiques : thermomètre, lunette astronomique (quatre lieues), balance hydrostatique, globe terrestre en lévitation permanente (ne supporte qu'un poids de vingt kilos).

Perlinzinzin

Niv. 4, pv 10.
Sorts niveau 1 : Altération des feux naturels, Mur de brouillard, Ventriloquie.
Niveau 2 : Irrésistible rire de Tasha, Poussière scintillante.
Objets magiques : toutes sortes de poudres à éternuer, à gratter, poudre aux yeux servant à épater ses ennemis (+2 à l'initiative), poudre purgative, poudre de soufre, poudre fulminante, poudre d'escampette (provoque la fuite de ses ennemis).

Saroufmane

Niv. 5, pv 12.
Sorts niveau 1 : Lumière, Lumières dansantes, Réflexion du regard, Vapeur colorée.
Niveau 2 : Image miroir, Motif hypnotique.
Niveau 3 : Forme ectoplasmique.
Objets magiques : robe caméléon, cape miroir, mouchoirs écossais, teintures de toutes les couleurs (fioles), chapeau de lune, baguette dévoreuse de couleur (13 charges), feux d'artifices.

Dame de Cerceau

Niv. 3, pv 6.
Sorts niveau 1 : Changement d'apparence, Tour mineur.

● Dame de Médeux teste ses charmes sur le premier venu. Elle se crêpe le chignon avec dame de Cerceau, qu'elle agace.

● Léonard de Vinçou veut faire du cerf-volant.

● Tous les magogols, bien satisfaits de leur escapade, chantent ensemble à gorge déployée et demandent à s'encaillier dans quelque auberge.

Bien entendu, des personnages mauvais ou chaotiques peuvent avoir l'idée de reprendre à leur compte la petite entreprise de Garçamore. Rien ne les en empêche. Il est vrai que la maison renferme un potentiel magique assez impressionnant et que la tentation de le faire fructifier peut se révéler forte, surtout quand on pense aux géniales inventions que les mages fous sont capables de produire. Évidemment, cela leur coûtera du temps, de l'énergie et des cheveux blancs.

Surtout des cheveux blancs, en fait.

Noël Chanat
Illustration : David Cochard
plan : Cyrille Daujean

Niveau 2 : Rayon débilitant.
Objets magiques : toutes sortes de potions de transformation en âne, en crapaud, en poule, en lapin cornu, en araignée, en girafe, en hippopotame et en gnou volant (toutes sont efficaces pendant trois heures après ingestion).

Dame de Médeux

Niv. 6, pv 15.
Sorts niveau 1 : Amitié, Aura magique de Nystul, Charme-personne, Hypnotisme.
Niveau 2 : Lien, Piège de Léomund.
Niveau 3 : Immobilisation des personnes, Suggestion.
Objets magiques : moult onguents, crèmes et pommales merveilleuses, antride, crème hydratante, crème du jour, crème de nuit, pour peaux sèches, pour peaux sensibles, huiles solaires, pommales embaumantes.

Grandouff

Niv. 8, pv 27.
Sorts niveau 1 : Alarme, Compréhension des langues, Lecture de la magie, Détection de la magie.
Niveau 2 : Lien, Localisation d'objets, Poches profondes.
Niveau 3 : Immobilisation des personnes, Objet, Clairvoyance.
Niveau 4 : Cri, Œil de magicien.
Objets magiques : anneau aimant (attire tout ce qui est métallique à la portée du porteur... ou inversement), anneau collant (se colle à tout autre anneau magique), anneau hurleur (fonctionne dès qu'un autre anneau magique se trouve à sa portée, qui est de deux mètres).

Léonard de Vinçou

Niv. 5, pv 15.
Sorts niveau 1 : Feuille morte, Glisse, Saut, Monture.
Niveau 2 : Lumière continue, Main spectrale.
Niveau 3 : Calligraphie illusoire.
Objets magiques : mails encombrants : maquettes d'engins volants, maquettes d'engins sous-marins, patins à roulettes, cerfs-volants, tableaux...