



Introduction

Le mage Moreau, élève du célèbre Archimage, a fait sensation lors d'une exposition récente en présentant des **animaux-humanisés**. Ses créatures extraordinaires sont d'une intelligence rare. Un crabe ressemblant étrangement à une petite fille a même pu faire passer un mot (« Au secours ! ») aux aventuriers présents à l'événement. Malheureusement, le mage a tout vu. Ses grands pouvoirs et quelques complices lui ont permis d'**emprisonner** les aventuriers sur son île.

DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

La prison P

- **Les aventuriers se réveillent.** Ils sont nauséux et découvrent que le mage les a utilisés comme sujets d'expérience. Chacun fait un jet sur le **générateur de chimère** pour voir ce qui lui est arrivé.
- Dans une cage, une créature chimérique canine en colère. Elle porte un collier avec le nom « **Chouquette** ».



Le labo L

- Sale, sombre et malodorant.
- Des tables et du matériel médical, **de nombreux bocaux** de tailles variées contenant des animaux (entiers ou non) endormis.
- Deux des « expériences » favorites du mage ont installé une coquette tanière devant la porte menant à l'**étude** de leur maître.

L'étude E

- Bureau et chambre du mage. C'est la seule pièce en bon état.
- Un portrait du mage enfant, accompagné de ses parents et de Chouquette sous sa forme originelle.
- Des notes dont l'étude permettrait notamment aux aventuriers d'**annuler la « chimérisation »** s'ils le souhaitent.

Le village V

- **Une dizaine d'humains** ayant servi de sujets d'expérience vivent dans des abris de fortune.
- **Ils sont terrorisés** par le mage et ses favoris, les chimères animales du jardin, mais aussi par la réaction du monde extérieur s'ils revenaient dans leur état actuel.



- **Figurantes notables :**
- **Alfred :** organisé mais déprimé, ce fidèle serviteur des parents Moreau a été l'un des premiers sujets des expériences du mage.
- **Lise :** courageuse enfant capturée récemment. Le mage l'a dotée d'une pince de crabe. Elle explore l'île et cherche à s'enfuir.

Le jardin J

- Autrefois magnifique, parsemé de statues d'animaux fantastiques et de nombreuses fontaines.
- Des **chimères animales** affamées rodent.
- Le **mage Moreau** est en train de travailler sur une nouvelle chimère au centre du jardin.
- Au bout du parc, un ponton et **un bateau**.

L'ILE DU MAGE



MOREAU

Aventure en une page n° 9

Textes : Jan Van Houten
Dessins : Evlyn Moreau
Graphisme & édition : Nicolas Folliot
Publiée en 2020 par Jdrlab



Le mage Moreau

S'il n'a jamais réussi à rendre plus humains des animaux, ses recherches lui permettent de créer des animaux ou des humains hybrides. Il peut modifier son corps à volonté et, en se concentrant, contrôler les parties modifiées de ses « créations ».

Générateur de chimère

Lancer **2D6**. Pour un humanoïde, le premier dé donne la partie du corps modifiée par le mage.

Haut du corps (1-3)

- 1 Chèvre
- 2 Chien
- 3 Oiseau
- 4 Lézard
- 5 Panthère
- 6 Renard

Bas du corps (4-6)

- 1 Cheval
- 2 Crabe
- 3 Crapaud
- 4 Lézard
- 5 Poulpe
- 6 Serpent