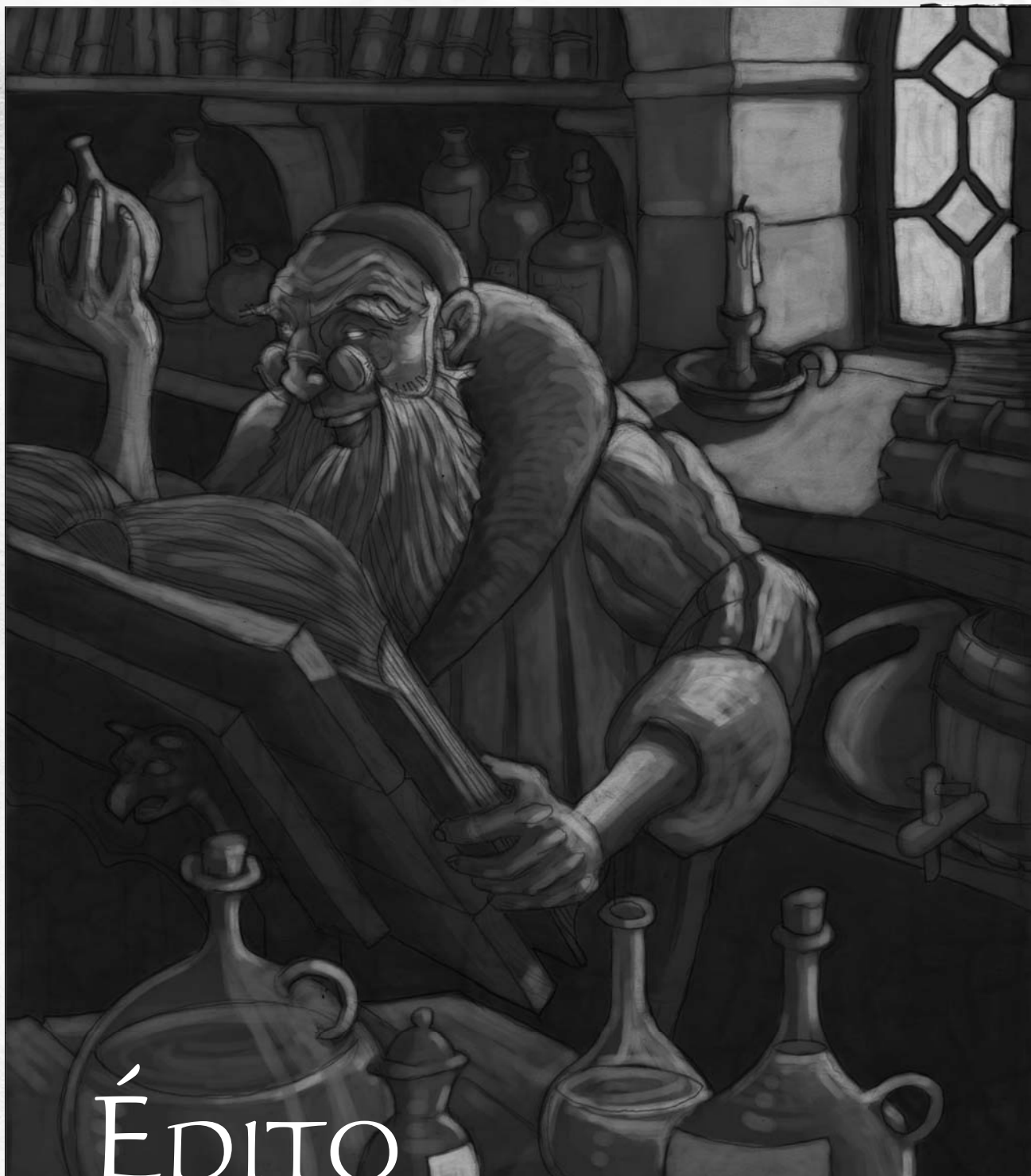




ÉDITO



ÉDITO

« Et si tu veux bien comprendre, lis l'ouvrage tout entier, partie après partie, et tu verras des merveilles. J'ai vu tout cela de nos jours jusqu'au lion. Je n'ai pas dit tout ce qui apparaît et qui est nécessaire dans cette oeuvre, car il y a des choses dont l'homme n'a pas le droit de parler. »

Rosaire des Philosophes d'Arnaud de Villeneuve

Voilà maintenant deux ans – presque trois – que l'Atelier de la Tour ne vous avait pas livré son travail. Et bien c'est enfin chose faite. Vous avez entre les mains le neuvième numéro de Vision Ka consacré principalement à la troisième Science occulte des Nephilim, l'Alchimie. Vous découvrirez tout au long de ces pages des articles sur une nouvelle vision de l'Alchimie, son histoire, de nouveaux focus, les secrets de la Spagyrie et d'Arkhémià, le monde alchimique. En dehors de l'Alchimie, nous vous proposons une nouvelle au goût de l'Antiquité et un article complet sur l'Exode sidéral.

Nous espérons que vous prendrez plaisir à lire ce numéro et nous vous attendons pour le prochain. Bonne lecture.

La Rédaction

SOMMAIRE

p. 03	Mètis <i>Nouvelle</i> <i>Par Mathieu Leocmach</i>
p. 09	Histoire de l'Alchimie <i>Aide de jeu</i> <i>Par Florent Cautela</i>
p. 13	Alchimie Révélation <i>Aide de jeu</i> <i>Par Grégoire Laakmann et Florent Cautela</i>
p. 33	Focus d'Alchimie <i>Aide de jeu</i> <i>Par Michaël Carré</i>
p. 47	Spagyrie <i>Aide de jeu</i> <i>Par Florent Cautela, Michaël Carré et Grégoire Laakmann</i>
p. 59	Arkhémia <i>Aide de jeu</i> <i>Par Pierre Coppet</i>
p. 66	Projet Exode sidéral <i>Aide de jeu</i> <i>Par Yannick Macchia</i>

VISION-KA

<http://www.heritiersbabel.org>

Rédacteur en chef : Florent Cautela. **Auteurs :** Michaël Carré, Florent Cautela, Pierre Coppet, Grégoire Laakmann, Mathieu Leocmach et Yannick Macchia. **Couverture :** Fabrice Boillot. **Relecteurs et correcteurs :** Florent Cautela et Alexandre Glize. **Maquette et Illustrations :** Tourbelune.

Remerciements : à Olivier Dubourg qui comprendra pourquoi. Un grand merci à tous ceux qui ont participé à l'aventure Vision Ka et de manière plus générale aux Héritiers.

Dans le désordre (et en m'excusant pour d'éventuels oublis...) : Merci à Patrick, Grégoire, Claude, Olivier, Camille, Sébastien L., Jérôme, Sébastien C., Manu, Bruno, Nicolas H., Lara, Anne-Eli, Loïc, Mathieu, Goulven, Fafa, Fabien, Mica, David, Christian, Isabelle C., Nicolas D., Cédric, Alexandre, Matthias, Franck, Enkahel, Frédéric, Nicolas S., Benjamin, XO, Fabrice, Grégory, Maxime, Eric, Isabelle, Guillaume, Nicolas R., Nicolas F., Agathe, Christine, Elise, Karine, Céline, Raphaël, Annick, Isabelle A, Maud... à tous nos lecteurs... et l'équipe de feu Multisim.

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey.

Tout le contenu de ce fanzine est totalement indépendant de la gamme officielle.
VISION-KA est un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

MÈTIS

L'astre solaire approchait du Zenith, parcourant inlassablement son cycle journalier, depuis l'Orient jusqu'à l'Occident. Le Soleil inondait de sa chaleur l'île de Phéacie. Ce n'était ni l'endroit le plus célèbre des royaumes achéens, ni le plus riche. Mais l'archipel était assurément confortable et paisible, les ressources y étaient présentes en abondance, et le royaume prospérait sous l'égide protectrice du Panthéon olympien. Si bien que peu avaient encore prêté attention au fait que, la veille, un mystérieux voyageur, un malencontreux naufragé, un étranger... en un mot un immortel, avait échoué sur le rivage.

En suivant les quelques indications que la nymphe Nausicaa lui avait dispensé, ce déchu se dirigeait vers la demeure d'Alkinoos, le roi de Phéacie. Il s'arrêta, l'âme embrumée de pensées maussades, avant de fouler le pavé d'airain, œuvre des Mystères. Là, siégeaient les Princes des Phaiakiens, mangeant et buvant toute l'année, ainsi que pourrait le narrer éternellement le cycle monotone d'un Akasha. Dans l'espoir de voir se terminer enfin son cauchemar, il se résout à exécuter les règles de ce rituel.

Si seulement, enfin, il pouvait être libre...

L'étranger affichait un visage émacié et une voix sifflante. Bien peu d'initiés auraient pu reconnaître là les traits d'une Mante tant ce métamorphe était rare, si ce n'est unique. Ce visage fascinant restait pourtant invisible de tous, enveloppée du sortilège que Nausicaa avait tissé autour de lui. La mante traversa les couloirs du palais et parvint jusqu'aux pieds d'Arété assise aux côtés du roi Alkinoos. S'il s'approchait de la reine, celle-ci ne semblait pas le voir. Le déchu s'agenouilla et lui baisa les genoux. Aussitôt, la cour prit conscience de son existence. On le remarqua enfin. Alkinoos et Arété savaient très bien que ce genre d'introduction signifiait l'arrivée d'un voyageur béni de Zeus et ils lui accordèrent l'hospitalité sans même que la Mante n'eût à la demander ni à se présenter.

Alkinoos lui déclara qu'il vénérât les immortels comme chacun le désirait, en particulier en ayant érigé un grand temple à la grandeur de Poséidon sur l'agora. Le déchu avait donc le droit de requérir ce qu'il désirait. Il déclara qu'il voulait les moyens de retourner en sa lointaine demeure au plus vite, sans donner plus de précisions. Le roi ne lui en demanda aucune. Il annonça que son vaisseau partirait dans deux jours et qu'il était invité à un festin donné en son honneur la veille de son départ. Pendant deux jours, le nouveau venu à la cour reçut des cadeaux de toute part de Phéacie. Des vêtements, de l'or et de menues armes profanes. Il s'agissait de lui reconstituer des bagages pour qu'il puisse rentrer dignement chez lui. L'immortel fut étonné par tant de générosité de la part des Humains. Ils devaient craindre beaucoup Zeus pour honorer ainsi les voyageurs, ou bien était-ce Athéna, par l'intermédiaire de Nausicaa, qui lui faisait parvenir tout cela ? La Mante espérait que tout ne passerait pas par-dessus bord à la première tempête, comme cela avait été tant de fois le cas pendant son errance.

Le soir-dit, au dîner rendu en l'honneur du voyageur, Alkinoos présenta son invité aux douze seigneurs de Phéacie. Les couleurs si spéciales des draperies, les symboles éparpillés discrètement sur leur peau et leurs parures, et leur odeur infestée d'orichalque ne laissait aucun doute sur l'initiation de ces seigneurs.

NOUVELLE

Tous étaient des Mystères, localement importants. Et tous venaient apprendre quel était cet immortel qui avait débarqué sur leur territoire. Ils s'assirent autour d'une grande table pour le début du festin. L'étranger fut placé aux côtés du roi, près de Nausicaa qui lui adressa un sourire. De l'autre côté de la table se trouvaient la reine et les cinq fils du roi. Les douze seigneurs étaient répartis sur les côtés.

Le repas commença.

À peine les premières assiettes déposées sur la table, l'un des seigneurs fit entrer un vieil aède aveugle, un poète chantant les louanges des dieux et des héros. Sur l'initiative du Myste, l'aveugle commença le chant de la guerre de Troie et, plus précisément, la ruse du cheval d'Ulysse. En pleine évocation de ces légendes, au grand étonnement de tous, le fier immortel pleura. Alkinoos arrêta l'aède et prit la parole :

« Mon cher hôte, j'ai besoin de connaître le nom de tes terres et de ta cité pour que nos navires t'y conduisent. Ce ne sont pas des navires qui possèdent capitaine ou gouvernail, mais ils se guident au désir du lieu où se rendre. Ils connaissent toutes les cités du monde entier et traversent les mers par les brumes aussi bien que nul naufrage n'est à craindre. Ce soir, parle-moi de tes errances, des pays et villes que tu as traversés, des hommes violents, sauvages et injustes, ou bien hospitaliers et craignant les dieux que tu as rencontrés. Et surtout dis-nous pourquoi la destinée des Achéens et des Troyens t'émeut à ce point ! »

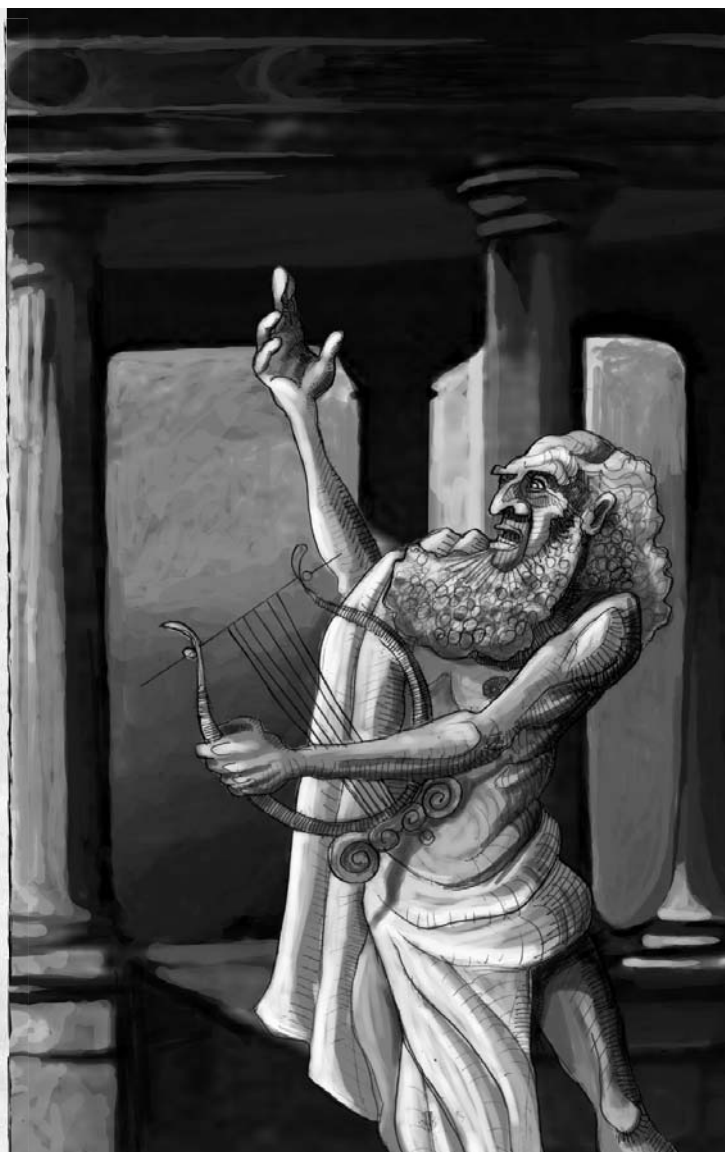
L'immortel se sentit reprendre le contrôle de sa destinée. On avait interrompu le rituel immuable du banquet, on allait l'écouter, c'était sûr : il n'était pas dans un plan subtil. La malédiction qui le frappait touchait à sa fin. Il était temps pour lui de dévoiler ses cartes pour rentrer dans son royaume.

« Roi Alkinoos qui fait honneur à son peuple par son hospitalité, tu désires que je revive mes mésaventures en te les contant ? Alors, comment commencer, comment finir ? » La Mante révéla par un sourire que ses pleurs étaient des larmes de joie.

« Je suis Ulysse qui dévaste les Citadelles, le roi d'Ithaque. Mes ruses et ma puissance sont connues de tous les initiés. »

Ainsi c'était bien lui ! Les Mystes firent des yeux ronds à l'évocation du nom de leur adversaire. Mais comme il venait de le rappeler, il était ici protégé par l'hospitalité sacrée d'Alkinoos et d'Arété, selon la volonté de Zeus et Athéna. Il ne risquait rien de la vindicte des disciples de Prométhée, qui avaient les mains liées par le compromis fondateur du Compact d'Aion.

« J'ai été de nombreuses fois retenu loin de chez moi. La divine Calypso m'a retenu dans une grotte profonde afin de m'épouser. Circé la perfide m'a retenu en Aiaï afin de m'épouser. Mais rien ni personne ne pourra m'empêcher de rentrer chez moi. Je dois revoir ma patrie, ma femme, mon fils et mon père. Je vais te raconter le retour lamentable que m'infligea la mauvaise fortune à mon départ d'Ilion. »



Forcé à la parole, Ulysse raconta alors rapidement le départ de Troie, le ravitaillement désastreux à la cité des Kikones, les vents contraires qui le poussèrent trop loin de sa destination. Mais au fur et à mesure que se déroulait son récit, dans le pentacle de l'immortel montait une irrépressible nostalgie, proche du Mnémós. C'était la première fois qu'il racontait ainsi son histoire, fusse devant un assortiment de Mystères. Devenu un véritable exutoire, le récit gagna en ampleur, en héroïsme, et pris des proportions épiques.

« Nous avons ensuite mouillé sur une île étrange que nous avons nommé terre des Lotophages. D'étranges mortels réalisaient des expériences sur des plantes de lotos. C'était là leur seul met. Ils gorgeaient ces plantes de Ka-Soleil, leur donnant une saveur incomparable. Mes marins d'Ithaque qui en burent ne voulurent pas quitter les lieux et désiraient rester sur la terre des Lotophages à jamais. Je demandai alors aux mangeurs de lotos de nous donner un tonneau de cette substance et l'utilisait pour attirer les marins sur les bateaux. Ensuite, je les attachai sur les bancs et les fit ramer de force pour quitter les lieux. »

Les seigneurs affichèrent ce qui semblait être de la compassion envers les pauvres humains arrachés à un festin paradisiaque par un immortel tortionnaire dans l'unique but de fournir l'énergie nécessaire à faire avancer ses vaisseaux.

« Puis, nous parvîmes au pays des Cyclopes, » poursuivait Ulysse. « Nous avons entendu parler de légendes sur ces créatures gigantesques et bénies des dieux. Nous avions pour ambition avec mon équipage de profiter du voyage du retour d'Ilion pour étoffer nos cartes maritimes akashiques de la région. Cet endroit nous intriguait donc beaucoup. Les lieux

en eux-mêmes étaient parfaitement inhabités. Pourtant, l'endroit était particulièrement accueillant. Les chèvres sauvages s'y étaient multipliées avec le temps. Il est fort probable que l'île fut habitée auparavant et que son peuple avait fuit, terrorisé par quelque monstre dont la légende hanterait encore les plans subtils ancrés à ces terres.

L'endroit était suffisamment spacieux et ses ressources abondantes pour y faire ravitailler et stationner mon armée. Je réunis alors mes amis dracomaques, qui avaient fait le voyage avec moi pour explorer l'île, mais malgré tous nos efforts nous ne trouvâmes aucune entrée vers l'île légendaire des Cyclopes.

Quand parut l'aube aux doigts roses, nous fîmes monter dans un de mes douze vaisseaux une dizaine de chèvres puis je convoquai les lieutenants des autres navires :

« Mes fidèles compagnons, je vous ordonne de rester ici pendant que mon équipage et moi-même faisons le tour de l'île afin de trouver un passage vers l'île des Cyclopes. J'irai voir s'ils sont violents, sauvages et injustes, ou bien hospitaliers et craignant les dieux. »

Je n'embarquai avec moi que mes compagnons dracomaques pour ne pas mettre des vies profanes en danger, et pour rechercher tranquillement un passage vers les plans subtils. Nous fîmes ensuite le tour de l'île avec notre meilleur vaisseau tout en scrutant attentivement, mes amis et moi, la boussole que j'avais forgée et fixée à la barre. Elle ne tarda pas à nous indiquer l'entrée d'un akasha, ainsi que je le supposais. Nous entrâmes à l'intérieur, avec prudence et méfiance. A l'intérieur, l'île semblait presque identique sauf que les flancs de ses pics étaient troués de nombreuses grottes.

Nous accostâmes prudemment et observâmes les géants qui peuplaient les lieux. Il s'agissait sans aucun doute de créatures akashiques, mais elles étaient particulières, étranges. En effet, outre leur émanation en Ka-Soleil classique, elles avaient chacune une branche de Ka-Terre. Leur allure était identique à celle parmi les déchus ayant l'apparence de cyclopes, et leur taille était titanessque.

Alors que nous débattions entre nous de la nature de ces créatures : apparition akashique ou effets-dragons, l'une d'elles nous apparut, magnifique et monstrueuse à la fois. Un de ces cyclopes possédait les cinq Ka-éléments, organisés en pentacle de manière plus primitive qu'un basaltique, et très concentrés en puissance. Jamais nous n'avions vu cela sur un immortel de quelque nature qu'il soit. Il faisait paître son troupeau devant la plus grande et la plus haute des cavernes.

Si les autres créatures étaient étranges, celle-ci était parfaitement exceptionnelle. Mon ami Politès pensait qu'il s'agissait probablement d'un Nephilim égaré, tandis que Périmède penchait pour un effet-dragon d'un type inconnu. Pour trancher, je proposais à mes compagnons de le suivre. Et nous le pistâmes, le plus discrètement qu'un groupe de treize dracomaques le pouvait. Nous arrivâmes à son antre, et pendant qu'il vaquait à son troupeau hors de sa tanière, nous pénétrâmes dans sa grotte.

Nous fûmes surpris par l'intensité magique de l'intérieur des lieux, cette grotte n'était autre qu'un puissant Nexus regorgeant de fougues et de puissance. Il s'écoulait très peu vers l'extérieur, probablement en raison de l'étrange fonctionnement des champs magiques dans les Akashas. Mes compagnons me proposèrent de remplir à la source nos artefacts draconiques et magiques le plus vite possible avant de prendre la fuite. Si le Cyclope était maître de ces lieux, il devait être d'une extrême puissance.

Je ne les écoutai pas, probablement en raison d'expériences passées. Je savais que les Nexus peuvent parfois générer des effets-dragons tellement parfaits et intelligents qu'ils pouvaient être l'égal des Nephilim. C'était chose rare, mais ces lieux semblaient d'une configuration si unique. Je brûlais de savoir s'il était intelligent.

Le Cyclope entra dans la vaste grotte, avec son troupeau de chèvres, de bœufs et de boucs. Puis il ferma la caverne d'une énorme pierre. Celle-ci coupa le Nexus du reste des champs magiques, et les lieux étaient désormais fermés magiquement du reste de l'Akasha. Du reste du monde. Seules nous parvenaient des vibrations magiques étouffées par la masse du rocher. Il y avait dans l'atmosphère une oppression certaine, celle que vous ressentez quand vous êtes enfermé chez une personne qui ne vous y a pas invité.

La créature ne mit pas longtemps à ressentir la présence de nos pentacles. Il s'adressa à nous dans un Enochéen approximatif.

« Qui êtes-vous étrangers ? D'où venez-vous ? »

Sa voix avait fait vibrer nos pentacles avec une telle force que nous étions tous intimidés.

« Nous sommes des Achéens, » dis-je, « de retour de Troie et nous errons au gré des vents sur l'enfer bleu. Nous te supplions à genoux : accueille-nous dignement comme on accueille les voyageurs. Crains les dieux, mon brave, car nous sommes sous la protection de Zeus. »

Il semblait avoir parfaitement compris ma réponse.

« Vous vous prenez pour de vrais dieux ? » me demanda-t-il.

« Les Cyclopes ne craignent pas Zeus qui porte l'Egide ni aucun de ceux que tu appelles dieux. Nous sommes bien plus puissants qu'eux. Dis-moi, as-tu échoué ton navire ou bien est-il près d'ici ? »

Je n'avais évidemment aucune autre envie que de répondre avec ruse.

« Tu parles de mon navire ? Poséidon qui ébranle la terre l'a fracassé contre des récifs et le vent l'a renvoyé au large. Mes douze compagnons et moi sommes les seuls survivants. »

Le Cyclope nous regarda de son œil unique et grogna. D'un geste vif et rapide, il attrapa dans ses énormes mains deux de mes compagnons et fracassa leur crâne contre la grotte. Deux secousses caractéristiques de la libération des pentacles agitèrent les champs magiques. Ils ne flottèrent pas longtemps, car les Ka-éléments du cyclope se jetèrent sur les pentacles qui tentèrent maladroitement quelques attaques élémentaires avant d'être littéralement broyés et absorbés par cette créature.

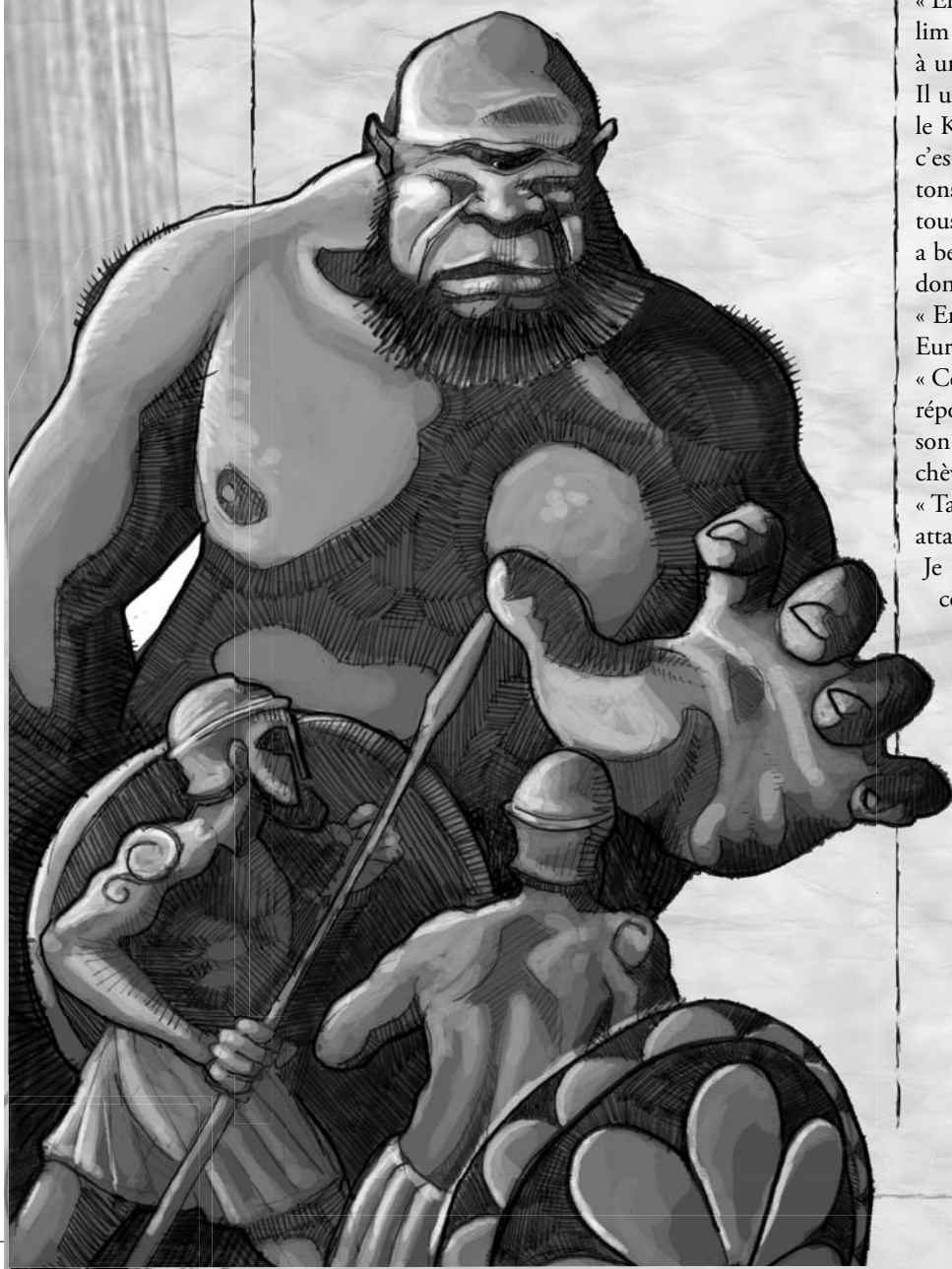


Je portai moi-même la main à mon épée, comme mes compagnons. Et le Cyclope tourna la tête vers nous et grogna. Puis il s'attela à la tâche de découper les simulacres sans vie de nos amis pour en faire des trophées. Je retins alors les dracomiques de toute action précipitée. Ce Cyclope était vraisemblablement bien trop puissant pour nous tous, et nous ne pouvions probablement pas déplacer le rocher qu'il avait mis pour fermer la caverne. En d'autres termes, nous étions piégés ici, dans cet Akasha.

« Ulysse a raison, » déclara alors Politès, « Nous ne pourrons jamais sortir d'ici s'il ne nous fait pas partir. Nous devons essayer la ruse. »

« Très bien, » dit Euryloque, « Que proposes-tu ? Sans doute qu'Ulysse qui connaît les finesses de l'art de la ruse a une idée pour nous sortir du danger mortel dans lequel il nous a mis ! »

J'observai les lieux et le Cyclope, et je me demandai pourquoi il ne nous avait pas déjà tous tués. La nuit ne nous apporta guère de réponses. Et le lendemain matin, le Cyclope attrapa de nouveau deux de nos compagnons et les dévora. Ils ne firent pas mieux que les précédents. Il était vraiment difficile de lutter dans ces conditions. La puissance des Ka du Cyclope le rendait presque aussi inaccessible qu'un Drakaon aux techniques classiques de dracomachie.



Nous observions que le troupeau de chèvres qu'il avait ramené dans la grotte commençait à s'affaiblir en Ka-Soleil. Ces créatures d'Akasha allaient probablement bientôt disparaître. C'est alors que le Cyclope ouvrit la caverne, fit sortir son troupeau, et referma la caverne rapidement en riant alors que nous lancions un vain assaut vers la sortie.

Mes compagnons et moi étions alors seuls dans la caverne, autour du Nexus. Après quelques tentatives infructueuses pour déplacer ou détruire le rocher, avec toute la force magique dont nous disposions, nous nous regroupâmes afin de discuter de ce que nous devons faire pour sortir vivant de ce cauchemar.

« Comment faire pour le terrasser ? Ou bien comment pouvons-nous bouger ce rocher énorme insensible à toute magie ? » demanda alors Euryloque.

« Il faudrait mieux cerner la nature de notre ennemi, » dit Politès. « Ce n'est que comme cela que nous identifierons ses faiblesses, c'est la base de la philosophie dracomique. »

« Nous devrions l'attaquer tous ensemble quand il ouvrira la caverne, » déclara Périclès. « C'est risqué, nombre d'entre-nous seront sûrement dispersés, mais c'est notre dernière chance. »

« Ulysse ? » me demanda Politès « Qu'en penses-tu ? »

Je les regardai, me demandant s'ils apprécieraient ma réponse. « Effet-Dragon à plusieurs Ka très développés ou bien Nephilim ayant régressé à ce stade, peu importe. Nous avons affaire à une créature qui a besoin de dévorer du Ka pour survivre. Il utilise le Nexus pour ses Ka-éléments, et le troupeau pour le Ka-Soleil de son simulacre akashique. En d'autres termes, c'est un être double comme nous, déchus. Nous lui permettons de gagner de la puissance, mais il ne nous dévore pas tous d'un coup car il réagit comme une créature akashique : il a besoin de répéter les mêmes gestes tous les jours. Il voudra donc en manger deux de nous tous les jours. »

« En quoi cela nous aide-t-il à le tuer, Ô Ulysse ? » demanda Euryloque

« Cela nous aide pour survivre et pour sortir de cette grotte », répondis-je. « Si nous dispersons uniquement son pentacle, son simulacre akashique continuera le processus de sortir ses chèvres tous les jours, nous rendant ainsi la liberté. »

« Ta ruse est grande, Ulysse », dit Périclès. « Mais comment attaquer un pentacle d'une telle puissance ? »

Je les regardai avec nervosité, car j'arrivai au point le plus contestable de mon idée.

« Eh bien, puisque nous sommes face à une créature exceptionnelle, je propose que nous fassions usage d'une technique exceptionnelle. Nous allons le clouer. »

Mes compagnons s'exclamèrent d'une même voix « Le clouer ! » Tous étaient à la fois surpris et horrifiés.

C'est une technique mise au point avant la Chute par les Jumeaux Divins qu'ils enseignèrent aux Ar-Ka-Na. A l'époque, les Drakaons faisaient déferler leur puissance sur le Graal Primordial tout entier. Les Ar-Ka-Na mirent un terme à leur domination en enfonçant des clous à des endroits géographiques stratégiques. Les Drakaons étaient ainsi entrés en sommeil, assoupis par ces clous violemment plantés dans leurs ramifications.

« Oui, le clouer. Nous n'avons pas affaire à un Drakaon mais à une autre monstruosité des champs magiques. Cette chose n'aurait jamais dû exister et nous allons la détruire. Tous ensemble, avec notre savoir dracomaque et la puissance dont regorge ce Nexus, nous allons créer un pieu assez puissant pour clouer cette créature au Nexus. Le choc devrait libérer son simulacre akashique qui, lui, nous libérera. »

Ce plan était le seul qui valait la peine d'être exécuté. Ainsi nous nous mîmes au travail pour façonner le plus vite possible un clou capable de vaincre la créature. Avec le bois d'une massue, rendue aussi pointue que nos magies d'Air le permirent, nous confectionnâmes un pieu digne d'un Kaïm. Nous le plongeâmes dans les flammes du Nexus et nous utilisâmes nos pentacles comme un forgeron utilise ses marteaux. Tous ensemble, nous donnâmes un peu de notre sagesse pour conférer à la pointe durcie le tranchant magique capable de déchirer un pentacle. Le résultat fut fort impressionnant étant donné le peu de temps dont nous disposions pour le confectionner.

Notre clou était prêt et nous n'eûmes pas à attendre longtemps le retour du Cyclope. Ce dernier rentra dans la caverne avec ses chèvres, ses boucs et ses béliers, tous de nouveau rayonnants de Ka-Soleil. Et juste après avoir fermé la caverne, il commença à les traire. Peut-être son intelligence était ramollie par son simulacre routinier, toujours est-il que l'absence d'attaque à son retour dans la caverne ne le surprit pas.

Je m'approchais alors du Cyclope en sortant une grande outre de vin, celle rapportée de la terre des Lotophages.

« Cyclope, crie-je, bois donc ce vin après avoir fait un festin de nos amis et tu sauras ce que nous transportions avec nous. C'est un met raffiné que les dieux apprécient particulièrement. Puisque tu ne nous laisses pas repartir, je pensais t'en faire don. »

Le Cyclope s'arrêta de traire et regarda sans méfiance de son œil unique l'outre que je lui tendais. Il l'attrapa et se délecta du vin de Ka-Soleil comme s'il n'avait point bu depuis des années. « J'en veux encore, hurla-t-il, et si tu m'en donnes encore et que tu me dis ton nom, je te ferai un cadeau, » déclara le Cyclope dans un Enochéen presque incompréhensible tant il parlait fort.

J'allais chercher toutes les outres que mes camarades avaient sur eux, et je lui resservis ce vin trois fois. Le Ka-Soleil de la créature akashique devenait presque dominant sur les autres éléments. Il semblait avoir son jugement obscurci par cet excès de Soleil comme les humains l'ont par le vin.

« Cyclope, » dis-je, « si tu veux connaître mon noble nom, je te le donnerai et tu me feras ton cadeau. Je me nomme Personne. Ma famille et mes compagnons me nomment ainsi : Personne. » « Très bien, » répondit le Cyclope. « Mon nom à moi est Polyphème et voici mon cadeau : je jure que je mangerai Personne en dernier. »

Cet excès de Ka-Soleil eut le curieux effet de le priver d'énergie, ou peut-être simplement d'accélérer son cycle akashique. Toujours est-il qu'il tomba à la renverse et s'endormit presque immédiatement. Connaître le nom de cette créature nous donnait un atout majeur pour la réussite du rituel de notre clou. Mes compagnons s'approchèrent de moi, mais je n'en choisis que cinq pour qu'ils maintiennent les Ka-éléments de Polyphème pendant que j'allais plonger le pieu brûlant dans l'œil du Cyclope.

Je saisis mon courage et le clou à deux mains, et, concentrant toute la puissance de mon pentacle, je l'enfonçai dans l'œil de Polyphème, pénétrant la créature jusqu'aux points de jonction du Ka-Soleil avec les autres éléments. L'œil siffla et du sang chaud riche en terres rares jaillit tandis que je continuai à enfoncer et à faire tourner le pieu. Mes amis tenaient tant bien que mal ses Ka-éléments immobilisés. Polyphème poussa un hurlement en Enochéen qui sembla pire que de l'orichalque. Nous nous enfûmes, épouvantés. Le Cyclope arracha en gémissant le pieu de son œil, séparant du même coup le simulacre de la créature magique, car cette dernière était restée fixée au clou. Tandis que la créature akashique gémissait de douleurs, les éléments de Polyphème hurlaient en Enochéen.

La puissance sans égal de ces cris perça à travers l'étrange rocher, et attira les autres cyclopes qui vinrent à l'entrée de la caverne.

« Que se passe-t-il Polyphème ? » Demandèrent-ils en Enochéen. Leurs voix tonitruantes ne nous parvenaient que très faiblement à travers le rocher. « Pourquoi pousses-tu de tels hurlements à travers la nuit sombre et divine ? Est-ce qu'un mortel te vole tes bêtes ? En veut-on à ta vie par force ou par ruse ? »

Polyphème, de toute sa souffrance, arriva à hurler quelques mots qui traversèrent la barrière magique :

« Mes amis, c'est par la ruse et non par la force. Si vous voulez me venir en aide, tuez Personne ! »

En énochéen, cette phrase ne laissait guère de doute. Ma ruse avait fonctionné et les cyclopes comprirent qu'il n'y avait personne à tuer. Ils lui répondirent : « Si personne ne t'attaque, alors c'est Zeus qui porte l'Egide qui t'envoie une maladie et on ne peut y échapper. Supplie donc ton père, Poséidon qui ébranle la Terre. »

Polyphème tenta de leur expliquer, mais il souffrait trop pour se faire de nouveau entendre à l'extérieur de la grotte et il ne put que sangloter sa douleur. Peu de temps après, il finit par se reprendre ; et du clou enfoncé dans la caverne, les branches de Ka-élément s'allongèrent telles des tentacules, et elles tâtèrent la grotte dans ses moindres recoins pour nous trouver et nous tuer. Nous utilisâmes d'habiles ruses dracomiques pour nous dissimuler dans la tiédeur magique du Nexus. Avec rage, Polyphème cherchait et cherchait encore, sans relâche.

Nous étions tapis dans les champs magiques et nous attendions que le Cyclope de l'Akasha poursuive son cycle journalier. Il se mit finalement à traire les chèvres et à ouvrir la caverne. Polyphème ressentit immédiatement que le Nexus se déployait timidement à l'extérieur de la grotte, et ses branches tâtèrent se déployèrent vers la sortie, percevant le troupeau que son ancien simulacre emmenait paître avec lui.



Nous utilisâmes le même subterfuge pour nous dissimuler dans les effluves magiques qui quittaient naturellement les lieux. Et nous étions sortis ! Tous biens vivants. L'allégresse de nous savoir en vie passa rapidement lorsque nous songions à nos frères qui n'avaient pas pu échapper au cruel Cyclope.

Je sentais dans mon cœur que ce n'était pas assez, je bouillais de me venger plus que cela, de revenir pour achever ce monstre. Hélas, il était plus sage pour nous de partir. Nous embarquâmes rapidement à bord de notre vaisseau, et je criai en direction de l'île en énochéen :

« Polyphème ! Tu as osé dévorer des hôtes dans ta demeure, te voilà châtié. Si d'aventure tu désires savoir qui il te faut craindre pour t'avoir cloué, dis-toi bien que c'est Ulysse qui dévaste les Citadelles, le roi d'Ithaque, qui t'a transpercé de ce pieu. »

Sans perdre plus de temps, j'ordonnai à mes compagnons de lever l'ancre et je fixai de mes yeux la boussole akashique qui m'indiquait la sortie de cet enfer. Au loin, nous entendîmes les champs magiques qui traversaient l'Akasha en direction du Nexus vibrer de la plainte suivante :

« Entends-moi, Poséidon aux cheveux d'azur, celui qui ébranle la terre, mon père ! Fais en sorte qu'Ulysse, celui qui dévaste les Citadelles, le roi d'Ithaque, ne rentre jamais chez lui. Qu'il souffre, qu'il navigue sur des bateaux étrangers, et qu'il perde tous ses compagnons les uns après les autres. »

Après avoir entendu cela, nous comprîmes que nous ne disposions que de peu de temps. Grande est la puissance de Poséidon, et forte est son emprise sur les akashas maritimes qui sont les rêves des mortels autant que les siens. Les Cyclopes de l'île nous jetèrent des rochers énormes pour ralentir notre départ et faire chavirer notre vaisseau. La mer se souleva, le ciel changea de couleur, et les vents se firent contraires à notre route. Je pris la boussole pour voir si nous étions encore sur la bonne voie vers la sortie...

Mais la boussole s'affolait. Elle n'indiquait ni sortie, ni entrée. Aucune direction. Et pourtant elle était active, nous étions encore dans l'akasha. Ou tout du moins nous le pensions... »

Ulysse arrêta net son récit. Quelque chose d'étrange attirait son attention. Il regarda la table du roi Alkinoos où tous l'écoutaient en opinant du chef. Les plats qui passaient en continu commençaient à se ressembler. Les attitudes des convives ne s'étaient même pas modifiées alors que la Mante venait de faire une pause inattendue. Personne ne réclamait la suite, personne ne posait de questions. Ils semblaient tous écouter une voix qui s'était tue, et manger des plats qui revenaient sans cesse.

Il était facile pour Ulysse de comprendre qu'il était de nouveau en plein Akasha. La malédiction de Poséidon l'avait poursuivi. Encore une fois le flux des plans subtils vers le Zenith l'avait arraché au Graal Primordial, comme si lui-même n'était qu'un être akashique, consubstantiel aux rêves de Poséidon. Cependant le plan subtil n'était pas encore complètement cristallisé, son histoire qu'il racontait était devenue une légende, mais le fait qu'il soit là à la raconter n'était pas en soi déjà devenu une légende. Ulysse se concentra pour trouver une porte intérieure et il revint à la réalité.

Les convives présents étaient toujours là. Ils regardaient Ulysse. « Et ensuite, après avoir terrassé le Cyclope, où êtes-vous allé ? » demanda Alkinoos. « L'histoire est-elle déjà terminée ? »

Ulysse prit une profonde inspiration. Un soupir de lassitude. Comment faire pour mettre un terme à cette malédiction qui lui avait coûté ses amis ? N'était-il donc pas possible de leur rendre Celui qui ébranle la terre, de lui fournir en pâture une autre proie ? Comme à chaque fois qu'il cherchait une de ces ruses légendaires, le déchu consulta les champs magiques autour de lui avec le regard vif du dracomaque. Comment faire disparaître ses traces ?

Pendant un bref instant, l'Akasha qu'il venait de quitter dansa devant ses yeux. Il se vit lui-même dans le prisme déformant de la Vision-Ka, tel qu'il était quelques instants auparavant, contant son histoire. La légende prenait déjà emprise dans l'esprit des humains à tel point qu'une créature akashique se formait à la place qu'il venait de laisser vacante dans les plans subtils.

Les convives purent saisir un regard brillant de ruse. La Mante avait trouvé sa proie : lui-même. C'était sa propre légende qui allait rassasier la colère de Poséidon. Tout en parlant, il entreprit de dévier lentement et avec talent la piste qui remontait jusqu'à lui vers son double solaire. L'opération prendrait du temps, beaucoup de temps. Il devait parler, raconter dans les moindres détails son histoire, exorciser les tortures qu'il avait vécues, tout cela pour tenter une fois de plus de rentrer chez lui.

« Non, grand et généreux Alkinoos, l'histoire est loin d'être terminée. »

Puis il s'éclaircit la gorge : « Quand parut l'aube aux doigts roses, nous arrivâmes en vue de l'île d'Eolie où habitait Eole... »



HISTOIRE DE L'ALCHIMIE

« Je puis t'assurer que celui qui voudra entreprendre le déchiffrement littéral de ce que les philosophes hermétiques ont écrit se perdra dans les méandres d'un labyrinthe dont il ne trouvera jamais l'issue. »

Livre d'Artéphiüs

Même si l'Alchimie a été révélée lors du Conclave de l'An Mil, cette Science occulte ne s'est pas construite en un jour. Son histoire qui remonte à la nuit des temps permet de comprendre la forme qu'elle a prise de nos jours.

LES TEMPS IMMÉMORIAUX

À son deuxième passage sur terre, l'Iz déposa des graines qui devinrent des Cocons minéraux dans lesquels émergèrent cinq Kaïm : Lion Vert, Hermès Trismégiste, Esméralda, Atalante Fugitive et Rebis. Ces Kaïm furent profondément marqués par cette naissance, on les nomma ainsi les Kaïm de l'Alliage. Chaque Cocon renfermait une matière unique qui fut nommée Matière Première — ou *Materia Prima* — intimement liée au Kaïm né avec elle. Le secret de ces Kaïm concerne la maîtrise de la substance même des Cocons. En contrepartie des pouvoirs sur cette matière, ils furent affublés d'une tare; le Lion Vert est sourd, Esméralda est aveugle, etc.

Après leur naissance, les cinq Kaïm se dispersèrent aux quatre coins du monde ésotérique et partirent en quête des mystères de la *Materia Prima*. Puis vint la Chute, et comme leurs frères, ils devinrent des Nephilim. La morsure de l'Orichalque éveilla en Eidos le principe de la destruction. Ainsi, les Nephilim devaient trouver un moyen de reconstruire la Terre ravagée par la météorite, mais également se reconstruire eux-mêmes blessés dans leur intégrité. L'Alchimie, embryon de Science occulte, sera le moyen idéal pour atteindre cet objectif. L'Alchimie est construction.



LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Durent les Guerres élémentaires, les Kaïm de l'Alliage menèrent séparément leurs quêtes et se forgèrent un destin ; ils étudièrent la *Materia Prima*, s'en éloignèrent pour certains d'entre eux, se lièrent avec des compagnons de route... C'est à cette époque qu'ils furent baptisés de noms énigmatiques déchiffrés par leurs premiers Adeptes dans les sillons de leur Cocon originel.

Hermès, après la Chute, partit sur les monts enneigés de l'Atlas marocain. Son Cocon était lié à la Vapeur, Substance liée à la compréhension des lois de la matière. Ainsi, il prôna le secret des origines des Cocons.

Avant la Chute, il entendit l'appel de l'une de ses sœurs, Esméralda, enfermée dans son Cocon. Il la délivra et permit au Kaïm d'être libéré. La Liqueur, émanation de son Cocon, est la Substance agissant sur le changement et la transformation de la matière. La Chute lui fit découvrir l'horreur d'un monde ravagé par l'Orichalque, le destructeur de la matière. Refusant les Guerres élémentaires, Esméralda partit sur les routes et trouva lors de son errance le réconfort des Rôm.

Rebis, quant à lui, fut celui qui resta enfermé le plus longtemps dans son Palais. C'est la Chute qui le força à s'ouvrir au monde, mais cet être androgyne fut rejeté par son peuple. L'Ambre est la Substance liée à Rebis. Elle incarne la puissance de la création, la génération et la fertilité. C'est à cette époque qu'il fut Illuminé par la Pierre Angulaire et se décida à concrétiser l'un de ses rêves : la construction d'un monde parfait, purifié de l'Orichalque. Il nommera plus tard ce monde Arkhémia.

De son côté, le Lion Vert s'attacha à comprendre la matière de son Cocon, le Métal. Cette Substance manifeste la maîtrise et le contrôle de la matière. Pour réconcilier ses frères en guerre, il créa, dans la vallée de l'Indus, un Havre de Concorde, lieu de paix et d'harmonie. Mais la trahison d'un Onirim fit échouer ce plan, et força le Lion Vert à exorciser sa vengeance en participant aux Guerres élémentaires. C'est à cette époque, qu'il expérimenta les premières Formules de Métal créées directement à partir de son Cocon. Ces expériences ne furent que des ébauches primitives des futures Formules alchimiques.

Le dernier Kaïm de l'Alliage est l'un des plus mystérieux. Après la destruction de la Lune Noire suite à l'intervention de Morphée, l'Atalante Fugitive sortit de son Cocon et s'élança, en courant, vers les Éthers. Son Cocon donna naissance à une Substance, la Poudre. Elle incarne la destruction et la disparition de la matière, son état pulvérisé. Cette course l'éloigna du monde et des autres Glorieux Alliage, mais vise à protéger un secret, celui de l'Axis Mundi, dont les pôles terrestres — ou Couronnes — forment les piliers. Ces territoires sont préservés de l'influence néfaste de l'Orichalque.

Les cinq Nephilim participèrent chacun à leur manière à l'éveil d'une nouvelle vision du monde. Les Mages utilisent les Champs magiques autour d'eux, mais au cœur de la matière, un Ka latent est inexploité, qu'il est possible d'éveiller, permettant ainsi de créer des effets magiques. Ces principes sont pour la plupart découverts par des Défricheurs pré-alchimiques, futurs Adeptes initiés par les Kaïm de l'Alliage. L'embryon alchimique commence à prendre la forme d'un fœtus.

LES COMPACTS SECRETS

Durant cette période, les Kaïm de l'Alliage délaissèrent quelque peu leurs expériences pré-alchimiques. En revanche, certains Nephilim jouèrent un rôle très important dans l'élaboration de cette Science occulte. Après la fin des Guerres élémentaires, des Nephilim se réfugièrent dans les grandes forêts d'Europe préparant le monde à l'émergence du Sanctuaire du Couchant. Incarnés dans des druides, ils construisirent à l'aide d'humains des sites mégalithiques parsemés de menhirs et de dolmens. Ces pierres placées dans une position particulière se lièrent magiquement entre elles formant des complexes magiques, éveillant des Plexus particuliers, les Omphalos. Ainsi, quelques Nephilim découvrirent le lien entre la matière et les Champs magiques. Le lien étroit entre microcosme et macrocosme les entraîna à rechercher de manière plus approfondie l'influence des Champs magiques sur la nature — les plantes, les minéraux, les animaux, et voire même les humains. Cette influence se traduisait par un lien analogique entre la matière et un effet magique exploitable. Ainsi, des objets profanes pouvaient servir de terreau à l'élaboration d'un sort, sans puiser directement dans les Champs magiques, mais en utilisant simplement ce Ka latent situé dans la matière.

Ces expériences donnèrent finalement naissance à l'herboristerie, voie occulte pré-alchimique. Les druides utilisaient certaines plantes ou minéraux comme catalyseurs. Ces formules, pâles reflets de l'Alchimie actuelle, permettaient de soigner des blessures par l'utilisation de cuivre, ou d'améliorer les récoltes en semant des feuilles de lierre. Le gui était au centre de ces pratiques magiques. A cette époque, le lien précis entre la *Materia Prima* et les catalyseurs n'avait pas encore été découvert, limitant ainsi l'efficacité de ces préparations.

L'HERMÉTISME

En - 660, le Lion Vert comprit que les Kaïm de l'Alliage devaient s'entourer de disciples pour les soutenir et les aider dans leurs quêtes. Pour se faire, il fonda une fraternité, connue sous le nom de Voarchadumia. Cette fraternité regroupe les Adeptes les plus fidèles. Ils sont chargés de garder et de protéger les secrets liés à l'Alchimie naissante.

Contrairement à la volonté des Kaïm de l'Alliage, c'est à cette époque, au Ier siècle après l'Incident Jésus, que le mot Alchimie — *Al Khémia* en arabe — apparaît. L'un des frères de la Voarchadumia, Chymès, trahit les secrets et les révéla au plus grand nombre en Égypte. Pendant plusieurs siècles, de nombreux Nephilim crurent que ce Nephilim était le véritable fondateur de cette Science occulte. L'Égypte fut donc le creuset de l'Alchimie profane, celle des souffleurs.

Pour contrer la trahison de Chymès, la fraternité Voarchadumia, avec l'aide d'Hermès et des frères d'Asclépios publia un ouvrage mythique, le *Corpus Hermeticum*, un ensemble de traités développant une série de révélations faites de Noûs à Hermès, et d'Hermès à Asclépios. Au carrefour des influences pythagoriciennes et néoplatoniciennes, ce recueil dévoile le principe de la triade. Derrière cette allusion se cachent les trois Cercles de l'Œuvre, l'Œuvre au Noir, l'Œuvre au Blanc et l'Œuvre au Rouge — ou Grand Œuvre. Dans ce texte, Hermès

recommande de garder le silence, preuve que cette œuvre monumentale relève du pur ésotérisme, et cherche à perdre l'ignorant, et à initier le véritable Adepté.

Suite à cette publication, les mystères de l'Alchimie n'attendaient plus qu'une seule chose; être révélés à la communauté Nephilim pour éviter les dérapages comme celui de Chymès.

LES GUERRES SECRÈTES

Du VIII^e au XI^e siècle, le Moyen Âge vit l'apparition d'un certain nombre d'ouvrages relatifs à des techniques d'alchimie et à des procédés artisanaux. C'est à cette époque que les premiers constructs alchimiques firent leur apparition. Chacun d'eux nécessitait la maîtrise d'un savoir faire profane. Le construct le plus connu des profanes, l'athanor — *at-thannûr*, fourneau en hébreu, ou *athanatos*, immortel en grec — est une petite tour en briques cuites permettant de détruire la matière, de la brûler à haute température. La maîtrise du verre permit la création de sublime vase nommé alambic — *al-ambiq*, vase en arabe — dont certains affirment qu'il aurait été inventé par Marie la Juive, Adepté d'Esméralda. Le savoir faire des tailleurs de pierre donna naissance à de magnifiques creusets. Les tanneurs, quant à eux, créèrent des soufflets permettant ainsi la maîtrise des Vapeurs. Enfin, les métallurgistes améliorèrent les premières forges contrôlant ainsi de puissants Métaux. Ces constructs étaient encore à l'époque inutilisables. Il manquait aux Alchimistes la connaissance nécessaire pour lier leur Pentacle à cet outil.

En l'An Mil, les cinq Kaïm de l'Alliage se réunirent et prirent le nom de Glorieux Alliage. Ils proclamèrent qu'ils étaient liés à la Matière Première dont ils portaient le nom, et qu'ils étaient les exemples vivants de la transmutation de la matière. Ensuite, ils se réunirent en Assemblée connue sous le nom de *Turba Philosophorum*. Cette Assemblée réunit les membres de la fraternité de la Voarchadumia. À partir des différentes expériences, le Glorieux Alliage révéla le rituel permettant à l'Alchimiste de se lier à un laboratoire à travers divers outils, nommés constructs, et de réitérer la transmutation de la matière.

Une fois ces bases philosophiques et matérielles posées, ils décidèrent de s'introduire dans l'Elysium lors du quatrième Conclave majeur se déroulant à Venise. Ils montrèrent aux élus qu'une nouvelle Science occulte était née, l'Alchimie. Suite à cette révélation, une porte de l'Elysium s'ouvrit sur Arkhémia, récréation d'une Atlantide matérielle, lieu purifié de l'Orichalque où les Nephilim pourront découvrir les secrets du Ka-Soleil.

À partir de l'An Mil, la quête du Grand Œuvre étant une réalité, de nombreux Nephilim déçus par la Magie et la Kabbale, se lancèrent sur les traces des cinq membres du Glorieux Alliage. Les Nephilim se réunirent en Confréries Alchimistes, et recherchèrent les traités rédigés par les Adeptes dans des grandes villes, capitales alchimiques — Paris, Bruges, Prague, Fès, Bourges ou Le Caire. Le nombre d'Adeptes ne cessa de croître. C'est au cœur même de ces grandes villes, que les premiers Alchimistes installèrent leur laboratoire et se cachèrent des Templiers et des Mystères.



LES NOUVEAUX MONDES

La Révélation alchimique par le Glorieux Alliage à la communauté Nephilim permit l'essor de cette Science occulte. À partir du XIV^e siècle, les Alchimistes ne cessèrent de faire des découvertes majeures, s'imbriquant dans la révolution philosophique et artistique qui germa dans toute l'Europe; la Renaissance. Cette période fut la plus faste pour l'Alchimie. En effet, de nombreux Nephilim se lancèrent dans la quête du Grand Œuvre découvrant les liens entre les Ka-éléments, les Substances et les Glorieux Alliage. Ce triptyque ne pouvait être exploité qu'après avoir progressé dans les Cercles d'initiation, de l'Œuvre au Noir au Grand Œuvre. De plus, c'est à cette époque que la Spagyrie en tant que quatrième voie de l'Alchimie fit son apparition sous l'impulsion de Paracelse, Adeptes s'intéressant à la médecine et aux arts.

En parallèle, des initiés humains s'intéressèrent à l'Alchimie. Les Rose-Croix se dévoilèrent à l'humanité, s'appuyant sur les révélations alchimiques et philosophiques pour se faire un nom. L'époque du mensonge commença. De nombreux Alchimistes furent piégés par les allégories des R+C, ne distinguant plus les allégories de la véritable Sapience. Ainsi, des grands Adeptes tels que Michel Maïer — Donimo, un ancien Poursuivant de l'Atalante Fugitive — ou Paracelse — Yliaster, un Adopté de la Tempérance — virent leurs écrits repris par la Rose-Croix pour leurs Mensonges.

À nouveau, la Voarchadumia dut réagir contre les manigances de la Coupe. Deux Adeptes, Georges Ripley et Heinrich Kunrath, publièrent deux focus alchimiques, *Le Livre des Douze Portes* et *l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience*. Ces deux ouvrages occultes, indispensables pour être accepté à la *Turba Philosophorum*, permirent de poser les clefs nécessaires à l'Alchimiste pour progresser au sein de sa Science occulte, écrasant dans l'œuf les complots rosicruciens.

Au cours du XIX^e siècle, l'Alchimie acquiert une réputation sulfureuse. Tout d'abord, les sciences officielles, telle que la Chimie, prirent le pas sur l'Alchimie, considérée comme de la magie de bas étage. Ensuite, les pratiques dites " alchimiques " qui entourèrent l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée accentua la mauvaise réputation de la Science occulte, et entraîna un amalgame dans les esprits entre Alchimie et magie noire.

LA RÉVÉLATION

Le XX^e siècle vit l'Alchimie retrouvée de sa splendeur grâce à l'intervention d'un Nephilim, Vulkhaïn (1), un Maître Rubedo, Adeptes d'Esméralda. En effet, ce Nephilim, connu sous le pseudonyme de Fulcanelli, fonda à Paris une Confrérie Alchimiste, les Frères d'Helioplis. Pendant de longues années, il dénicha les logis alchimiques par l'étude de l'architecture ésotérique. Il offrit ses connaissances au grand public dans deux célèbres ouvrages, *Le Mystère des cathédrales* et *Les Demeures philosophales*. L'Alchimie retrouva un maître, mais également sa réputation. Grâce à ses recherches, de nombreuses Formules furent découvertes dans diverses constructions, religieuses ou artistiques — Notre-Dame de Paris en est l'exemple parfait.

À côté de la naissance d'une Alchimie hermétique et gothique, un pendant scientifique fit son apparition lors de la Seconde Guerre mondiale. Pour lutter contre la Fraternité de Thulé et l'invasion nazie, des Alchimistes s'appuyèrent sur les progrès scientifiques du début du siècle pour créer une bombe élémentaire, permettant de geler l'influence des Champs magiques dans une zone donnée, et limitant ainsi les effets des rituels des Arcanes mineurs et de l'Orichalque. Ce projet soutenu par Rebis et la Synarchie, fut abandonné de peur que la bombe tombât entre les mains des Arcanes mineurs ou de Nephilim malintentionnés comme le 666.

Finalement, le XX^e siècle peut être considéré comme le siècle de la maturité de l'Alchimie. En effet, ces diverses voies de traverse prouvent qu'aujourd'hui cette Science occulte constitue l'un des chemins les plus difficiles, mais les plus gratifiants pour atteindre l'Agartha. Les exemples sont peut-être rares, mais des Adeptes racontent, pour rassurer leurs disciples, qu'un des Poursuivants de l'Atalante Fugitive, Ivo, a atteint l'Agartha en fusionnant avec elle. Cette fusion a donné naissance à un enfant, Kalysias, un Ar-Kaïm. Étrangement, sa nature lui a permis d'être le premier Révélé à pratiquer l'Alchimie, ce phénomène reste toujours inexplicable jusqu'à nos jours. On peut éventuellement chercher dans l'apparition, au début du siècle, d'une nouvelle forme d'Alchimie sous l'impulsion de C.G. Jung. Ce psychanalyste s'est intéressé de près à cette Science occulte cherchant à percer les secrets de l'âme comme un Alchimiste cherche à percer ceux de la matière. Les Ar-Kaïm traduisent cette métaphore de l'âme, par la compréhension de leur Astral intérieur.

(1) Vulkhaïn est à différencier de Vul-Caïn, Selenim fondateur des Orichalquiens.

ALCHIMIE RÉVÉLATION

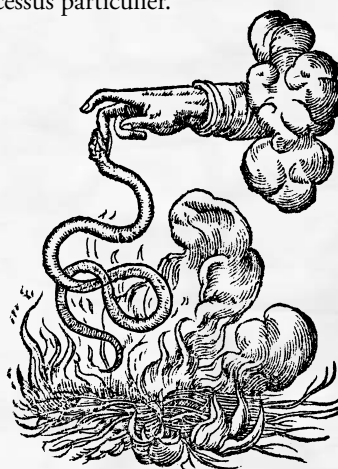
Le système présenté dans *Nephilim : Révélation* pour l'Alchimie a retiré la pluralité élémentaire des substances, exposée dans le *Livret Alchimie* de la première édition de *NEPHILIM*.

Cette modification empêche toute réutilisation des formules exposées dans les éditions précédentes, au contraire des autres Sciences occultes. Elle limite aussi grandement l'intérêt de l'Alchimie pour les joueurs.

Enfin, il est difficile d'imaginer que les processus alchimiques soient nécessairement liés à un Élément, et un seul. Tel n'est pas le cas pour les Compétences occultes de la Magie (Modifier, Percevoir...), il n'y a pas de raison de le faire pour les processus (Comprendre, Détruire...).

Ces petites modifications tentent donc de revenir à une pluralité élémentaire des processus alchimiques, en conservant le système de *Nephilim : Révélation*.

Il existe donc cinq processus alchimiques, chacun induisant une action sur la matière bien particulière. C'est en fonction de l'effet recherché que l'on définit son appartenance à un processus particulier.



PRÉSENTATION

Troisième des sciences occultes manipulées par les Nephilim, l'Alchimie consiste à manipuler la matière en sublimant les résidus de Ka que celle-ci contient. L'Alchimiste est dans une perpétuelle recherche d'intime compréhension des différents matériaux qui forment le monde environnant. Cette compréhension intime ne passe pas par la découverte de la composition profane de chaque substance, mais bien par la sublimation du Ka latent que chaque chose contient. Cette démarche portée vers l'extérieur a pourtant comme but ultime de sublimer son propre Pentacle, en éveillant enfin l'étincelle du Kaïm qui sommeille en chaque Nephilim.

Science complexe et matérialiste, l'Alchimie se développe par le biais d'un laboratoire. Celui-ci agit comme une extension du Nephilim, certains n'hésitent pas à le qualifier de jumeau artificiel.

Mais le laboratoire reste ce qu'il est : un outil. L'essentiel de l'œuvre philosophique d'un Alchimiste est déterminé par ce que l'on appelle un *processus*, une approche particulière de la matière choisie par chaque Nephilim lorsqu'il commence son apprentissage de l'Alchimie.

LES PROCESSUS

Il existe cinq processus, chacun associé à une figure du Glorieux Alliage. La matérialisation directe de ces processus forme les substances, produites par le laboratoire.

Un processus est une façon d'agir sur la matière qui environne l'Alchimiste, un principe d'enchantement, afin d'imprimer des caractéristiques particulières, répondant généralement à la nature magique latente de chaque chose. Chaque processus passe par l'usage d'une substance particulière utilisée pour opérer la matière. Dans sa recherche, un processus vise une finalité sublimée : le retour de la matière vers la *Materia Prima*.

Bien qu'il existe indubitablement des préférences parmi les Nephilim, selon le Ka dominant, les processus ne sont pas liés à un Élément particulier.

L'ESCARBOUCLE

Je détruis

Ce processus permet d'explorer l'ensemble des mécanismes de destruction de la matière, l'Alchimiste découvre les procédés de décomposition, de calcination, de corruption et de déchéance. Par ce biais, il opère une exploration intimiste de la matière, en étant capable de la décomposer en ses nombreux constituants. Car la recherche de l'Escarboucle va au-delà de la destruction, l'Alchimiste doit apprendre à dépasser celle-ci et trouver dans les cendres, la nature véritable de la matière. Tel est le nom de l'escarboucle, une pierre légendaire, rouge comme le Grand Œuvre, que l'Alchimiste doit trouver dans les cendres.

L'Escarboucle étudie donc l'état pulvérisé de la matière, solide qui se comporte comme un liquide, assemblage complexe de multiples particules. Premier état de la matière, représentation de l'origine et de la fin de toute chose (« Né de la poussière, tu retourneras à la poussière »), l'Escarboucle mène l'Alchimiste vers la forme achevée du monde : la Pierre philosophale du Grand Œuvre.

L'outil alchimique associé à l'Escarboucle est l'athanor et les substances générées sont les poudres.

Symbolisme

Les Alchimistes de l'Escarboucle apprécient les références sombres, morbides et funèbres. Par exemple les vêtements gris, bruns ou noirs, les lieux obscurs ou enfermés. Les symboles favoris sont le corbeau, le crâne ou le tombeau.

Le lexique employé reprend couramment les termes suivants : dissolvant, réduction, incinération, désintégration, décomposition.

LA CHRYSOPÉE

Je maîtrise

Ce processus permet à l'Alchimiste d'imposer son contrôle sur la matière, il s'affirme en maître et en régulateur. La Chrysopée ne mène pas à la compréhension, mais à fixer des règles auxquelles la matière se soumet. Elle manifeste le contrôle et la rectitude du monde. L'Alchimiste crée ses propres lois physiques et magiques et les impose à son environnement.

Dans sa rectitude et sa droiture, la Chrysopée étudie donc l'état solide de la matière, elle fige et cadre et n'admet que des formes déterminées. Partant de matériaux instables et impurs, l'Alchimiste anoblit la matière jusqu'à parvenir au roi des métaux alchimiques : le Mercure philosophale du Grand Œuvre.

L'outil alchimique associé à la Chrysopée est la forge et les substances générées sont les métaux.

Symbolisme

Les Alchimistes de la Chrysopée apprécient les symboles de la balance, de la règle. Ils aiment porter des tenues martiales et arborer des symboles d'autorité mystique (couronne, sceptre). Le bestiaire de l'héraldique est aussi souvent utilisé : lion, léopard, griffon, aigle...

Le lexique employé reprend couramment les termes suivants : onction, exaltation, rectification, élection, fusion, exclusion, dissolution, précipitation.

GLOSSAIRE

Catalyseur : il s'agit d'un matériau profane entrant dans la composition d'une substance.

Formule : il s'agit du Sort alchimique permettant de générer une substance en laboratoire et de l'utiliser au moment importun, en lui appliquant un principe.

Laboratoire : lieu magique construit par l'Alchimiste et constitué d'un à cinq outils alchimiques, selon les processus utilisés.

Outil alchimique : ce sont les objets enchantés qui composent le laboratoire. Il en existe cinq : l'alambic, l'athanor, le creuset, la forge et le soufflet.

Substance : il s'agit d'un matériau magique généré dans le laboratoire et qui possède dans sa matrice une formule alchimique prête à être activée. Il existe cinq états que prend une substance, selon le processus alchimique utilisé : ambre, liqueur, métal, poudre, vapeur.

Principe : il s'agit de la méthode utilisée par l'Alchimiste afin d'activer la formule contenue dans une substance.

Processus : il s'agit de la méthode utilisée par l'Alchimiste afin de générer une substance et de lui implémenter une formule.

TABLE DE CORRESPONDANCE

PROCESSUS	OUTIL	SUBSTANCE	SUBLIMATION	FIGURE
Escarboucle	Athanor	Poudre	Pierre philosophale	Atalante Fugitive
Chrysopée	Forge	Métal	Mercure des philosophes	Lion Vert
Androgyne	Creuset	Ambre	Œuf alchimique	Rebis
Cinabre	Alambic	Liqueur	Élixir de Longue Vie	Esméralda
Alkaest	Soufflet	Vapeur	Spiritus Mundi	Hermès Trismégiste

L'ANDROGYNE

Je crée

Ce processus correspond à la puissance fertile ininterrompue de la matière, la création, la génération et l'invention. Au travers l'Androgyne, l'Alchimiste exploite cette magnifique faculté que possède la matière à générer autre chose qu'elle-même. Ce faisant, il ne contrôle pas, il ne fait que libérer un potentiel latent, mais qui reste fragile. La vie éclore doit s'endurcir pour durer ou périr.

Ce sont là les deux faces de l'Androgyne, la puissance de générer sans limite, la recherche d'une création parfaite qui dure.

L'Androgyne travaille sur l'état cristallin de la matière, un état pur mais fragile, incertain. L'Alchimiste recherche la matière dont la nature ne peut être souillée, l'Œuf alchimique du Grand Œuvre.

L'outil alchimique associé à l'Androgyne est le creuset et les substances générées sont les ambres.

Symbolisme

Les Alchimistes de l'Androgyne sont souvent perçus comme des poètes, des esthètes. Ils apprécient les symboles romantiques d'une nature en fête : des fleurs épanouies, des couleurs aux teintes pastel, les signes de l'amour et de l'union.

Assez souvent pourtant, leurs symboles affirment la dualité du monde, à l'instar de leur figure mentor Rebis : soleil & lune, masque de Janus... Ce faisant, les Alchimistes de l'Androgyne font leur les vieilles peurs du monde face à un pouvoir de création non contrôlé : de nouvelles formes de vie étranges, parfois monstrueuses.

Le lexique employé reprend couramment les termes suivants : éclosion, condensation, résurrection, érection, cuisson.

LE CINABRE

Je transforme

Ce processus agit sur le changement, les transformations incessantes de la matière dans sa forme et son contenu. L'Alchimiste apprend à les utiliser et les combiner à sa guise. Il s'insinue ainsi dans les mystères intimes du monde, tente de décanter la matière afin d'apercevoir son principe vital.

Le Cinabre s'intéresse donc à l'état liquide de la matière, un état qui permet à l'Alchimiste de contempler le changement incessant de la matière dans la circulation des liquides, son affinement, sa concentration. En exploitant ce mouvement

interne, l'Alchimiste apprend à le provoquer, à susciter la transformation. C'est dans cet état qu'il est possible de cerner à la fois l'essence même de la matière et sa capacité innée à se transformer. Au final, l'Alchimiste entrevoit dans cette essence l'Elixir de Longue Vie du Grand Œuvre.

L'outil alchimique associé au Cinabre est l'alambic et les substances générées sont les liqueurs.

Symbolisme

Fascinés par les mécanismes de transformation, les Alchimistes du Cinabre apprécient peu les symboles établis. Le seul qui leur correspond pleinement est la spirale. Autrement, ils sont fascinés par les mobiles à mouvement perpétuel, les tissus souples aux drapés fluctuant, les hologrammes animés et les instruments de musiques. Ils apprécient aussi les couleurs bigarrées, mélange de froid et de chaud.

Le lexique employé reprend couramment les termes suivants : mutation, métamorphose, solution, transmutation, liquéfaction.

L'ALKAEST

Je comprends

Ce processus mène à l'intelligence des choses, la compréhension des lois intimes de la matière et de leur perception. L'Alchimiste apprend à déchiffrer les secrets et à les communiquer.

L'Alkaest s'intéresse à l'état gazeux de la matière. Habitué à observer les danses hypnotiques des gaz dans son laboratoire, l'Alchimiste sait atteindre le cœur des choses, au travers des mouvements incessants qui l'entourent. Il perçoit dans les volutes la mémoire en fuite de la matière. Il

L'Alkaest est ainsi un solvant qui, dans ses émanations, rend transparent les mystères et révèle l'enseignement qui se cache entre les particules élémentaires. Ce faisant, il permet à l'Alchimiste de saisir le Spiritus Mundi du Grand Œuvre.

L'outil alchimique associé à l'Alkaest est le soufflet et les substances générées sont les vapeurs.

Symbolisme

Les Alchimistes de l'Alkaest apprécient les symboles liés à la transparence, la lumière et à la légèreté. On retrouve souvent dans leurs œuvres des motifs récurrents comme le voile, un œil ouvert ou encore des symboles mathématiques.

Le lexique employé reprend couramment les termes suivants : évaporation, exhalaison, révélation, dilatation.

LE LABORATOIRE

L'ensemble du travail opératoire d'un Alchimiste se déroule dans son laboratoire, considéré souvent comme une extension du Nephilim, parfois même comme son double alchimique.

LES OUTILS ALCHEMIQUES

Le laboratoire est un ensemble indivisible constitué d'un ou de plusieurs outils alchimiques, chacun est destiné à générer un type de substances en particulier :

- **l'athanor** (poudres),
- **la forge** (métaux),
- **l'alambic** (liqueurs),
- **le soufflet** (vapeurs) et
- **le creuset** (ambres).

Le laboratoire est une représentation fixe du Pentacle du Nephilim : les Éléments circulent entre les différents outils, indifféremment. Ils forment une trame, une maille magique qui activera les différents outils pour produire les substances et servira de matériau à l'Alchimiste dans ses travaux d'éveil de la matière. Lors de l'activation d'une formule, on teste directement le niveau du laboratoire dans le Ka-élément concerné par la formule.

LABORATOIRE	
Ka	Initié
Lune	Initié
Terre	Initié
Eau	Initié
Air	Initié
Feu	Initié

CONSTRUCTION DU LABORATOIRE

Les cinq outils suivent les mêmes procédés de fabrication. Ainsi, à chaque fois que l'Alchimiste ajoute un outil à son laboratoire, il doit suivre la procédure présentée ci-dessous.

La création d'un outil passe premièrement par une phase matérielle, concrétisée par un test d'*Agile Peu Difficile*, modifié par la compétence *Savoir-faire (forge)*. Cette phase doit obligatoirement se terminer un soir de Grande Conjonction, sachant qu'elle dure trois jours.

Ensuite, à chaque ajout d'outil alchimique au sein du laboratoire, l'Alchimiste doit le « consacrer ». Il place alors sa stase au centre du laboratoire et relie les outils par trois filins : l'un d'or, l'autre d'argent et le dernier de bronze. L'Alchimiste peut alors transférer l'énergie magique de sa stase dans son laboratoire (puce par puce, Ka-élément par Ka-élément).

FABRICATION DES SUBSTANCES

L'Alchimiste tire les substances des outils de son laboratoire. Avant d'opérer, il doit décider de la formule qu'il souhaite mettre en œuvre. Cela donne l'Élément et le type de substance concernés. L'Élément ne peut être différent de celui associé au jour, selon les correspondances astrologiques.

Une substance d'Œuvre au Noir requiert une heure de travail et une dose alchimique.

Une substance d'Œuvre au Blanc requiert deux heures de travail et deux doses.

Une substance de Grand Œuvre requiert trois heures de travail et trois doses.

Le nombre maximum de doses produites par le laboratoire est égal au niveau du Ka-élément concerné du laboratoire multiplié par cinq.

Durant l'opération, l'Alchimiste utilise l'outil approprié et les catalyseurs nécessaires pour modeler la substance selon la formule souhaitée. Les doses non utilisées, sur lesquelles l'Alchimiste n'imprime pas de processus sont quand même chargées magiquement, mais sont sans utilité. Certains aiment les utiliser comme bijou ou les intégrer dans certains objets de leur environnement. Il n'est ainsi pas rare de trouver chez un Alchimiste des artefacts symboliques (dagues, calices, sceptres, blasons) incrustés de métaux ou émaillés d'ambre, des encensoirs à vapeur ou des flacons à liqueur.



LES ÉLÉMENTS

L'Élément en lui-même n'étant plus lié au processus, il dépend du support affecté et des correspondances élémentaires mises en œuvre.

- **le Feu** affecte la force, la volonté et les flammes et utilise un support symboliquement associé au feu : cuivre, huile, etc.
- **la Terre** affecte le corps, le végétal et la terre et utilise un support symboliquement associé à la terre : fer, sol, végétaux, etc.
- **la Lune** affecte l'équilibre, les organes internes et les illusions et utilise un support symboliquement associé à la lune : argent, lumière, sang, etc.
- **l'Eau** affecte la souplesse, les vêtements (déguisements) et l'eau et utilise un support symboliquement associé à l'eau : liquide, mercure, etc.
- **l'Air** affecte l'intelligence, la perception et les vents et utilise un support symboliquement associé à l'air : vents, odeur, etc.

LANCER UNE FORMULE

LES PRINCIPES

L'Alchimiste interagit avec son environnement par le biais des formules, qui sont la concrétisation magique des opérations menées dans le laboratoire. Mais ce n'est pas tout, le talent d'un Alchimiste se mesure aussi à sa faculté d'appliquer certains principes avant d'exécuter la formule qu'il a créée dans son laboratoire. Comme pour toute Science occulte, ces principes forment les neuf compétences occultes que l'Alchimiste apprendra à maîtriser tout au long de sa progression vers le Grand Œuvre.

PROCÉDURE

Le lancement d'une formule alchimique suit toujours le même procédé :

L'Alchimiste doit posséder la substance requise et s'en saisir [*Action simple*] ;

La substance doit être mise en contact avec le support (voir ci-dessous) de la formule, c'est ce que l'on appelle la coalescence alchimique [*Action simple*] ;

L'Alchimiste prononce le nom du principe en énochéen et active ainsi la substance [*Action gratuite*] ;

L'Élément du laboratoire concerné est opposé à la difficulté de la formule, modifiée par la compétence correspondant au principe utilisé et par la conjonction astrologique du jour [*Action gratuite*].

CONDITIONS REQUISES

Loi de coalescence

Pour qu'une substance soit effective, elle doit être mise en contact avec le support de la formule. L'Alchimiste doit soit lancer la substance, soit la poser directement sur le support. Dans le premier cas, la portée du lancer est conditionnée par les limitations matérielles normales. Hors d'un récipient, les poudres, liqueurs et vapeurs ont une faible portée, en général trois mètres. Les substances solides (ambres et métaux) ou celles contenues dans un récipient (fragile, pour libérer la substance au contact) peuvent par contre être lancées beaucoup plus loin.

Il est cependant possible pour l'Alchimiste d'atteindre plusieurs cibles en même temps. Dans ce cas, les cibles doivent posséder une relation analogique entre elles, de manière à ce qu'elles forment un ensemble dans la vision de l'Alchimiste. S'il est ainsi impossible de cibler deux quidams que rien ne réunit, une même formule peut viser deux membres d'un même Arcane mineur à la poursuite de l'Alchimiste. Il est toujours nécessaire de posséder suffisamment de substances pour effectuer cette opération (une substance supplémentaire pour chaque nouvelle cible). De plus, la difficulté augmente d'un palier par cible additionnelle.

Loi d'immanence

Une formule ne peut jamais être lancée si l'Alchimiste n'est pas environné par les Champs magiques (surtout celui utilisé par la formule). L'énergie d'une substance n'est pas assez élevée pour s'activer d'elle même et l'Alchimiste a toujours besoin des Champs magiques pour imprimer un principe (Projection, ...) à la formule avant d'opérer la transmutation.

Durant l'opération, l'Alchimiste imprime un principe aux Champs magiques avant de les transférer dans la substance pour l'activer. Cependant, les substances étant avant tout des émanations du laboratoire, c'est celui-ci qui est utilisé pour tester la réussite de la formule.

LES PRINCIPES & LES CERCLES

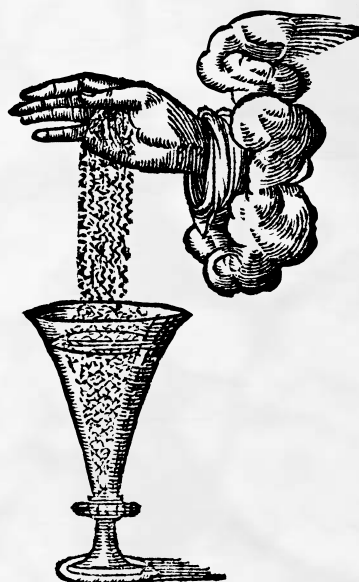
Œuvre au Noir	Projection	Calcination	Congélation
Œuvre au Blanc	Fermentation	Cristallisation	Coagulation
Grand Œuvre	Fixation	Distillation	Sublimation

Loi de quintessence

Une formule ne peut être lancée qu'à la condition que les énergies du laboratoire soient complètes. Cela signifie que les cinq Ka-éléments doivent être présents en son sein, quel que soit leur niveau.

Loi de convergence

Il est possible pour un Alchimiste d'utiliser la substance d'un autre laboratoire que le sien pour projeter une formule qu'il connaît. Il crée ainsi une connexion temporaire avec ce laboratoire, plus faible qu'en temps normal. La difficulté de la formule lancée est majorée d'un niveau.



L'ŒUVRE AU NOIR

LA PROJECTION

C'est le principe de base que doit connaître tout Alchimiste et qui permet d'activer une substance par le biais d'une formule. Le Nephilim apprend à transformer un métal imparfait en or (le rêve des Souffleurs), à imprimer à la matière inerte une anima alchimique.

Il est impossible à un Nephilim de maîtriser un autre principe à un rang supérieur à la projection. Un Apprenti en projection ne peut ainsi être Compagnon en calcination.



LA CALCINATION

Ce que l'Alchimiste peut faire, il doit être capable de le défaire. La calcination pulvérise la matière alchimique en désunissant ses différents composants : le profane et le magique. Seules restent quelques cendres élémentaires, les flores chymiques que les Nephilim aiment récolter pour leur laboratoire.

Ainsi, la calcination permet de détruire une formule active que l'Alchimiste connaît. Soit qu'il en soit la source, soit qu'un autre Nephilim l'a originellement lancée. Il est impossible pour un Alchimiste d'annuler une formule comme un Magicien dissipe ses sorts ou un Kabbaliste révoque ses créatures. On ne joue pas impunément avec la matière et seule le principe de calcination permet d'annuler efficacement les effets d'une formule, sans attendre une dissipation « naturelle », la durée de la formule.

- ♦ **Apprenti** : Permet d'annuler des formules de 1^{er} Cercle
- ♦ **Compagnon** : Permet d'annuler des formules de 2^e Cercle
- ♦ **Maître** : Permet d'annuler des formules de 3^e Cercle

Exemple : le compagnon d'un Alchimiste est immobilisé, sa vêtue est devenue plus rigide que l'acier à cause de l'Onction du tombeau des profanes. L'Alchimiste connaît ce sort et possède la compétence Calcination à Compagnon. Il sort un métal nacré et exécute la même formule, mais au lieu de le faire normalement, il utilise le principe de Calcination pour l'annuler.

LA CONGÉLATION

En combinant le sel et le soufre, l'Alchimiste durcit la substance et éveille les sels métalliques présents en elle. Ce faisant, il ralentit le processus d'éveil des Champs magiques et est capable de temporiser la prise d'effet de la formule.

- ♦ **Apprenti** : Permet de retarder une formule d'une minute
- ♦ **Compagnon** : Permet de retarder une formule jusqu'à ce qu'une condition soit remplie
- ♦ **Maître** : Permet de lancer une formule à tout moment à distance

Exemple : l'Alchimiste souhaite découvrir la nature des échanges entre deux membres d'Arcanes mineurs différents. Ceux-ci se rencontrent dans une chapelle, sous la surveillance de sbires armés jusqu'aux dents. L'Alchimiste s'introduit avant la rencontre et utilise le principe de Congélation (qu'il possède à Compagnon) sur la formule de Cristallisation du verbe mirifique. Il fixe comme condition l'approche de deux noyaux de Ka-Soleil. Il ne lui restera plus qu'à revenir le lendemain pour récupérer la trace écrite de leurs propos.

L'ŒUVRE AU BLANC

LA FERMENTATION

Les principes de l'Œuvre au Blanc sont évidemment plus élaborés que ceux du premier Cercle. L'Alchimiste, de même qu'il devient capable de manipuler les catalyseurs dans son laboratoire, peut commencer à modifier les effets originellement prévus d'une formule. La fermentation va en ce sens. Comprenant parfaitement les mécanismes alchimiques qui sous-tendent une formule, l'Alchimiste peut en inverser les effets. Car la fermentation concilie les contraires, le corps et l'âme, le fixe et le volatil. Ce qui est en haut est ce qui est en bas, ce qui blesse guérit, ce qui obscurcit illumine. Attention cependant, la fermentation a besoin d'un matériau initial pour s'opérer et parfois, une formule ne possède pas le terreau fertile pour un tel principe. Certains effets ne peuvent tout simplement pas être inversés.

- ♦ **Apprenti** : Permet d'inverser les effets des formules de 1^{er} Cercle
- ♦ **Compagnon** : Permet d'inverser les effets des formules de 2^e Cercle
- ♦ **Maître** : Permet d'inverser les effets des formules de 3^e Cercle

Exemple : L'Alchimiste fait face à une solide porte close et cadenassée. Il connaît la formule de l'Onction du tombeau des profanes et décide de lui appliquer le principe de Fermentation. Son jet sous le niveau de Terre du laboratoire ne sera donc pas modifié par la compétence Projection, mais par celle de Fermentation. Dès lors, la porte devient souple comme un tissu. L'Alchimiste l'écarte prudemment, car celle-ci est aussi devenue aussi fragile qu'une fine feuille de papier.



LA CRISTALLISATION

Principe de force, la cristallisation combine le soufre et le mercure, durcit la matière en éveillant ses sels métalliques. L'Alchimiste devient capable d'opérer directement sur la matière de la substance, en se substituant au lien que celle-ci entretient avec le laboratoire. Ce faisant, il peut opérer une formule dans un contexte où les Champs magiques sont perturbés ou cloisonnés.

Grâce à ce principe, l'Alchimiste peut utiliser ses formules dans les Plans Subtils.

- **Apprenti** : Permet d'opérer une formule dans une Rive (Akasha)
- **Compagnon** : Permet d'opérer une formule dans une Écume (Akasha) ou un Bourbier (Anti-Terre)
- **Maître** : Permet d'opérer une formule dans un Archipel (Akasha) ou une Tourbière (Anti-Terre)

LA COAGULATION

Ce principe consomme une partie de l'humidité de chaque essence et donne ainsi consistance à ce qui ne peut s'associer. Dans son application, il permet à l'Alchimiste d'imprimer dans un même élan deux effets alchimiques différents, de lancer deux formules différentes dans une même action.

- **Apprenti** : Permet de lancer la même formule deux fois dans le même temps
- **Compagnon** : Permet de lancer deux formules différentes d'un même processus et d'un même Élément en même temps
- **Maître** : Permet de lancer deux formules d'un même Élément en même temps

UTILISER L'ALCHIMIE DANS LES PLANS SUBTILS

Le principe de la cristallisation exposé ici entre en conflit avec le tableau récapitulatif des Sciences occultes du *Livre du Maître*, p. 126. C'est voulu.

Désormais, seuls les Alchimistes capables d'utiliser la cristallisation sont en mesure d'opérer une formule dans un Plan Subtil.

LE GRAND ŒUVRE

LA FIXATION

Tout comme l'ancre fixe le navire dans la mer, ce principe ancre la formule dans la matière. Dès lors, elle échappe au principe de la dissolution des sels dans le compost, de l'entropie de la magie dans le profane. La formule devient ainsi éternelle comme le corps adamantin de Rebis.

- **Apprenti** : Permet de rendre éternelle une formule de 1^{er} Cercle
- **Compagnon** : Permet de rendre éternelle une formule de 2^e Cercle
- **Maître** : Permet de rendre éternelle une formule de 3^e Cercle

LA DISTILLATION

Celui qui sait distiller sait faire circuler la matière dans ses différents états, dans ses différentes formes et dans toutes les directions cardinales. L'Alchimiste, ce faisant, peut faire transiter jusqu'à lui le support d'une formule : la substance nécessaire. Connecté au laboratoire, il est alors capable d'utiliser les substances qui y sont présentes pour distiller de précieux et subtils substrats dans son Pentacle qui, en parcourant les arabesques de la formule tatouée en lui, irrigue la matière pour révéler les sels qu'elle contient. Dans son laboratoire, à l'inverse, la substance nécessaire à la formule se vide de toute essence magique.

- **Apprenti** : Permet de distiller une formule de 1^{er} Cercle
- **Compagnon** : Permet de distiller une formule de 2^e Cercle
- **Maître** : Permet de distiller une formule de 3^e Cercle

LA SUBLIMATION

Cette neuvième compétence occulte ne représente plus seulement les principes qu'un Alchimiste peut appliquer à une substance, mais la maîtrise du Nephilim à se sublimer lui-même et son métamorphe.

L'Alchimiste détruit ses attaches humaines pour redevenir un être subtil parfait. Ce faisant, il réalise la dernière étape : l'Opération du Soleil.

La Sublimation permet alors à l'Alchimiste de manifester durant quelques instants son corps sublimé, fait de Materia Prima. Les effets de ce principe revêtent quelques similitudes avec les métamorphes des Basaltiques. Ils n'ont pas vocation à être décrits ici...

Du SYMBOLIQUE & DU SOCIAL

L'Alchimie est née à Venise, au quatrième Conclave Majeur. Les cinq membres du Glorieux Alliage pénétrèrent dans l'Élysium sacré et présentèrent leur Science occulte. Avant cette révélation, et pendant des siècles, les premiers Adeptes étudièrent les secrets de la Materia Prima et posèrent les jalons de ce qui deviendrait l'Alchimie. Ces cinq Figures s'entourèrent de disciples qui deviendraient par la suite les co-fondateurs de la troisième Science occulte Nephilim.

Dès l'Œuvre au Noir, l'Alchimiste peut pratiquer indifféremment les cinq processus, pour peu que son laboratoire possède les bons outils alchimiques. Durant cette première étape en effet, le Nephilim « picore » dans les différentes formules pour appréhender l'Alchimie et le travail sur la matière.

Cependant, en accédant à l'Œuvre au Blanc, la progression de l'Alchimiste prend un tournant plus formaliste. Un Adepté vient à sa rencontre pour lui enseigner le vrai travail opératoire du processus que l'Alchimiste a choisi d'adopter comme voie principale. Dès lors, le Nephilim rejoint une communauté composée des disciples de l'un des membres du Glorieux Alliage. Il comprend alors que l'Alchimie n'est pas qu'affaire de « science », mais aussi de fraternité... et de complots. Chacune des cinq familles de disciples assiste leur figure tutélaire dans ses intrigues, que celles-ci concernent ou non l'Alchimie.

En termes techniques, le Nephilim gagne automatiquement une Blessure Fraternité (Dette) associée à l'une des cinq communautés du Glorieux Alliage (Smaragdites, Trismégistes, Axe d'Airain, Discordiens ou Endeuillés).

L'approche de la science alchimique est ainsi paradoxale. Si l'alchimiste travaille seul dans son laboratoire, il chemine accompagné. Même dans l'isolement de ses opérations, il sait appartenir à une communauté. Certes, tous les praticiens des Sciences occultes aiment se réunir pour partager impression, expérience et vision. Mais l'ensemble de l'Alchimie est basé sur les rapports entre l'alchimiste et ses confrères.

LES DISCORDIENS

Se consacrant entièrement à sa course effrénée, l'Atalante Fugitive n'a jamais pris le temps de se consacrer pleinement aux Alchimistes de l'Escarboucle (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 224). La seule confrérie qu'elle n'ait jamais reconnue est formée des **Poursuivants de l'Atalante**, mais ceux-là sont moins intéressés par le secret de l'Axis Mundi. Certains d'entre eux étudient de façon approfondie l'Alchimie et la voie des Poudres, mais c'est pour mieux connaître Atalante et réussir à la capturer. Plus récemment pourtant, le monde occulte a vu apparaître une nouvelle faction : les **Discordiens**. Ces Immortels semblent former une garde prétoirienne et faciliter le travail de la Fugitive. Détestés de la Roue de Fortune comme des Poursuivants, ils sont capables de perturber gravement les Champs magiques. Les Discordiens sont peut-être des Adeptes de l'Escarboucle refusant que les Poursuivants ne s'arrogent l'Axis Mundi et vénérant Atalante simplement comme membre du Glorieux Alliage, et non comme gardienne d'un secret magique majeur.

L'AXE D'AIRAIN

L'**Axe d'Airain** regroupe de tout temps ceux qui accompagnèrent le Lion Vert dans sa quête d'une concorde imposée à tous. De Mohenjo-Daro à la Jordanie du XXI^e siècle, en passant par Prague ou Venise. En marge des complots occultes, l'Axe d'Airain cherchait à comprendre la nature de son maître, à utiliser la substance du cocon qui l'avait vu naître : la Chrysopée. Troupe magique de choc, maîtres des luttes occultes et officiers à la discipline de fer, l'Axe d'Airain a suivi l'évolution du « roi sourd ». Il est aujourd'hui une fraternité alchimique qui distille les enseignements du Mercure des Philosophes (le Grand Œuvre du Lion Vert) à ceux capables de se plier aux ordres du *Rex Mundi*.



LES ENDEUILLÉS

Rebis est le plus solitaire des membres du Glorieux Alliage. Parmi les Immortels, l'Adepté a toujours préféré la compagnie des Selenim plutôt que celle des Nephilim, trop diligents à le juger et à le condamner pour son apparence. Les praticiens de l'Androgynie acceptèrent toujours le caractère solitaire de leurs études. Ils étaient seuls et conscients que le secret de leur réussite ne passerait pas par les pistes jalonnées de leurs prédécesseurs. Se faisant appeler parfois les **Endeuillés**, ces Nephilim devinrent les défricheurs de sentiers inconnus, côtoyant les monstruosités de la Création. L'Arcane de la Force offrit pourtant un asile aux **Disciples de Rebis** et recruta ces Alchimistes afin de mener des études approfondies sur le Pentacle et les structures possibles pour les Ka-éléments. Peu après 1994, l'organisation de l'Arcane changea profondément avec le retour de Merlin en tant que Prince de la Force. Le Quadrivium fut « oublié » au profit des Compagnies et les Disciples de Rebis se retrouvaient orphelins. Ils fondèrent alors leur propre fraternité, indépendante mais soutenue en réalité par une autre faction : la Confrérie Coaxiale de Chiron, projet secret entre la Force et la Tempérance, elle aussi menacée par Merlin. Ainsi naquit le **Supplicéum**, un collège secret s'intéressant aux mystères les plus noirs de la création. Rebis, lui, restait pourtant en retrait. Ses véritables plans semblaient ailleurs. Certains de ses fidèles s'engagèrent dans des plans hasardeux, sans trop comprendre le but ultime de leur maître. Les plus intelligents comprirent cependant que Rebis avait noué d'étranges relations avec la **Synarchie**...

LES SMARAGDITES

Les **Smaragdites** ne constituent pas une confrérie à proprement dit. Esméralda s'est toujours détachée de ses frères Nephilim, elle préfère la compagnie des Bohémiens, le peuple-mémoire. Figure douce et protectrice, la Pleureuse est souvent intervenue dans les grands événements occultes, tout en refusant de prendre le devant de la scène. Il en est de même de ses suivants. Les Nephilim adeptes du Cinabres forment ainsi une confrérie diffuse de voyageurs et d'utopistes, souvent attachés aux pas des Bohémiens. Leur demeure est toujours un abri sûr pour leurs frères, eux-mêmes se contentent de peu. Au hasard de leur errance pourtant, ils croisent parfois Esméralda et recueillent auprès d'elle une Sapiance illuminatrice et douce comme un fruit. Les **Shen alchimistes** connaissent presque tous le rôle prépondérant d'Esméralda dans l'établissement de leur propre Alchimie, au côté de l'Empereur de Jade. Bien qu'ils ne suivent pas la tradition occulte des Nephilim, ils sont profondément attachés et fidèles à la figure de l'éternelle vagabonde.



LES TRISMÉGISTES

De tous temps, des Nephilim ont attaché leurs pas à ceux d'Hermès Trismégiste, espérant ainsi glaner quelque Sapiance auprès de l'« éternel silencieux ». Lors du Silence fuligineux, une troupe de Nephilim, les **Frères d'Asclépios**, chercha à redonner espoir à ses frères perdus et organisa un vaste réseau de contacts pour regrouper la Sapiance perdue, vite dissipée lors des Guerres élémentaires. Sous le Compact d'Aïon, la **Compagnie Hermétique** maintint la cohésion du Panthéon en faisant office de messagers. Son symbole, la sandale ailée, resta un signe de bon augure pour nombre de Nephilim. À tel point que l'Arcane II, fort sensible au travail d'Hermès, forma en son sein une confrérie, les **Trismégistes** afin de rassembler des sources occultes directement exploitables. Cette confrérie est aujourd'hui encore fort active et dissimule les Frères d'Asclépios reformés.

QUELQUES FORMULES

ŒUVRE AU NOIR

Baiser de l'impératrice aimante

Processus : Chrysopée
Élément : Lune
Difficulté : Peu Difficile (-2)
Support : Objet
Durée : instantanée
Catalyseurs : éclat de marbre, acier, étincelle
Substance : un métal friable, ressemblant à de la limaille de fer concassée.

Cette formule doit être lancée sur une arme blanche tranchante dont la lame n'excède pas 30 cm. Une fois la formule exécutée, dans l'instance où l'Alchimiste désigne une cible dans les 10 mètres, le couteau est jaillit vers la personne. Le couteau est considéré comme une arme tranchante légère en projectile, avec la caractéristique Fort.

Désintégration de l'huile des profondeurs abyssales

Processus : Escarboucle
Élément : Feu
Difficulté : Peu Difficile (-2)
Support : Cible
Durée : instantané
Catalyseurs : éclat de marbre, écorce de chêne, plomb
Substance : une poudre huileuse dégageant une odeur de térébenthine.

Cette formule permet de détruire les matières plastiques ou le pétrole, dans une limite de poids de 20 kg. L'objet ciblé se consume en quelques secondes, comme sous l'effet du feu, en dégageant une odeur épouvantable et dans un bruit de succion écoeurant.

Détonation foudroyante des écuries de Jupiter

Processus : Escarboucle
Élément : Feu
Difficulté : Peu Difficile (+2)
Support : Cible
Durée : [Feu*10] mois
Catalyseurs : feuille de marronnier, soufre, plomb, oreille humaine
Substance : une poudre orange et instable, provoquant un bruit de tonnerre lorsqu'elle est agitée.

Cette formule provoque une détonation qui rend la cible sourde durant un mois. Elle ne peut entendre que le son de sa propre voix durant cette période. Cette surdité étant magique, elle ne peut être soignée par des méthodes conventionnelles.

Dissolvant de Lune

Processus : Escarboucle
Élément : Feu / Air
Difficulté : Peu Difficile (-2)
Support : Cible
Durée : 24 heures
Catalyseurs : plomb, feuille de marronnier, belladone
Substance : une poudre jaune provoquant une sensation de lucidité accrue.

Durant vingt-quatre heures, toutes les formules de Lune que la cible cherche à lancer ont automatiquement un rang Difficile, à moins que la difficulté initiale soit supérieure, auquel cas le Dissolvant est sans effet.

Dissolvant de Terre

Processus : Escarboucle
Élément : Eau / Air
Difficulté : Peu Difficile
Support : Cible
Durée : 24 heures
Catalyseurs : argent, plomb, feuille de marronnier
Substance : une poudre blanchâtre provoquant une sensation de déséquilibre.

Durant vingt-quatre heures, toutes les formules de Terre que la cible cherche à lancer ont automatiquement un rang Difficile, à moins que la difficulté initiale soit supérieure, auquel cas le Dissolvant est sans effet.

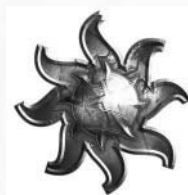
Extinction des hérauts stellaires

Processus : Escarboucle
Élément : Feu
Difficulté : Peu Difficile
Support : Zone
Durée : [Feu*10] minutes
Catalyseurs : plomb, phosphore
Substance : une poudre d'un noir profond rayonnant de lumière noire.

Cette formule provoque une obscurité complète dans une zone de cinq mètres. Aucune source lumineuse ne parvient à éclairer. La formule ne fonctionne pas en plein air contre la lumière du jour, mais dans un lieu enfermé, même cette dernière est bloquée.

Durant l'effet de la formule, toutes les actions subissent un modificateur de -6. Même les moyens technologiques de vision (infra-rouge, par exemple), ne peuvent percer les ténèbres produites.

La Vision-Ka n'est cependant pas touchée par la formule.



Gaz de la coction de l'œuf

Processus : Escarboucle

Élément : Air

Difficulté : Peu Difficile

Support : Zone

Durée : [Air*10] minutes

Catalyseurs : plomb, feuille de marronnier, plume de cygne

Substance : une poudre bleutée agitée de mouvements circulaires.

Lorsque la formule est projetée, tout l'atmosphère à 20 mètres autour de l'impact est détruit, provoquant l'asphyxie des créatures vivantes qui s'y trouvent (cf. Livre des joueurs, p. 146).

Réduction du prince enseveli

Processus : Cinabre

Élément : Terre

Difficulté : Peu Difficile (+1)

Support : Cible

Durée : [Terre*10] tours

Catalyseurs : bronze, feuille de marronnier, larmes

Substance : une liqueur visqueuse et granuleuse ayant la couleur du bitume.

Cette formule englutit la cible dans le sol. Un tourbillon de forme sous ses pieds et ouvre dans le sol une bouche tortueuse. En trois secondes, la cible est empêtrée jusqu'au bassin. La bouche se referme ensuite, emprisonnant la cible jusqu'à la fin d'effet de la formule.

FORMAT DES FORMULES

Processus : indique le processus utilisé pour créer la formule.

Élément : indique le Ka-élément du laboratoire qui est testé pour activer la formule.

Difficulté : indique la difficulté du test pour activer la formule. Les formules d'Œuvre au Noir sont par défaut Peu Difficiles, celles de l'Œuvre au Blanc sont Assez Difficiles et celles du Grand Œuvre sont Difficiles. Un modificateur est parfois signalé entre parenthèses, en fonction du potentiel de la formule.

Support : l'objet sur lequel on lance la substance pour réaliser la formule. Celui-ci peut être différent de la cible, il est alors l'intermédiaire entre l'Alchimiste et ce qu'il désire transmuter. Ce peut être un objet pour blesser la cible, par exemple. Le support peut être de trois types : Cible, Objet, Zone. Dans ce dernier cas, la substance doit toucher une surface pour propager les effets de la formule.

Durée : indique la durée d'effet de la formule. Le plus souvent, celle-ci dépend de la puissance du laboratoire.

Catalyseurs : liste les différents catalyseurs nécessaires pour fabriquer la formule dans le laboratoire.

Substance : décrit l'apparence de la substance.

Refroidissement des neiges

éternelles du séjour d'Hermès

Processus : Escarboucle

Élément : Lune

Difficulté : Peu Difficile (-1)

Support : Cible

Durée : [Lune*10] tours

Catalyseurs : acier, feuille de marronnier, bronze, liège

Substance : une poudre aux reflets bleu acier, ressemblant à de la glace pilée.

Rideau immobile des hiboux de la loge

Processus : Cinabre

Élément : Eau

Difficulté : Peu Difficile (-1)

Support : Zone

Durée : [Eau*10] minutes

Catalyseurs : chrysalide, éclat de marbre, mousse

Substance : une liqueur scintillante.

La formule est en général utilisée sur un mur, mais elle peut très bien fonctionner sur le sol. Elle recouvre la paroi d'un rideau magique.

Quiconque ayant assisté à la projection de la formule est capable d'écarter un pan du rideau pour se faufiler derrière. Ce rideau, quand il est immobile, prend l'apparence de la paroi qu'il recouvre, masquant ainsi ceux qui se sont dissimulés. Si le rideau est dérangé, il devient partiellement visible, comme un rideau de théâtre suspendu dans le vide. Le rideau n'est d'aucune protection contre des dégâts physiques ou magiques.

Souffle glacial de la reine des neiges

Processus : Escarboucle

Élément : Eau

Difficulté : Peu Difficile (-2)

Support : Zone

Durée : une heure

Catalyseurs : plume de cygne, quartz, neige, plomb

Substance : une poudre blanche et froide

Il faut tenir la poudre dans sa paume à la hauteur de la bouche puis souffler fortement dans la direction souhaitée. La zone touchée sera un cône dont le sommet est l'alchimiste, d'une longueur de 20 mètres au plus.

Un mini-blizzard emplit alors cette zone pendant une passe puis disparaît, laissant une fine couche de givre et de glace sur toutes les surfaces exposées. Toutes les personnes exposées ont droit à un jet de Résistant Peu Difficile pour éviter d'être déséquilibrées par le souffle. La glace est extrêmement glissante et le mouvement de toutes les personnes dans la zone est divisé par deux (cf. Livre des joueurs, p. 125).



ŒUVRE AU BLANC

Cercle évanescant du chaudron de bronze

Processus : Chrysopée

Élément : Feu

Difficulté : Assez Difficile

Support : Cible

Durée : [Feu*10] minutes

Catalyseurs : phosphore, bronze, doigt humain

Substance : un métal froid, couleur de plomb et absorbant la chaleur.

Lorsque la formule est projetée sur un brasier, un incendie ou tout autre feu, elle émet de petites étincelles bleues. L'Alchimiste devient alors capable de contrôler la progression du feu : quelle que soit la direction voulue ou, au contraire, de la stopper net.

Cristallisation du verbe mirifique

Processus : Alkaest

Élément : Terre

Difficulté : Assez Difficile (+1)

Support : Cible

Durée : [Terre*10] minutes

Catalyseurs : éclat de marbre, émeraude, langue humaine

Substance : une vapeur lourde constituée de milliers de cristaux.

Déposée sur un objet, la vapeur stagne sur sa surface. Pendant la durée de la formule, elle dépose des cristaux au rythme des paroles échangées dans la pièce où elle se trouve. Des variations dans la couleur de ces grains permettent de différencier les voix. Seul un langage construit est capté par la vapeur. Les cristaux se déposent sur toutes les parois de l'objet et si aucun espace n'est plus disponible, la formule s'arrête. C'est donc à l'alchimiste de prévoir la taille de l'objet en fonction des échanges qui auront lieu.

Harmonisation dyadique des ondes convexes

Processus : Cinabre

Élément : Eau

Difficulté : Assez Difficile (-2)

Support : Cible

Durée : [Eau*10] jours

Catalyseurs : feuille de marronnier, mercure, argile, cristal, émeraude

Substance : une gelée bouillonnante et toujours en mouvement.

Pour que la formule fasse effet, la liqueur doit être bue par deux personnes. Leurs corps se transforment alors radicalement : les deux individus différents se transforment en leur moyenne. Ils deviennent chacun un mélange de l'un et de l'autre. Leurs caractéristiques deviennent la moyenne des caractéristiques de chacun. Leurs traits sont pour moitié empruntés à l'un et à l'autre. Les deux nouveaux individus ainsi obtenus sont physiquement identiques. Leurs esprits sont en partie mélangés même si chacun conserve sa propre personnalité. Chacun peut, moyennant un jet d'Intelligent Peu Difficile, accéder à la mémoire de l'autre.



Mystification de l'ardente nuit

Processus : Chrysopée
Élément : Feu
Difficulté : Assez Difficile
Support : Zone
Durée : [Feu*10] heures
Catalyseurs : airain, argent, arsenic, phosphore
Substance : un métal rouge et flamboyant dont émergent des flammèches comme d'un charbon ardent.

Au moment de la projection de cette formule, le métal explose en émettant de grandes nuées rouges qui pénètrent dans la matière sur une zone de 10 mètres. Ces nuées dissipent toute trace de champ magique de Lune ou de Lune Noire.

De la même façon, pendant la durée du sort, la zone est protégée contre les créatures composées en grande partie d'Élément lunaire : Onirim, Effet Dragon lunaire, mais aussi Selenim et Entités.

Onction du tombeau des profanes

Processus : Chrysopée
Élément : Terre
Difficulté : Assez Difficile (-1)
Support : Cible
Durée : [Terre*10] jours
Catalyseurs : airain, argile, diamant, éclat de marbre
Substance : un métal souple aux reflets nacrés.

L'objet ciblé par la formule se recouvre d'un vernis aux reflets nacrés et devient invulnérable à tout dégât physique. Seule une attaque magique peut l'endommager.

En contrepartie, l'objet perd toute souplesse et devient absolument rigide : un tissu se transforme en une plaque indéformable et un livre ne peut plus s'ouvrir.

Seul un objet pesant moins de 30 kg peut être ciblé par la formule.

Séparation sommaire du crucifié

Processus : Escarboucle
Élément : Feu
Difficulté : Assez Difficile (+1)
Support : Cible
Durée : [Feu*10] mois
Catalyseurs : feuille de marronnier, argile, plomb
Substance : une poudre tiède constituée de petits éclats coupants, comme du verre pilé

Cette formule permet d'amputer la cible de l'un de ses « membres » et ceci de façon soudaine et indolore. Le membre disparaît instantanément, avec un bref saignement.

Verbe indélébile des beaux clercs

Processus : Chrysopée
Élément : Air
Difficulté : Assez Difficile (+2)
Support : Cible
Durée : [Air*10] jours
Catalyseurs : feuille de marronnier, cire, langue humaine, émeraude
Substance : un bloc bleu acier.

Au moment de la projection de la formule, l'Alchimiste doit prononcer une phrase claire et courte. Quelque soit le bruit alentour, la cible entend clairement la phrase qui est gravée dans sa mémoire pendant la durée de la formule.

Vibration latente du mercure solide

Processus : Chrysopée
Élément : Eau
Difficulté : Assez Difficile
Support : Zone
Durée : [Eau*10] minutes
Catalyseurs : oreille humaine, cire, plomb, soufre
Substance : un cube argenté de dix centimètres de côté

Le métal absorbe tous les sons dans un rayon de 3 mètres et accumule l'énergie ainsi obtenue. Autour du cube, aucun bruit ne pourra être entendu (même venant de l'extérieur) ou émis.

Plus le cube stockera de sons, plus il se mettra à briller, jusqu'à devenir incandescent. Quand il atteint sa limite, il explosera violemment (Assez Meurtrier, Dégâts 3). Un niveau normal de bruit ne déclenchera pas l'explosion avant une bonne heure. Un bruit violent (fusillade, décollage d'avion) pourrait « remplir » le cube en une minute. Le cube est soluble dans l'eau et perd toutes ses propriétés s'il est dissous, même en partie.



LES CATALYSEURS

INFLUENCE DES CATALYSEURS

CATALYSEUR	INFLUENCE	CATALYSEUR	INFLUENCE
<i>Acide naturel</i>	<i>corruption</i>	<i>Lait</i>	<i>nourriture</i>
Acier	douleur	<i>Laiton</i>	<i>destruction</i>
Airain	protection	Langue humaine	parole
<i>Alcool</i>	<i>inspiration</i>	Larmes	liquide
Améthyste	intelligence	Mercure	fusion
Argent	magie	Mousse	discrétion
Argile	physique, apparence	Neige	glace, froid
Arsenic	monstruosité	Nez humain	odorat, goût
Belladone	sommeil	Œil humain	vue
Bronze	entrave	<i>Or vulgaire</i>	<i>richesse</i>
Cendre	dextérité, précision	Oreille humaine	ouïe
<i>Champignon</i>	<i>fertilité, fécondité</i>	Papyrus	livre
Chrysalide	métamorphose	Pavot	plaisir
Chrysanthème	mort	Pétale de lys	brumes et brouillard
Cire	communication	Phosphore	lumière, chaleur
Coquille d'œuf de serpent	don de la vie	Pistil de rose	attraction, amour, érotisme
<i>Corail</i>	<i>attachement</i>	Platine	force, puissance
Cristal	psychique	Plomb	disparition, manque
Cuivre	soin	Plume de cygne	légèreté, souffle
Diamant	solidité	Quartz	équilibre
Doigt humain	toucher	Rubis	violence
Eau de rosée	nature	<i>Sable</i>	<i>temps</i>
Éclat de marbre	objet	Sang d'un animal	animal concerné
Écorce de chêne	effet permanent	Sang de siamois	dédoublement
Émeraude	mémoire	Saphir	savoir
<i>Épine de rose</i>	<i>haine</i>	Savon noir	glissement, rebond
Étincelle	vitesse	Soufre	explosion
Feuille de lierre	croissance	<i>Tête de corbeau</i>	<i>message, information</i>
Feuille de marronnier	cible humaine, simulacre	<i>Toile d'araignée</i>	<i>illusion</i>
Graine d'une plante	plante concernée	<i>Venin de serpent</i>	<i>mensonge</i>
<i>Jaune d'œuf</i>	<i>création</i>		

FORMULES N1 CONVERTIES

FORMULE	CERCLE	SUBSTANCE	ÉLÉMENT	DIFFICULTÉ	SEUIL	CATALYSEURS
Bain-marie suffocatoire de Thétis	1	Ambre	Eau	Peu	2	feuille de marronnier, argent, larmes
Baiser de l'impératrice aimante	1	Métal	Lune	Peu	-2	éclat de marbre, acier, étincelle
Calcination des porteurs de fléau	1	Poudre	Eau	Peu	0	cristal, feuille de marronnier, plomb
Calcination du blason philosophal	1	Poudre	Air	Peu	-1	plomb, améthyste, papyrus
Calcination du feu secret	1	Poudre	Feu	Peu	0	phosphore, éclat de marbre
Calcination funéraire des couronnes de Perséphone	1	Poudre	Lune	Peu	0	graines, écorce de chêne, plomb
Calcination miroitante du mercure d'érudition	1	Vapeur	Terre	Peu	1	cire, éclat de marbre, saphir
Calcination oculaire des cendres d'émeraude	1	Poudre	Lune	Peu	0	œil humain, plomb, feuille de marronnier
Cibation de l'étoile de mer	1	Métal	Terre	Peu	2	cendre, doigt humain, éclat de marbre
Coagulation des hérauts sanguinaires	1	Métal	Terre	Peu	-1	feuille de marronnier, argent, diamant, cristal
Combustion des petits particuliers	1	Ambre	Feu	Peu	2	phosphore
Combustion des souvenirs cristallisés	1	Poudre	Feu	Peu	1	éclat de marbre, phosphore, émeraude
Congélation de la G	1	Métal	Terre	Peu	1	feuille de lierre, plume de cygne
Congélation de la pierre vive	1	Liqueur	Terre	Peu	1	feuille de marronnier, chrysalide, bronze, argile
Crachat de la lune rouge	1	Liqueur	Lune	Peu	-1	feuille de marronnier, chrysalide, quartz, cristal
Cuisson spectrale du composant perdu	1	Ambre	Lune	Peu	-1	acier, feuille de marronnier, argent, arsenic
Désintégration de la crypte cristalline	1	Poudre	Air	Peu	0	éclat de marbre, écorce de chêne, plomb
Désintégration de l'autel du golem	1	Poudre	Terre	Peu	-1	éclat de marbre, écorce de chêne, plomb
Désintégration du fils du cèdre	1	Poudre	Terre	Peu	-1	éclat de marbre, écorce de chêne, plomb
<i>Désintégration de l'huile des profondeurs saturnales</i>	1	Poudre	Feu	Peu	-2	éclat de marbre, écorce de chêne, plomb
Désintégration du séjour du dormeur du terreau	1	Poudre	Terre	Peu	-1	éclat de marbre, écorce de chêne, plomb
<i>Détonation foudroyante es écuries de Jupiter</i>	1	Poudre	Feu	Peu	2	Feuille de marronnier, soufre, plomb, oreille humaine
Dispersion des scories de l'humus	1	Métal	Terre	Peu	-1	cuivre, écorce de chêne, nature
Dissolution des éclats chimériques	1	Poudre	Lune	Peu	0	feuille de marronnier, plomb, cristal, pistil de rose

FORMULE	CERCLE	SUBSTANCE	ÉLÉMENT	DIFFICULTÉ	SEUIL	CATALYSEURS
Dissolution du sel double	1	Poudre	Eau	Peu	1	feuille de marronnier, plomb, larmes
Dissolvant d'Air	1	Poudre	Terre / Lune	Peu	0	argent, plomb, feuille de marronnier
Dissolvant de Feu	1	Poudre	Lune / Eau	Peu	-1	argent, plomb, feuille de marronnier
<i>Dissolvant de Lune</i>	1	Poudre	Feu / Air	Peu	-2	plomb, feuille de marronnier, belladone
<i>Dissolvant de Terre</i>	1	Poudre	Eau / Air	Peu	0	argent, plomb, feuille de marronnier
Dissolvant d'Eau	1	Poudre	Terre / Feu	Peu	-1	argent, plomb, feuille de marronnier
Double réduction de l'émeraude	1	Liqueur	Terre	Peu	-1	chrysalide, argile, feuille de marronnier, éclat de marbre
Évaporation des fondations du château adamique	1	Poudre	Air	Peu	2	feuille de marronnier, plomb, quartz
Évaporation du charbon nocturne	1	Liqueur	Lune	Peu	1	feuille de marronnier, doigt humain, mousse
<i>Extinction des hérauts stellaires</i>	1	Poudre	Feu	Peu	1	plomb, phosphore
<i>Gaz de la coction de l'œuf</i>	1	Poudre	Air	Peu	0	plomb, feuille de marronnier, plume de cygne
Homme double igné	1	Ambre	Feu	Peu	-2	feuille de marronnier, sang de siamois, phosphore
Incinération de l'ancêtre souverain	1	Vapeur	Feu	Peu	-1	saphir, plomb, papyrus, argent
Infiltration du bain sous la crux	1	Poudre	Feu	Peu	2	plomb, larmes
Larme de la lune bleue	1	Liqueur	Lune	Peu	0	feuille de marronnier, belladone, mercure
Liquéfaction des atours du souffleurs	1	Liqueur	Eau	Peu	0	argile, feuille de marronnier, larmes
Liquéfaction des prétendants au flambeau	1	Poudre	Eau	Peu	-1	plomb, feuille de marronnier, cristal
Morsure des crocs solaires	1	Liqueur	Feu	Peu	1	feuille de marronnier, acier, phosphore
Noicissement des éléments primordiaux	1	Poudre	Terre	Peu	-1	feuille de marronnier, nez humain, acier
Noircissement des sept murs nuancés	1	Poudre	Air	Peu	1	pétale de lys, argent, savon noir
Obsèques du chambellan du palais d'Hermès	1	Poudre	Air	Peu	1	feuille de marronnier, plomb, langue humaine
Précipitation des poussières suffocantes	1	Métal	Air	Peu	2	feuille de marronnier, argile, plume de cygne
Purification saphirique du débat des anges	1	Poudre	Air	Peu	-2	feuille de marronnier, cire, plomb, oreille humaine
Putréfaction de l'aile de corbeau	1	Poudre	Lune	Peu	-2	chrysanthème, feuille de marronnier, chrysalide
Réduction de l'œuf d'azoth	1	Poudre	Terre	Peu	-1	cuiivre, feuille de marronnier
Réduction des esprits ignés	1	Poudre	Eau	Peu	1	larmes, plomb, phosphore
<i>Réduction du prince enseveli</i>	1	Liqueur	Terre	Peu	1	bronze, feuille de marronnier, larmes

FORMULE	CERCLE	SUBSTANCE	ÉLÉMENT	DIFFICULTÉ	SEUIL	CATALYSEURS
<i>Refroidissement des neiges éternelles du séjour d'Hermès</i>	1	Poudre	Lune	Peu	-1	acier, feuille de marronnier, bronze, neige
<i>Rideau immobile des hiboux de la loge</i>	1	Liqueur	Eau	Peu	-1	chrysalide, éclat de marbre, mousse
<i>Souffle glacial de la reine des neiges</i>	1	Poudre	Eau	Peu	-2	plume de cygne, quartz, neige, plomb
Transformation de la griffe noire	1	Liqueur	Lune	Peu	-1	chrysalide, arsenic, argile, rubis
Voile noire du navire de Thésée	1	Liqueur	Air	Peu	1	chrysalide, étincelle, feuille de marronnier
Absorption de l'orage nomade	2	Poudre	Terre	Assez	0	éclat de marbre, plomb
Absorption lazarienne du baiser du lépreux	2	Liqueur	Terre	Assez	-1	argent, cuivre, feuille de marronnier
Cendres de la rumeur colportée	2	Poudre	Air	Assez	-1	papyrus, plomb, cire, argent
<i>Cercle évanescant du chaudron de bronze</i>	2	Métal	Feu	Assez	0	phosphore, bronze, doigt humain
Condensation du souffle du Hoggar	2	Ambre	Air	Assez	1	argent, feuille de lierre, plume de cygne, nez humain
Consécration marine du dauphin	2	Liqueur	Eau	Assez	-1	feuille de marronnier, savon noir, mousse, larmes, chrysalide
Consommation des gueules de sable	2	Métal	Feu	Assez	2	phosphore, feuille de lierre, platine
Cristallisation angélique d'Icare	2	Liqueur	Air	Assez	-2	feuille de marronnier, chrysalide, plume de cygne
Cristallisation de l'onix lumineux	2	Ambre	Feu	Assez	2	feuille de lierre, phosphore, soufre
Cristallisation du cercueil de verre	2	Liqueur	Air	Assez	-1	éclat de marbre, chrysalide, diamant, écorce de chêne
<i>Cristallisation du verbe mirifique</i>	2	Vapeur	Terre	Assez	1	éclat de marbre, émeraude, langue humaine
Cuisson du nitrate fermenté	2	Liqueur	Feu	Assez	1	phosphore, feuille de lierre, éclat de marbre
Décomposition du principe mercurial	2	Poudre	Terre	Assez	-2	feuille de marronnier, plomb, larmes, chrysanthème
Décomposition évangélique de l'écu	2	Poudre	Lune	Assez	0	plomb, chrysanthème, argile
Dévoration du lichen grouillant	2	Ambre	Lune	Assez	0	arsenic, acier, graine de lichen, rubis
Dilatation de la pupille limpide	2	Vapeur	Eau	Assez	2	larmes, cire, émeraude, argent
Diplôme de maître des ondes	2	Métal	Eau	Assez	-2	larmes, diamant, platine
Diplôme du maître des nues	2	Métal	Air	Assez	-1	plume de cygne, plomb, feuille de lierre, platine
Dislocation des horizons d'enluminure	2	Vapeur	Terre	Assez	1	eau de rosée, améthyste, cendre
Dislocation des mains des amantes d'antan	2	Métal	Terre	Assez	1	argent, graine d'une plante

FORMULE	CERCLE	SUBSTANCE	ÉLÉMENT	DIFFICULTÉ	SEUIL	CATALYSEURS
Dissolution des rumeurs éthérées	2	Métal	Air	Assez	1	feuille de marronnier, étincelle, bronze, plume de cygne, plomb
Eau de vie du métal ensommeillé	2	Métal	Eau	Assez	1	airain, éclat de marbre, cendre
Ébullition du secret abyssal	2	Vapeur	Lune	Assez	-1	feuille de marronnier, chrysanthème, langue humaine, arsenic
Ébullition du vaisseau fugitif	2	Poudre	Air	Assez	1	feuille de marronnier, plomb, pistil de rose, plume de cygne, pétal de lys
Écllosion de la trame arachnéenne	2	Ambre	Lune	Assez	-2	bronze, sang d'araignée, arsenic
Élection du roi de dorure	2	Métal	Feu	Assez	2	cire, feuille de marronnier, doigt humain, cristal, platine
Élévation de l'ancre lunaire	2	Liqueur	Lune	Assez	-2	argent, platine, pistil de rose
Émission des bestes métallifères	2	Métal	Terre	Assez	1	sang animal, pistil de rose, argent, plomb
Empreinte du lézard héraldique	2	Ambre	Terre	Assez	1	eau de rosée, argile, œil humain, savon noir
Envol de l'aigle anthracite	2	Ambre	Terre	Assez	-2	feuille de lierre, pétale de lys, sang d'aigle
Érection des passerelles élémentaires	2	Ambre	Eau	Assez	1	éclat de marbre, argent, larmes, diamant
Évaporation des humeurs antiques	2	Vapeur	Terre	Assez	-1	éclat de marbre, émeraude, argent, chrysanthème, œil humain
Évaporation des scories spiritiques	2	Vapeur	Air	Assez	-1	feuille de marronnier, émeraude, œil humain, savoir
Exaltation de l'épervier de braise	2	Vapeur	Feu	Assez	1	feuille de marronnier, rubis, améthyste
Exclusion rampante des enfants du sixième jour	2	Métal	Lune	Assez	1	sang animal, rubis, feuille de lierre
Exhalaison de l'odeur de sainteté	2	Vapeur	Eau	Assez	-1	éclat de marbre, argent, saphir, œil humain
Explosion de l'œil de la salamandre	2	Ambre	Feu	Assez	-1	éclat de marbre, soufre, phosphore, écorce de chêne
Floraison des ronces de quartz	2	Liqueur	Terre	Assez	2	feuille de lierre, graine de ronce, eau de rosée
Fluidification aqueuse de la membrane	2	Liqueur	Eau	Assez	-2	argent, éclat de marbre, larmes, savon noir
Fugue transmatérielle du voleur de lune	2	Métal	Lune	Assez	-2	éclat de marbre, doigt humain, œil humain, plomb, pistil de rose, sang de siamois
Fuite sublimée de la spirale immatérielle	2	Ambre	Lune	Assez	0	éclat de marbre, plomb, diamant
Fusion des ambassadeurs léonins	2	Métal	Eau	Assez	-1	airain, argent, cire, papyrus, mercure, sang de lion
<i>Harmonisation dyadique des ondes convexes</i>	2	Liqueur	Eau	Assez	-2	feuille de marronnier, mercure, argile, cristal, émeraude
Institution des effluves passionnels	2	Vapeur	Feu	Assez	2	éclat de marbre, cristal, plume de cygne, émeraude, platine

FORMULE	CERCLE	SUBSTANCE	ÉLÉMENT	DIFFICULTÉ	SEUIL	CATALYSEURS
Irruption de la fontaine originelle	2	Ambre	Eau	Assez	2	argent, larmes, feuille de lierre, cuivre
Larme de la princesse chagrine	2	Liqueur	Lune	Assez	2	feuille de marronnier, cristal, chrysalide
Larmes fatales de l'égérie bohémienne	2	Poudre	Feu	Assez	0	feuille de marronnier, rubis, acier
Métamorphose de l'animalcule incendié	2	Liqueur	Feu	Assez	-2	sang animal, argile, chrysalide
Moisson d'étoiles d'argent	2	Ambre	Eau	Assez	1	feuille de marronnier, bronze, cristal, pistil de rose
Mutation de la pierre saline	2	Liqueur	Feu	Assez	2	chrysalide, éclat de marbre, phosphore
Mutation du chien de l'enfer	2	Ambre	Lune	Assez	0	sang de chien, arsenic, rubis, feuille de lierre, argile
Mutation labiale de l'art de musique	2	Liqueur	Eau	Assez	2	chrysalide, langue humaine, sang animal, feuille de marronnier
<i>Mystification de l'ardente nuit</i>	2	Métal	Feu	Assez	0	airain, argent, arsenic, savon noir
Navigateur des lions écarlates	2	Métal	Lune	Assez	-1	feuille de marronnier, étincelle, platine, sang humain
Noces chymiques de l'androgyné	2	Ambre	Terre	Assez	-1	coquille d'œuf de serpent, argile, diamant, airain
Oblitération de l'emblème charitable	2	Vapeur	Lune	Assez	1	éclat de marbre, papyrus, mousse, saphir
Onction du saint-crème de l'ombilic chloryque	2	Métal	Eau	Assez	0	feuille de marronnier, cristal, pistil de rose, bronze, eau de rosée
<i>Onction du tombeau des profanes</i>	2	Métal	Terre	Assez	-1	airain, argile, diamant, éclat de marbre, feuille de lierre
Perle de la teinture linguale	2	Ambre	Eau	Assez	-1	cire, feuille de marronnier, sang de siamois
Précipitation des éclats aurifères	2	Vapeur	Terre	Assez	-1	argent, pistil de rose, étincelle
Projection de l'arsenic sépulcral	2	Métal	Lune	Assez	-1	feuille de marronnier, doigt humain, chrysanthème, œil humain, cire
Pulvérisation baseuse du dragon de suif	2	Liqueur	Eau	Assez	1	bronze, larmes, cendre
Purification de l'eau sélène	2	Liqueur	Lune	Assez	-2	chrysalide, eau de rosée, larmes
Purification des démons métalliques	2	Poudre	Eau	Assez	-2	éclat de marbre, plomb, acier
Purification ingestive du jardin des roses	2	Poudre	Terre	Assez	0	argent, cuivre, feuille de marronnier
Récolte de la rosée du matin	2	Liqueur	Terre	Assez	-2	feuille de marronnier, chrysalide, argile, platine, coquille d'œuf de serpent
Répansion de la pierre mousse	2	Ambre	Terre	Assez	1	bronze, graine, arsenic
Résurrection de la dépouille du lycaon d'Apollon	2	Ambre	Terre	Assez	-1	éclat de marbre, coquille d'œuf de serpent, arsenic, émeraude

FORMULE	CERCLE	SUBSTANCE	ÉLÉMENT	DIFFICULTÉ	SEUIL	CATALYSEURS
Résurrection du souverain en gloire	2	Ambre	Air	Assez	-1	améthyste, papyrus, argent
Révélation de l'œil du foyer	2	Vapeur	Feu	Assez	0	sang de siamois, éclat de marbre, œil humain
Révélation des teintures triples	2	Vapeur	Air	Assez	-1	argent, œil humain
Révélation du langage des oiseaux	2	Vapeur	Air	Assez	1	éclat de marbre, papyrus, améthyste, langue humaine
Rumeurs ammoniacales de l'envieux	2	Vapeur	Lune	Assez	1	feuille de marronnier, cire, arsenic, améthyste
Sanglot de l'astre d'Isis	2	Liqueur	Lune	Assez	2	feuille de marronnier, pétale de lys, cristal
Sanguine solution de rubis	2	Ambre	Lune	Assez	2	feuille de marronnier, larmes, rubis, feuille de lierre
Savant élixir d'esprit insatiable	2	Liqueur	Air	Assez	0	feuille de marronnier, améthyste, étincelle, saphir
Sel du soufre étrange	2	Ambre	Feu	Assez	0	phosphore, platine
<i>Séparation sommaire du crucifié</i>	2	Poudre	Feu	Assez	1	feuille de marronnier, argile, plomb
Signe adamantique de la résurrection de la rose	2	Métal	Terre	Assez	2	éclat de marbre, cuivre, doigt humain
Solution des grouillants à carapace	2	Liqueur	Lune	Assez	-1	sang animal, arsenic, argile, feuille de lierre
Sublimation de l'œil de Tar	2	Vapeur	Air	Assez	-2	feuille de marronnier, œil humain, émeraude, plomb
Sublimation de l'or potable	2	Métal	Feu	Assez	2	argile, cuivre, platine, mercure, phosphore
Sublimation des stellaires de l'autre Graal	2	Vapeur	Eau	Assez	-1	argent, améthyste, eau de rosée, pétale de lys
Sublimation éolienne du maître astral	2	Poudre	Air	Assez	-2	éclat de marbre, plomb, diamant, doigt humain
Sublimation féline au lait d'Afrique	2	Liqueur	Terre	Assez	-1	feuille de marronnier, chrysalide, sang de chat
Sublimation mystique de la déesse voilée	2	Poudre	Lune	Assez	-1	éclat de marbre, mousse, œil humain
Tissage des violents zéphyrs	2	Ambre	Air	Assez	0	bronze, feuille de marronnier, plume de cygne
Transmission des croiseurs forestiers	2	Métal	Terre	Assez	1	graine de plante, doigt humain, rubis, eau de rosée
Transmutation du fauve d'orfèvrerie	2	Liqueur	Feu	Assez	-1	argile, airain, diamant
Vaisseau de l'androgyné sacré	2	Ambre	Eau	Assez	-1	éclat de marbre, cuivre, étincelle, argile
<i>Verbe indélébile des beaux clercs</i>	2	Métal	Air	Assez	2	feuille de marronnier, cire, langue humaine, émeraude
<i>Vibration latente du mercure solide</i>	2	Métal	Eau	Assez	0	oreille humaine, cire, plomb, soufre



FOCUS D'ALCHIMIE

“ Le Grand OEuvre n'est rien d'autre qu'un processus de dissolution et de solidification : dissoudre le corps et solidifier l'esprit.”

J. d'Espagnet, Das Geheime Werk.

Les dix Focus alchimiques qui vous sont présentés ci-après peuvent vous servir comme base d'un scénario ou être remis à un Alchimiste en récompense à la fin d'un scénario particulièrement bien réussi.

L'ENFANT HERMAPHRODITE DU SOLEIL ET DE LA LUNE

Auteur : inconnu (illustrations), Northon (canons).

Date : 1752.

Langue : Français.

Rareté : Peu difficile.

Lisibilité : Assez difficile.

Présentation : l'ouvrage utilise une douzaine de gravures à l'origine inconnue, agrémentées de canons que l'on attribue à Thomas Northon. Si l'identité de l'auteur des illustrations reste un mystère, celle de Thomas Northon l'est tout autant. Tantôt anglais, tantôt suédois, on lui prête plusieurs noms sans jamais pouvoir lui en attribuer un avec certitude. On le retrouve ainsi auteur de quelques ouvrages alchimiques sous divers pseudonymes.

Les douze illustrations mettent en scène des principes alchimiques liés à la fabrication de la pierre philosophale. On y retrouve le symbolisme classique de l'Alchimie, mis en avant par les canons de Northon grâce auxquels le déchiffrement devient plus aisé.

La nature des Formules que l'on peut découvrir dans cet ouvrage laisse à penser que l'auteur des illustrations serait un membre des Disciples de Rebis. Ces Alchimistes, membres de la Force, recherchent dans la troisième Science occulte la purification de leur propre Pentacle. L'aspect double de Rebis leur rappelle la dualité qui réside en chaque être et en chaque chose. Ils tentent ainsi d'identifier l'aspect négatif qui leur est propre afin de sublimer leur aspect positif.



La mutation des semblables

Focus : la seconde illustration, représentant un dragon ailé crachant le feu.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Terre.

Difficulté : Assez difficile (-1).

Support : Objet.

Durée : Permanent.

Catalyseurs : corail, éclat de marbre, écorce de chêne, sang de siamois.

Substance : une liqueur visqueuse d'une couleur argentée, semblable à de l'étain en fusion.

Cette Liqueur permet de dupliquer un minéral de la taille d'un ongle. Le liquide est versé dans une coupe dans laquelle se trouve un éclat de pierre précieuse. Durant 24 heures, la substance va s'évaporer petit à petit jusqu'à laisser la place à cette même pierre précieuse à laquelle se sera greffée une pierre jumelle, semblable en tous points.

La colle universelle du dédoublement

Focus : la troisième illustration, représentant un lion surmonté d'une étoile à sept branches et tenant dans sa patte le symbole de Mars.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Terre.

Difficulté : Assez difficile (-2).

Support : Objet.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : éclat de marbre, jaune d'œuf, sang de siamois.

Substance : une liqueur blanche et collante à l'odeur d'amande.

La substance doit être appliquée à l'extrémité d'un objet simple que l'on veut agrandir. Il peut s'agir d'une corde, d'une échelle, d'une barre de fer, d'une porte... L'objet se duplique et crée un double de lui-même qu'il greffe à son extrémité. Ainsi, une corde de 10 mètres double sa taille, un bâton s'agrandit, etc.

Le double de l'objet se greffe à lui par effet de miroir. Appliquée sur une épée, la Liqueur greffera les deux armes par leurs gardes et donnera au final une épée double.

La fusion aqueuse des principes

Focus : la sixième illustration, représentant le symbole de Mercure dans un triangle renversé.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Eau.

Difficulté : Assez difficile (-1).

Support : Zone.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : eau de rosée, larmes, mercure.

Substance : une poudre fine et légère qui se désintègre dans un liquide.

La substance doit être distillée dans un mélange de deux liquides différents. Ceux-ci fusionnent en une minute afin de donner un seul et unique fluide possédant les caractéristiques des deux liquides. Ainsi, la fusion d'eau et de pétrole peut permettre d'obtenir un liquide translucide et inflammable. De même, le mélange de vin et d'acide sulfurique peut permettre d'obtenir un poison retors, ayant toutes les caractéristiques de l'alcool et les effets néfastes de l'acide.

Le dosage des deux liquides permet de modifier les effets de chacun. Un mélange riche en pétrole et pauvre en eau permet d'avoir une eau inflammable, tandis qu'un mélange riche en eau et pauvre en pétrole donne un pétrole ininflammable.

L'armure suintante de flammes

Focus : la huitième illustration, représentant la pierre des sages entourée des quatre éléments, et dominés par le soleil et la lune.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Feu.

Difficulté : Peu difficile (-2).

Support : Cible.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : un liquide huileux à l'odeur sulfureuse.

Substance : airain, feuille de marronnier, phosphore.

Versée sur un être humain, la Liqueur lui permet d'être insensible aux hautes températures et aux dégâts dus aux flammes naturelles. On peut ainsi traverser un brasier sans subir aucune brûlure. Néanmoins, cette substance ne protège pas contre les feux magiques.

Les flammes entrant en contact avec la cible couvrent son corps sans jamais le brûler. Elles se teintent de pourpre et lui donnent un aspect inquiétant, comme s'il s'agissait d'un être composé entièrement de feu. Ainsi parée, la cible peut enflammer toutes les matières inflammables qu'elle touche et blesser les assaillants qui la frappent à mains nues.

La dernière onction du psychopompe

Focus : la dixième illustration, représentant un corbeau dans un champ baigné par les rayons d'un puissant soleil.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Lune.

Difficulté : Assez difficile (-2).

Support : Cible.

Durée : 40 jours.

Catalyseurs : chrysanthème, cire, cristal, langue humaine, sang de corbeau, tête de corbeau.

Substance : une bille de métal noir et brillant.

La bille de métal doit être apposée sur le front d'un corbeau. En quelques secondes, celle-ci se fond dans son être et prend l'apparence d'un troisième œil. Durant quarante jours, le corbeau et l'Alchimiste pourront communiquer via un lien télépathique. La mission du corbeau est de se trouver en présence de personnes sur le point de mourir, de manière naturelle ou non.

Lorsqu'un mourant croise le regard de l'animal, il se sent obligé de révéler ses secrets les plus intimes, comme si son âme devait être purifiée avant de passer dans l'autre monde. Le corbeau écoute attentivement les derniers mots du futur défunt et les transmet à l'Alchimiste.

Au terme des quarante jours, l'oiseau meurt instantanément. Les âmes des défunts qui lui ont confié leurs secrets sont considérées comme Pas Tourmentées.

LES FABLES EGYPTIENNES ET GRECQUES DEVOILEES

Auteur : Antoine-Joseph Pernety.

Date : 1758.

Langue : Français.

Rareté : Peu difficile.

Lisibilité : Assez difficile.

Présentation : publié en 1758, le livre de Dom Pernety étudie la symbolique des éléments, des animaux et des personnages mythologiques. Les 571 pages de cette édition tentent d'établir un lien analogique entre l'Alchimie et les symboles issus de l'antiquité.

Dom Pernety fut le fondateur d'une société secrète d'alchimistes profanes, les Illuminés d'Avignon, qu'il initia aux secrets de l'art de la troisième Science occulte. Cette secte, rapidement assimilée à la franc-maçonnerie, s'inspira des travaux du suédois Emmanuel Swedenborg, scientifique et théologien de renom, et mystique éclairé. Son nom fut malheureusement sali par les pratiques de quelques pseudo-initiés peu scrupuleux.

S'inspirant des visions de Swedenborg, Dom Pernety tente dans son ouvrage d'établir un parallèle entre le corps et l'esprit, entre le concret et l'abstrait, entre le tout et le néant.

Flammes illusoires

Focus : dans un paragraphe traitant du feu en général et du feu philosophique.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Feu.

Difficulté : Peu difficile.

Support : Zone.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : phosphore, toile d'araignée.

Substance : un ambre jaune et blanc.

Jeté dans un récipient ou une cavité, l'Ambre se brise et crée l'illusion d'un feu de camp. Il réchauffe et produit de la lumière, mais ne brûle ni ne cuit.

La dissolution des méfaits de Saturne

Focus : dans un paragraphe sur les maladies des métaux.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Terre.

Difficulté : Peu difficile.

Support : Objet.

Durée : Permanent.

Catalyseurs : cuivre, éclat de marbre, écorce de chêne

Substance : un ambre aux reflets métalliques.

Cet Ambre doit être frotté sur un objet métallique. Des copeaux de la substance se mêlent alors au métal et le purifient, faisant disparaître toute trace de rouille, de coups ou des effets du temps.

L'ambre animal du créateur

Focus : dans un paragraphe sur la création des créatures par Dieu à partir du néant.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Lune.

Difficulté : Assez difficile (-2).

Support : Objet.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : coquille d'œuf de serpent, jaune d'œuf, sang d'un animal.

Substance : un ambre jaune qui se liquéfie en se brisant.

Cet Ambre permet de créer un animal à partir d'une ombre d'une surface au moins égale à celle d'une porte. La substance, jetée dans une ombre quelconque, semble absorber celle-ci et croître en volume. De l'ombre émerge une forme noire qui prend rapidement l'apparence de l'animal désiré. Cette création possède tous les attributs inhérents à l'animal, si ce n'est qu'il est entièrement noir (on ne devine la forme de l'animal que grâce à ses contours). L'animal obéit au doigt et à l'œil à l'Alchimiste.

L'œil de verre de l'érudit

Focus : dans un paragraphe sur les hiéroglyphes des égyptiens.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Air.

Difficulté : Assez difficile (-1).

Support : Cible.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : œil humain, papyrus, saphir.

Substance : un ambre rond et transparent.

L'Alchimiste place l'Ambre contre l'un des yeux de la cible. La substance se fixe sur l'iris et le colore en blanc. La cible peut alors lire parfaitement les mots et symboles effacés par le temps. Si les caractères qu'il souhaite lire ont été effacés par la main de l'homme, la Formule n'a aucun effet.



DE RADIIS

Auteur : inconnu.**Date :** XIIe siècle.**Rareté :** Assez difficile.**Langue :** Latin.**Lisibilité :** Assez difficile.

Présentation : ce texte latin est une traduction de l'œuvre de l'arabe Al Kindi, souvent appelé le premier philosophe arabe. Né aux alentours de l'an 800, Abu Yusuf Yaqub ibn Ishaq al-Sabah Al-Kindi produisit quelques 300 ouvrages sur tous les thèmes de la connaissance : géographie, médecine, histoire, astronomie, etc. Il traduisit, tant bien que mal, les œuvres de nombreux philosophes grecs et introduisit ses propres pensées dans ses interprétations. Il fut ainsi l'initiateur de la nouvelle pensée philosophique arabe.

Ce n'est qu'au XIIe siècle que le texte original fut traduit de l'arabe en latin. L'identité du traducteur reste un mystère, mais il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'un Nephilim. Le texte original, aujourd'hui disparu, a véritablement inspiré l'auteur de la traduction dans ses recherches alchimiques. Le *De radiis* expose en effet l'importance de la lumière et des rayonnements cosmiques dans l'harmonie universelle. Par extension, il met en place de nombreux liens analogiques entre ce qui est terrestre et ce qui est céleste, représentant la fameuse maxime «Ce qui est en bas est comme ce qui est en haut.» Finalement, la connaissance hermétique se trouve bien dans la traduction latine et non dans le texte original.

Pied agile de Mercure

Focus : dans une tirade sur la matière et sur ses liens avec les étoiles.

Cercle : Œuvre au Noir.**Élément :** Terre.**Difficulté :** Peu difficile (-1).**Support :** Objet.**Durée :** 1 minute.**Catalyseurs :** éclat de marbre, plume de cygne.**Substance :** une liqueur de couleur cyan

Cette Formule permet de réduire le poids d'un objet de 100 kilos au maximum à celui d'une plume. Il peut être déplacé facilement, et sa chute est lente et ne cause aucun dommage.

Inexorable attirance de Vénus

Focus : dans un paragraphe traitant de la modification des mœurs humaines en fonction des phases de la lune.

Cercle : Œuvre au Noir.**Élément :** Air.**Difficulté :** Peu Difficile (-1).**Support :** Objet.**Durée :** 1 heure.**Catalyseurs :** étincelle, feuille de marronnier, phosphore, pistil de rose.**Substance :** une bille de métal miroitante parcourue d'étincelles.

La bille de métal se fond dans un objet de petite taille. Celui-ci se met alors à émettre une lumière stroboscopique qui attire inexorablement tous les humains l'observant. Une fois

la durée de la Formule dépassée, les personnes attirées ignorent tout du temps passé à partir du moment où elles ont aperçu la lumière.

Juste courroux de Jupiter

Focus : une caricature représentant Dieu portant une balance dans une main et des éclairs dans l'autre.

Cercle : Œuvre au Blanc.**Élément :** Feu.**Difficulté :** Assez difficile (-1).**Support :** Zone.**Durée :** 1 heure.**Catalyseurs :** feuille de marronnier, pistil de rose, soufre.**Substance :** une petite tige de métal argenté émettant une légère vibration sonore.

Plantée dans le sol, ce Métal permet d'attirer la foudre dans une zone de 3 mètres de rayon. Par temps orageux, tout être humain pénétrant dans cette zone est frappé par un éclair qui lui occasionne des dégâts Très Meurtriers infligeant 8 points de dégâts. Cette substance ne peut être utilisée qu'en extérieur lors d'un orage, créé naturellement ou magiquement.

Sablier vélocité de Saturne

Focus : un paragraphe traitant de la vitesse de rotation des planètes.

Cercle : Œuvre au Blanc.**Élément :** Lune.**Difficulté :** Assez difficile (-2).**Support :** Zone.**Durée :** 1 heure.**Catalyseurs :** étincelle, sable.**Substance :** un disque de métal anthracite.

Lorsqu'il est posé sur le sol et activé, le Métal accélère le temps dans un rayon d'un mètre. À l'intérieur de la zone, le temps passe quatre fois plus vite qu'à l'extérieur.

Instinct guerrier de Mars

Focus : dans un dessin montrant un homme gras, portant un cimenterre, dominant une masse d'esclaves.

Cercle : Œuvre au Blanc.**Élément :** Feu.**Difficulté :** Assez difficile (-2).**Support :** Zone.**Durée :** 1 heure.**Catalyseurs :** cristal, feuille de marronnier, rubis.**Substance :** une liqueur chaude et rouge sang.

Le liquide doit être versé dans un espace fermé d'une surface de 10 mètres carrés au maximum. Toutes les personnes entrant dans la zone délimitée par la Liqueur sont prises d'une rage telle qu'elles se sentent obligées de se battre à mort les unes contre les autres. La réussite d'un test Difficile d'Endurance permet de contrôler ses pulsions meurtrières et de sortir de la zone.



LE JARDIN DES RICHESSES

Auteur : Georges Aurach.

Date : 1475.

Langue : Français.

Rareté : Peu difficile.

Lisibilité : Assez difficile.

Présentation : cet ouvrage est un énième traité d'alchimie, comme il en fleurissait partout au XVe siècle. Sous le couvert d'allégories botaniques, Georges Aurach y décrit pas à pas la fabrication de la pierre philosophale en des termes presque compréhensibles pour le profane, si bien qu'on pourrait assimiler l'œuvre à un banal livre de cuisine. Quelques croquis viennent agrémenter le texte en illustrant la fabrication d'une cucurbite.

Les nombreuses allusions aux plantes peuvent laisser croire à l'évocation du jardin d'un Poursuivant d'Atalante. La théorie rejoint plus ou moins la réalité : le Pyrim qui habitait le corps de Georges Aurach fut initié par Amélia, un des dix Poursuivants, aux mystères des Fruits Dorés. Ses recherches ne lui permirent jamais de dépasser l'étape de la Course Élémentaire, si bien qu'il abandonna le projet de confectionner son propre jardin. Durant la première étape, il construisit néanmoins en pensée l'image d'un jardin idéal dans lequel il placerait son laboratoire et duquel il tirerait une Sapience illimitée issue des Fruits Dorés. C'est en tout cas le message que *Le jardin des richesses* est censé faire passer.

Invocation de l'écharpe de Vénus

Focus : dans le chapitre 11 «Des diverses couleurs qui paraissent dans l'œuvre».

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Lune.

Difficulté : Assez difficile.

Support : Zone.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : diamant, jaune d'œuf, lumière.

Substance : un ambre transparent en forme de prisme.

Cette Formule ne peut être utilisée que sous le regard du soleil. Une fois l'Ambre déposé sur le sol, un large rayon de lumière colorée s'étend en ligne droite sur 30 mètres. La surface lumineuse est aussi solide que la pierre et peut faire office de pont.

Maîtrise du feu de Vulcain

Focus : dans le chapitre 8 «Des degrés du Feu comment ils doivent être gouvernés».

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Feu.

Difficulté : Peu difficile (-1).

Support : Zone.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : feuille de lierre, phosphore, plomb.

Substance : un disque de métal portant le dessin d'une petite flamme jaune sur une face et d'une grosse flamme rouge sur l'autre.

Le disque de métal doit être placé à moins de trois mètres d'une flamme. La substance permet d'en contrôler la température : une simple allumette peut ainsi produire autant de chaleur (et autant de dégâts) qu'un incendie si le disque est posé avec la flamme rouge vers le haut ; de même, un brasier peut devenir aussi inoffensif que la flamme d'une bougie si le disque est placé avec la flamme jaune vers le haut.

Révélation de la barrière voilée

Focus : dans le chapitre 20 «De l'effet et de la Vertu de la bénite Pierre Philosophique».

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Eau.

Difficulté : Peu difficile.

Support : Objet.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : chrysalide, éclat de marbre, plume de cygne.

Substance : une liqueur huileuse de couleur cyan.

La substance doit être badigeonnée sur une surface de moins de 5 centimètres d'épaisseur. La matière devient alors molle mais conserve sa solidité et son apparence. La surface – une porte, un mur, une fenêtre, etc. – peut être manipulée comme s'il s'agissait d'un simple rideau.

Prédiction du Plexus aérien

Focus : dans le chapitre 12 «En combien de temps la noirceur paraît, et combien de temps elle dure».

Cercle : Œuvre au Noir. **Élément :** Air.

Difficulté : Assez difficile. **Support :** Zone.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : argent, cendre, plume de cygne, saphir.

Substance : une vapeur pourpre animée de convulsions ponctuelles.

Lorsque cette Formule est utilisée près de Champs magiques d'Air, l'Alchimiste peut déterminer le moment approximatif où se produira un Plexus d'Air. Pendant une minute entière, la Vapeur dessine dans les airs des arabesques complexes que l'Alchimiste doit analyser afin d'établir une prédiction fiable. Il doit pour cela réussir un test Difficile de Ka-dominant. Une réussite indique que l'Alchimiste peut prévoir, avec une marge d'erreur d'une heure, l'apparition d'un Plexus d'Air dans un rayon d'un kilomètre autour de l'endroit où la Formule a été activée. Ce Sort ne permet pas de prévoir un Plexus plus d'une semaine à l'avance.

Corrosion de la matière

Focus : dans le chapitre 15 «De la Fermentation de la Pierre philosophique».

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Terre.

Difficulté : Peu difficile (-2).

Support : Objet.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : étincelle, sable, éclat de marbre.

Substance : une poudre brune teintée de particules rouges.

La substance accélère la corrosion ou la putréfaction d'un objet de la taille d'une porte. Le métal rouille, la pierre s'effrite, le bois pourrit, etc. En une minute, l'objet voit sa dureté réduite considérablement. Il peut être détruit si on lui inflige au moins la moitié des dégâts qui l'auraient anéanti dans son état normal.

LE SONGE VERD

Auteur : Bernard de Trévise, alias le Trévisan.

Date : XVe siècle.

Langue : italien.

Rareté : Difficile.

Lisibilité : Assez difficile.

Présentation : le *Songe verd* est aujourd'hui indissociable des autres écrits de Bernard de Trévise – le *Livre de la Philosophie Naturelle des Métaux*, la *Parole délaissée* et le *Traité de la Nature et de l'Œuf* – regroupés dans le même ouvrage, intitulé *Œuvre chymique*. Le *Songe verd* narre simplement un rêve de Bernard de Trévise, fait de rencontres et de découvertes : un vieillard imposant composé de métaux et de pierres précieuses, une nature fabuleuse, des habitants innocents et amicaux, une cité de cristal aveuglante et des paysages majestueux et féeriques. Le texte dissimule dans de nombreuses allégories une poignée de Formules destinées aux quêteurs des Plans subtils.

Le Trévisan est l'exemple typique de l'alchimiste moyen : patient et déterminé. Tout au long de sa vie, il erra en quête de mentors et expérimenta auprès d'eux de nombreuses et laborieuses techniques destinées à fabriquer la pierre philosophale. Ce comte de Trévise, né à Padoue en 1406 et mort en 1490, rechercha la Sapience d'Espagne en Perse et d'Ecosse en Grèce. Sa fortune fut lapidée et, arrivé à l'âge de 66 ans, il ne dut sa rencontre avec un clerc alchimiste que grâce à un compatissant bienfaiteur. C'est donc à Rhodes que le Trévisan entra en contact avec un Nephilim. Celui-ci vit dans la détermination de Bernard de Trévise le même feu intérieur qui animait les Alchimistes et se résolut à la mettre à l'épreuve. Après quelques années de vaines expérimentations, le Nephilim conseilla au bon Trévisan l'étude de la *Tourbe des philosophes*. Bernard de Trévise consacra les sept dernières de sa vie à l'écriture du *Livre de la Philosophie Naturelle des Métaux*, dont la conclusion démontre qu'il venait finalement de saisir le véritable sens de l'Alchimie :

«Car il n'y a autre vinaigre que le nôtre, ni autre régime que le nôtre, ni autres couleurs que les nôtres, ni autre sublimation que la nôtre, ni autre solution que la nôtre, ni autre putréfaction que la nôtre».

Le *Songe verd*, écrit lui aussi durant les dernières années de la vie du souffleur, est en réalité l'œuvre de son mentor, le Nephilim de Rhodes qui le guida dans ses études. Le texte original en italien n'est plus édité depuis plusieurs siècles. Il comporte des notes et des croquis qui permettent un parfait déchiffrement du Focus. Les éditions plus modernes ne permettent que de connaître l'existence de Formules cachées, sans pouvoir toutefois en saisir parfaitement le sens. Quêteur des Akashas, le Nephilim profita des travaux de Bernard de Trévise pour dissimuler ses propres connaissances, toutes liées aux Plans subtils.

Exploration de la sphère d'or

Focus : dans la découverte de la nature luxuriante.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Eau.

Difficulté : Peu difficile (-1). **Support :** Zone.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : feuille de marronnier, perle, tête de corbeau.

Substance : une vapeur verte parsemée de cristaux noirs.

Cette Formule doit est lancée dans un grand récipient contenant de l'eau claire. Sur la surface apparaissent les contours du Plan subtil ainsi que quelques indications : la localisation approximative humains rêveurs et des êtres physiquement présents, ainsi que les points cardinaux.

Ancre du cœur solaire

Focus : dans l'épisode où le Trévisan devient aveugle.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Feu.

Difficulté : Assez difficile (-2). **Support :** Cible.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : chrysanthème, corail, feuille de marronnier.

Substance : une petite tige de métal teintée de rouge et de bleu.

Posée sur le front d'un simulacre, la tige de métal épouse le tour de son crâne tel un diadème. Pendant une heure entière, le Nephilim est totalement attaché à son simulacre. Si celui-ci est tué dans un Plan subtil ou s'il subit une Ombre, l'Immortel est renvoyé en même temps que lui dans le monde profane. Il ne peut donc se retrouver coincé dans un Akasha ou une Anti-terre. Cependant, la douleur créée par l'expulsion mine son emprise sur son simulacre. Jusqu'au prochain jour lié à son Ka-dominant, le Nephilim voit les risques de subir une Ombre augmenter : tous ses test de compétences sont des Maladresses sur un 19 ou un 20.

Les rênes du destrier rêveur

Focus : dans la description du mariage, liant jeunes filles et vieillards qui fusionnent en un seul être.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Air.

Difficulté : Assez difficile (-2). **Support :** Cible.

Durée : 8 heures.

Catalyseurs : alcool, belladone, cire, cristal, feuille de marronnier, perle.

Substance : une liqueur vaporeuse et enivrante.

Cette Formule permet d'orienter les rêves d'un simulacre. Celui-ci ingère la Liqueur puis s'endort au bout d'une minute sans pouvoir s'éveiller naturellement avant huit heures. Durant cette période, le Nephilim peut suivre le simulacre dans ses rêves et l'orienter vers un Plan subtil. Pour y parvenir, il doit réussir un test de Ka-dominant modifié par sa Tradition en Plans subtils, la difficulté étant égale au niveau de Ka-soleil du simulacre.



La difficulté est également modifiée par la strate des Plans subtils que désire explorer le Nephilim : une ligne pour les Rives et les Bourbiers, deux lignes pour les Ecumes et les Tourbières, trois lignes pour les Archipels (la troisième strate des Anti-terres ne peut pas être visitée grâce à cette Formule).

Lorsque son simulacre pénètre dans un Plan subtil, le Nephilim ne peut plus le contrôler. Celui-ci agit comme s'il en était un habitant. Les sens magiques et les Sciences occultes le peuvent être utilisés par l'Immortel, qui n'est qu'un spectateur des événements. De même, les métamorphoses deviennent totalement invisibles.

Si le simulacre est tué dans un Plan subtil, il s'éveille brusquement et doit réussir un test Peu difficile d'Endurant. S'il échoue, il meurt d'une crise cardiaque en une minute.

Invocation du bélier d'or

Focus : dans le voyage du Trévisan avec le Génie des Sages.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Feu.

Difficulté : Assez difficile.

Support : Zone.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : argent, bronze, laiton, perle.

Substance : un ambre dont le cœur est gravé d'un tête de bélier.

Lorsque l'Ambre est placé face à une Porte donnant sur un Plan subtil, il émet une lumière dorée qui se propage en direction de la Porte, créant un lien lumineux entre l'Alchimiste et le Plan subtil. Après quelques secondes, un bélier doré se matérialise et brise la Porte, permettant à l'Alchimiste de quitter le monde profane.

Dans le Plan subtil, un élément du décor portant l'image d'un bélier apparaît ou se voit modifier. Il matérialise la Porte de sortie pour l'Alchimiste. Si celui-ci n'est pas revenu à son point de départ avant la durée d'expiration de la Formule, il est éjecté du Plan subtil et perd une puce de Ka-dominant.

Localisation de la porte subtile

Focus : dans la description de la cité de cristal.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Air.

Difficulté : Assez difficile.

Support : Zone.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : mousse, œil humain, perle.

Substance : une vapeur nacrée dont le mouvement rappelle celui des vagues.

La substance doit être libérée à proximité d'une Porte, supposée ou connue, vers un Plan subtil. La Vapeur se disperse dans un rayon de 100 mètres autour du Nephilim. En présence d'une Porte, l'air se trouble et une image du Plan subtil apparaît tel un mirage. S'il en connaît la clé et désire entrer, il bénéficie d'un bonus de +3 à son test de Ka-dominant.



LE JEU DU MAÎTRE SOUFFLEUR

Auteur : Adam de la Halle.

Date : 1287.

Rareté : Très rare (unique).

Présentation : durant la majeure partie de sa vie, le célèbre trouvère Adam de la Halle, aussi nommé Adam le bossu – surnom sans doute hérité de son père –, a été le maître d'œuvre de nombre de chansons et de représentations théâtrales destinées, pour partie, à un public profane. Dans son *Jeu de la feuillée*, première œuvre théâtrale liant féerie et réalisme, il mit en scène son propre voyage, quelque peu romancé, où se côtoyaient hommes et fées. Son œuvre maîtresse, *Le jeu de Robin et Marion*, rencontre un franc succès lorsqu'il la présenta à la cour de Charles d'Anjou, roi de Sicile, en 1283. C'est en 1287 qu'Adam de la Halle décéda officiellement, mais l'unique preuve de sa mort ne permet pas de l'attester avec une absolue certitude.

L'histoire profane se rappelle du trouvère mais ignore l'identité de celui qui partagea son corps pendant plus de dix ans. Falleas, un Adopté de l'Amoureux, fut en effet l'hôte involontaire d'Adam de la Halle. Le Faërim s'efforça d'être à la hauteur des capacités artistiques de son simulacre afin de faire bonne figure auprès de ses proches. Il étudia longuement l'art du trouvère mais ne parvint pas à égaler le maître. C'est dans l'Alchimie qu'il puisa l'inspiration, et c'est cette Alchimie qu'il mit en scène dans sa dernière œuvre, *Le jeu du maître souffleur*, qu'il acheva quelques semaines avant sa mort.

Le jeu du maître souffleur met en scène le voyage d'un moine cistercien en quête de la connaissance du tout. Les personnages qu'il rencontre, comme les lieux qu'il visite, sont autant d'allégories que l'Initié sait facilement deviner. Mais l'analyse du texte ne suffit pas à en extraire le savoir caché, puisque la clé de sa compréhension réside dans la musique qui l'accompagne. Le déchiffrement du Focus est donc double puisque l'Initié ne peut en extraire la Sapience qu'en exécutant l'œuvre dans son intégralité.

L'Alchimiste doit réussir un test Peu difficile d'Initié modifié par Art (Littérature) puis un test Difficile de Séduisant modifié par Art (Musique). S'il échoue, il lui faudra recommencer depuis le début.

Le manuscrit d'Adam de la Halle est unique et totalement inconnu du public. Cette œuvre fut dérobée à maintes reprises par divers partis, qu'ils appartiennent aux Arcanes mineurs ou à la famille des Nephilim. Il est certain que le manuscrit ne peut rester entre les mêmes mains plus de 1000 jours, comme s'il désirait changer de propriétaire à intervalles réguliers.

Sans être uniquement un Focus, le manuscrit est aussi un Artefact. Afin d'éviter qu'il ne soit conservé indéfiniment ou oublié, Falleas le lia à l'une de ses Formules, *L'impérieux désir du soupirant*. Tous les 1000 jours, l'Artefact lance le Sort et attend qu'on vienne le dérober. S'il ne parvient pas à attirer une cible au bout de 3 jours, il lance le Sort 1000 jours plus tard.

L'impérieux désir du soupirant

Focus : dans un dialogue faisant l'apologie de la possession de biens matériels.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Air.

Difficulté : Assez difficile (-1).

Support : Objet.

Durée : 3 jours.

Catalyseurs : cire, cristal, éclat de marbre, feuille de marronnier, pistil de rose.

Substance : une vapeur rosée à l'odeur douce et chaleureuse.

Cette Vapeur doit être soufflée sur un objet quelconque. Durant 3 jours, l'objet exhale une odeur suave et envoûtante que l'on peut sentir dans un rayon de 200 mètres. Quiconque ne réussit pas un test Assez difficile d'Endurant succombe au pouvoir du parfum. La cible se sent alors obligée de prendre près d'elle l'objet de sa convoitise, par quelque moyen que ce soit. Le propriétaire de l'objet est immunisé contre ces effets.



À la volée

Focus : dans une chanson mettant en scène un rossignol sifflant sans cesse le même air.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Air.

Difficulté : Peu difficile (-1).

Support : Cible.

Durée : 3 jours.

Catalyseurs : cristal, feuille de marronnier, laiton.

Substance : une poudre composée de cristaux orangés.

La Poudre doit être versée sur un être humain. Lorsqu'elle entendra un air de musique, qu'il soit issu d'un instrument, d'un chant ou d'un sifflement, la cible répètera ce même air en esprit pendant toute la durée de la Formule. L'air la hantera jour et nuit, si bien qu'elle aura beaucoup de mal à dormir et à se concentrer. Elle sera sujette, pendant la durée du Sort, à un malus d'une ligne sur tous ses tests physiques et mentaux.

La révélation du juste héritier

Focus : dans la description d'un vieux soufflet de cheminée.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Air.

Difficulté : Peu difficile.

Support : Objet.

Durée : instantané.

Catalyseurs : doigt humain, éclat de marbre, émeraude.

Substance : une vapeur épaisse et blanche, teintée de particules vertes.

La substance doit être soufflée sur un objet. Elle permet à l'Alchimiste d'obtenir en pensée des informations sur la dernière personne l'ayant touché : son apparence, son nom, son âge et son état d'esprit.

Perception de l'adversaire

Focus : dans un dialogue mettant en scène un chevalier bavard et un paysan méfiant.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Feu.

Difficulté : Peu difficile.

Support : Cible.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : cristal, épine de rose, feuille de marronnier.

Substance : une vapeur rougeâtre à l'odeur de sang.

Une fois la Vapeur respirée par la cible, celle-ci peut reconnaître les intentions hostiles des humains qu'elle croise. A ses yeux, ses ennemis sont entourés d'un halo rouge, modulé en intensité selon la force de leur inimitié envers la cible.

Le double du visage effacé

Focus : dans la découverte par le héros d'un masque de carnaval.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Lune.

Difficulté : Assez difficile (-1).

Support : Cible.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : argile, feuille de marronnier.

Substance : un ambre gris clair.

Lorsqu'il pose l'Ambre sur le visage de la cible, la substance fond littéralement sur celui-ci en une minute. L'Alchimiste peut ensuite retirer le visage – littéralement – de la cible. Celle-ci, lorsqu'elle se regarde dans un miroir, ne voit rien d'autre qu'une face sans yeux, ni bouche, ni nez. L'Alchimiste, quant à lui, peut utiliser le visage en plaçant l'Ambre sur sa propre face. Il acquiert alors les traits exacts de la cible, mais sa voix reste inchangée.



LE TOUR DU CHŒUR DE LA CATHÉDRALE DE CHARTRES

Auteur : Jehan Soulas.

Date : 1519 à 1535.

Rareté : Pas difficile (unique mais public)

Lisibilité : Difficile.

Langue : -

Présentation : joyau architectural du moyen-âge et de la renaissance, la cathédrale de Chartres a toujours su se relever fièrement après les nombreuses dévastations qui ont émaillé sa très longue vie. Incendies, guerres et vandalismes ne sont jamais venus à bout de l'édifice, vieux de plus de huit siècles. Son origine remonterait à la vénération de la Vierge Marie par les druides locaux. C'est à partir du Ve siècle que ce lieu, chargé d'énergies dévotes, vit la construction de nombreuses structures architecturales empilées les unes sur les autres. Petit à petit, la pierre jaillit du sol et s'éleva toujours plus haut, puis tomba afin de renaître à nouveau.

On ne compte plus les allégories occultes que seuls les initiés sauraient déchiffrer au milieu des dizaines de Focus qui décorent les murs, les façades et la crypte de la cathédrale. Magie, Kabbale, Alchimie et autres Sciences occultes se mêlent les unes aux autres parmi les vitraux, sculptures, bas-reliefs ou arcs-boutants.

Dans cet imbroglio mystique se cache l'œuvre de Jehan Soulas, imagier de renom et Alchimiste inconnu. C'est en 1519 que ce sculpteur se voit commander par le clergé les premières images narrant la naissance de la Vierge Marie et de Jésus. Le tour du chœur, dont la construction débuta en 1513 sous la direction de l'architecte Jehan de Beauce et s'acheva en 1529, dévoile la vie de la Vierge Marie et du Christ en quarante panneaux sculptés. Les premières sculptures de Jehan Soulas inspirèrent les imagiers de renom qui continuèrent son œuvre jusqu'en 1716.

A l'origine, chacune des douze images de Jean de Soulas recelait un savoir alchimique, mais on ne compte aujourd'hui que six Formules cachées au milieu des statues et des décors. Le temps et les hommes eurent malheureusement raison de divers éléments et empêchent aujourd'hui le quêteur de Sapience de jouir pleinement des connaissances de l'Alchimiste.

La barrière de l'incunable

Focus : l'ange annonce à Anne la naissance de la Vierge.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Feu.

Difficulté : Assez difficile (-1).

Support : Objet, Zone.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : bronze, papyrus, soufre.

Substance : un ambre jaune transparent où l'on peut voir gravé un point au milieu d'un cercle.

Cette Formule empêche quiconque de retirer les livres d'un lieu fermé. L'Ambre doit être jeté sur le sol d'une pièce de 10 mètres carrés au maximum. En se brisant, il libère une fine poussière qui se déplace dans la pièce et se colle sur chaque ouvrage. Si une personne tente de faire sortir un livre de la zone, elle déclenche une explosion qui la projette au sol. Le livre, quant à lui, reste dans la pièce.

Le bain purificateur de Canatho

Focus : la naissance de la Vierge.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Terre.

Difficulté : Assez difficile.

Support : Cible.

Durée : Permanent.

Catalyseurs : acide naturel, argile, cuivre, écorce de chêne, feuille de marronnier.

Substance : une liqueur blanche et liquide à l'odeur de savon.

Versée sur un corps humain, cette Liqueur efface les cicatrices, retire furoncles et boutons, donne un aspect propre et lisse à la peau et rend sa virginité à la cible.

La transmission du savoir sibyllin

Focus : l'ange Gabriel annonce la naissance du fils de Dieu à Marie.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Eau.

Difficulté : Peu difficile (-1).

Support : Cible.

Durée : 3 jours.

Catalyseurs : bronze, feuille de marronnier, tête de corbeau.

Substance : une vapeur rose se mouvant comme un serpent.

Soufflée sur la cible, cette Vapeur l'empêche de dévoiler ce que vient de lui révéler l'Alchimiste. Si, par quelque moyen que ce soit, la cible vient à révéler son secret, l'Alchimiste le sait automatiquement.

L'ambre de communion

Focus : la visite de Marie à sa cousine Elizabeth.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Eau.

Difficulté : Assez difficile.

Support : Cible.

Durée : Variable.

Catalyseurs : cire, doigt humain, feuille de marronnier, saphir.

Substance : un ambre bleuté émettant une légère chaleur.

L'Alchimiste place l'Ambre entre sa main et la cible. Grâce au contact effectué entre les deux corps, il peut transmettre une connaissance de son choix à la cible. Jusqu'à ce qu'il décide de mettre fin au Sort en relâchant l'Ambre, la cible bénéficie du niveau de compétence de l'Alchimiste dans un domaine de Connaissance ou d'Art.

La vapeur de sacralité

Focus : la naissance de Jésus et son adoration par les bergers.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Air

Difficulté : Peu difficile (-1).

Support : Zone.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : cristal,

Substance : une vapeur incolore à l'odeur d'encens de myrrhe.

Lorsqu'elle est libérée dans un lieu clos de 20 mètres carrés au maximum, la Vapeur crée un espace sacré dans lequel tout être s'y trouvant ou y pénétrant ressent une intense humilité et une parfaite sérénité. Toute activité autre qu'intellectuelle y est bannie, seules la méditation et la discussion y ont leur place.

L'éclosion du persifleur

Focus : la circoncision de Jésus.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Lune.

Difficulté : Peu difficile (-1).

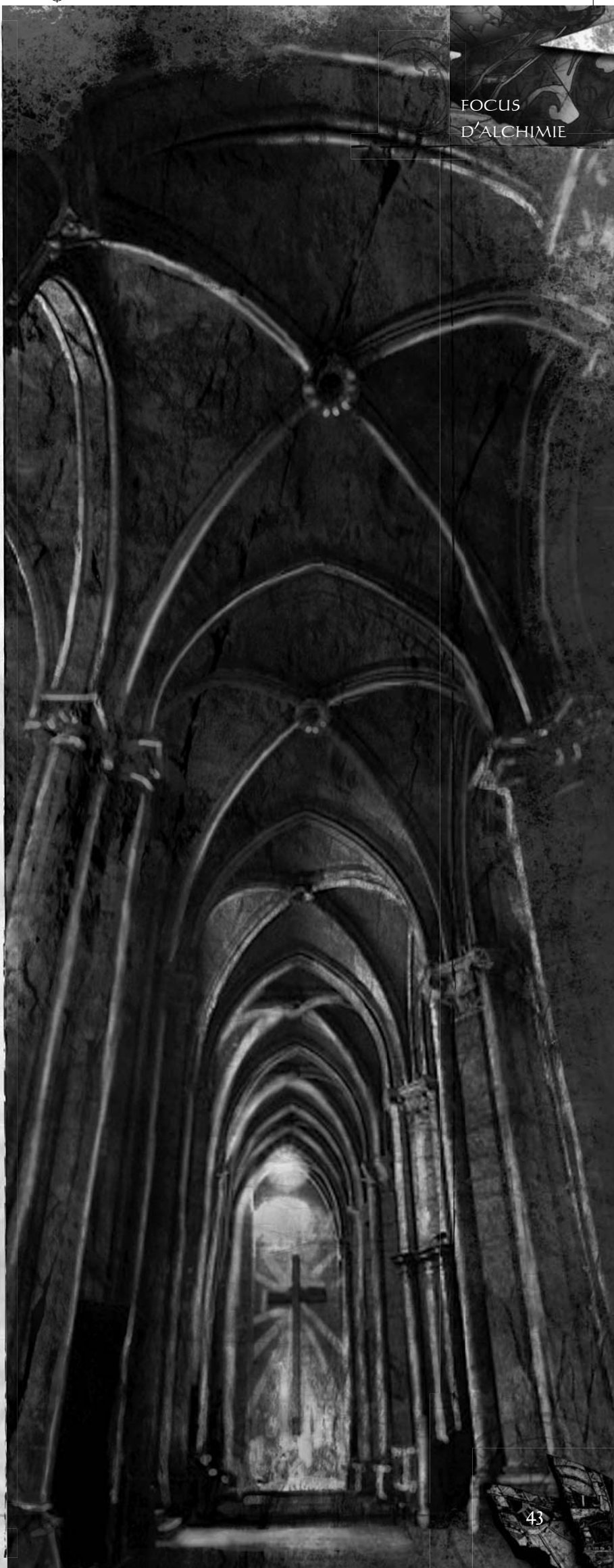
Support : Cible.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : acier, feuille de marronnier, venin de serpent.

Substance : un ambre minuscule en forme d'œuf verdâtre.

L'Ambre doit être avalé par la cible. Si celle-ci prononce le moindre mensonge, elle ressent une intense douleur dans son ventre. Un petit serpent naît à l'intérieur et remonte le long de son œsophage puis s'échappe par la bouche. Si la cible désire résister à la douleur, elle doit réussir un test Difficile d'Endurant.



SCHNEEWEISSCHEN UND ROSENROT

(Blanche Neige et Rouge Rose)

Auteur : Jacob et Wilhelm Grimm.

Date : 1819.

Rareté : Assez difficile.

Langue : Allemand.

Lisibilité : Peu difficile.

Présentation : parmi tous les contes des frères Grimm, il en est quelques uns qui méritent toute l'attention des Alchimistes. Sous la plume de Jacob et Wilhelm, les symboles sont nombreux et aisément déchiffrables. Le conte de *Blanche Neige et Rouge Rose* en est le plus parfait exemple. A travers quelques pages de leur célèbre ouvrage *Les contes de Grimm*, les deux frères distillent habilement leur Sapience condensée sous une forme poétique et épurée. L'œuvre originale est néanmoins nécessaire à l'étude du Focus, plusieurs passages originaux ayant été transformés ou retirés dans les éditions que nous connaissons aujourd'hui.

Le conte narre la rencontre de deux fillettes dévouées, d'un ours noir et d'un nain facétieux et voleur de trésors. Au-delà de l'histoire enfantine, on décèle les symboles alchimiques liés à la transformation de la matière. Blanche Neige et Rouge Rose deviennent le mercure et le soufre, l'ours la matière sublimée, et le nain l'aqua ardens. Ensemble, ils décrivent les quelques Formules alchimiques que l'on découvre au fil de l'histoire.



Le dissolvant universel

Focus : les fillettes aident le nain voleur.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Terre.

Difficulté : Peu difficile.

Support : Objet.

Durée : Permanent.

Catalyseurs : corail, éclat de marbre, écorce de chêne, laiton.

Substance : une liqueur huileuse à l'odeur salée.

Les cristaux de la révélation

Focus : les fillettes rencontrent un ange.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Lune.

Difficulté : Peu difficile (-1).

Support : Zone.

Durée : Instantané.

Catalyseurs : mousse, œil humain.

Substance : une vapeur dorée et très volatile.

Libérée dans une pièce ou un couloir, la Vapeur se déplace en longeant les contours de tous les éléments du décor. Elle dépose de petits cristaux dorés sur les surfaces censées cacher un passage ou un objet. Grâce à cette Formule, un Alchimiste peut découvrir ce qui a été volontairement dissimulé.

La désintégration de l'écu

Focus : les fillettes jouent dans leur maison avec l'ours.

Cercle : Œuvre au Noir.

Élément : Terre.

Difficulté : Peu difficile (-1).

Support : Objet.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : acide naturel, airain, éclat de marbre.

Substance : une poudre rouge et piquante au toucher.

Lancée sur un outil de défense quelconque (armure, bouclier, blindage...), la Poudre en réduit le degré de protection de 2 points. Plusieurs doses peuvent être utilisées pour réduire la protection de 6 points au maximum. La Formule ne fonctionne pas sur les défenses naturelles.

Cette Liqueur permet de détacher deux objets scellés ensemble, qu'ils aient été unis par de la colle, du mortier ou toute autre matière adhésive. Versée sur un objet quelconque, elle le rend parfaitement lisse et empêche toute adhésion. Quiconque cherche à saisir l'objet doit réussir un test Difficile d'Agile. La substance ne peut affecter qu'un objet d'un volume d'un mètre cube. Elle n'affecte pas les objets liés par un procédé magique.

Le miroir chrysopéen

Focus : l'ours devient homme.

Cercle : Œuvre au Blanc.

Élément : Feu.

Difficulté : Assez difficile (-1)

Support : Cible.

Durée : 1 minute.

Catalyseurs : airain, argent, savon noir.

Substance : un disque de métal brillant gravé de trois sillons circulaires.

Le Métal se pose sur la poitrine de la cible et fond dans son être. La douleur est intense et inflige 1 point de dégâts Assez Meurtriers. Durant une minute, la cible est immunisée contre tout Sort directement lancé sur elle. Celui-ci est alors dévié. Si la cible a au moins le même niveau dans la compétence occulte utilisée par son adversaire, le Sort peut être retourné à l'envoyeur. Une fois le Sort dévié, la Formule n'a plus aucun effet.

BAOWENTONGLU

Auteur : inconnu.

Date : XI^e siècle.

Rareté : Difficile.

Langue : dialecte chinois.

Lisibilité : Très difficile.

Présentation : premier canon de la dynastie Song (entre 960 et 1279), cet ouvrage de quelques milliers de fascicules compile d'innombrables connaissances taoïstes dans des domaines aussi variés que la méditation, les rituels religieux, l'alchimie, la géographie, l'astronomie, etc. Il s'inspire du *Sandong jingshu mulu*, premier canon chinois réalisé en 467 par le taoïste Lu Xiuqing.

Sous couvert d'un ouvrage chargé de recenser les diverses connaissances des royaumes chinois, une poignée de Shen dissémina ses propres découvertes afin que de nombreux Immortels puissent bénéficier de leur enseignement. Directement inspirés par Esméralda, et concepteurs de l'alchimie Shen, ils éparpillèrent dans les nombreuses pages du canon les indices qui devaient permettre à leurs frères d'accéder à cette nouvelle Science occulte. Une poignée de Formules forme le socle de leur enseignement basé sur la transformation de l'être.

Don de la vie de Jiandi

Focus : la narration du mythe de Jiandi et le œuf multicolore.

Cercle : Neidan (Œuvre au Blanc). **Élément** : Di (Terre).

Difficulté : Assez difficile (-2). **Support** : Cible.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : chrysanthème, coquille d'œuf de serpent, feuille de marronnier ou sang d'animal.

Substance : une liqueur aux couleurs changeantes.

La Liqueur doit être versée sur un animal ou un être humain qui vient de succomber à ses blessures, moins de 3 tours après les derniers dégâts qu'il a subis. La cible est alors stabilisée et décoche la dernière case de sa ligne de vie. Elle reste néanmoins plongée dans un coma profond.



Clé de Shangdi, gardien des neuf portes célestes

Focus : un dessin montrant neuf portes posées sur des nuages et gardées par un guerrier masqué.

Cercle : Neidan (Œuvre au Blanc).

Élément : Shui (Eau).

Difficulté : Assez difficile (-2).

Support : Cible.

Durée : 9 tours.

Catalyseurs : cendres, feuille de lierre, feuille de marronnier, platine.

Substance : une liqueur verte parsemée d'étincelles.

Une fois la Liqueur ingérée, la cible voit ses facultés physiques accrues pendant une durée limitée. A chaque tour après l'ingestion de la substance, le simulacre obtient un bonus de +1 cumulatif pour tous ses tests d'Agile et de Fort, jusqu'à un maximum de +9. Au 10^e tour, les effets de la Formule expirent violemment et plongent la cible dans une profonde léthargie, la rendant Pas Forte et Pas Agile pendant 1 heure.

Majesté des neuf chaudrons de Yu

Focus : une illustration montrant les neuf chaudrons de Yu le grand, gravés de nombreuses créatures mythiques.

Cercle : Waidan (Œuvre au Noir).

Élément : Huo (Feu).

Difficulté : Peu difficile.

Support : Objet.

Durée : 1 heure.

Catalyseurs : argile, éclat de marbre, feuille de lierre, toile d'araignée.

Substance : une liqueur pourpre et visqueuse.

La Liqueur doit être versée sur un objet de pouvoir, tel un sceptre, un médaillon, une couronne, etc. L'objet luit d'une aura surnaturelle, si bien que son porteur bénéficie d'un charisme quasi-divin. Il bénéficie d'un bonus de deux niveaux à ses tests de Séduisant lorsqu'il désire imposer sa volonté à une assemblée de mortels, la difficulté étant égale au niveau moyen de Ka-Soleil des auditeurs.

Malédiction de Xiwangmu

Focus : un texte décrivant les habitants du palais de jade sur le mont Kunlun.

Cercle : Waidan (Œuvre au Noir). **Élément** : Jin (Lune).

Difficulté : Peu difficile.

Support : Objet.

Durée : 24 heures.

Catalyseurs : acide naturel, feuille de marronnier ou sang d'animal, lait.

Substance : une liqueur grise à l'odeur de pourriture.

Cette Liqueur doit être mélangée à une boisson. Celle-ci est corrompue et rend malade toute personne ou tout animal qui en ingère une simple gorgée. Le type de maladie dépend du nombre de doses utilisées : une dose pour la grippe, deux doses pour la salmonellose, trois doses pour le choléra, quatre doses pour la peste.

CLAVIS MAJORIS SAPIENTIAE

Auteur : Artéphiüs.**Date** : entre le Xe et le XIe siècles. **Langue** : arabe.**Rareté** : Difficile.**Lisibilité** : Assez difficile.**Présentation** : le texte original se présente sous la forme d'une cinquantaine de feuillets manuscrits ordonnés selon un schéma complexe, sans doute destiné à perdre les jeunes initiés. De nombreux dessins bordent les coins des pages et quelques schémas agrémentent les principaux chapitres.

Le manuscrit d'Artéphiüs décrit la composition de la matière sous une approche alchimique, partant du principe que toute création est issue de deux fondements, la chaleur et la froidure (l'actif et le passif, ou l'agent et le patient pour les alchimistes), et de leur association avec les quatre éléments fondamentaux (air, feu, terre et eau) afin de provoquer la quintessence de la matière, sa transformation en une œuvre sublimée.

L'origine de l'ouvrage reste vague, 1130 restant actuellement la date approximative la plus plausible de sa rédaction. De même, l'identité de son auteur, un érudit juif ou arabe, n'est pas prouvée avec exactitude. Les milieux occultes l'associent cependant à l'auteur du *Mercuria Principis*, un Focus de Magie rédigé par un Hydrim du même nom. La forme de la rédaction reste néanmoins différente puisque le *Clavis Majoris Sapiëntiae* bénéficie d'une trame bien moins chaotique que celle du *Mercuria Principis*. Peut-être Artéphiüs aura-t-il trouvé dans l'étude de l'Alchimie le moyen d'ordonner le cours de ses propres pensées.

Renaissance de la matière calcinée

Focus : un paragraphe traitant de la passivité de la matière lors de sa création.**Cercle** : Œuvre au Blanc.**Élément** : Terre.**Difficulté** : Assez Difficile (-2).**Support** : Objet.**Durée** : 24 heures.**Catalyseurs** : chrysanthème, cuivre, éclat de marbre, laiton.**Substance** : un ambre semblant diffuser une faible lumière rouge.

Plongé dans un amas de cendres ou de matière fondue, l'ambre reconstitue toute la matière de l'objet calciné. Il peut ainsi reconstituer des objets de la taille d'une bûche ou d'une veste. Passé le délai de la Formule, l'objet reconstitué tombe en poussière et ne peut plus être recréé. Un Alchimiste peut ainsi réutiliser la clé fondue d'un coffre ou récupérer un document brûlé.

Copie conforme

Focus : dans un paragraphe traitant de l'influence des astres sur la création des minéraux et des métaux.**Cercle** : Œuvre au Noir.**Élément** : Terre.**Difficulté** : Peu Difficile.**Support** : Objet.**Durée** : 24 heures.**Catalyseurs** : éclat de marbre, jaune d'œuf, saphir.**Substance** : une vapeur bleutée à l'odeur d'encens.

Lancée sur un objet solide manufacturé, la Formule dévoile à l'Alchimiste l'origine de celui-ci. Il voit en esprit, durant quelques minutes, le processus de sa conception et peut ensuite, pendant la durée de la Formule, bénéficier d'une réduction de deux niveaux à la difficulté de la conception de cet objet.

Cette Formule ne peut être lancée que sur des objets non mécaniques : épée, poterie, dessin, etc. L'Alchimiste doit également posséder le matériel utile pour sa création.

Essence chimérique des trépassés

Focus : dans une illustration décrivant un alambic supposé capable de produire une potion d'éternité.**Cercle** : Œuvre au Noir.**Élément** : Lune.**Difficulté** : Peu Difficile.**Support** : Cible.**Durée** : 1 heure.**Catalyseurs** : chrysanthème, feuille de marronnier, toile d'araignée.**Substance** : une liqueur grisâtre et visqueuse.

Versée sur un être humain ou un animal, cette Formule donne à la cible l'apparence de la mort. Son corps se rigidifie, son cœur ne semble plus battre et sa peau prend les teintes caractéristiques du trépas. Durant la durée de la Formule, la cible est consciente de tout ce qui l'entoure mais ne peut accomplir aucune action.

Bénédiction de l'humeur sublimée

Focus : dans un paragraphe associant les humeurs aux quatre éléments fondamentaux et traitant de l'importance de leur équilibre pour la santé des êtres vivants.**Cercle** : Œuvre au Blanc.**Élément** : Air.**Difficulté** : Assez Difficile (-1).**Support** : Objet.**Durée** : 24 heures.**Catalyseurs** : alcool, cristal, éclat de marbre.**Substance** : un filin de métal argenté qui se greffe sur le support.

L'objet sur lequel est lancée cette Formule permet à son utilisateur de gagner en calme et en confiance en soi. Cet avantage se traduit par une baisse d'un niveau de difficulté sur les actions liées à la réflexion, l'étude, l'analyse et la perception.

Mutation de l'humeur planétaire

Focus : dans un chapitre analysant les effets des planètes sur le corps et l'esprit des êtres vivants.**Cercle** : Œuvre au Noir.**Élément** : Air.**Difficulté** : Peu Difficile.**Support** : Cible.**Durée** : 1 heure.**Catalyseurs** : feuille de marronnier, cire, cristal.**Substance** : une liqueur aux couleurs changeantes.

Lorsque la Substance entre en contact avec une cible vivante, celle-ci voit son comportement changer en fonction du jour astrologique : Lundi : peur ; Mardi : colère ; Mercredi : tristesse ; Jeudi : sérénité ; Vendredi : enthousiasme ; Samedi : fourberie ; Dimanche : compréhension.

Lors d'une Grande Conjonction, les effets de la Formule sur la psychologie de la cible sont poussés à leur paroxysme (une tristesse pouvant mener au suicide, une colère démesurée, etc.).



LA SPAGYRIE

« Il y eut au Moyen-Age deux degrés, deux ordres de recherches dans la science chimique : la spagyrie et l'alchimie. Ces deux branches d'un même art exotérique se diffusaient dans la classe laborieuse par la pratique du laboratoire. Métallurgistes, orfèvres, peintres, céramistes, verriers, teinturiers, distillateurs, émailleurs, potiers, etc., devaient, autant que les apothicaires, être pourvus de connaissances spagyriques suffisantes. Ils les complétaient eux-mêmes, par la suite, dans l'exercice de leur métier. (...) Les spagyristes formaient une catégorie spéciale, plus restreinte, plus obscure aussi, parmi les chimistes anciens. Le but qu'ils poursuivaient présentait quelque analogie avec celui des alchimistes, mais les matériaux et les moyens dont ils disposaient pour l'atteindre étaient uniquement des matériaux et des moyens chimiques. »

Fulcanelli, Demeures Philosophales

Comme les deux autres Sciences occultes Nephilim, l'Alchimie permet également de fabriquer des objets magiques. Les règles de cet art prennent la forme d'une Voie occulte connue sous le nom de Spagyrie. Avant de découvrir ces deux formes principales (Spagyrie établie et mobile), il est important de connaître son histoire fortement liée à celle de l'Alchimie.

HISTOIRE

LES TEMPS IMMÉMORIAUX

La Spagyrie est issue des connaissances des Maîtres Pragmatides, Kaïm qui créèrent des armes physiques et magiques pour lutter contre les dangers de la Lune Noire. Ces Kaïm forgèrent les Lames Mystiques, artefacts d'une rare puissance, qui brisèrent l'émergence des DraKaon, et devinrent plus tard les moules mystiques des futurs Arcanes Majeurs.

La science des Maîtres Pragmatides fut également employée pour stabiliser les constructions atlantes. Ces artefacts constituaient les piliers de ces cités, stabilisant les Champs magiques.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Après la Chute, cette tradition sacrée fut conservée grâce à l'intervention des Figures du Glorieux Alliage qui cherchaient à comprendre les liens entre la matière et le Ka. Les Maîtres Pragmatides se regroupèrent au sein de Fraternités se liant à l'un des membres du Glorieux Alliage et s'attelèrent à forger des artefacts et des armes magiques. Leurs techniques deviendront les rituels nécessaires à la fabrication des Outils alchimiques, et la base de la Spagyrie. La Ligue d'Acier, fraternité dédiée à l'étude du Cocon métallique du Lion Vert, est sans doute la plus célèbre de ces confréries alchimiques.

C'est aussi pendant cette période que l'un des plus puissants Maîtres Pragmatides, Vul-Caïn, devint un Selenim et fonda les Orichalquiens, confrérie de forgerons manipulant le métal maudit.

LES COMPACTS SECRETS

Pendant les Compacts secrets, l'Art sacré atteint son apogée. Les Pharaons se virent offrir les pyramides, constructions repoussant les Champs magiques. Leurs bâtisseurs furent pour la plupart manipulés par les Mystères. Seule l'intervention d'Imhotep permit d'empêcher le désastre. D'un autre côté, le clergé égyptien et Pharaon reçurent en présent des artefacts prenant la forme d'amulettes, d'ureus, de bracelets, de coupes, etc. Ces objets sacrés étaient pour la plupart enchantés par des Nephilim s'intéressant à la relation entre la matière et la magie. Ces Nephilim ont beaucoup appris des Mystères, ces initiés humains détenteurs du feu sacré de Prométhée. Le secret de la fabrication des Stases et des Homoncules remonte à l'époque du Sentier d'or. Ces techniques permirent aux ancêtres des Spagyristes de défricher la relation ambiguë née entre les Ka-éléments et l'Orichalque. Rares sont ceux qui ont continué dans cette voie.

Après la chute d'Atlantys, des Maîtres Pragmatides avaient fui vers la mer Egée. Lors des événements qui secouèrent le Compact d'Aion, l'Arcane du Pape demanda à ces Nephilim de forger des armes magiques pour ses champions, les Atrides. Les armes d'Achille sont encore dans toutes les mémoires des Nephilim présents lors de la chute de Troie. Cette maîtrise de la matière permit à certains de ces Maîtres forgerons de devenir Adopté de la Force, au sein des Forges.

L'HERMÉTISME

En parallèle, en Occident, He-Fay-Stos un Adopté de la Force, Maître de la Forge, développa également les bases de cette nouvelle Voie occulte. La guerre contre le Culte du Dragon obligea la Force à se doter de nouvelles armes magiques. He-Fay-Stos s'enferma des mois dans sa caverne et en ressortit avec une épée dans laquelle il avait enfermé une partie de son Ka. Ce fut la première épée Scorpions, les armes des Adoptés de la Force, particulièrement prisées par les Khamsins et les Drakadors. Le Scorpion constitue le reflet du Pentacle du Nephilim. Ce principe sera repris bien plus tard par Yliaster dans sa « théorie des signatures ». Ce principe de reflet va permettre la création des premiers Simulacrons.

LES GUERRES SECRÈTES

L'Alchimie fut révélée en l'An Mil. Les Glorieux Alliages et la Voarchadumia utilisèrent le savoir accumulé de la Spagyrie naissante pour fabriquer les premiers constructs, artefacts indispensables à la pratique alchimique. Le construct le plus célèbre est sans aucun doute l'Athanor. Mais les laboratoires vont rapidement se remplir d'Alambic, de Forge, de Creuset et de Soufflet. Pendant cette période, la Spagyrie n'est pas dissociable de l'Alchimie. Elle n'est qu'un artisanat permettant de façonner les Outils alchimiques. Il faut attendre la fin du XVI^e siècle avant qu'elle ne prenne son indépendance et prenne le nom de Spagyrie.

LES NOUVEAUX MONDES

La révélation de la Spagyrie ne se passa pas sans mal. Yliaster, incarné dans Théophraste von Hohenheim dit Paracelse, se lia à une cour ésotérique dirigée par l'abbé Tritheim, l'Atelier des Nouveaux Apôtres. Ce dernier se révéla être un R+C. Pillant ses travaux, il élimina le Nephilim et s'appropriä le nom de Paracelse pour divulguer ses travaux sur les Homoncules et les signatures.

Néanmoins, les recherches d'Yliaster permirent à la Spagyrie de se libérer de l'Alchimie tout en lui offrant des bases solides. En effet, Yliaster travailla sur la matière première qui composait l'Alchimie, les catalyseurs. Ses différents ouvrages ont permis aux Alchimistes de se repérer dans cette forêt de symboles. Inspiré par les travaux des druides, il édifia une Spagyrie végétale, prémisse d'une homéopathie naissante. Cette forme de Spagyrie est très éloignée de la Spagyrie contemporaine, mais cette Voie occulte s'offre enfin un nom.

À côté des travaux de Paracelse, quelques déviations furent constatées, dont la célèbre histoire d'Omphalé qui se déroula au cours du XIX^e siècle. Omphalé, membre éminent de la Confrérie Coaxiale de Chiron, sauva un Golem de son terrible sort, en s'incarnant en lui. Sous le nom de Gustav Meyrink, il rédigea ensuite *Le Golem* pour mettre en garde la communauté Nephilim des manigances de son Arcane. Les Khamsins lancés à sa recherche ne le retrouvèrent jamais, et depuis cet événement, l'Atelier des Golems a été banni de l'étude des Spagyristes. Depuis, Omphalé créé des Golems n'ont pas pour les étudier comme de la matière inerte, mais pour créer la vie et s'entourer d'amis fidèles avec lesquels il peut discuter de l'Agartha. Il aurait à l'heure actuelle réuni une véritable armée cachée en Égypte.

LA RÉVÉLATION

La découverte de la matière arkhémique a révolutionné la pratique de la Spagyrie. En effet, certains Spagyristes, pour la plupart Disciple de Rebis ou infiltrés dans des Degrés synarques, ont créé des artefacts spagyriques avec des matériaux arkhémiques.



OBJECTIFS

Les Spagyristes ont toujours cherché à réveiller le Ka latent qui se trouve au cœur de la matière, dans le dessein de se reconstituer un environnement magique agréable. Ainsi, ces Immortels évoluent dans un cadre qui répond à leur propre dualité : matériel et magique.

Cette dualité s'explique par la théorie des signatures. À chaque fois qu'un Nephilim élabore un artefact spagyrique, il y marque son empreinte, son sceau, sa signature. L'objet consacré devient donc un reflet du Nephilim, créant ainsi un lien très fort entre l'être et la création.

Ces travaux évoquent le rituel d'enchantement des Outils alchimiques. En effet, dans ce rituel l'Alchimiste crée un lien très étroit entre ses Outils et son Pentacle. La fabrication de Constructs permet à l'Alchimiste Spagyriste de s'entourer d'artefact l'aidant dans son labeur alchimique et dans sa préparation de Formules.

Dans le cadre de l'effet Thor, les Spagyristes savent fabriquer des armes ou harnachements très utiles pour des Nephilim comme les Drakador ou les Phalangistes de la Maison Dieu. Leur savoir faire permet d'enchanter des armes et des armures magiques.

Les Spagyristes, à la différence des Alchimistes, sont des êtres qui se refusent à la solitude. Ils aiment s'entourer de créatures mécaniques leur apportant une présence chaleureuse et utile dans leur longue quête vers l'Agartha. Certaines rumeurs prétendent que de rares Spagyristes se seraient intéressés de nouveau à la fabrication de Golems.

SPAGYRIE ET ALCHEMIE

Cercle	Niveaux gratuit
Œuvre au Noir	1
Œuvre au Blanc	2
Œuvre au Rouge	4

INITIATION

Les Spagyristes peuvent évoluer au sein des quatre Ateliers en respectant les règles de progression d'une Voie occulte. Certains Artefacts sont en revanche réservés à une certaine catégorie de personnages (Alchimiste, Magicien, Kabbaliste, Adopté d'un Arcane, etc.).

En outre, le lien très fort unissant la Spagyrie et l'Alchimie donne droit à l'Alchimiste Spagyriste à un nombre de niveaux gratuits variant selon son avancée dans cette Science occulte (voir tableau ci-dessus). Il peut répartir gratuitement ces niveaux dans un ou plusieurs Ateliers de Spagyrie.

À la création, un Immortel Spagyriste ne peut développer plus de deux Ateliers. Pour débiter l'étude d'un nouvel Atelier, il doit rencontrer un Maître qui devra l'initier.

FORMAT DES ARTEFACTS SPAGYRIQUES

Pré-requis : certains artefacts spagyriques requièrent un ou plusieurs pré-requis pour pouvoir être utilisé ou créé par le Spagyriste. Par exemple, le Spagyriste doit être un Alchimiste, un Adopté de la Force ou de la Roue de Fortune, etc.

Focus : support original de la Formule spagyrique.

Artefact : Nature magique (Construct, Automaton, Simulacron et Golem) et élémentaire de l'artefact (Feu, Air, Eau, Lune ou Terre).

Initié : niveau de Difficulté pour réussir à activer l'artefact spagyrique.

Cibles : cible de l'artefact.

Étude : semaines nécessaires pour comprendre les mécanismes d'activation d'un artefact spagyrique que le Spagyriste n'aurait pas enchanté.

SPAGYRIE ÉTABLIE

Cette forme de Spagyrie vise à étudier des artefacts déjà existants inventés par des Maîtres spagyristes. Ces artefacts sont le plus souvent découverts au hasard des aventures des Spagyristes qui vont profiter de cette providence pour découvrir les secrets cachés derrière cet objet. On nomme ces Spagyristes, les **Voyageurs philosophiques**.

Néanmoins, il existe une seconde catégorie, moins glorieuse, regroupant les **Pilleurs hermétiques**. Ces Spagyristes parcourent le monde à la recherche de ces objets et pillent sans vergogne les richesses occultes ; les tombeaux des Pharaons, les cryptes des cathédrales, etc. La Maison-Dieu a depuis longtemps repéré ces profanations occultes, mais croit, à tort, qu'elles sont l'œuvre des Arcanes mineurs.



L'ATELIER DES CONSTRUCTS

Le Construct est un outil de petite taille, très maniable, prenant l'apparence d'objets profanes. Leur forme familière permet de détourner le regard des curieux et des Arcanes mineurs. Cette catégorie regroupe des objets auxquels ont été imprimés un processus spagyrique, afin d'aider le Nephilim, soit dans la pratique alchimique, soit dans la « vie de tous les jours ».

Le but de cet Atelier est de développer des objets « profanes » qui ont subi un processus magique pour leur donner une utilité spécifique aux Nephilim. Il peut aussi s'agir d'objets constitués d'engrenages, de rouages (horloges, astrolabes, etc.), mais qui ne disposent d'aucune autonomie...

Quelques exemples de Constructs

La Mérelle carbonique de saint Jacques

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : La statue de saint Jacques le Majeur dans l'abbaye de Westminster.

Artefact : Construct de Lune.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : Formules de Lune ou de Poudre.

Étude : 2 semaines.

La Mérelle est une sorte de vase en terre cuite prenant la forme d'une coquille de Saint Jacques. D'aspect terreux, ce corps minuscule prend l'apparence d'une lentille biconvexe, voire elliptique. Il se place au cœur de l'Athanor.

Ce Construct permet de doubler une caractéristique d'une Formule de Lune ou de Poudre (durée, cible, puissance, etc.).

La Coagulation limpide de la Cornue

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : Le glas cyclique du chapiteau du Musée de Cluny à Paris.

Artefact : Construct d'Eau.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : Formules d'Eau ou de Liqueur.

Étude : 2 semaines.

La Cornue est une sorte de petit récipient en cristal qui vient se greffer sur l'Alambic.

Ce Construct permet de doubler une caractéristique d'une Formule d'Eau ou de Liqueur (durée, cible, puissance, etc.).

L'Aludel hermétique de distillation

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : Figure II du tome 1 de l'ouvrage *Bibliotheca chemica curiosa* de Jean-Jacques Manget datant de 1702.

Artefact : Construct d'Air.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : Formules d'Air ou de Vapeur.

Étude : 2 semaines.

L'Aludel est fait d'un verre épais, toute autre matière étant inefficace.

Ce Construct permet de doubler une caractéristique d'une Formule de Terre ou d'Ambre (durée, cible, puissance, etc.).

La Calebasse enzymique de digestion

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : La grande fenêtre du Prieur Bolton de l'église Saint-Barthélémy à Londres.

Artefact : Construct de Terre.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : Formules de Terre ou d'Ambre.

Étude : 2 semaines.

La Calebasse est une vasque métallique qui prend la forme du Creuset.

Ce Construct permet de doubler une caractéristique d'une Formule de Terre ou d'Ambre (durée, cible, puissance, etc.).

Le Kerotakis mystique de Marie la Juive

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : Figure XXIV du manuscrit de Saint-Marc.

Artefact : Construct de Feu.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : Formules de Feu ou de Métal.

Étude : 2 semaines.

Marie la Juive est connue pour avoir découvert le « bain-marie ». Elle inventa aussi le Kérotakis, sorte de récipient fermé où l'on expose à l'action de vapeurs des métaux réduits en minces feuilles.

Ce Construct permet de doubler une caractéristique d'une Formule de Feu ou de Métal (durée, cible, puissance, etc.).

La multiplication du Fourneau de paresse

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : Définition d'Henri le Paresseux dans le Dictionnaire Mytho-Hermétique de Dom Antoine-Joseph Pernety.

Artefact : Construct de Feu.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : toutes les Formules d'Œuvre au Blanc.

Étude : 2 semaines.

De forme ronde, le Fourneau de paresse est fabriqué de briques cuites ou de terre glaise afin que la force de la chaleur de la Forge ne le crevasse pas. Les parois sont assez épaisses pour pouvoir mieux conserver la chaleur. Son surnom vient du fait qu'avec peu de feu et peu de travail, il s'échauffe et communique sa chaleur aux Outils alchimiques.

Ce Construct permet de lancer une Formule d'Œuvre au Blanc pour une seule dose. Aucun Spagyriste n'a encore réussi à fabriquer un fourneau efficace sur les Formules du Grand Œuvre.

Le miroir de la mer hermétique

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : Définition d'Henri le Paresseux dans le Dictionnaire Mytho-Hermétique de Dom Antoine-Joseph Pernety.

Artefact : Construct de Lune

Initié : Peu Difficile

Cibles : objet.

Étude : 2 semaines.

Grâce à ce Construct, le Spagyriste peut dupliquer une dose de Substance du premier ou du deuxième Cercle. Pour cela, il dépose la Substance à reproduire sur un miroir préalablement enchanté par la Formule et patiente deux jours. Cette action ne fonctionne que le jour associé à l'élément de la Substance.



Le divin Régule de Spagyrie

Pré-requis : aucun.

Focus : La statue de Saint Pierre dans l'église de Saint-Etheldreda à Londres.

Artefact : Construct d'Air.

Initié : Assez Difficile.

Cibles : objet ou lieu.

Étude : 4 semaines.

Le Régule est composé de rouages complexes et muni de nombreuses aiguilles lui donnant l'apparence d'une horloge ancienne. Il permet de visualiser et évaluer la quantité de Ka-élément ou d'Orichalque d'un objet ou d'un lieu (artefact, Plexus, Nexus, etc.).

Le Calice mercurial de sublimation

Pré-requis : aucun.

Focus : Gravure du livre d'Alexander von Bernus, *Alchimie et médecine*.

Artefact : Construct d'Eau.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : liquide.

Étude : 2 semaines.

Ce Construct en forme de coupe permet de purifier tout liquide qu'on y verse et qu'on laisse reposer un mercredi, de l'aube au crépuscule.

Le Filtre cristallin de dissolution

Pré-requis : aucun.

Focus : Un texte de William Salmon intitulé *Lapis vegetabilis*.

Artefact : Construct de Terre.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : liquide.

Étude : 2 semaines.

La fonction de ce Construct en forme de creuset en cristal est de récupérer les catalyseurs d'une Substance. Celle-ci est plongée dans le Filtre et se dissout en une heure sous le soleil zénithal, puis laisse la place aux composants qui lui ont donné vie.



L'ATELIER DES AUTOMATONS

L'Automaton est une machine animée par un mécanisme intérieur, imitant l'apparence et les mouvements d'un être vivant (homme ou animal). La technique de fabrication des Automatons relève de l'horlogerie. L'Automaton se distingue par l'autonomie qu'il acquiert par rapport à son créateur. Ils deviennent des familiers du Spagyriste, vaquant dans le laboratoire d'un Alchimiste, ou accompagnant son créateur au cours de ses quêtes agarthiennes.

Ces créatures mécaniques ont le plus souvent une fonction principale, mais l'ingéniosité de certains créateurs a permis de les doter dans certains cas de fonctions secondaires. Leur taille varie de quelques centimètres à plusieurs mètres de hauteur. Seul le savoir-faire de l'Adepté peut empêcher des réalisations minuscules ou gigantesques.

Quelques exemples d'Automatons

Le Bast de blasons serti

Pré-requis : le Spagyriste doit être Melanosis.

Focus : Un faux éloge du Temple autour d'une figure symbolique du Bâton.

Artefact : Construct de Feu.

Initié : Assez Difficile.

Cibles : Simulacre, Nephilim.

Étude : 3 semaines.

Le bâton sculpté dans un bois dur est gravé de blasons alchimiques et grésille d'étincelles. Il donne une protection aux Outils de l'Alchimiste. En frappant trois coups au sol du laboratoire, les Outils s'entourent d'une aura brûlante qui tuera un animal et brûlera grièvement un homme (Meurtrier, 6).

Utilisé en combat, le bâton peut également causer des brûlures à sa cible mais moins graves (Meurtrier, 3).

Azoth, l'épée philosophale de Paracelse

Pré-requis : aucun.

Focus : Le fermoir central dont le clou est un grain de mercure sec où l'on peut lire la formule au microscope.

Artefact : Construct de Feu.

Initié : Peu Difficile.

Cibles : objet.

Étude : 2 semaines.

Cette épée aurait été inventée par l'alchimiste Paracelse et serait constituée de mercure. Elle peut contenir comme dans un Focus quatre Formules d'Air. Elle accorde également trois pouvoirs au porteur de l'Azoth :

Occasionne des dommages magiques (Assez Meurtrier, 4),
Rend amnésique celui dont elle touche le sang pendant 1 mois,
Permet de léviter à 10 mètres pendant 10 minutes.



L'Arachné des portes de Kabbale

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Néophyte.

Focus : Un vélin de Jacques Gaffarel sur la sculpture talismanique des Persans.

Artefact : Automaton d'Eau

Initié : Assez Difficile

Cibles : support du pentacle.

Étude : 3 semaines.

Ce petit Automaton de forme arachnoïde peut tracer les diagrammes d'invocation des créatures de Kabbale. Il doit néanmoins réussir un test d'Agilité modifié par la compétence Art (dessin) du Spagyriste. La difficulté est égale au Contrat de la créature, qui voit son niveau d'Allié réduit d'un point. Si le test est un échec, le Kabbaliste invoque au hasard une autre créature.

Le Jardinier des catalyseurs

Pré-requis : aucun.

Focus : *Le traité des 3 essences* de Paracelse

Artefact : Automaton de Terre

Initié : Assez Difficile.

Cibles : objets.

Étude : 3 semaines

Cet Automaton se présente sous la forme d'un bourdon mécanique de la taille d'un chat. Il a pour fonction la culture et la récolte de catalyseurs naturels, tels que la feuille de lierre ou le pétale de lys.

Le Grammairien sibyllin des analogies

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Disciple.

Focus : Le tableau *Les trois philosophes* de Giorgione.

Artefact : Automaton de Lune.

Initié : Assez Difficile.

Cibles : Nephilim.

Étude : 3 semaines.

Ce petit Automaton, qui se porte généralement sur l'épaule, ressemble à un serpent argenté dont la langue glisse des mots à l'oreille du Spagyriste lors du lancement de ses Sortilèges. Sa fonction est de le conseiller sur la manière d'aborder une chaîne analogique convenable. Le MJ a donc pour devoir de conseiller le Mage, et s'il n'y parvient pas, ce dernier bénéficie du malus d'analogie discutable, qui passe alors de 10 à 5.

Le Scrutateur lunaire au visage de folie

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Melanosis.

Focus : Le tableau *Judith et Holopherne* de Lucas Cranach.

Artefact : Automaton de Lune.

Initié : Assez Difficile.

Cibles : N/A.

Étude : 3 semaines.

Ce grand miroir d'argent, qui luit d'une aura malsaine, s'installe habituellement dans le laboratoire du Spagyriste. Sa fonction est de montrer à son concepteur les images de tout ce qui s'est déroulé dans la pièce depuis sa dernière visite. Un mortel qui regarde dans ce miroir doit réussir un test Difficile de Ka-Soleil sous peine de voir son image absorbée par l'artefact, ce qui conduit à une irrémédiable folie.

Le Pentachire aux doigts de saphir

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Melanosis.

Focus : *Le Livre de la restauration* de Paracelse.

Artefact : Automaton d'Air.

Initié : Assez Difficile

Cibles : Un livre.

Étude : 3 semaines.

Le pentachire est une construction mécanique dotée de cinq appendices semblables à des mains dont les doigts se terminent par des saphirs en forme de lentille. La fonction de cet Automaton est de recopier un ouvrage écrit quelconque à la vitesse d'une page par minute.

L'ATELIER DES SIMULACRONS

Dans cet Atelier, le Spagyriste s'intéresse à l'amélioration de son outil principal, le simulacre. Le simulacron va permettre au Nephilim d'augmenter ses capacités corporelles et magiques à l'aide d'un objet qui sera parfaitement adapté à son simulacre. Un simulacron peut prendre différentes formes : prothèses, harnachements, armures, etc. Il n'a plupart du temps aucune autonomie car il obéit à la volonté du Spagyriste.

Quelques exemples de Simulacrons

La couronne des vapeurs invisibles

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Leukossi.

Focus : *Cantique des cantiques* de Jean Vauquelin.

Artefact : Simulacron des cinq Éléments.

Initié : Difficile.

Cibles : Simulacre.

Étude : 12 semaines.

Cet artefact prend la forme d'une couronne de cuivre dotée de petits outils ajustables sur lesquels figurent cinq lentilles. Celles-ci ont été fabriquées en une semaine dans le laboratoire au sein des Outils alchimiques à partir de cristaux et de pierre précieuses. Une fois montées sur la couronne, les lentilles doivent être ajustées pour agir séparément ou associées les unes aux autres. Elles donnent au porteur la faculté de voir les Champs magiques comme s'il était en vision-Ka. L'utilisation des lentilles requiert un test Difficile d'Endurant après cinq heures d'utilisation. En cas d'échec, le simulacre est pris d'hallucinations ou de cécité partielle durant environ douze heures.





Les mains d'obsidienne du compost de pyrie

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Leukossi.

Focus : Le témoignage d'un pestiféré dont les fragments décrivent le compost de pyrie.

Artefact : Simulacron de Feu.

Initié : Difficile.

Cibles : Simulacre.

Étude : 12 semaines.

La Formule doit être lancée un mardi sur un bloc d'obsidienne dont le résidu se greffe sur les mains du Spagyriste. Ces gants accordent un bonus de +3 aux dégâts et peuvent éteindre toute source de lumière qu'ils frôlent. Ils ne peuvent être portés qu'un mardi et jusqu'à l'aube du mercredi, sans quoi les bras du porteur se pétrifient et deviennent inutilisables jusqu'à mardi suivant. Enfin, une fois par mois, les gants peuvent accomplir une mission simple en toute autonomie durant une heure.

L'argonite au regard d'améthyste.

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Leukossi.

Focus : Partie 1 du *Traité de chimie* de J.J. Berzelius.

Artefact : Simulacron de Lune.

Initié : Assez Difficile

Cibles : Simulacre.

Étude : 6 semaines.

La Formule doit être jetée un lundi à l'aube sur deux améthystes taillées de manière identique. Elles sont ensuite enchassées sur une paire de lunette. Elles donnent au Spagyriste la faculté de voir à 360 degrés et de percevoir les formes dans les ténèbres à la manière d'un chat. L'utilisateur est ainsi immunisé contre la surprise et bénéficie de deux lignes de bonus sur la Table de résolution lors de tests de vigilance.

Le loup éthéré du voile d'écume

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Leukossi.

Focus : *Aurora Consurgens* de St Thomas d'Aquin

Artefact : Simulacron d'Eau.

Initié : Assez Difficile.

Cibles : Simulacre.

Étude : 6 semaines.

Lancée un mercredi sur un masque de plâtre et de nacre à l'image du visage du Spagyriste, la Formule transforme l'objet en un loup à la forme indistincte. Lorsqu'il est porté, l'utilisateur devient vaporeux et ses contours confus. Il bénéficie d'un bonus de deux lignes sur la Table de résolution pour tous ses tests de discrétion. De plus, les humains au Ka-soleil Pas initié oublient avoir croisé ce personnage.

Harnais divin de Briarée

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Leukossi.

Focus : Une statue en bronze de la déesse indoue Durga.

Artefact : Simulacron de Terre.

Initié : Très Difficile.

Cibles : Simulacre.

Étude : 32 semaines.

Le Spagyriste doit commencer l'opération un vendredi en disposant quatre bras humains et au moins 10 kg de cuivre dans son creuset. En une semaine, le métal va complètement



recouvrir les membres, puis ceux-ci vont se désagréger naturellement. Ensuite, le Spagyriste doit placer ces bras sur une armature de cuir et de cuivre qu'il peut disposer sur son dos. Grâce à ce harnais, le Spagyriste bénéficie de quatre bras supplémentaires qu'il peut manier à sa guise. Ils sont considérés comme Assez Forts et Très Endurants et permettent de réaliser deux actions physiques supplémentaires par tour. Le contrôle que doit exercer le porteur sur ses bras le prive de concentration, toute action impliquant la réflexion ou la vigilance bénéficie d'un malus d'une ligne sur la Table de résolution. Ce harnachement ne peut être porté pendant plus de 6 heures, après quoi le porteur perd le contrôle sur ses bras et risque de se faire étouffer (blessure Assez Meurtrière, dégâts 3).

La chevalière d'hystérésis du maître des attractions

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Leukossi.

Focus : Une copie de l'épopée allemande *La chanson des Nibelungen*.

Artefact : Simulacron d'Air.

Initié : Difficile.

Cibles : Simulacre.

Étude : 16 semaines.

La Formule doit être lancée un jeudi sur une bague composée de trois anneaux aux métaux différents. Les anneaux s'amalgament en un bijou unique qui arbore la marque personnelle du Spagyriste. Lorsqu'il la porte, les métaux se trouvant à moins de 10 mètres de lui passent entièrement sous son contrôle. Il peut aussi bien les attirer que les repousser à une vitesse d'un mètre par round, voire les accélérer ou les ralentir en augmentant ou réduisant leur vitesse de moitié. Ainsi, il peut réduire d'un niveau les dégâts infligés par une arme à feu et peut esquiver ou parer une attaque à l'arme blanche (si elle est métallique) avec un bonus d'un niveau.





L'ATELIER DES GOLEMS

Le mot Golem s'applique à toute créature autonome née de l'activation d'une matière inerte par un procédé quelconque. Si l'Alchimiste, devenu Adepté, est capable de transformer son laboratoire en un Golem, le Spagyriste peut créer une entité uni-élémentaire dont la puissance et la fonction n'ont rien à voir avec la créature alchimique. Le Golem alchimique est la transformation des trois outils alchimiques de l'Adepté en une créature dotée de trois Ka-éléments, et le Golem spagyrique une formation abâtardie, dotée d'un seul et unique élément, et liée de loin au laboratoire de l'Alchimiste. Cependant, toute créature portant le nom de Golem, quelle que soit son origine, est forcément liée intimement à son créateur. Contrairement au Golem alchimique, le Golem spagyrique n'a pas besoin de l'utilisation de Materia Prima pour se voir insuffler l'essence magique qui l'animerait. Il se compose de matière inerte purifiée dont le Spagyriste éveille le Ka latent durant un long processus. Plus la matière sera pure, plus le Golem se verra doté d'un Ka-élément puissant.

La construction d'un Golem nécessite cinq étapes : la fabrication d'un moule, qui accueillera la matière purifiée et donnera sa forme à la créature ; l'intrication de la source élémentaire, issue du Pentacle et de la Stase du Nephilim ; la purification de la matière dont sera composé le Golem ; la fusion, où la matière s'écoule dans le moule ; la fabrication du cœur du Golem qui donnera à la forme inerte un semblant de conscience.

Première opération : le moule

Le Spagyriste peut façonner son moule à partir de divers matériaux (argile, plâtre, métal, bois, etc.). Cette opération peut durer plusieurs jours à plusieurs semaines, voire plusieurs mois, en fonction de la complexité de la forme du Golem. Celui-ci peut être d'apparence simple et vaguement anthropoïde, ou revêtir la forme d'un système mécanique complexe. Une fois le moule fabriqué, le Spagyriste lance la Formule adéquate et donne au moule la faculté d'insuffler à la matière qu'il recevra les facultés magiques dont sera animé le Golem.

Seconde opération : l'intrication élémentaire

Lors de cette opération, le Spagyriste entre en contact avec le moule pendant une durée de 24 heures. Le contact de sa création et de son être doit créer un lien intime qui, au bout d'une journée, nécessite le sacrifice d'une puce de Ka afin de sceller le lien.

Troisième opération : la purification de la matière

Afin de préparer la matière à devenir une partie intégrante de sa création, le Spagyriste la place dans ses outils alchimiques qui filtrent les particules corrompues jusqu'à obtenir une matière à la pureté satisfaisante. Le début de l'opération doit débiter un jour associé à l'élément de la matière : mardi pour

le métal, vendredi pour la boue, etc. Chaque outil ne peut purifier qu'une quantité équivalente à 1 kg de matière. Cette opération peut durer de une à cinq semaines, dépendant du degré de purification qu'exige le Spagyriste. La quantité de matière nécessaire à la fabrication du Golem dépend de sa forme et de sa taille.

Le niveau de pureté de la matière dépend du temps passé dans les outils alchimiques : Pas pur pour une semaine, Peu pur pour deux semaines, etc.

Quatrième opération : la fusion

Une fois la matière purifiée, le Spagyriste la place à l'intérieur du moule. Pendant un mois complet, la matière va se liquéfier, se réorganiser afin de trouver la forme définitive qui sera la sienne. Au terme de la fusion, le Golem apparaît sous sa forme naturelle et attend que le Spagyriste lui greffe son cœur.

Pour que la fusion soit une réussite, le Spagyriste doit réussir un jet de Ka-dominant modifié par sa compétence d'atelier des Golem. La difficulté dépend de la pureté de la matière : Très difficile pour une matière Pas pure, Difficile pour une matière Peu pure, etc. S'il échoue, le Golem tombe en poussière. Sur un échec critique, il explose dans une gerbe d'étincelles brûlantes (Peu meurtrières, dégâts : 3).

Cinquième opération : le cœur du Golem

Le cœur est taillé dans une gemme dont la matière rappelle le Ka-élément qui anime le Golem : un rubis pour le Feu, un saphir pour l'Air, une perle pour l'Eau, une pierre de lune pour la Lune et un ambre pour la Terre. Le cœur, autrement appelé Pierre de Vérité, détermine les facultés du Golem (sa conscience et ses compétences) qui dépendront directement du nombre de puces de Ka-élément que le Spagyriste lui insufflera.

Le nombre de puces impliquées dans la création du cœur détermine le niveau d'Eveillée du Golem. Plus ce niveau est important, plus sa conscience sera élevée. Il gagne un niveau d'Eveillée par tranches de 10 puces de Ka-élément (Peu Eveillée avec 10 puces, Assez Eveillée avec 20 puces, etc.). Le sacrifice des puces de Ka-élément ne peut se faire que lorsque le cœur ne fait pas encore partie intégrante du Golem. Une fois placé dans son hôte, le cœur ne peut plus recevoir de puces de Ka-élément, et le Golem est destiné à ne plus pouvoir évoluer.

Doter le Golem d'une compétence requiert 1 puce pour le niveau A, 2 puces pour le niveau C et 3 puces pour le niveau M. Seules des compétences du Spagyriste peuvent lui être apprises, sans que celles du Golem puissent dépasser celles de son maître.

Doter le Golem d'une caractéristique au-delà de Pas requiert la dépense de 5 puces. Son niveau d'Intelligent détermine sa compréhension des ordres du Spagyriste : à Pas Intelligent, il obéit à un ou deux ordres simples ; à Peu Intelligent, il obéit à cinq ordres simples ; à Assez Intelligent, il obéit à des ordres simples et deux ou trois ordres complexes pré-programmés ; à Intelligent, il peut parler en utilisant un vocabulaire limité et obéit à des ordres complexes ; à Très Intelligent, il peut tenir une conversation, obéit à n'importe quel ordre et est doué de conscience.



Quelques exemples de Golems

Le creuset d'argent du construct macabre

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Melanosis.

Focus : Une sonate mortuaire du XVI^e siècle.

Artefact : Golem de Lune.

Initié : Difficile.

Étude : 24.

Le Spagyriste doit fabriquer un moule fait de poudre d'argent. Une fois le moule façonné, il lance dessus, un lundi, une Formule de Poudre afin d'éveiller le Ka de la matière, puis entre en contact avec l'objet pendant 24 heures. Il verse ensuite à l'intérieur, un mois de Lune, une poudre d'ossements humains purifiée dans un athanor. Un mois plus tard, le Golem apparaît sous la forme d'un humain fait d'une poudre blanche. Il se déplace en flottant au-dessus du sol et peut manipuler des objets dont le poids n'excède pas 5 kg. Il peut revêtir l'apparence de n'importe quelle personne, se montrant parfois particulièrement beau, parfois terriblement laid. Il est insensible aux armes conventionnelles et peut tuer ses adversaires en se faufilant dans leur système respiratoire. Il est sensible aux vents violents qui peuvent le disperser.

Le creuset de cuivre du construct sylvestre

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Melanosis.

Focus : *Le livre des machines humaines et inhumaines* de Trebualf.

Artefact : Golem de Terre.

Initié : Difficile.

Étude : 24.

Le Spagyriste doit fabriquer un moule forgé de cuivre. Une fois le moule façonné, il lance dessus, un vendredi, une Formule d'Ambre afin d'éveiller le Ka de la matière, puis entre en contact avec l'objet pendant 24 heures. Il verse ensuite à l'intérieur, un mois de Terre, un compost de bois purifié en creuset. Un mois plus tard, le Golem apparaît sous la forme d'un être à la peau d'écorce qui lui confère une armure 6/3. Il a la faculté de pouvoir trouver n'importe quel végétal dans un rayon de 10 km.

Le creuset de corail du construct mnémonique

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Melanosis.

Focus : *Le livre des machines humaines et inhumaines* de Trebualf.

Artefact : Golem d'Eau.

Initié : Difficile.

Étude : 24.

Le Spagyriste doit fabriquer un moule fait de poudre de coraux. Une fois le moule façonné, il lance dessus, un mercredi, une Formule de Liqueur afin d'éveiller le Ka de la matière, puis entre en contact avec l'objet pendant 24 heures. Il verse ensuite à l'intérieur, un mois d'Eau, une solution aqueuse de nacre purifiée en alambic. Un mois plus tard, le Golem prend la forme d'un être aux contours anthropoïdes indistincts toujours en mouvement. Les particules de nacre qui le composent font miroiter sa peau à la manière de la surface de l'eau. Il a la faculté de se remémorer tout ce qu'il a pu voir et peut, à volonté, projeter sa mémoire sur son propre corps, véritable écran de ses souvenirs. Il ne peut être blessé par des moyens conventionnels à l'exception du feu qui peut le faire s'évaporer.



La Pierre de Vérité du Golem

Pré-requis : le Spagyriste doit être au moins Melanosis.

Focus : *Le livre des machines humaines et inhumaines* de Trebualf.

Artefact : Golem.

Initié : Difficile, -1.

Étude : 50.

La Pierre de Vérité est l'Artefact qui permet au Spagyriste de doter son Golem d'un semblant de conscience, de lui affecter des niveaux de compétences et de caractéristiques. Pour ce faire, le Spagyriste doit se munir d'une gemme (rubis, saphir, perle, pierre de lune, ambre) à laquelle il injecte des puces de Ka-élément de sa Stase (Ka-Feu pour le rubis, Ka-Air pour le saphir, etc.). Cette pierre est ensuite insérée dans le crâne du Golem. Elle acquiert une personnalité propre née de son Ka-élément : par exemple, la passion pour le Ka-Feu, la mélancolie pour le Ka-Terre, la tentation pour le Ka-Lune, etc.

Les Arkhumains

Plus que des constructs vivants nés de l'activation de matière inerte, les Arkhumains sont avant tout des êtres vivants auxquels se sont greffés des appareillages issus de la Materia Prima. Plus que des Golem, ils sont l'habile fusion entre l'homme et la matière, entre le vivant et le mort, entre la conscience et la machine. Rebis est l'instigateur de cette fusion impie qui transforme la Materia Prima en un matériau de construction d'artefacts technologiques largement utilisés par les membres du Denier. Purifiée au sein d'Arkhémià, cette matière magique voit son Ka latent éveillé à un degré bien supérieur à celui de n'importe quelle matière naturelle. Pour cela, elle doit être manipulée avec précaution.

Grâce aux travaux de Rebis, les Arkhumains se sont dotés d'équipements cybernétiques et de capacités qui poussent l'homme bien au-delà des limites que la nature lui a imposées. Pour les Spagyristes, la fusion de l'homme et de la matière est à considérer avec circonspection ou avec dégoût, tant cette opération est dangereuse pour l'équilibre de l'humain. Cependant, les recherches de Rebis pourraient bien mener à la construction d'êtres humains composés entièrement de matière inerte, comme des hommes de verre, de cristal ou de pierre, les transformant en des Golems parfaits doués d'une intelligence supérieure.



SPAGYRIE MOBILE

La Spagyrie mobile accueille des Voyageurs hermétiques qui ont décidé de concevoir eux-mêmes leurs artefacts, ne laissant plus le hasard régir leur avancée dans la Science spagyrique. Cette forme de Spagyrie est la plus enrichissante pour l'Adepté, mais en même temps la plus dangereuse, la plus longue et la plus épuisante pour le Pentacle du Nephilim.

En effet, la fabrication d'un tel artefact nécessite des semaines, voire des années avant son achèvement. En outre, un sacrifice de Ka (définitif ou temporaire selon les cas) est nécessaire afin de parachever l'œuvre. Ces contraintes ont entraîné de nombreux Spagyristes vers la voie des Pilleurs hermétiques.

La fabrication d'un artefact spagyrique suit quatre phases que seul l'Adepté alchimiste saura mener à leur terme. Elle nécessite l'utilisation d'une compétence au niveau Maître adaptée au type d'artefact que cherche à construire le Spagyriste : atelier des Constructs, atelier des Automats ou atelier des Simulacrons.

Etude de la matière

La première étape requiert du Spagyriste une étude approfondie ou un contact constant de l'objet qu'il souhaite enchanter. Cet objet peut être de n'importe quelle matière et n'importe quelle forme, mais il doit être un compagnon que le Spagyriste côtoie depuis longtemps, il ne peut en aucun cas être un vulgaire outil pris au hasard.

Ce temps d'étude, passé le plus souvent en Vision-Ka, permet au Spagyriste de percevoir le Ka latent que recèle l'objet. Bien souvent, celui-ci sera du même Ka-élément que son Ka-dominant puisqu'il y sera plus sensible, mais aucune règle n'interdit qu'il soit d'un autre Ka.

Pour connaître le Ka-élément qui va animer l'objet, il suffit de suivre la ligne Objet ou la ligne Matière de la table analogique (cf. Livre du Joueur, p. 268). Si le nom de l'objet ou de la matière ne se trouve pas dans cette table, il suffit de trouver une correspondance analogique par étapes, à l'instar de la chaîne analogique qu'utilisent les Mages. Chaque étape supplémentaire introduit un malus lors du test d'enchantement. Plusieurs Ka peuvent être liés à un objet, mais seul l'un d'eux pourra être éveillé lors de la seconde opération.

Exemple d'objet : une flasque de fer. Ici, la matière est clairement identifiée comme liée au Ka-Feu. Le contenant, quant à lui, ne figure pas dans la table analogique. Une correspondance permet cependant de le situer dans la colonne du Ka-Eau de la manière suivante : calice > contenant > flasque. Le test qui aura lieu lors de la seconde opération sera donc minoré d'un malus de -2.

La durée de l'étude de l'objet dépend du Ka que souhaite éveiller le Spagyriste. Elle est intimement liée à l'agencement de son Pentacle et aux règles des neutres et des opposés. Elle est d'un mois pour le Ka-dominant, de deux mois pour les Ka-neutres et de trois mois pour les Ka-opposés. Ainsi, un Pyrim cherchant à éveiller Ka-Feu de la flasque de fer devra passer un mois en étude, alors que celle-ci réclamerait trois mois s'il analysait son Ka-Eau.



Rituel d'enchantement

Une fois terminée l'étude de la matière de l'objet, le Spagyriste cherche à éveiller le Ka latent en introduisant dans l'objet des « puces » de Ka-éléments de sa Stase. Ces « puces » doivent être du même Ka que celui qui doit être éveillé. Le rituel a lieu un jour de Grande Conjonction de l'Elément de l'objet et requiert une à cinq heures d'opération.

Le transfert d'une « puce » de Ka-élément issue de la Stase prend une heure et le Spagyriste ne pourra pas en introduire dans l'objet plus que son niveau dans le Ka-dominant. Par exemple, avec un Ka-dominant Assez Initié, il ne pourra dépenser que 3 « puces » de Ka-élément.

Pour que le transfert des « puces » soit une réussite, le Spagyriste doit réussir un jet de son Ka-élément correspondant à celui de l'objet, modifié par Rituels. Si c'est un Echec, il pourra recommencer le processus lors de la Grande Conjonction suivante. Si c'est une Maladresse, il devra de nouveau réaliser l'étude de la matière de l'objet. La difficulté du test dépend du type d'artefact que souhaite fabriquer le Spagyriste : Peu Difficile pour un Construct, Assez Difficile pour un Automaton, Difficile pour un Simulacron. Ce jet peut être modifié par le malus induit lors d'étude de la matière.

Imprimer un processus

Le Spagyriste, qui vient d'appréter le Ka de l'objet à recevoir un processus, doit réfléchir aux effets qu'il souhaite obtenir grâce à son artefact. Idéalement, ces effets doivent correspondre analogiquement au Ka-élément de l'objet, mais le Spagyriste pourra tout de même introduire des effets qui pourront en être très éloignés. Ce rapport entre l'effet et le Ka de l'artefact doit transcender ce même Ka pour maximiser sa puissance. Ainsi, un effet lié au Ka-Air, touchant la mémoire (voir table analogique) verra sa puissance augmentée s'il agit depuis un artefact lié au Ka-Air (un parfum ou un saphir, par exemple).

Le Processus spagyrique rejoint la Formule alchimique sur le fond mais pas sur la forme. Si la seconde utilise des Catalyseurs pour fabriquer des Substances qui provoqueront un effet, la première manipule des Agglomérats dont la longue distillation imprime un effet sur l'artefact spagyrique. La plupart du temps, le Spagyriste choisira ses Agglomérats en fonction du Ka-élément composant l'artefact afin que s'opère une synergie efficace entre le Processus et le Ka.

Les Agglomérats possèdent les mêmes influences et qualités que les Catalyseurs. Pour créer un Processus, le Spagyriste doit donc avoir expérimenté dans son laboratoire les effets induits par ces matières. Il peut utiliser un nombre d'Agglomérats égal au nombre de « puces » qui ont servi à éveiller le Ka de l'artefact. Ceux-ci sont placés dans l'outil alchimique correspondant au Ka de l'objet (la forge pour le Ka-Feu, le creuset pour le Ka-Terre, etc.) un jour dont l'Elément coïncide avec celui de l'artefact.

La synergie existant entre le Processus et l'artefact donne des indications sur ses paramètres. Le niveau initial de l'objet est déterminé par le nombre de « puces » de Stase qui lui ont été insufflées. Ensuite, le nombre d'agglomérats et leur proximité analogique peut augmenter ou réduire ce niveau. Ainsi, un artefact contenant quatre « puces » de Ka-Air pourra recevoir quatre Agglomérats qui, s'ils sont proches du Ka-Air, pourront doter l'artefact d'un niveau huit. Chaque Agglomérat éloigné symboliquement du Ka de l'objet réduit d'un point son niveau s'il est d'un Ka opposé.

Les paramètres qu'introduit un Processus sont, de manière générale, la portée et la durée des effets, les dégâts occasionnés, le bonus à un test et la zone d'effets. D'autres paramètres nécessiteront que le MJ et le joueur se mettent d'accord sur les possibilités des effets.

Exemple d'objet : prenons la flasque de fer dont nous avons éveillé le Ka-Eau. Admettons qu'elle démarre avec un potentiel de trois « puces » de Ka-Eau, ce qui implique que nous ne pourrions lui insuffler l'influence que de trois Agglomérats. Imaginons que nous voulions la doter du pouvoir d'accroître l'intelligence de l'être qui en boit le contenu. En consultant la table des catalyseurs (cf. *Livre du meneur de jeu*, p. 181), les Agglomérats utilisés devraient être une améthyste pour l'intelligence, des larmes pour le liquide et une feuille de marronnier pour cibler l'effet sur un humain. En analysant maintenant le symbole analogique de ces Agglomérats grâce à la table analogique, on peut en déduire qu'ils sont liés à la Lune (neutre, +0) pour l'améthyste, à l'Eau (dominant, +1) pour les larmes et la Terre pour la feuille de marronnier (opposé, -1). Le niveau du Construct est donc 3 et ses paramètres pourront enfin être les suivants : durée de 5 minutes, bonus de +1.

Le niveau final d'un artefact détermine le nombre de semaines nécessaires à la Spagyrie établie pour en percer les secrets.

Niveau	Portée	Durée	Zone d'effets	Dégâts	Bonus
1	touché	1 min	Rayon de 1 mètre	Pas Meurtier, 1	+1
2	1 mètre	5 min	Rayon de 2 mètres	Pas Meurtier, 2	+2
3	2 mètres	10 min	Rayon de 5 mètres	Peu Meurtier, 2	+3
4	5 mètres	1 h	Rayon de 10 mètres	Peu Meurtier, 3	+4
5	10 mètres	6 h	Rayon de 20 mètres	Assez Meurtier, 3	+5
6	20 mètres	12 h	Rayon de 50 mètres	Assez Meurtier, 4	+6
7	50 mètres	1 jour	Rayon de 100 mètres	Meurtier, 4	+7
8	100 mètres	3 jours	Rayon de 200 mètres	Meurtier, 5	+8
9	200 mètres	1 semaine	Rayon de 500 mètres	Très Meurtier, 5	+9
10	500 mètres	1 mois	Rayon de 1000 mètres	Très Meurtier, 6	+10



Transmutation de l'objet

Le Spagyriste place l'objet au sein de l'outil (dans la forge, devant le soufflet, dans le creuset, dans l'alambic ou dans l'athanor) afin qu'il capte les particules nées de la désintégration progressive des Agglomérats. Le Ka de l'objet se charge alors de symboles et se pare de qualités nouvelles. Cette phase dure un mois complet et nécessite un test Très Difficile de Ka-dominant modifié par Rituels. Le Spagyriste peut bénéficier d'un bonus de +1 par mois supplémentaire. Si c'est un Echec, l'opération peut être tentée avec de nouveaux Agglomérats. Si c'est une Maladresse, l'outil alchimique devient inerte pendant un mois.

À la fin de l'opération, le Spagyriste dépense un point de son Ka-dominant pour lier le Processus à l'artefact. Il peut également dépenser un point supplémentaire pour nommer son artefact en énochéen afin que seuls ceux en connaissant le nom puissent bénéficier de ses pouvoirs.





ARKHÉMIA

« Nous nous décrétons donc non pas inventeurs mais découvreurs. Nous sommes les défricheurs du nouveau monde qui s'ouvre à nous. Un monde dont il est vrai nous sommes les démiurges. Frères renés dans la matière, arbolez fièrement les couleurs de votre substance et faites de votre fief le creuset d'où naîtrons les merveilles alchimiques de demain. »

Exhortations à la clôture du premier concile alchimique de la Turba philosophicorum. Concile de l'an Mil

Il est un lieu dont la mention circule en termes voilés dans les documents profanes et mystiques, un lieu auquel font allusions des termes aussi subtils que « mariages alchimiques » et « lever du soleil noir ». Cette terre, Arkhemia, est le paradis des alchimistes, leur terre promise. C'est un lieu au-delà de l'espace et pourtant au sein de la matière, une terre qu'ils découvrent alors même qu'ils l'inventent. Ici les puissances alchimiques prennent une dimension cosmique, déchainant des puissances impossibles dans le monde occulte contemporain. Au final Arkhémia reste un lieu de mystères car plus les alchimistes l'inventent, plus ils doivent se rendre à une évidence. Cette terre impossible comporte les traces d'une histoire oubliée de ceux même qui lui ont donné naissance.

LÉGENDES ET MÉTAPHYSIQUE

HISTOIRE

La naissance d'Arkhémia fut révélée aux immortels lors du Concile de l'an mil, lorsque le Glorieux Alliage présenta aux Déchus la troisième Science Occulte. S'ils devaient révéler aux Néphilim les tenants et aboutissants de ce nouveau pouvoir, ils devaient en réserver le plus grand mystères pour leurs plus proches disciples, les adeptes du Grand Œuvre. En effet, les expériences des membres du Glorieux Alliage leur avaient révélé l'existence d'un monde caché au sein même de la matière, dans les espaces séparant les particules fondamentales de celle-ci. Ce monde encore vierge réagissait à la puissance créatrice de l'alchimie en générant sous son influence des terres et des lieux de façon plus ou moins contrôlé selon la maîtrise du maître alchimiste jusqu'à former de véritables microcosmes. Mieux, ces terres alchimiques pouvaient à leur tour servir de creuset à la naissance de nouvelles œuvres voire de réactifs inconnus dans le monde profane.





Le premier âge de l'alchimie vit donc une ruée vers l'or alchimiques où les « découvreurs », ces Néphilim qui avaient les premiers été initiés par Rébis et ses pairs se lancèrent dans des campagnes de création de microcosmes, d'unification de ceux-ci et ; bientôt de guerres. On ne saurait dire dans la tourmente qui vit la fin de moyen-âge ce qui se passa exactement mais Arkhémia s'embrasa dans une tourmente où les Œuvres les plus destructrices furent déchaînées. Des pluies de plomb ardent et de cinabre dévastèrent des pays entiers alors que des armées de golems marchaient sur des forteresses élevées en une nuit. En fin de compte Arkhémia fut fragmentée, presque oubliée et les mentors de l'Alchimie, les Néphilim du Glorieux Alliage, en furent exilés, à tout jamais semble-t-il puisque leurs palais restent aujourd'hui emplis d'un vide et d'un silence sans fin. Le monde réel sembla lui-même résonner de cette tourmente sous la forme des catastrophes naturelles qui frappèrent l'Europe du XIV^{ème} siècle et conduisirent celle-ci à la famine qui devait paver la voie de la Renaissance. Sur la centaine de disciples qui avaient les premiers franchis la porte d'Arkhémia, seule une demi-douzaine devait échapper à cette tempête.

Le temps guérit les blessures et le Glorieux Alliage forma de nouveaux disciples auxquels il inculqua une logique moins conquérante de l'alchimie, plus axée sur la découverte et le respect de la matière. Le temps venu, ils ouvrirent à nouveau les portes du temple de la Turba Philosophicorum, pour révéler une Arkhémia fragmentée où les microcosmes survivants gravitaient autour d'un soleil mort.

De nos jours, une quarantaine de nouveaux microcosmes ont été créés et flottent autour du soleil noir d'Arkhémia. Sur ceux-là, une vingtaine sont en activité et abritent des Démiurges qui les cultivent comme des jardins. D'autres alchimistes montent parfois des expéditions vers les mondes fragmentés dans l'espoir d'en apprendre plus sur l'histoire de leur art et afin de ne pas reproduire les erreurs passées. Certains ne reviennent jamais.

DE LA NATURE D'ARKHÉMIA

Où ?

Grave question que celle-ci. Où se trouve Arkhémia ? Les Pérégrins d'entremonde ont déjà déterminé que ce monde n'était ni un Akasha, ni une Antiterre. En effet malgré les quelques Rives et Tourbières connues présentant des analogies communes avec la troisième science occulte, aucun autremonde n'a jusqu'ici possédé l'incroyable réaction d'Arkhémia uax substances alchimiques. La raison en est qu'il ne faut pas chercher Arkhémia ailleurs, il faut la chercher ici.

Arkhémia est au centre de la matière. Dans l'espace infinitésimal qui se glisse entre protons et neutrons des atomes, entre les quarks et les gluons . Là se trouve cet univers subtils, omniprésent et pourtant inaccessible. L'Alchimiste Aerion de l'Etoile a supputé qu'Arkhémia représentait la matière noire, cette matière indétectable et composant la majeure partie de la masse de notre univers.

Comment l'atteindre

Le seul moyen connu de pénétrer en Arkhémia est d'y être invité. Cette invitation passe, le plus souvent, par la visite d'un membre du Glorieux Alliage qui invite un alchimiste à le rejoindre pour être formé au Grand Œuvre. Le Néphilim se voit offrir une clé d'argent qui lui permettra d'accéder au consilium de la turba philosophorum à partir de son laboratoire.

Cette clé lui permet aussi d'accéder au palais de son Tuteur, bien que cette voie soit l'une des moins sûres.

Enfin, mais cela est moins connu, il existe six autres portes pour accéder à Arkhémia, des lieux naturellement en résonnance avec les substances alchimiques. La cathédrale d'Amiens en est un, et autorise l'accès à quiconque possède la clé d'argent et ouvre une porte sculptée dans un mur. Les autres sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

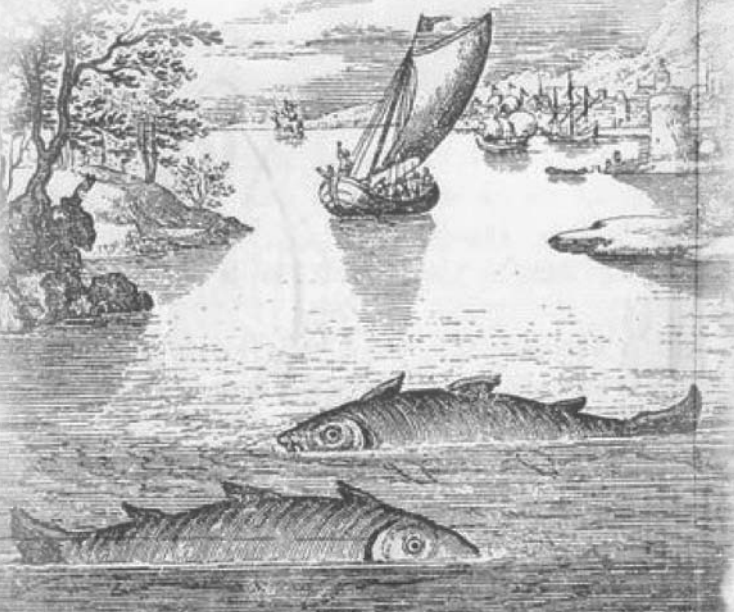
DES SCIENCES OCCULTES EN ARKHÉMIA

Arkhémia est faite de Ka-éléments bien plus purs que ceux du monde matériel, dépouillés de toutes les analogies liées à la science « moderne » et à la technologie ou à toute activité humaine. Il est donc impossible d'y employer toute chaîne analogique basée sur des mots tels qu'attraction, joie, voiture, ... Par contre des chaînes analogiques n'employant que des termes liés à la matière fonctionneront normalement.

La Kabbale peut également être employée, mais Arkhémia est « éloignée » de tous les autres mondes que Sohar. Seules les Invocations liées aux créatures de Sohar y sont donc possibles. Étonnamment les entités du Zohar ignorent tout d'Arkhémia et sont incapables de s'y manifester.

Les sciences occultes des Sélenim ne fonctionnent pas ailleurs que sur les terres perdues (cf plus bas) et ces derniers voient leur entropie doubler en dehors de ces lieux.

Les Arkaim fonctionnent normalement en Arkhémia si ce n'est que leur Cœur se charge naturellement d'une puce de chaque Ka-Element – terre, lune, eau, feu et air - par heure de présence, ce qui tend à les rendre instables



LIEUX

GÉNÉRALITÉS

Comme dit précédemment, Arkhémia se présente sous la forme d'un ensemble de microcosmes gravitant autour d'un soleil mort. Chaque microcosme est un « île » flottant dans le vide d'un espace infini. Les autres microcosmes apparaissent dans le ciel nocturne comme des étoiles ou, pour les microcosmes les plus proches des lunes. Il est au demeurant possible d'en observer les plus proches au moyen de télescopes.

En vérité chaque microcosme « actif » est situé au cœur de l'athanor de l'alchimiste qui l'a fondé et le pourquoi de cette apparence de « système » céleste à sans doute plus à voir avec la symbolologie alchimique qu'avec la science.

La lueur du soleil noir est trop faible pour éclairer les microcosmes aussi les alchimistes ont-ils créés mille ruses pour éclairer leurs microcosmes. Certains ont assuré à leurs créations chaleur et lumière en opérant une ouverture entre l'athanor et le creuset afin que la lumière de ce dernier éclaire leur univers. D'autres ont mis en circulation des micro soleils sur une orbite autour de leurs créations. Des moyens plus étonnants ont été mis en branle dans certains microcosmes.

Notons la nature « finie » des microcosmes. A sa création un microcosme ne dépasse pas les 20 km de rayon et il faut bien des efforts à son créateur pour agrandir son univers (cf supra). Le voyageur qui déciderait de dépasser ces frontières se retrouverait dans des brumes lunaires étranges qui déboucheraient sur son apparition dans le laboratoire même où est confiné le microcosme et, de là à sa mort vraisemblable tant la transition entre le micromonde arkhémique et le monde réel est effroyable. Toutefois des expériences spagyriques ont été lancées depuis la redécouverte d'Arkhémia pour créer des nefs capables de se déplacer entre microcosmes afin d'explorer les microcosmes les plus anciens, ceux d'avant la redécouverte.

LE CONSILIUM

Le Consilium, ou chambre de l'Assemblée est le premier lieu que contemple un alchimiste ayant atteint de le troisième cercle. C'est un grand amphithéâtre de style grec à la coupole ornée d'une fresque représentant un soleil flamboyant entouré des planètes du système solaire. Seule la terre manque mais un observateur attentif pourrait voir qu'elle est fondue avec le disque solaire. Six trônes sont dressés sur la chaire centrale – un pour chaque membre du glorieux alliage et un pour l'absent, Ka-Noun. Douze portes enfin s'ouvrent dans le corridor qui surplombe la salle et mène vers douze microcosmes différents, selon un rythme qui échappe à la plupart des initiés.

Le Consilium n'est visité que lors de l'intronisation d'un nouveau membre de la Turba Philosophorum. Il est alors coutume que tous ses membres se rassemblent sous l'égide des cinq maîtres de l'alchimie pour décerner la clé d'or au nouvel arrivant. Le reste du temps c'est un lieu secret et silencieux qui ne voit guère de passages autres que ceux des intriguants qui y voient un lieu central pour se rencontrer.

LA FORTERESSE D'AIRAIN

Perdue dans les ténèbres et le silence, la forteresse d'Airain attend ses proies. Les voyageurs qui franchissent la porte métallique en fondant deux Métaux dans leur Athanor découvrent la salle du trône de ce qui fut autrefois le palais arkhémique du Lion vert. En ce lieu aux proportions cyclopéennes attendent des salles de banquets silencieuses, des armureries où dorment des légions de golems et des armes inconnues, des forges dont les vasques de métaux fondus rougeaient encore et des bibliothèques et des musées renfermant les trésors du plus grand guerrier de l'histoire secrète. Tout indique que cette forteresse fut évacuée en un jour et que moultes merveilles y reposent encore et pourtant c'est surtout la mort qu'y trouveront les voyageurs. A peine entrés le sol de marbre commence à résonner de cliquetis alors que les soldats automatiques du Lion vert se lancent sur la piste des intrus. Obéissent-ils à une commande oubliée du grand général ? Furent-ils subvertis et laissés là par l'ennemi que choisi de fuir le plus belliqueux des alchimistes ? Plus personne ne le sait, mais la menace est tangible tant les hordes innombrables de guerriers mécaniques de toutes tailles sont dangereuses...

LES TERRES PERDUES

Autre lieu de mauvaise réputation, les terres perdues sont l'un des plus grands microcosmes qui orbitent autour du soleil noir. Cette terre sans soleil est un éternel lendemain de bataille. Là, sous un ciel où brillent les seuls microcosmes éloignés git une terre dévastée, couverte de cratères et de lacs acides. Des bâtiments et des temples effondrés attestent que cette terre fut autrefois un lieu de civilisation et de grandeur : amphithéâtres, colonnades et autres châteaux forts, tous aujourd'hui réduits à l'état de ruines. Il semble que l'événement qui ait conduit à l'abandon d'Arkhémia à la fin du moyen âge se soit passé ici. Du reste c'est le seul endroit de tout Arkhémia où l'on puisse trouver des traces de Lune Noire et d'orichalques, se manifestant toutes deux sous la forme de substances alchimiques inconnues des alchimistes modernes.

Les terres perdues restent un mystère car il est difficile de les investiguer : le climat y est instable et soulève fréquemment des tempêtes de poudres alchimiques instables, quand ce ne sont pas des golems de mercure ou d'or liquide qui se réveillent d'un sommeil millénaire pour s'affronter ou exterminer les voyageurs imprudents. Plusieurs fois on a vu les microcosmes d'alchimistes entrer en collision avec les terres gastes, événements inéluctablement suivis du réveil de machines de guerres anciennes qui se sont lancées à l'assaut des microcosmes innocents.



GOG ET MAGOG, LES ROYAUMES RIVAUX

Parmi les plus grandes rivalités qui puissent exister entre immortels, combien en sont-elles qui naissent parmi les frères de Ka, ces Immortels nés des mêmes Nexi dans les âges anciens. Les alchimistes nommés Ur-Kog et Mak-Kog en sont un exemple extrême. Ces deux Faerim autrefois quasi-jumeaux eurent un différent au cours du Compact Aeonien qui dégénéra au fil des siècles en une rivalité effrénée. Cherchant tour à tour qu'ils étaient meilleurs l'un que l'autre, les deux Adoptés du Pape se défîrent sur les terrains de la magie, du culte, jusqu'à découvrir l'Alchimie domaine dans lequel ils brillèrent au point d'atteindre le Grand Œuvre.

Il semble que les affinités élémentaires qui lient les deux Hydrims se ressentent sur l'harmonie de leurs microcosmes. En effet les deux terres orbitent l'une autour de l'autre et apparaissent dans leurs ciels respectifs comme des lunes de couleur ambrées.

Gog, le royaume d'Ur-Kog est une jungle touffue qui ne semble pas avoir de sol. Toutes les créatures vivent ici dans les branches des arbres entre lesquelles sont tissées des cités suspendues. La lumière qui illumine le microcosme lui vient d'une race prolifique de lucioles géantes ainsi que de la lune de Magog, symbole de mal pour les habitants. Ur-Kog se présente comme le modeste shaman d'une tribu mais use de ses grands pouvoirs sur le microcosme pour incarner secrètement toute une variété d'esprits ancestraux.

Magog, au contraire, est un désert aride dont les sables luminescents subissent l'influence de la lune de Gog sous forme de marées qui emportent les habitations de ses habitants. Ces derniers vivent donc dans des nefs qui voguent sur le sable en emportant le peuple inféodé au grand stratège, Mak-Kog. Ce peuple, organisé comme un empire, traque impitoyablement les quelques tribus de Gog parvenues il y a quelques siècles sur Magog lorsqu'un arbre vint à grandir jusqu'à la seconde lune. Voués à détruire les magogiens, les gogiens finirent par s'implanter dans les recoins du désert où ils plantent désormais les graines d'arbres géants qu'ils ont emporté avec eux.

La lutte entre Ur-Kog et Mak-Kog est en train de tourner. Autrefois capable d'envahir le microcosme de son rival au moyen de ses arbres géants, Ur-Kog est désormais poussé à la défensive alors qu'à chaque pleine lune terrestre des fragments de Magog sont arrachés à son sol pour être apportés par la marée lunaire sur Gog. Ces fragments contiennent presque toujours des nefs de guerriers magogiens armés jusqu'au dents. Pire encore, le contact du sable luminescent embrase les arbres de Gog et y déclenche des incendies meurtriers. Il semble que la cause de l'ascendant de Magog soit à chercher dans les étranges pyramides gravées qui surgissent parfois des sables à la faveur des marées. Mak-Kog passe de plus en plus de temps à étudier celles-ci et, depuis qu'il les a découvertes, en a déduit des Œuvres terrifiantes.



LE GRAND ŒUVRE

CRÉER SON MICROCOSME

Une fois le Grand Œuvre atteint, chaque Alchimiste commence à créer les formules spécifiques à son parrain du Glorieux Alliage, les Grands Œuvres. Certains Alchimistes en restent à cette vision de l'Alchimie. Les autres, ceux qui se penchent vers Arkhémia, découvrent que la véritable raison de ces Œuvres est de déclencher les réactions en chaînes qui permettent de créer et de faire grandir leur microcosme.

En termes de jeu, tout Alchimiste du troisième cercle peut créer de nouvelles formules de Grand Œuvre, lesquelles servent à développer son royaume arkhémique. Le microcosme, au début un simple grain de matière confié par son parrain à l'Alchimiste, devient alors plus grand, gagne lumière, et vie... et cette vie, qui grandit souvent de façon incontrôlée, apporte ses fruits sous la forme de catalyseurs inconnus sur Terre et d'un antique savoir oublié.

Voici quelques exemples de formules fondatrices que peut créer un alchimiste du Grand Œuvre pour construire son jardin arkhémique. Ces formules sont créées selon les règles normales de Nephilim : Révélation. Elles ont des effets atténués sur Terre mais ne dévoilent leur véritable pouvoir que sur Arkhémia.

Le Verbe originel du second Jour.

Processus : Androgyne **Elément :** terre

Difficulté : Assez Difficile

Support : 100 m² / microcosme

Durée : un an / permanent

Catalyseurs :

Substance : une substance argileuse à l'odeur d'humus et à la couleur noire

Utilisée dans le monde réel cette substance permet de rendre une terre fertile. Toute plante se trouvant dans l'aire d'effet se met à pousser deux fois plus vite et portera sans maladie ni parasite le maximum d'une récolte « naturelle ».

Planté dans le sol d'un microcosme (ou enroulé autour du grain de matière primordial), la substance se fond dans la terre et, dans un bref tremblement de terre, entraîne une extension de celui-ci. La terre se génère autour du point de plantation et repousse de dix kilomètres les frontières du microcosme.

Notons que la génération de cette substance occupe le creuset du laboratoire pendant une année entière au cours de laquelle il est impossible de générer d'autres substances.

Il existe des formules semblables à celles-ci pour doter un microcosme d'air, d'un sol végétal ou d'un océan. A part peut-être l'élément elles ne diffèrent guère de celle-ci, qui est la plus connue.

Le mariage alchimique des amants disjoints

Processus : Cinabre

Elément : Lune

Difficulté : Difficile

Support : deux objets / deux microcosmes

Durée : permanent

Catalyseurs :

Substance : une substance métallique de deux teintes distinctes, lesquelles se mêlent en son milieu (un peu comme un symbole taiji)

Utilisée dans le monde réel, cette Formule permet de joindre deux objets se touchant à l'échelle de leurs atomes même. Il devient alors extrêmement difficile – et toujours domma-geable – de séparer ces deux objets qui n'en font plus qu'un.

En Arkhémia cette Formule permet de joindre deux microcosmes afin de n'en former qu'un seul. Cette jonction n'est souvent pas sans effet car outre les effets « naturels » de cette jonction (perturbation des marées, tremblements de terres, modification du climat,...) ce sont les natures même des deux microcosmes qui se joignent. Cette opération a donc des conséquences souvent imprévisibles mais est parfois tentée par des alchimistes ambitieux car elle est souvent accompagnée de l'émergence de réminiscences (voir plus loin).

Notons que l'utilisation de cette formule nécessite que les deux microcosmes soient déjà en contact. Il existe une formule de Chrysopée qui permet de modifier l'attraction entre les microcosmes pour les faire se rapprocher, voire se percuter. Toutefois aucune tentative n'a laissé aux alchimistes suffisamment de contrôle pour que ce processus se fasse sans catastrophe, aussi cette Formule est elle désormais interdite par l'Assemblée.

La création de cette Formule accapare pendant un mois l'alambic du laboratoire de l'alchimiste. Il lui est donc impossible de l'utiliser pendant ce temps.

L'orbe paliative du cœur enténébré

Processus : Androgyne

Elément : Feu

Difficulté : Difficile

Support : la substance/ un microcosme

Durée : 1 heure / un an

Catalyseurs :

Substance : une petite braise sphérique de la taille d'un pouce

Dans le monde réel, cet Androgyne ne fait qu'illuminer une zone de dix mètres de rayons avec une lueur semblable à celle du jour. Utilisée en Arkhémia toutefois elle donne à un microcosme le moteur même de la vie : la lumière. L'Androgyne s'élève dans le ciel pour y devenir un petit astre dont l'alchimiste choisit le cycle lors de la création de la Formule. Toutefois son effet n'est pas permanent et il faut supporter le petit soleil. La version la plus commune de la Formule nécessite que l'Alchimiste sacrifie un point de Ka par an à son Soleil pour le maintenir en vie. On a toutefois vu des Alchimistes modifier leur création afin que les habitants du microcosme sacrifient des cœurs à l'astre afin que ce dernier ne perdure.

La distillation de cette formule accapare la Forge du laboratoire alchimique pendant un an au cours duquel aucune autre Formule ne peut être entreprise.



Le mot rouge du désastre

Processus : Escarboucle

Élément : Feu

Difficulté : Assez Difficile (-2)

Support : un objet de moins d'1 mètre cube/ un microcosme

Durée : permanent

Catalyseurs :

Substance : une petite sphère d'un noir abyssal

Pour qui emploie cette sinistre Formule dans le monde réel, un objet non vivant quel qu'il soit tombe en fine poussière grise. Si par contre c'est au centre d'un microcosme que la formule est brisée, là où son germe originel fut utilisé pour faire grandir le microcosme, c'est la fin de ce dernier. Alors que le centre s'effrite, des tremblements de terre agitent le microcosme, ses plantes dépérissent et ses habitants meurent. En quelques heures un gouffre béant apparaît au centre du microcosme lequel avale les terres environnantes à un rythme effréné. En quelques jours le microcosme n'est plus.

Il n'existe aucune façon d'arrêter cette Formule et même l'utilisation du Verbe originel du second Jour ne fait qu'en retarder l'échéance. On parle toutefois de machines étranges situées au centre des forteresses du Glorieux Alliages, desquelles de nouveaux germes furent extraits par les rares fous à avoir osé s'y aventurer – et à en être ressortis. S'il est un moyen de sauver un microcosme maudit par le mot rouge du désastre, c'est dans ces lieux silencieux qu'il faut le rechercher.

Créer cette Formule fait immédiatement baisser d'un niveau complet le degré d'Initié de la Forge du laboratoire qui l'a produite.

Le Cocon entrouvert de l'Embryon divin

Processus : Androgyne

Élément : Eau

Difficulté : Difficile (-2)

Support : - /

Durée : permanent

Catalyseurs : **Substance :** un petit œuf de na-
cre

L'œuf créé par cette Formule n'a aucun effet dans le monde réel, dans lequel il dépérit fort vite. Si toutefois l'alchimiste le veille dans son laboratoire, en le réchauffant dans sa forge ou son Creuset, en l'abreuvant de son Alambic, ... l'œuf donne naissance au bout d'une année complète à un mâle et une femelle d'une espèce déterminée par l'alchimiste à la création de cette Formule. Ces individus sont créés sur le format d'un Simulacre de Nephilim - avec le même nombre de points de caractéristiques – mais ne pourront apprendre que les traditions et les Compétences que l'Alchimiste pourra leur enseigner. Ils n'ont toutefois aucun Ka-Soleil.

Naturellement fertiles, ils donneront naissance une espèce animale ou humaine qui ira peupler le microcosme de l'Alchimiste – notons que ce dernier devra faire preuve de prévoyance pour établir un écosystème viable car il n'a aucun contrôle particulier sur les espèces qu'il créé.

Plusieurs autres Formules découlent de celle-ci, certaines visant à fortifier les membres d'une espèce – augmentant une de leurs caractéristiques ou les dotant de sens ou de capacités supplémentaires – d'autres permettent de les convoquer temporairement dans le monde réel pour accomplir les desseins de l'alchimiste.

Comme l'on peut s'en douter à sa description, le lancement de cette formule accapare le laboratoire entier de l'alchimiste pendant une année complète.

DES FRUITS DE LA CRÉATION

Au vu du temps et des sacrifices nécessaires à la création d'un microcosme on peut s'interroger sur les raisons qui peuvent pousser un alchimiste à vouloir créer un microcosme. Outre l'attrait même de la création démiurgique et de l'étude d'un monde privé, les microcosmes offrent deux avantages aux alchimistes qui les cultivent : ils permettent la création de catalyseurs inconnus dans le monde réel et permettent d'en



DE L'ALCHIMIE EN ARKHÉMIA

Qu'on le veuille ou non, Arkhémia est fortement liée à l'alchimie et toute utilisation de cette science occulte a des impacts sur le monde secret. Sans qu'il soit possible de quantifier ceci en termes de règles, toute utilisation de l'alchimie dans le monde réel laisse une « trace » en Arkhémia. En particulier tout objet ou individu détruit renaît en Arkhémia, souvent sous une forme symbolique. Ceci peut attendre la création du microcosme dans le cas où un alchimiste n'a pas encore touché au Grand œuvre mais c'est une fatalité. Si l'alchimiste arpente son royaume, il pourra ainsi constater que plusieurs de ses vassaux portent les visages de templiers qu'il défait autrefois au moyen d'une poudre incandescente, ou que les racines du grand arbre qui pousse dans le jardin de son palais dessinent le visage d'une ondine qu'il a souvent soigné. Dans leur immense majorité les individus ainsi réincarnés en Arkhémia ne gardent aucun souvenir de leur incarnation passée.

On a vu cependant des réminiscences plus graves advenir. Ainsi après avoir s'être fait une spécialité d'utiliser le Gaz de la Coction de l'œuf pour combattre le Temple, un alchimiste peut découvrir l'apparition d'une nouvelle foi chez son peuple, dont la hiérarchie et le dogme ressemblent à celui des templiers, bien que sa symbolique soit orientée vers les marais et la pourriture.

Meneur, ceci n'a pas pour but de pénaliser vos joueurs en les dissuadant d'utiliser l'alchimie. Cette touche sert juste à rappeler que les microcosmes reflètent la magie de l'alchimiste qui les a créés.



apprendre plus sur l'origine d'Arkheimia au travers des réminiscences qui y apparaissent parfois.

Les catalyseurs

L'un des avantages d'avoir un monde privé est que les lois naturelles y sont souvent différentes de celles du monde réel. Qui dit loi différentes dit substances différentes. Il en va ainsi avec les microcosmes dont l'une des fonctions chéries des alchimistes et le fait qu'au gré des mariages alchimiques et des lois étranges qui y règnent apparaissent parfois des catalyseurs inconnus dans le monde réel. Ces catalyseurs étant nés du terreau fertile d'Arkheimia - cosmos au cœur même du processus alchimique – ils possèdent souvent un pouvoir inconnu des catalyseurs « profanes » voire offrent la possibilité de créer des Formules impossibles sans eux.

Pour simuler ceci on considère que pour chaque Formule ayant contribué à la fondation du microcosme le joueur a le droit de décrire un catalyseur spécifique à son microcosme. Il doit s'agir d'une substance inconnue, voire impossible à obtenir dans le monde réel. Feuilles d'écume, plumes enflammées, cornes d'animaux inconnus ou cristaux organiques, au joueur de décrire la merveille qui éclot dans son univers et au meneur d'en imaginer la correspondance symbolique. L'alchimiste doit alors expérimenter comme avec un catalyseur profane pour créer ses Formules exploitant son pouvoir avec le bonus suivant :

le catalyseur offre un bonus d'une colonne à un effet d'une Formule préexistante dont le thème est en accord avec sa nature. Par exemple la fleur d'écume pousse là où les sables de Magog se retirent sous l'influence des marées lunaires. Elles laissent dans leur sillage une écume de poussière où poussent des fleurs dont les pétales fragiles sont faits d'eau. L'alchimiste qui parvient à récolter ses fleurs délicates avant les animaux assoiffés de la planète peut les incorporer dans toute Formule visant à détruire l'eau ou l'humidité pour en diminuer la difficulté d'une colonne ou pour augmenter d'une colonne les dégâts faits à un être vivant (par déshydratation,...). Ou,

Certains effets échappent à l'alchimie « classique » mais deviennent possibles grâce à certains catalyseurs.

Notons qu'un alchimiste ne peut récolter chaque année qu'un nombre de catalyseurs exotiques égal à son niveau d'Initié.

Les réminiscences

Avant qu'Arkheimia ne soit redécouverte, elle existait sous une autre forme. La trace en est présente dans les monolithes et les monuments qui émergent parfois au gré des opérations alchimiques sur les microcosmes. Quel alchimiste n'a pas lancé une Formule pour faire naître un océan dans son univers et voir apparaître dans les eaux de ce dernier un phare noir à l'architecture inconnue ? Quelle forêt n'a pas été créée déjà ancienne avec en son centre une cour des miracles aux allures de jardin des délices de Jérôme Bosch. Quelle tombe n'est pas apparue dans un désert nouvellement créée, remplie de chevaliers médiévaux appariés à des golems équestres inactifs... quand ces derniers ne prennent pas vie pour s'attaquer aux habitants du microcosme innocent ?

En termes de règles, quand un alchimiste utilise une Formule fondatrice sur son microcosme, le meneur peut lancer un dé afin de déterminer si une réminiscence n'apparaît pas parmi les changements réalisés.

Sur un résultat de 1, la réminiscence est un phénomène globalement positif ou neutre dont les effets pourront être déterminés en jetant un dé sur la table suivante.

Sur un résultat de 20 la réminiscence est un phénomène néfaste portant en lui les vestiges de la catastrophe qui plonge Arkheimia dans les ténèbres et la guerre à la fin de l'ère médiévale. Il peut s'agir de cohortes de golems hargneux, d'un hideux construct alchimique lié à la Lune noire voire d'une maladie ancestrale qui contamine les habitants du microcosme.

RÉMINISCENCE POSITIVE

1 - 2	Rituel ancestral
3 - 5	Fondation inconnue
6 - 8	Formule oubliée
9 - 12	Information occulte
13 - 15	Artefact
16 - 20	Vestige du passé

Rituel ancestral : la Réminiscence contient en son sein les indications d'un ancien culte alchimique vénérant les membres du Glorieux Alliage. Le rite, qui ne peut être accompli qu'au sein de la Réminiscence, permet à celui qui l'accomplit de gagner gratuitement un niveau complet de Basaltisme ainsi que deux puces de Ka.

Fondation inconnue : la Réminiscence est un Focus contenant une Formule fondatrice inconnue de l'Alchimiste.

Formule oubliée : la Réminiscence est un Focus contenant une à six Formules inconnues dans le monde réel.

Artefact : la Réminiscence contient un ou plusieurs artefact de Spagyrie aux pouvoirs étranges.

Information occulte : la Réminiscence n'a pas de valeur en elle-même, si ce n'est historique, mais contient des textes ou des fresques jetant quelques lumières sur les mystères des premiers temps d'Arkheimia. Ceux-ci peuvent être :
la raison de l'extinction du soleil d'Arkheimia
les conflits qui ont mené à l'abandon d'Arkheimia
les origines du Glorieux Alliage
l'existence ou non de formes d'alchimie liées au soleil, à la lune noire et à l'orichalque.

Les ordres de chevalerie alchimiques du moyen-âge.

La vérité sur l'existence de la Reine noire, un membre du Glorieux alliage aujourd'hui disparu.

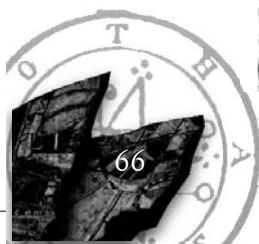
Vestige du passé : la Réminiscence est trop endommagée pour être d'une quelconque utilité mais reste un témoignage d'un temps ancien.



LE PROJET EXODE SIDÉRAL

Si l'on replace dans le contexte du conclave l'annonce du projet Exode sidéral, il faut conserver deux éléments à l'esprit. Tout d'abord, cela représente le cœur de la révélation d'Akhenaton, le Kwisach Haderach, donnée aux Elus. Ces derniers sont, pour l'essentiel, les Princes ou leurs messagers, une poignée d'autres acteurs (les futurs Cavaliers, et autres selon les campagnes), et enfin, les Bohémiens. Ensuite, l'annonce de la venue de l'âge des porteurs de Ka-Soleil, combiné avec la multiplication des ennemis des Nephilim (Mu, le 666, Sauriens...) postule que cela entraîne la nécessité de cette fuite vers les origines, mais que le projet n'étant pas prêt, un grand nombre de quêtes restent à mener : retrouver Prométhée, guider les premiers pas des Ar-Kaïm, explorer le Graal primordial, renouer avec les Exilés (Shen, Wowakan...)... Cette seconde partie représente, sans trop d'erreurs possibles, l'encouragement qu'Akhenaton fait aux Nephilim à dire adieu à la Terre.

Dire adieu, fuir, abandonner la Terre, partir avec le poids du passé, la culpabilité pour certains, le goût amer de l'échec pour d'autres... L'enthousiasme d'une poignée va embraser la société des Nephilim, et c'est le monde qui change. Pas un ne restera indifférent, qu'il soit pour ou qu'il soit contre, et depuis longtemps le peuple des Ethers n'avait plus été secoué d'une manière aussi radicale. Depuis longtemps, peut-être, ne s'était-il pas senti aussi vivant. L'enjeu est de taille, les implications du projet, vertigineuses, et cette fois-ci, le guide des Nephilim paraît dément aux yeux de beaucoup.



LES ARCANES MINEURS

ÉPÉE

L'échelle de réaction des Mystes ira de l'incompréhension totale (approche de la Grande Année, ignorance de la Révélation...) à l'opposition farouche et brutale à ce projet. Cela pour deux raisons. D'abord, parce qu'ils se méfieront d'une fourberie d'Akhenaton, du genre de la Quête des origines puis un retour glorieux gorgé d'une sagesse divine suprême. Ensuite... par désarroi : les Mystes ont viscéralement besoin des Nephilim pour exister. Ce sont leurs dieux à abattre, à soumettre, à copier, à haïr, à vénérer... bref, toute l'ambiguïté fondamentale du rapport Épée/Nephilim va éclater et secouera toutes les liturgies.

Par contre, ils tenteront d'infiltrer ou de suivre le projet de récupération de Prométhée afin de l'enlever une fois libéré : c'est un aveu d'échec face à l'Omphale de NeoDelphia et à leurs doutes devant l'apparition des Révélés qu'ils n'ont su ni prévoir ni anticiper et qui les blesse profondément.

BÂTON

Les Templiers ne chercheront en aucun cas à comprendre les tenants et les aboutissants : ceci est un projet fédérateur des Nephilim dans leur ensemble, qui plus est, né des ruines de leur Grand Plan. Cela représente donc, pour les Nautes, un moyen de se donner un nouvel objectif global.

Par extension, au vu des moyens engagés par les Arcanes majeurs, et comme des installations de haute technologie humaine vont devoir être infiltrées, détournées, le nombre de heurts va aller croissant. La méfiance et l'incompréhension vont grandir dans un contexte de « mieux vaut prévenir que guérir ».

La frange fluctuante du Temple, comme les Chevaliers-rêveurs de Larménus de Jérusalem, va multiplier les contacts positifs avec les Etres Ka, face aux mêmes ennemis (666, Invasion fuligineuse...). Ils percevront le projet, au pire, comme une lâche défection. Cela dit, ils ne peuvent, ni ne veulent, faire marche arrière, et continueront donc le combat.

COUPE

La R+C ne veut, ni ne doit s'opposer à une telle visée. Globalement, le message est clair, Akhenaton a compris le statut sursitaire des Nephilim, des parasites en fin de parcours et offre à son peuple le moyen de tenter de s'adapter, de survivre une ultime fois et de quitter la Terre dignement.

Ainsi, si localement, les oppositions, la méfiance et l'incompréhension perdurent, les années à venir vont voir le rapprochement et l'ouverture de certains collèges vers les Nephilim, afin de recueillir les dernières paroles d'un peuple qui aura bientôt disparu.

A très haut niveau, Ram et ses proches préparent le combat et réparent les erreurs engendrées par l'Apocalypse, alors la méfiance face à de possibles méfaits pour alimenter le projet d'Akhenaton est de mise.



Soyons clairs : tout ceci semble tellement bien servir les plans des R+C que l'on commencera à murmurer que lors de sa confrontation avec Ram pour le vol des pétales, Akhenaton a été en partie converti par son adversaire... Mais bien peu diront ceci à voix haute...

DENIER

La Synarchie sera, au final, en vertu de réflexions idéologiques claires, un ennemi des plus acharné et méthodique du projet, mais du projet seul. La Pierre angulaire ne peut pas comprendre le projet, ni l'intégrer à l'Equation. Elle ne perçoit que des conséquences imprévisibles et incalculables pour l'avenir de la Terre (départ des êtres des Eléments, énergie engendrée, champs bouleversés, vide laissé, guerres de désarroi...). D'autant que, fatalement, les Nephilim illuminés vont lui faire partager leur désarroi, leurs sentiments ambigus, renvoyés comme tout un chacun devant le mur de sa vision des origines, de sa psychologie la plus enfouie... et n'aideront pas la Pierre angulaire à percevoir ce projet sous un jour favorable.

666

A des titres divers, au final, la Fraternité ne s'opposera pas fondamentalement au projet : soyons d'accord, c'est du pain béni pour eux. Les Nephilim vont être divisés, pris par la fièvre du départ, secoués par les déceptions, les espoirs... Leur audience va progresser chez les nihilistes, les déçus, et ils vont plutôt tenter de se refaire une virginité, afin de rétablir des réseaux ambigus d'influence.

Par extension, toute la puissance de leurs facultés de manipulation va fonctionner à plein régime, ils vont, localement et opportunément, saboter des parties du projet, puis tenter de faire converger sur les Princes et les Arcanes dominants les rancœurs.





LES ARCANES MAJEURS

Note préliminaire : *Les Arcanes ne sont pas monolithiques et, face à un tel choc, la faible cohésion de la société Nephilim va voler en éclat, le mouvement de remise en question des Princes va exploser, d'autres vont se resserrer autour de leurs chefs. Il y a les Princes qui étaient au Conclave, ceux qui mentiront, ou qui seront débordés par leur base, enthousiaste ou réfractaire. Bref, c'est le chaos, et concrètement, chaque Arcane obéissant aux impératifs du projet ne parviendra, au final, qu'à engendrer un ou deux groupes internes engagés à 100% dans celui-ci.*

O LE MAT

Une fois Moor à l'abri avec les Bohémiens dans les jardins de Phu, le bateau princier ira saluer l'avènement de ce merveilleux projet par une bénédiction à leur image : afin d'annoncer la future réussite du monde, les Initiés de Moor se jetteront dans leur propre effondrement en lançant la Nef dans l'espace sidéral, rejoignant dans une ultime ironie ces Ethers vers lesquels chacun tournera son regard. Portés par leur foi et par la folie des gourous de l'Arcane, ils deviendront le point oméga de la Quête sidérale, la nouvelle étoile du berger, rappelant à chacun la folie et la démence de ce projet, une lumière froide et isolée dans le vide, loin du Graal Primordial.

I LE BATELEUR

À l'instar d'autres Arcanes, « proches des humains », il est évident que les avis sont partagés. D'abord, l'enthousiasme car Akhenaton remet les hommes en avant et réhabilite Prométhée dans la grandeur de ses choix. De plus, l'ère est au contact (Qiyas, Ar-Kaïm...) et les adoptés s'épanouissent. Mais l'euphorie retombera et concrètement, la grande question reviendra : qu'avons-nous fait, quel était notre rôle, pourquoi initier les hommes, puisqu'ils grandiront désormais sans nous ? A ce moment, ils se tourneront vers leur Prince mais, pour la première fois, le Pagad fera défection. Troublé, mélancolique, il participera à la recherche de Prométhée puis, la boucle étant bouclée, il estimera que son rôle est achevé ainsi que celui de son Arcane.

II LA PAPESSE

L'Arcane est très gêné : elle se doit de suivre le projet : fournir le savoir, les rituels, organiser les recherches, achever le projet Babelscape... car il est le « bon élève » des Arcanes. Le Prince a parfaitement compris et accompli sa Quête, puis l'a formalisé pour ses Adoptés, et les enseignements d'Akhenaton ont été suivis. De plus, l'une de leurs Figures tutélaire, Hermès, semble confirmer la révélation d'Akhenaton. Mais, leur attachement à l'esprit de la Quête, la souffrance de leurs vies passées à protéger et à contempler leurs herméthèques les éloignent de l'enthousiasme fondamental que tous leur prêtent... Bref, ils doutent, profitant et rallongeant la période charnière voulue par Akhenaton avant de lancer vraiment l'Exode.

III L'IMPÉRATRICE

Disons le tout de suite, Circé, cette fois-ci, ne veut pas faire les frais d'un soutien inconditionnel aux Adoptés de son Arcane. D'autant que pour faire oublier ses frasques, elle a endossé le rôle de l'intermédiaire des déçus et des peu convaincus pour les faire entrer malgré tout dans ce « fantastique projet »... qui sonne le glas de tous ses projets personnels. Elle s'est battue pour conquérir cette Terre, ce n'est certainement pas pour qu'elle l'abandonne aujourd'hui, alors que le combat lui semble enfin plus égal.

Cela dit, la majorité de son Arcane, désirant se refaire une virginité morale, va adhérer au projet par des biais divers, désordonnés et dangereux. On proposera notamment d'envoyer d'abord les Onirim sur la lune... pour faire un essai...

IV L'EMPEREUR

Comme il se doit, cet arcane sera très actif, à la fois pour le projet lui-même, mais aussi pour accompagner tous les objectifs secondaires et les explorations qu'Akhenaton a exposé. Ils soutiendront les Cavaliers, faisant oublier le relatif discrédit qu'ils leur ont infligé pendant le Conclave. De plus, la déception d'Akhenaton devant le manque de discernement des Princes a été comme un soufflet pour les Adoptés et ils tentent de se rattraper. Leur erreur sera de virer intransigeant et finir par forcer ou exclure tous les indécis et les opposants. À terme, ils se radicaliseront donc.

V LE PAPE

À l'issu du conclave et des actions de la Justice contre Apollon, celui-ci est contraint de partir enquêter sur la disparition du Roi de l'Orage. L'Arcane et les Avatars n'ayant aucun intérêt au retour de l'un ou de l'autre, complotent contre la réussite de cette quête. La plupart des autres Arcanes les considéreront comme un Arcane dissout. Leur seule participation au projet consiste en un rapprochement de plus en plus marqué avec les Mystères qui voient en eux les derniers Nephilim censés du monde.

VI L'AMOUREUX

L'Arcane, au grand étonnement de certains, va se jeter massivement dans l'accomplissement du projet : les Mythologues afin de trouver dans leurs Akasha des confirmations, des traces de l'Iz, des rituels atlantéens... les autres vont se laisser prendre par la fièvre, jouir intensément de leurs vies, de leurs aventures (voyages, quêtes, rencontre avec les Nephilim exilés, Shen et autres), puis se préparer au départ. Ils confirment par là, la prégnance de la blessure originelle indélébile qui anime leurs pentacles, la culpabilité qui gît au fond d'eux et, au final, après l'Apocalypse, un rejet discret d'un monde qui, bouleversé, change trop vite pour eux.



VII LE CHARIOT

L'Arcane fait partie des « gagnants » de l'Apocalypse. Ils sont prêts, le projet est dans leurs cordes, ils ont été confirmés par Akhenaton, la voie de l'humain est reconnue... Bref, ils sont les artisans du projet et lentement, ils supplanteront l'Empereur à la tête de la société matérielle des Nephilim. Cela dit, beaucoup ne se projettent pas dans la finalité de la vision d'Akhenaton : l'exode définitif, la probable mutation que cela engendrera en eux... En un mot, la fin de leur nature de Kaïm/Nephilim dans les courants de l'Iz. Ils se verront plutôt comme de nouveaux explorateurs, avec des bases sur le trajet, et dans leurs rêves, les artisans d'une conquête sidérale, plutôt qu'un exode aux relents de fuite, d'abandon.

VIII LA JUSTICE

Les Adoptés soutiendront le projet mais, ils dissèqueront tous ses aspects au prisme de la Balance... Puis, ils s'en détacheront lentement. En effet, rien n'indique dans la Balance la validité d'un tel projet, aussi radical. Ce seront les premiers à dire : « ce n'est pas parce que la théorie des cocons, de l'Iz, de nos origines est la Vérité que cela implique un retour à ces origines ». Pour eux, le débat est clos et ils penseront à tous ceux qui resteront et desquels ils vont se rapprocher. D'autant que Poliorcète, leur Prince, a cédé à Akhenaton et l'accompagne dans son projet de retour de Prométhée, et, qu'au final, il voudra le surveiller dans son futur rôle.

IX L'ERMITE

Ils savaient, ils attendaient, ils partiront... tous. Les seuls à rester seront ceux qui sont trop liés aux champs élémentaires locaux et qui, en quelque sorte, font partie intégrante de la trame du monde. Dans leurs méditations, ils ont compris que jamais ils ne redeviendraient des Kaïm, comme la venue des Révélés l'a confirmé et que, définitivement, l'âge des hommes s'annonçait. N'ayant pas le moindre doute, ils ne jetteront aucun regard derrière eux.

X LA ROUE DE FORTUNE

Voici leur apothéose... et leur anéantissement. La fin de l'Arcane est programmée : quelques calculs, enfin donner au projet le résultat de millénaires de recherches, puis rejoindre leurs Princes depuis longtemps partis dans les étoiles, préfigurant l'Exode sidéral. Un profond et ambigu sentiment de terreur va secouer les Adoptés, à l'image de leur Prince qui a refusé le Départ et qui se retrouve au pied du mur. Entrée d'Orion et les Draconides vont passer sur le devant de la scène, définitivement, préparant les bases avancées du projet... mais ils se garderont bien de quitter la Lune. Après tout, eux ne sont déjà plus sur la Terre.

XI LA FORCE

Radicalement, Merlin est contre, un point c'est tout ! Affectivement, culturellement (Arthur, le Sidhe...) il ne peut pas. Son rôle est clair : lutter contre les Mystes, les Khaiba, les Drakaons. Vu le contexte, il y a suffisamment de travail pour le millénaire entier. Le reste, c'est de la foutaise. Son domaine de Bretagne est fermé aux Cavaliers.

Par contre, en accord secret avec Ganesha, duquel il s'est rapproché pendant le Conclave, les Adoptés qui voudront s'aligner sur le projet, voir y participer, devront se rapprocher de la partie de l'Arcane installée en Corse, sous l'autorité du second Prince.

XII LE PENDU

Qui peut savoir avec les « Adoptés » de cet Arcane ? Ce qui est certain, c'est qu'en tant que grands absents, avec ceux du Jugement, ils doivent se sentir bien peu concernés par un quelconque nouveau projet fédérateur des Nephilim. Ils vont passer leur chemin, comme d'habitude.

XIII LA RENAISSANCE

Beaucoup, beaucoup trop de chantiers animent l'Arcane. Entre la voie du Bislaveret de la Lune et l'adoption des Selenim par les autres Lames, la voie d'Orkuz et sa réhabilitation de la nature guerrière anti-orichalque des Selenim, les Baals malmenés par la représentation du Dévoreur en leur nom au Conclave, les Adoptés ont du mal à présenter une réponse appropriée face à cet enjeu, qui, au final, ne concerne que très peu les Selenim. Peut-être un peu de déception : à quoi bon s'être sacrifié pour un peuple qui va fuir dans les Ethers face à trop d'adversité ?

XIV LA TEMPÉRANCE

A leur accoutumée, les Adoptés vont présenter un front uni de façade, proposant leurs compétences de partout, au sein de tous les projets où ces connaissances sont précieuses.

Il y a bien sûr les projets de type Noé, mais rapidement la question va se poser : pourquoi sauvegarder les essences biologiques de la Terre, si c'est pour la quitter ? Dans cette optique, le courant gaïen va se développer sur le souvenir de l'Arkana des Adorateurs de Kaïa et raviver, telle une lame de fond, un antique patrimoine : celui des Kaïm en tant que régulateurs, amplificateurs des champs élémentaires. En somme : la Terre n'aurait pas sa beauté sans la présence à sa surface des consciences issues « physiquement » des champs. C'est une voie d'espoir, dans laquelle vont se reconnaître bon nombre d'Orphelins et d'Adoptés proches de métamorphes météorologiques, primaires ou basaltiques, qui se moquent bien de savoir d'où ils viennent, mais bien plutôt de savoir où et pourquoi ils se sont battus depuis les origines.



XV LE DIABLE

Shaitan a été profondément meurtri par le Conclave (confrontation avec Akhenaton, révélation de la grossesse de Moor et de son idylle avec le Soleil...), et de l'autre côté, les chefs de son Arcane le débordent, le sentant affaibli. Concrètement, l'Arcane va donc continuer son opposition radicale et brutale, en faisant un formidable ennemi. Ils vont tenter de détruire Aggartha, Shambala et d'assassiner les deux jumeaux solaires. Et puis après...

XVI LA MAISON DIEU

Dracka a ressenti le Conclave comme une trahison irréparable : au moment où son Arcane obtenait des victoires coûteuses mais exceptionnelles face au Temple et aux autres Arcanes mineurs, toute la philosophie qui sous-tend cette lutte contre les Initiés et la stricte séparation avec les humains est balayé, les Princes la menant critiqués sévèrement. En résumé : le créateur des Arcanes et des voies occultes allant de pair ne propose comme Révélation que la fuite, en laissant comme guide à ceux qui restent son pire ennemi, Prométhée, qu'il devrait accueillir avec des mots d'excuses et de contrition. Mais Dracka est totalement pénétré de son rôle, et son Arcane toute entière derrière lui : donc, ils poursuivront coûte que coûte leur travail, seuls et isolés s'il le faut, sans un regard pour les fuyards du projet. Tout pourrait changer, cependant, car le doute et la déception ont laissé de singulières blessures, et si Prométhée, de retour, présentait un projet valable, Dracka et les siens pourraient, à long terme, retrouver une place à leur mesure.

XVII L'ÉTOILE

L'Arcane exulte, les préparatifs vont bon train, les rituels contenus depuis longtemps sont mis en branle... Le nombre d'Adoptés croît, leur audience avec et ils deviennent d'arrogants érudits que tout le monde s'oblige à écouter, gêné. Mais, les plus enthousiastes partisans du projet constituent le plus grand danger pour ce projet : ils sont pressés, leur organisation n'est pas adaptée à leur nouvelle influence et visibilité, et n'ayant aucune expérience de la lutte occulte, ils vont devenir des cibles privilégiées.

XVIII LA LUNE

La position de l'Arcane est, au final, tragique. Leur combat touche à sa fin, ils le savent : bientôt Tubalcaan sera détruit, l'honneur rétabli. Mu et le 666 sont clairement identifiés, et ne peuvent plus manipuler aisément leurs Frères. Akhenaton est de retour, le rôle de la Lame est achevé, d'autant que le chemin de l'alliance entre le Sauvage et la Mère par l'union du Dragon et de la Licorne a débloqué la position ambiguë de ces anciens Adorateurs de Kaïa.

Reste qu'ils ne sont pas adaptés au projet et, qu'au final, ils incarneront à merveille le principe de Gardiens des Éléments, de la nature et de la Terre qui se fait jour et se développe chez ceux qui restent.

XIX LE SOLEIL

S'il est bien un Arcane gêné et bouleversé par le Conclave et les révélations d'Akhenaton, c'est bien le Soleil. Ils prennent pour eux « l'échec » des Arcanes à préparer les Nephilim au retour de leur Prophète, à l'annonce de la fin de tout Sentier d'Or au profit d'un projet dément, complexe à comprendre et en aucun cas, induit ou contenu dans la sagesse du Soleil... De plus, le conflit entre leurs deux Princes est éventé, le pouvoir est mis à mal et un ennemi formidable se dresse face au Prince fautif, Shaitan.

L'Arcane est donc balayé et mettra des années avant de pouvoir présenter à nouveau un visage uni. Cela dit, des projets spontanés apparaissent : méditation solaire pour survivre dans les Ethers, recherches ésotérique ardues, lutte contre les ennemis et, à terme, développement de l'idée que ceux de l'Arcane qui resteront sur Terre seront des martyrs de la cause Nephilim, afin de protéger la fuite des uns et d'aider à l'adaptation aux nouvelles conditions les autres.



XX LE JUGEMENT

Cacophonie. Voilà comment les Orphelins du Jugement vont saluer le projet. Ils trouveront que la blague est très bonne, qu'Akhenaton est vraiment un chic prophète pour leur réserver des surprises pareilles... non, non, fallait pas, on mérite pas ! Bref, ils vont animer les années suivantes de leurs répliques cinglantes, singeant les meneurs, les affublant de sobriquets révélateurs, composant des chansons qu'ils chanteront dans des cabarets clandestins... Eux savent qu'ils représentent la fin, l'ironie de tout ceci, que leurs trompettes dissonantes n'ont fait qu'annoncer au cours des âges l'intuition de cet anti-Sentier d'Or qu'Akhenaton a réservé aux Nephilim. Ils savaient l'inutilité fondamentale de la lutte, puisqu'on ne peut que fuir avec sa culpabilité, ils savaient... mais personne n'a écouté.

XXI LE MONDE

L'échec fondamental des Couronnés précipite l'Arcane vers sa dissolution. Akhenaton a rejoint Aggartha, et il a envoyé dans le monde tous les acteurs qui y étaient présents afin de s'assurer de la réussite de tous les projets de l'Exode. Il a perçu la souffrance et la folie qui guette les Sentinelles lithiques, et il les a libérées, pour expier sa propre faute, immense : au final, l'échec des uns et des autres est son propre échec. Il pleure sur les Bohémiens aussi, qui, cette fois-ci, ne pourront les suivre. Le Roi est seul et espère que tous les après donneront le plus d'espoir à ceux qui suivront ces visions d'avenir.

