

OCCULTES
LES SCIENCES

Prix
CLASSIQUE

70 F

L'ALCHIMIE

CRÉDITS

Rédaction

Stéphane Marsan

Maquette

Fabrice Lamidey
Sir Hill Johnback

Couverture

Franck Achard

Remerciements

Les Adeptes qui m'ont aidé sur le chemin de l'Œuvre :
Jacques Bergier, Jacques van Lennep, Aderlergal et Cassi
l'Ange des Filles du Calvaire.

Esmeralda Company of Fairies, Silence of the Lambs,
Folie Sotte et Season's End pour leur soutien
et leurs enchantements.

Nephilim et Les sciences occultes : l'Alchimie
sont des marques déposées par MultiSim
© MultiSim 1995

SOMMAIRE

Introduction à l'Alchimie	10
---------------------------	----

L'Œuvre au Noir

Introduction	34
--------------	----

FOCUS

De Alchemia	35
Le Char de Triomphe de l'Antimoine	39
Le Chemin des Chemins	43
De Sulphure	47
Ars Transmutatoria	51
Lexicon Alchemiae	55
Le Cercueil d'Ivoire	61
Ars Magna	65
L'Aurore	69
Notre-Dame de Paris	73

L'Œuvre au Blanc

Introduction	80
--------------	----

FOCUS

La Monade Hiéroglyphique	83
Miroir d'Alchimie	89
La Chute d'Icare	95
Rosaire des Philosophes	101
L'Ange à la Fenêtre de l'Occident	107
Le Livre des Figures Hiéroglyphiques	113
Splendor Solis	119

La Nouvelle Lumière Chymique	127
La Somme des Perfections du Magistère	135
L'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience	142
Le Livre des Douze Portes	147
Les Demeures Philosophales	155
La Flûte Enchantée	163

Le Grand Œuvre

Introduction	170
--------------	-----

FOCUS

L'Atalante Fugitive	175
La Table d'Émeraude	178
Hermès Dévoilé	182
Traité du Songe Vert	188
L'Entrée Ouverte au Palais Fermé du Roi	194
La Spagyrie	197
Artefacts	206

Création de formules	222
----------------------	-----

L'opération du Soleil	226
-----------------------	-----

Arkhémia	229
----------	-----

Index	233
-------	-----

ÉTUDE LIMINAIRE

par le duc de Saint-Amand

Sources de nombreuses interrogations et recherches depuis l'aube de l'Humanité, les sciences occultes font corps avec le Nephilim. Elles sont aussi importantes que son Ka et son pentacle. Depuis son apparition, le Nephilim doit consacrer la majeure partie de son existence qu'elle fût purement spirituelle ou bien incarnée depuis la chute de l'Atlantide aux sciences occultes. En effet, les sciences occultes constituent pour le Nephilim l'instrument principal de sa recherche spirituelle, de sa mise en accord avec les mondes qui l'entourent. Elles permettent à l'apprenti (terme pris ici dans son acception la plus large) de découvrir les harmonies secrètes qui gouvernent les corps plus ou moins subtils qui forment l'univers, le cosmos. Ainsi, par une étude et une pratique quotidienne des sciences occultes, le Nephilim arrive à se mettre en accord avec ces harmoniques, à rentrer en résonance afin de se fondre avec le Grand Tout.

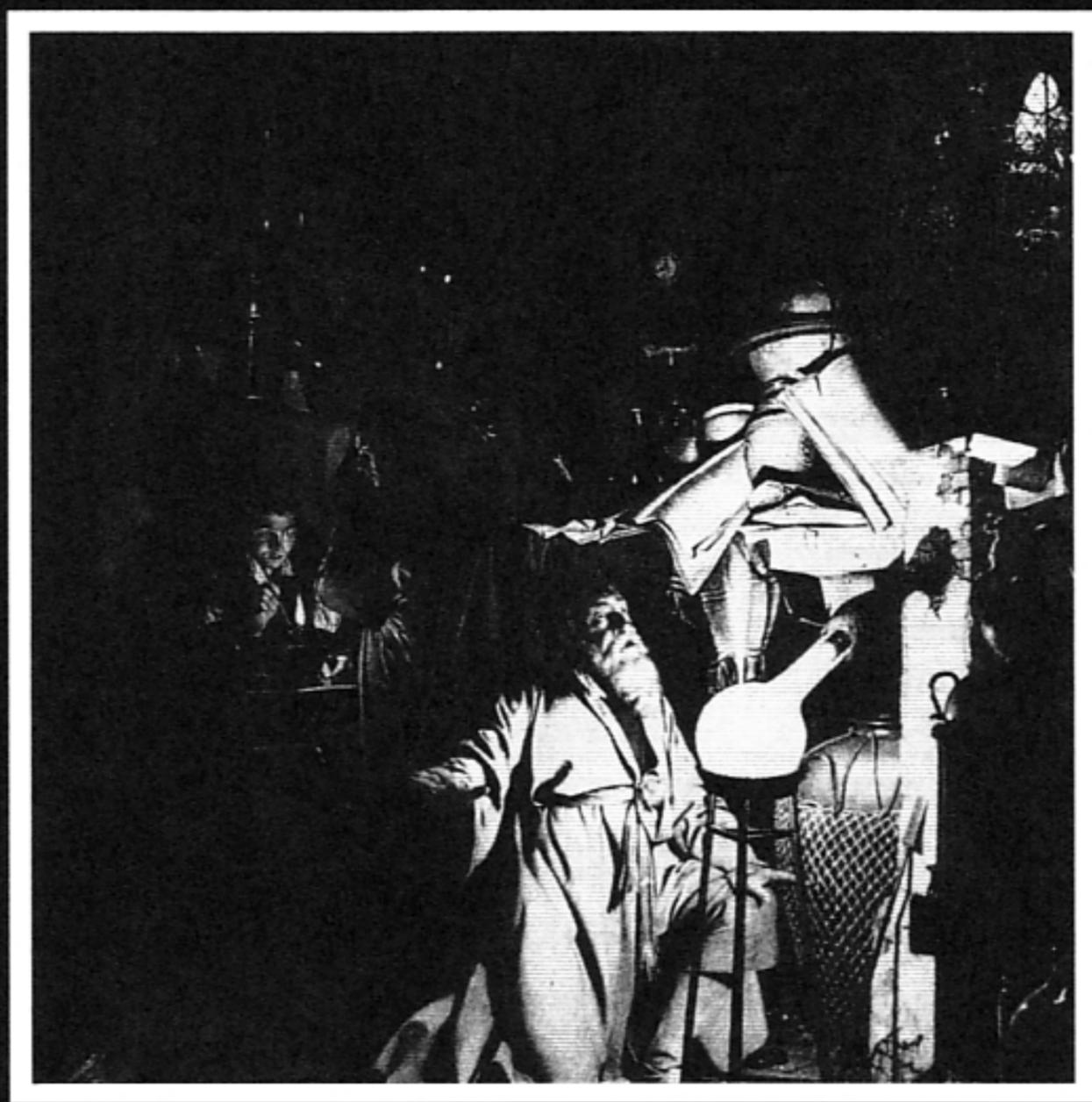
A la différence des humains qui se sentent la plupart du temps «séparés», de par leur conscience du monde qui les entoure, les Nephilim recherchent au contraire à n'être qu'une corde (plus sensible et qui vibre facilement) de l'immense trame cosmique. L'image de la tapisserie peut être continuée. Le Nephilim doit tisser tout autour de lui de multiples nœuds et connexions qui se rattachent tous à l'ensemble des points de la Trame. Certains Nephilim contemporains n'hésitent pas à utiliser les images modernes décrivant les connexions des neurones humains. Ainsi, le Nephilim peut être en communion avec aussi bien la face visible que cachée de l'immense toile du monde, être à la fois un acteur et un contemplateur, un peintre et un spectateur.

Cette recherche de l'infinité de connexion ne peut se faire que par l'utilisation de ce qu'un humain peut appeler un don, c'est-à-dire la capacité à pouvoir se relier aux énergies subtiles qui circulent sur la Terre : les champs magiques. Grâce, à leurs pentacles, les Nephilim peuvent percevoir puis manipuler (le terme paraît encore trop humain, on pourrait utiliser transmuter, canaliser, appeler, invoquer, «symbiotiser») ces champs magiques afin de produire des effets autour d'eux, effets qui sont à la fois visibles et occultes. C'est d'ailleurs là toute la difficulté pour un être humain qui se veut un modeste étudiant des sciences occultes.

Ce livre se veut l'étude et l'exposition la plus complète des sciences occultes Nephilim qui sont au nombre de trois : la Magie, la Kabbale et l'Alchimie. Des secrets importants sont révélés pour la première fois. Des livres depuis longtemps oubliés ou bien cachés sont de nouveau cités et décrits. Seule, la nécessité et l'approche des grands bouleversements du début du troisième millénaire nous a poussé à présenter au public le résultat de ces enquêtes ésotériques. Chaque science occulte fait l'objet d'une publication séparée permettant ainsi de répondre aux nécessités de l'édition. Un seul livre pour les trois aurait atteint très rapidement une taille si importante, qu'il aurait été impossible de le proposer à un prix décent.

L'étude, longue et difficile des Sciences occultes nous a permis de constater que nos premières découvertes (exposées en partie dans le livre *Nephilim*) ne constituaient que le sommet de la Montagne Cosmique. En effet, les sciences occultes ont existé bien avant que l'homme n'apparaisse sur cette boule de terre, d'eau de feu et d'air. Elles nous imposent donc le plus grand respect et nous apprennent l'humilité lorsque nous mettons en avant nos maigres progrès scientifiques, ainsi que nos explorations philosophiques et religieuses.

L'ALCHIMIE



L'Alchimie est la troisième science occulte. Bien que les indices des travaux préparatoires à son invention remontent à l'Antiquité, elle est apparue au XI^{ème} siècle, sous les auspices de l'An Mil. Cette date relativement récente au regard de la Magie immémoriale, et de la Kabbale deux fois millénaire, rend l'Alchimie encore fort méconnue : ses pratiques et ses buts énigmatiques exercent encore fascination et réticence. Il faut s'immiscer dans la clandestinité des alchimistes pour découvrir les origines et les fins de la plus jeune des sciences Nephilim.

Le Glorieux Alliage

L'Alchimie fut inventée en l'An Mil par une assemblée de Nephilim, réunis par une destinée commune et la nécessité d'ouvrir une voie ésotérique nouvelle à la quête de l'Agartha. Leur histoire remonte à l'aube des temps atlantes, quand la civilisation Nephilim régnait sur un monde magique, vierge de l'Orichalque et marbré de Nexus. A l'époque, les immortels qui naissaient dans ces conjonctions inédites étaient tous dotés de caractéristiques uniques parmi les êtres-Ka. La Tradition les nomme les Kaïm, les anciens, les aînés, et leurs métamorphes archaïques ne ressemblaient en rien à ceux des Nephilim que nous connaissons aujourd'hui. Parmi ces individus d'exception, cinq Kaïm virent le jour dans des Nexus apparus non en surface, mais à l'intérieur du sol, qui était alors suffisamment magique pour permettre un tel phénomène.

A cette époque en effet, existaient encore des sites d'une richesse matérielle extraordinaire, imbibés de Ka et bombardés par les influences cosmiques. Il est aujourd'hui difficile de décrire cette terre, car sa pureté et sa charge magique correspondaient sur le plan matériel à la vocation spirituelle des immortels. Imaginons simplement le monde des origines, paisible et vierge, territoire des quêteurs de sagesse, et figurons-nous le paysage que les premiers êtres-Ka avaient ciselé à leur image, pour y vivre éternellement sous la course réglée des planètes. Alors nous entrevoyons le terreau de cet Éden, le sol que couvrait cette civilisation et qui soutenait ses fondations. Une terre essentiellement ésotérique, qui n'était pas seulement parcourue de champs magiques mais profondément imprégnée.

Ainsi donc, ces cinq Nexus apparurent au cœur de la matière. Au centre de ces maëlstroms de champs magiques, des creusets naturels se formèrent et ciselèrent un cocon minéral. Les Kaïm qui naquirent au sein de ces chrysalides furent profondément déterminés par le phénomène : on les appela les Kaïm de l'Alliage. Chaque cocon renfermait une matière différente des autres et unique au monde. Bien que leur métamorphe soit composé des Ka-éléments habituels, il récupéra les caractéristiques physiques et symboliques de leur substance natale, de cette matrice qui participait à la fois du matériel et du subtil, du vivant et de l'inerte. Il parut évident que le secret de ces êtres et de l'alliage de Ka et de matériau qui

leur avait donné naissance concernait la maîtrise ultime de la matière par les immortels. A l'origine de cette voie de recherche se trouvait l'étrange substance des cocons, qui fut appelée Matière Première (Materia Prima).

Une autre spécificité des cinq de l'Alliage résidait dans le fait que malgré leur nature de Kaïm, ils ne bénéficiaient pas de la félicité de leurs frères immortels. Leurs pentacles ne permettaient déjà plus la pratique souple et naturelle de la magie, encore possible à l'époque et qui allait disparaître avec la Chute et les Grandes Chasses. Leur pentacle semblait voilé, attendant d'être révélé, comme le sculpteur fait émerger la statue à partir de la pierre informe.

De plus, bien que jouissant de pouvoirs étourdissants, ces créatures souffraient toutes d'une tare, elles se trouvaient toutes affligées d'un manque. L'explication de cet état résidait dans la dualité du Kaïm et de la Matière Première qu'il avait quittée. Car la substance du cocon possédait un pouvoir latent fabuleux en échange duquel le Kaïm subissait la perte d'une de ses facultés. Les cinq devaient percer le secret de ce jumeau matériel pour atteindre l'illumination. Leur tare était la marque d'un destin, d'une quête à accomplir, au bout de laquelle les Kaïm de l'Alliage comprendraient le sens de leur venue sur Terre. Mais avant que ce mystère ne puisse être résolu, le Déluge submergea l'Atlantide et les hommes s'armèrent contre leurs aînés. Dans les Guerres Élémentaires, les cinq Kaïm furent dispersés au quatre coins du monde comme leurs frères, et devinrent Nephilim, immortels déchus enfermés dans des simulacres. A travers ces troubles, les Kaïm menèrent tout de même leur quête, et se forgèrent un destin : ils eurent des cours et des compagnons, étudièrent leur Matière Première, s'en éloignèrent...

Ils traversèrent les siècles, porteurs d'une science occulte embryonnaire dont ils devinaient l'importance sans pouvoir la maîtriser. Ils apprirent aussi à se connaître et furent baptisés de noms énigmatiques que certains prétendaient avoir déchiffrés dans les sillons de leur cocon originel. Et l'heure viendrait où la mélancolique Atalante, le puissant Lion Vert, l'étonnant Rebis, Esmeralda la voyageuse et Hermès le visionnaire sauraient combiner leurs caractères et leurs pouvoirs.

La fondation de l'Alchimie

En l'An Mil, les cinq se réunirent. Leur groupe, prenant le nom de Glorieux Alliage, proclama qu'ils étaient tous essentiellement liés à un aspect de la Matière Première, dont ils portaient le nom dans la langue occulte, et avaient au cours des siècles passés adopté des symboles ou des missions, qui les avaient conduits à élucider leur nature profonde et le sens de leur présence dans la grande quête de l'Agartha. A présent ils se retrouvaient, prêts à livrer au monde leur découverte : une nouvelle science occulte.

Réunis en Assemblée (la «Turba philosophorum»), ils comprirent qu'ils étaient les exemples vivants de la transmutation de la matière. A partir de leur expérience, ils inventèrent un objet pour la réitérer symboliquement, une réplique instrumentale du cocon-Nexus primordial : l'athanor. Le Glorieux Alliage venait de fonder l'Alchimie. Pour tous ceux qui suivraient leur exemple et rechercheraient leur enseignement, ils rédigèrent les premiers traités du Grand Œuvre.

Le Glorieux Alliage décida en outre que les Nephilim devraient obligatoirement les rencontrer pour obtenir les connaissances finales du Grand Art. Ils étaient les figures emblématiques que tout disciple devrait méditer afin d'achever leur progression dans l'Alchimie. On ne peut donc atteindre les formules du Grand Œuvre qu'auprès des Nephilim de l'Alliage, en se plaçant sous leur autorité et leur enseignement. Les cinq étaient les Adeptes, les maîtres de tous les apprentis alchimistes.

Par cette découverte capitale qui allait bouleverser l'histoire des immortels, les élus du Glorieux Alliage s'étaient révélés à eux-mêmes, avaient transmuté leur nature et leur existence. A la dernière sentence du Lion Vert, mettant fin à l'Assemblée, une merveilleuse illumination les embrasèrent tous en une même aura. Ils devinrent agarthiens.

Mais la quête du Grand Œuvre ne faisait que commencer pour tous les autres Nephilim. Car la transmutation de la matière, initiée par le Glorieux Alliage, était offerte à tous les Nephilim sous la forme d'une nouvelle science occulte. Les traités des Adeptes et les minutes de l'Assemblée furent répandus, codés et décodés, passèrent sous des versions diverses et peu fidèles dans les mains avides d'occultistes mortels et immortels. Peu à peu des groupes d'études se formèrent, des hauts lieux furent consacrés, plusieurs grandes villes devinrent des capitales alchimiques (Paris, Prague, Fès, Le Caire...). Et surtout, d'autres Nephilim prirent la suite des Adeptes, en s'engageant sur leurs traces, au propre et au figuré. L'histoire occulte retint leurs noms qui n'ont pas perdu leur pouvoir de fascination : Nicolas Flamel, Albert le Grand, le Cosmopolite, le Philalèthe...

Le sens du Grand Œuvre

A l'origine, comme en témoigne l'histoire du Glorieux Alliage, l'Alchimie est née de la volonté d'élucider un phénomène exceptionnel survenu aux temps atlantes, la naissance de cinq Kaïm uniques en leur genre. Mais à partir de cette expérience, se dessine un projet global pour tous les Nephilim qui n'est rien moins que le troisième pan de la domination occulte des Nephilim : la maîtrise de la matière.

En effet, si les Akashas et les royaumes de Kabbale sont des terrains réservés aux immortels et n'intéressent en quelque sorte qu'eux-mêmes,

la compréhension ultime de la matière vivante et inerte est la seule discipline qui puisse déboucher sur la réalisation effective du Sentier d'Or : la recréation d'une Atlantide matérielle où les Nephilim obtiendraient la symbiose si recherchée avec le Ka-soleil. Mais avant d'en arriver là, il faut considérer les nombreux aspects de l'Alchimie, dont la déclinaison stupéfiante englobe le Nephilim lui-même, dans son individualité, et la création du cosmos dans toute son ampleur.

Le réveil du Ka

Les alchimistes ont entrepris d'explorer la matière pour révéler sa richesse insoupçonnée. Au lieu de s'en tenir à la manipulation des champs magiques qui planent à la surface des choses, ils décidèrent de descendre au plus profond de ce qui semblait jusqu'ici si peu digne d'intérêt : les matériaux qui nous entourent, du plus courant au plus rare. Cette intuition découlait bien sûr de la nature des Adeptes du Glorieux Alliage, qui devaient leur apparition à l'union du Ka et du minéral. De même que leur conjonction de naissance avait pu faire émerger la forme parfaite du Ka (les Kaïm) des profondeurs terrestres, ils comprirent que les Nephilim devaient poursuivre l'étude de ces énergies telluriques contenues dans la moindre parcelle élémentaire.

Il fallut pour cela se rappeler qu'au moment de la création du monde, ce sont les champs magiques venus des cinq planètes primordiales qui firent prisme pour constituer la terre. Ainsi, toute la matière terrestre était imbibée, depuis l'origine, d'essence magique. Mais ce Ka attendait, prisonnier des entrailles de la matière, qu'une main ésotérique le mette au jour. C'est ce geste que les alchimistes effectuent : ils réveillent le Ka qui existe dans toute chose à l'état latent, pour libérer des énergies telles, que la réactivation soudaine et anarchique de tout ce Ka endormi provoquerait la désintégration de la planète.

Pour éviter cette implosion de la Terre sur elle-même, les alchimistes ont donc dû mener leurs recherches très progressivement, avec infiniment de précautions. Prudence vis à vis des occultistes, comme on le verra, pour dissimuler la réalité de leur science occulte. Mais prudence aussi envers les Nephilim, pour éviter l'opprobre et la dispersion des informations. Prudence enfin dans l'activité alchimique elle-même, lors d'interminables heures passées au-dessus de l'athanor à guetter les soubresauts de la matière, comme on veille un enfant qui dort pour apaiser le cauchemar qui pourrait l'assaillir à tout moment.

Pour symboliser la réalité de ce Ka caché dans la matière, les alchimistes utilisent des métaphores funèbres : il s'agit du tombeau du roi, de la reine endormie, de la gangue, du charbon, du linceul, de la crypte, de la grotte de Lazare, du plumage du corbeau, du dragon noir, de la lèpre etc. Ils disent que le Ka est mort, vil et en sommeil, et qu'il faut le réveiller, l'ennoblir et le rendre à la vie.

La transmutation de la matière

Pour réveiller le Ka après l'avoir découvert en décomposant la matière, les alchimistes ont exploré les techniques permettant de la purifier, de lui appliquer un traitement magique pour faire réagir les puissances qu'elle renferme. Car ils ont fait la merveilleuse hypothèse que la matière était vivante, c'est-à-dire chargée de Ka, mais que la chute de l'Orichalque, la disparition de l'Atlantide et la déchéance des êtres-Ka, l'ont souillée et ensevelie.

L'Adepté désire donc rendre à la matière sa pureté magique originelle et refaire de la Terre une Atlantide universelle, car il sait écouter la matière, déchiffrer les significations cachées dans les sillons des pierres, la musique de la source sur les galets, le langage des oiseaux. Pour lui le monde murmure sans cesse le rêve de son réenchantement.

Les formules sont donc conçues pour transmuter la matière en ranimant le Ka qu'elle contient. Cette entreprise est un très long labeur, et s'appelle l'Œuvre, la résurrection, le phénix, le dragon blanc, l'opération du soleil, le retour en gloire, le lait de la vierge, la sublimation...

Retrouver la Matière Première à travers des milliers d'expériences, se fait grâce à la production et l'emploi de Substances spéciales, médiatrices entre le vil et le noble, qui sont les outils dont l'alchimiste se sert pour agir sur la matière. Ces Substances sont les ambassadeurs de l'alchimiste vers le Ka endormi, et les précurseurs de la Matière Première.

Les Substances

Les Substances de transmutation sont au nombre de cinq : les poudres, les liqueurs, les vapeurs, les métaux et les ambres. Chacune d'elles est un aspect diminué des cinq espèces de la Matière Première qui furent retrouvées dans les cocons des Kaïm de l'Alliage. On trouva la Pierre Philosophale dans le cocon d'Atalante, l'Élixir de Longue Vie dans celui d'Esmeralda, le Spiritus Mundi dans celui d'Hermès, le Mercure des Philosophes dans celui du Lion Vert, et l'Œuf Alchimique dans celui de Rebis. Les alchimistes cherchent donc à reconstituer ces espèces de la Matière Première en utilisant leurs petits représentants, qu'ils produisent dans leur laboratoire.

De plus, pour découvrir et maîtriser le principe actif du Ka dans la matière, les alchimistes ont inventé une nomenclature qui permet de classer les formules alchimiques en cinq catégories. Chaque Substance correspond à l'étude et la manipulation d'un Processus occulte, d'une façon d'utiliser le pouvoir de la matière. Ces Processus portent des noms, dont certains sont devenus courants, qui dérivent des vocables énochéens exprimant leur fonction.

Les Processus

La poudre a pour Processus l'Escarboucle. Elle permet d'explorer les puissances destructrices de la matière, ce qui relève de la décomposition, de la calcination, de la disparition et de la corruption. Par elle l'alchimiste réitère la déchéance symbolique pour comprendre comment la dépasser.

La liqueur a pour Processus le Cinabre. Elle agit sur le changement, les transformations incessantes de la matière dans sa forme et son contenu. L'alchimiste l'emploie pour hâter ces changements et les combiner à sa guise.

La vapeur a pour Processus l'Alkaest. Elle s'occupe de l'intelligence des choses, de la compréhension des lois intimes de la matière et de leur perception. L'alchimiste peut ainsi déchiffrer les secrets et les communiquer.

Le métal a pour Processus la Chrysoppée. Il manifeste la maîtrise, le contrôle et la rectitude du monde. Sous son action, la matière est obligée de garder sa droiture, d'obéir aux lois immuables que le Ka lui impose.

L'ambre a pour Processus l'Androgyne. Elle correspond à la puissance de création ininterrompue, à la génération, la fertilité et l'invention. L'alchimiste l'emploie pour provoquer l'irruption de nouvelles Substances, qui ressemblent de plus en plus à mesure qu'il progresse à la Matière Première.

Les alchimistes emploient ces Substances pour purifier la matière vile, et la rapprocher de la Matière Première grâce au Processus que provoque la Substance. Par exemple, ils utilisent les poudres pour provoquer un phénomène d'Escarboucle, c'est-à-dire de décomposition, afin d'obtenir un jour la Pierre Philosophale.

La transmutation du pentacle

Mais les quêteurs du Grand Œuvre n'ont pas oublié que l'Alchimie trouvait son origine dans la nature énigmatique de ses fondateurs : la maîtrise de la matière s'était imposée comme la clé de leur libération, cette ouverture laissant filtrer la lumière d'une nouvelle science ésotérique. C'est dans cette perspective que la clé alchimique ouvre également la porte de l'Agartha. Pour l'Adepté, il s'agit de réitérer sur lui-même le labeur de l'athanor. De même que l'Alchimie vise à restaurer la qualité magique du monde pour reconstruire l'Atlantide, elle cherche à transmuter le Nephilim lui-même pour qu'il devienne un agarthien.

C'est pour cela que l'athanor peut contenir des Ka-éléments, se posant comme l'alternative instrumentale au simulacre : élaborer un construct revient en quelque sorte à se dédoubler, à faire d'un objet le reflet de son propriétaire. D'où les motifs récurrents du miroir hermétique, de cette étendue argentée qui remplit le construct et où l'alchimiste se mire. La scien-

ce occulte n'a-t-elle pas d'autre but que de placer le monde extérieur sous l'emprise du Ka, de le dominer pour le rendre aux Nephilim ?

C'est ainsi, qu'au terme d'un labeur multiséculaire, l'alchimiste espère apercevoir son image dans la chose traitée, comme il a décelé le Ka qui le compose au cœur de la matière. Mais cette image devra être parfaite, régénérée, sublimée : elle mêlera les contraires, le noir et le blanc, le simulacre et l'immortel. L'image de l'agarthien, le métamorphe parfait qui a intégré le soleil.

L'Alchimie et ses doubles

L'Alchimie, parce qu'elle est la plus récente des sciences occultes, a dû se protéger avec beaucoup plus de soins que les autres. En effet, les pérégrinations des Nephilim de l'Alliage avant l'An Mil avaient déjà eu des répercussions : dès le II^{ème} siècle, on parle d'Hermès Trismégiste à Alexandrie. Certains ésotéristes soutiennent que le mot Alchimie est apparu à cette époque, Al Khémya, qu'il désigne la terre noire, ou l'Égypte qui portait alors ce nom métaphorique. Quoi qu'il en soit le parcours des cinq de l'Alliage avait laissé des indices de ce qu'ils promettaient.

C'est pourquoi, apparaissant aux alentours du XI^{ème} siècle, quand les Templiers préparent leur apogée, au cœur d'un Moyen Age saturé de complots ésotériques, l'Alchimie devait nécessairement assurer sa préservation et sa pérennité. Les Nephilim choisissant d'expérimenter cette troisième science, firent tout pour ne pas attirer sur eux la méfiance et la haine, et risquer la destruction de ce nouvel espoir. C'est pourquoi une véritable stratégie ésotérique fut mise en place.

Or les initiés le savent, la meilleure façon de se cacher est de faire semblant de se montrer au grand jour, de faire croire que l'on révèle tout. Il fallait organiser une fausse révélation : c'est ainsi que les hommes crurent longtemps (et pour nombre d'entre eux, croient toujours) que l'Alchimie visait simplement à fabriquer de l'or. Puis, lorsque ce voile ne fut plus suffisant, les Adeptes laissèrent entendre que la vraie Alchimie permettait aux hommes de devenir immortels. De cette manière, sûrs de comprendre le secret des secrets, les initiés humains furent abusés, et l'Alchimie très-véritable, celle des Nephilim, fut sauvée.

Les Adeptes usèrent également d'une arme dont ils se montrèrent rapidement les spécialistes : les codes verbaux et graphiques au contenu symbolique. Emblèmes, blasons, reliefs... autant de messages que les faux alchimistes s'acharnaient à décoder pour trouver les recettes du Grand Œuvre dont ils ne possédaient pas le principal composant : le Ka.

Enfin, les auteurs des traités alchimiques prirent soin de se faire passer pour n'importe quel occultiste curieux et avide de trésors, afin d'éloigner les humains de la vérité Nephilim. En somme, les alchimistes Nephilim ont dissimulé leur responsabilité et leur présence derrière cette science en répandant les textes codés parmi les hommes, en attirant l'attention sur des histoires de transmutations miraculeuses par des humains disposant de la fameuse Pierre Philosophale. Ces anecdotes fausses pour la plupart (à part quelques incidents non encore élucidés) protégèrent la véritable Alchimie derrière les rumeurs et les coups d'éclat.

En définitive, autour de l'Alchimie très-véritable, qui permet aux Nephilim de pratiquer la transmutation, on distingue aujourd'hui trois espèces d'Alchimie :

Le soufflet

C'est la façon dont les Adeptes nomment l'Alchimie humaine, issue de la non compréhension des véritables traités et de la campagne de désinformation qu'ils ont eux-mêmes ourdie pour éloigner les hommes du chemin du Grand Œuvre.

Ces occultistes fourvoyés, que les Nephilim appellent les souffleurs pour se moquer de leur petit travail de forge, devinent à peine l'existence du Ka, imaginent son rôle dans la pratique alchimique, mais ne se rendent pas compte que leur Ka-soleil n'est pas suffisant pour réaliser les formules. En effet, seul le pentacle des Nephilim peut se refléter dans l'athanor et conférer son pouvoir aux Substances. Du reste, les souffleurs recherchent depuis toujours le secret de la transmutation du plomb en or, et en colportent les récits miraculeux en espérant obtenir un jour le métal convoité. Ils n'ont pas idée de l'usage si varié que les vrais alchimistes font de leur Art.

Les souffleurs les plus expérimentés (initiés et membres de sociétés secrètes) pensent que l'or est en fait le symbole de l'immortalité, preuve qu'ils entrevoient la réalité Nephilim. Dans cette perspective ils tentent de voler les secrets des alchimistes Nephilim, de piller leurs laboratoires et d'apprendre les formules pour utiliser des homoncules dans ce sens.

La Spagyrie

Cette pratique fait partie intégrante de la vraie Alchimie, et permet aux Nephilim de fabriquer des artefacts alchimiques. Elle fonctionne avec des formules, tout comme le corps principal de l'Alchimie, mais qui ne figurent pas dans les trois Voies de bases. C'est une quatrième Voie qui ne sert qu'à élaborer des objets occultes. Elle est décrite en détail plus loin. Les spagyristes sont parfois considérés par les Nephilim non alchimistes comme les artisans des sciences occultes, avec un léger sens péjoratif lié à leur perpétuation de la tradition ancestrale des forgerons sacrés et du compagnonnage.

L'Arkhémia

Ce terme énigmatique apparaît fugitivement dans les minutes de la Turba Philosophorum, et semble correspondre à l'achèvement du Grand Œuvre. Ce terme n'est connu que des alchimistes Nephilim pratiquant l'Œuvre au Blanc, pour être apparu dans leurs entretiens avec leur Adepté tuteur, sans toutefois qu'ils puissent préciser sa signification. On sait que Arkhémia est la fusion du nom antique de l'Alchimie et du préfixe «arkhè» qui désigne un principe fondamental, origine et fin, qui détermine le destin d'une chose. Certains suggèrent l'idée étonnante et poétique qu'il s'agit d'un lieu inconnu et occulte, mais dans ce cas quel rapport y aurait-il avec l'Alchimie ? Ce qui est certain, c'est que les Adeptes du Glorieux Alliage connaissent ce secret...

Les trois Voies du Grand Art

Les Voies sont les trois manières de produire des Substances alchimiques : Voie brève, sèche et humide.

Les Substances sont les cinq produits fabriqués par l'alchimiste, avec lesquels il réalise les formules : poudre, métal, ambre, liqueur et vapeur.

Ces Substances sont réalisées à l'aide des constructs substantiels, c'est-à-dire les trois appareils employés par le Nephilim en son laboratoire : l'athanor, le creuset et l'alambic.

La Voie brève emploie l'athanor pour produire les poudres.

La Voie sèche emploie le creuset pour produire les métaux et les ambres.

La Voie humide emploie l'alambic pour produire les liqueurs et les vapeurs.

La Voie brève

Elle régit la fabrication des poudres de transmutation avec l'athanor. C'est la base du travail de l'alchimiste et le récit de son expérience primitive : les tâtonnements, le doute, les essais décevants qui parsèment ce voyage tortueux qui ressemble à un tunnel sombre dont les parois se dérobent sans cesse. 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»), la poudre mène le Nephilim sur les chemins de la décomposition élémentaire de la matière, et ce, tout au long du premier cercle : l'Œuvre au Noir. L'alchimiste est donc obligé de s'engager dans cette Voie.

Son nom de «brève» est paradoxal car, bien qu'elle ne nécessite que l'emploi de l'athanor et puisse être exécutée dès le début du labeur alchimique, elle se révèle la plus longue, puisqu'au-delà du premier cercle elle traverse les suivants : quelles que soient les réussites qui embellissent le chemin de l'Œuvre, il ne faut jamais oublier le danger, la menace et la mort qui guettent.

L'usage des poudres symbolise les Processus de destruction, que les Adeptes appellent l'Escarboucle. Au terme de cette aventure, l'alchimiste aperçoit la forme achevée de la poudre de transmutation : la Pierre Philosophale du Grand Œuvre.

Cette étape de départ de l'Œuvre a naturellement lieu au cœur du système du labeur alchimique : l'athanor, qui est actif dès sa consécration (mise en place de la stase et contact avec les cinq éléments). N'importe quel Nephilim s'étant livré à ce rituel et possédant des bribes de connaissances de l'Art Sacré peut produire des poudres.

La Voie sèche

En travaillant sur cette Voie, l'alchimiste prend le parti d'explorer deux Substances : l'ambre et le métal, à l'aide du creuset. C'est la Voie de la génération et de la maîtrise.

L'ambre manifeste le principe de l'Androgyne, c'est-à-dire la faculté de créer qui habite la matière, la façon dont elle peut générer autre chose qu'elle-même sous l'action de l'alchimiste. Ainsi apparaissent des Substances inconnues à partir de l'ambre, qui est l'ambassadeur de l'Œuf Alchimique du Grand Œuvre.

Le métal est la concrétisation de la Chrysoppée : le contrôle de l'alchimiste sur les éléments, car il sait que loin d'être inertes, les matériaux travaillés dans le creuset sont au contraire chargés de puissances instables et inattendues. Afin d'imposer sa volonté à ces énergies secrètes et les utiliser, le Nephilim dispose des métaux qui ont le pouvoir de dominer les autres matières. Le roi des métaux alchimiques est le Mercure des Philosophes qui appartient au Grand Œuvre.

Le creuset représente la composante féminine qui se dissimule dans la matière : un site courbe et fertile qui accueille la semence. La Voie sèche est donc la recherche des principes maternels qui assurent la génération et la rectitude. L'alchimiste de cette Voie opère dans le creuset comme la mère qui enfante et élève sa progéniture. Il remplace la nature créatrice et sa matrice. La matière naissante sera ensuite élevée, nourrie par les Processus cosmiques. Le creuset est le lieu de l'éducation de la matière par la maîtrise du Ka.

La Voie humide

Elle sert à produire la liqueur et la vapeur alchimiques, grâce à l'alambic. C'est la Voie du changement et de la compréhension.

La liqueur permet la pratique du Cinabre. L'alchimiste, qui s'insinue dans les mystères intimes du monde, tente de décanter la matière afin d'apercevoir son principe vital (car pour l'Alchimie, rappelons-le, toute matiè-

re est «vivante», à savoir «chargée de Ka»). Ce faisant, il contemple le changement incessant de la matière dans la circulation de la liqueur, son affinement, sa concentration... La liqueur est donc à la fois l'essence (au sens de la parfumerie) des matières chargées et leur capacité de se transformer. En exploitant ce mouvement interne, l'alchimiste apprend à le provoquer, à susciter la transformation. La forme parfaite de la liqueur est l'Elixir de Longue Vie.

La vapeur participe du principe de l'Alkaest. Les mouvements incessants au cœur des choses apparaissent également dans les danses hypnotiques des vapeurs qui remplissent le laboratoire. Pour comprendre la matière et accéder à la révélation des Processus qui animent les champs magiques, l'alchimiste emploie ces vapeurs qui portent dans leurs étranges volutes la mémoire de la matière. Grâce aux vapeurs, le Nephilim déchiffre la matière comme un livre, il s'efforce de la rendre transparente et de recevoir l'enseignement qui se cache entre les particules élémentaires. La vapeur du Grand Œuvre se nomme le Spiritus Mundi.

Pour manier la liqueur et la vapeur, l'alchimiste se sert de l'alambic. Sa forme et son emploi rappellent la fonction masculine d'ensemencement, la production de la composante mâle. L'alambic montre comment le changement s'introduit dans la matière et la modifie. L'alchimiste effectue cette transformation plus rapidement que la nature, par l'usage des liqueurs. Les gaz qui s'échappent de l'alambic lui montrent en outre qu'une partie de la matière ne reste pas dans le corps originel : cette vapeur est le symbole du sens des choses qu'il faut saisir. L'alambic révèle ce sens, à la manière d'une loupe ou d'un traducteur.

La consécration des constructs substantiels

Les règles de fabrication des artefacts et des constructs en général sont évoquées plus loin. Mais dans le cas des constructs substantiels (l'athanor, l'alambic et le creuset), le procédé est différent. En voici le rituel de consécration, dont les deux premières étapes peuvent être appliquées sur les constructs séparément, mais la troisième nécessite l'athanor et au moins l'un des deux autres.

1. Les récipients

La forme des récipients doit s'apparenter à l'usage du construct. L'athanor est un objet occulte et très personnel dont la forme est quasiment indifférente, si ce n'est que l'alchimiste tient à posséder un objet de belle qualité : résistant, esthétique, convenant aux goûts du propriétaire... C'est un peu son double, son reflet, et le Nephilim influencera également son emploi : à sa guise, les poudres produites seront recueillies à l'intérieur, ou apparaîtront autour de l'athanor. En tout état de cause, l'objet choisi doit pouvoir contenir la stase de son propriétaire.

Pour l'alambic, une grande bouteille vide, un vase en cristal, un globe de verre, un alambic à alcool, un appareillage combinant éprouvettes, entonnoirs et tubes à essais, comme on en utilise en chimie chimique, un lustre, une fontaine d'appartement... Il doit être creux et comprendre une ou deux ouvertures pour y introduire des choses et recueillir les Substances. Pour le creuset, un fourneau, un chaudron, une vasque, une grande coupe, un poêle... Il doit être assez large pour que l'on puisse se pencher au dessus et opérer des manipulations à l'intérieur, et doit pouvoir être placé au dessus du sol pour placer quelque chose dessous.

Il faut noter que, outre ces deux modèles de base, il en existe d'autres modèles, avec de nouvelles capacités, et il est quelquefois intéressant de se les procurer pour des formules particulièrement rares et puissantes. A chaque construct que l'alchimiste ajoute à son laboratoire il doit réitérer le rituel de consécration pour que le tout fonctionne grâce à l'athanor, centre du dispositif qui donne son énergie magique aux autres constructs. Ces constructs rares appartiennent à des Adeptes qui les ont élaborés et parfois laissés derrière eux. L'alchimiste désirera alors les récupérer pour les joindre à son laboratoire. Ils sont mentionnés et décrits dans les focus.

2. La consécration aux éléments

L'alchimiste place sa stase dans l'athanor et transfère des points de champs magiques de sa stase dans l'athanor, qui lui donnent une valeur dans chaque Ka-élément. On retranche donc les points de l'athanor de ceux de la stase. Après cette opération, il peut enlever sa stase : l'athanor pourra fonctionner sans elle grâce aux points sacrifiés. Il faut au moins un point de chaque élément. Puis l'alchimiste consacre les trois constructs aux éléments en les plaçant auprès de sources élémentaires le jour correspondant à l'élément.

3. Le lien alchimique

A partir de là, l'athanor fonctionne déjà. Mais pas les deux autres. Pour cela il faut les relier à l'athanor par un moyen physique, choisi si possible en vertu de sa symbolique alchimique : une étoffe, la fourrure d'un animal emblématique, un collier de pierres précieuses, une chaîne d'or...

Puis il faut les lier de façon magique. C'est par cette opération que le regroupement des constructs commence à prendre la forme d'un laboratoire. Le Nephilim profitera alors d'un lien alchimique entre son pentacle des Ka-éléments et son athanor. Ce lien lui permettra de rester d'une certaine façon toujours en contact avec son laboratoire, par exemple de ressentir intérieurement si les constructs sont endommagés ou détruits.

Pour obtenir ce lien, l'alchimiste doit dépenser 1 point de Ka par construct (athanor, alambic, creuset, plus d'autres éventuels). Pour l'athanor seul (tant que les autres constructs ne sont pas présents) il n'y en a pas besoin.

Tant que les points de Ka nécessaires ne sont pas investis, l'alambic et le creuset ne sont pas actifs et ne peuvent être utilisés.

Cet investissement sert à la fois à consacrer l'ensemble du laboratoire et de tisser le lien alchimique. Mais surtout c'est l'apport personnel du Nephilim qui rend possible le transfert de la puissance magique de l'athanor issue de la stase vers les autres constructs. A ce moment, les points de Ka présents dans l'athanor sont dupliqués et transvasés dans les deux autres constructs. Les trois constructs possèdent donc les mêmes chiffres dans chaque Ka-élément. Comme ils sont liés magiquement, si l'un des chiffres change, les trois sont affectés exactement dans la même proportion. Les joueurs peuvent donc continuer à utiliser les chiffres de l'athanor mentionnés sur leur feuille occulte : pour l'emploi des Substances de l'alambic et du creuset, les jets se feront sur les Ka-éléments de l'athanor. Pour l'heure le rituel de consécration est achevé : les trois constructs sont actifs et peuvent produire les Substances.

Avenir de l'athanor

L'athanor, le plus important des constructs substantiels, est l'objet d'un grand attachement de la part de l'alchimiste, et de la convoitise de ses ennemis. Dans cette situation, voici des données à noter concernant l'entretien et la durée de l'athanor.

Refaire un athanor

D'abord on ne peut pas remettre des points de stase dans l'athanor après le transfert de la consécration. Cette quantité de départ de champs magiques est définitive. Il faut préciser : pas dans le même athanor, car au cours de ces éveils, il est probable que l'alchimiste ne retrouvera pas le laboratoire et les constructs qu'il possédait auparavant, et aura donc besoin de faire un nouveau construct. Ce problème n'est pas le fruit des circonstances, il est inscrit dans la réalité de l'athanor.

En effet, la disparition du Nephilim met en péril son athanor, pour deux raisons. Premièrement, le lien alchimique établi entre eux est brisé par la mise en stase. Deuxièmement, l'athanor a besoin de son propriétaire pour rester opérationnel. Si l'alchimiste n'a pas travaillé sur son athanor pendant un cycle zodiacal complet (un an) le construct est désactivé. Alors seulement à cette condition le Nephilim peut réutiliser sa stase (à nouveau remplies de champs magiques) pour consacrer un athanor. Ceci dit, il est possible qu'au lieu de reconstruire un athanor, le Nephilim préfère récupérer le précédent pour le reconsacrer. C'est tout à fait réalisable, à la condition qu'un an soit passé ou qu'il y ait eu mise en stase. Les anciens points de stase sont évidemment perdus, l'athanor est vide : la seule règle est que l'on ne peut consacrer un athanor que s'il y a eu désactivation du précédent.



Emprunt

Le lien alchimique unissant l'athanor et son propriétaire ne permet pas qu'un autre alchimiste utilise cet athanor à son profit. Comme nous allons le voir, la production des Substances nécessite la présence du pentacle du Nephilim dont la stase a servi à consacrer l'athanor. Même un Nephilim alchimiste ne peut pas utiliser les constructs de son collègue (les Substances, si, s'il possède le même niveau de compétence que lui. Cf. plus loin le format de description des formules). La seule possibilité est que «l'emprunteur» de l'athanor possède son propriétaire sous forme d'homoncule : c'est l'objectif suprême des souffleurs des sociétés secrètes. A ce moment là, il lui suffit de connaître les formules, et de faire produire les Substances par l'homoncule, et de lui ordonner d'opérer les transmutations. Les règles sur les dommages infligés à l'alchimiste homonculé sont décrites dans le supplément «Les Templiers».

Destruction

L'athanor peut être détruit physiquement : à l'instant même les points de Ka qu'il contenait sont dispersés et le Nephilim ressent une très vive douleur, comme s'il vivait empathiquement le meurtre de son jumeau. Il est dès lors obligé d'en reconstruire un autre, en retransférant des points de stase (ce qui est douloureux, car les points perdus ne sont pas récupérés. Par contre, l'alchimiste dans cette mauvaise passe aura la sagesse d'attendre un Plexus ou un Nexus pour recharger sa stase...).

Le lien alchimique peut être brisé. Par la destruction physique de l'athanor, par l'emploi de l'Orichalque, par l'usage d'un sort adéquat de l'une des sciences occultes...

Si le lien physique et symbolique qui entoure les constructs est brisé, il devient impossible de produire les Substances avec l'alambic et le creuset. Mais l'athanor reste actif. Il suffit de rétablir ce lien pour revenir à la normale.

Si le lien alchimique et magique est brisé, le Nephilim n'est plus en contact empathique avec son athanor. Il subit en plus un malus de 1d10 dans la transmutation de toutes les Substances.

Enfin, si les deux liens sont brisés, les deux effets se conjuguent.

L'emploi des Substances

Production

•Rythme

Le critère n'est pas la Substance mais l'élément. On peut produire tous les types de Substances tous les jours. En revanche, on ne peut produire une Substance d'un élément que le jour lié à cet élément : les Substances de lune le lundi, celles de feu le mardi etc. Le nombre de doses produites par

jour est égal au bonus du jour dans l'élément. Ce débit est à diviser parmi les Substances. Par exemple un lundi dont le bonus sera 4 on pourra produire 4 doses de Substances de lune, c'est-à-dire 4 liqueurs de lune, ou bien 2 liqueurs de lune et 2 poudres de lune, et ainsi de suite.

•Action

Pour produire une Substance d'un certain élément, le Nephilim doit réussir un jet sur son Ka-élément x 3. C'est son Ka qui est mis en œuvre et non celui de l'athanor, car c'est lui qui insuffle son énergie ésotérique à l'athanor, qui lui donne «vie». Si ce jet est raté, il faut attendre le prochain bonus du jour.

•Variétés

On sait que l'athanor produit des poudres élémentaires utilisables pour toutes les formules de l'Escarboucle, sans distinction (n'importe quelle poudre d'air permet de réaliser une formule de poudre d'air). Il n'en est pas de même pour les deux autres constructs. L'alambic et le creuset produisent des Substances spécifiques pour chaque formule. Par exemple, une formule de liqueur contient les indications de distillation de la Substance qui lui est nécessaire. Les liqueurs ne se ressemblent pas tout à fait et ne peuvent être utilisées indifféremment pour n'importe quelles formules de Cinabre. Il en est de même pour les vapeurs, les ambres et les métaux. C'est pourquoi la connaissance préalable de la formule est exigée pour produire la Substance adéquate.

Durée de vie

Il n'y a pas de raison qu'une Substance perde de sa puissance magique avec le temps. Même les troubles magiques ambiants n'affectent pas d'aussi petites quantités de matière magique. En revanche, il est toujours possible qu'une opération magique dirigée sur la Substance la détruise. Un sort, une invocation ou une formule de ce type aura les effets escomptés, sans résistance de la part de la cible, qui contient trop peu de Ka pour s'y opposer. D'autre part, si la Substance est renversée et dispersée, on ne pourra pas la récupérer.

Aspects

Une Substance adopte l'aspect de l'élément auquel elle appartient. Ce qui est vrai des poudres le reste pour les autres : les Substances de feu possèdent des couleurs rouges et orangées chatoyantes, et dégagent un odeur de soufre ou de brûlé. Celles d'air sont blanches et bleutées, très légères et ont une odeur d'ozone. Celles de terre vont du vert pomme ou marron en passant par des tonalités safran et ocre et grisâtres. Elles dégagent une odeur d'humus. Celles d'eau ont des teintes changeantes avec la lumière du soleil, du bleu cyan au vert émeraude, et embaument parfois le sel marin. Celles de lune, enfin, sont noires ou argentées, glaciales comme de l'azote liquide, et sent parfois le moisi, le sang ou le pavot.

En l'absence de précisions supplémentaires, elles sont toutes visibles à l'œil humain. Les poudres ressemblent à de la farine, à de la terre ou à des caillots agglomérés. Les vapeurs peuvent être plus ou moins opaques, allant du gaz très subtil à la fumée opaque. Les liqueurs sont souvent de la densité de l'huile, mais peuvent être fluides comme l'eau ou bien franchement visqueuses. Les métaux peuvent être solides ou fondus, voire entre les deux, suffisamment mous pour être modelés comme de la pâte. Les ambres, enfin, sont des sphères de la taille d'une bille, fragiles comme du verre pour être brisées, ou dure comme une bille d'acier.

Les quantités sont identiques : vapeurs, liqueurs et poudres remplissent un dé à coudre, métaux et ambres ne pèsent pas plus de 50 grammes.

Transport

La façon la plus simple pour avoir toujours ses Substances alchimiques à portée de la main est de les transporter avec soi dans des petits récipients adéquats : petites fioles, sachets de soie, boîte à pilule, nécessaire à maquillage (à la place de la poudre de riz)... D'autre part, les ambres et les métaux peuvent être montés en collier à l'instar des perles, sur une bague à la place d'une pierre, en pendentif... Idem pour les métaux qui peuvent être ciselés en bijoux (anneau, bague, chevalière...), mais aussi en pommeau pour une canne. Une poudre peuvent être dissimulées sous un faux ongle, dans une bracelet, une bague creuse qui s'ouvre ou une montre à gousset. Pour une Substance à absorber, dans une fausse dent.

Le rituel de transmutation

Ceci est un rappel des conditions et des étapes du rituel alchimique. Ce sont les mêmes que celles des règles de base, avec quelques précisions.

Maintenir sa concentration

L'alchimiste doit se concentrer sur sa Substance et sa formule au moment de la projeter, afin d'être en phase avec les champs magiques et son athanor, via la Substance. S'il est bousculé à n'importe quel moment du rituel, il doit réussir un jet sur $Ka \times 5$ pour garder sa concentration, et s'il subit des dommages physiques, sur $Ka \times 3$. En cas d'échec, il doit reprendre un peu de la Substance et recommencer le rituel au début.

Prononcer la formule

Le Nephilim fait un jet sur sa compétence dans le cercle alchimique de la formule (Œuvre au noir, Œuvre au blanc, Grand Œuvre). Cela demande un nombre d'action égal à ce cercle : 1, 2 ou 3. Si le jet est un échec, le rituel doit être recommencé au début. Sinon l'alchimiste est prêt à lancer la Substance et effectuer la transmutation.

La formule doit être prononcée à haute voix par le joueur et le personnage. Il s'agit au minimum du nom de la formule, mais il est bon d'inciter les Nephilim à l'enrichir, afin de personnaliser leur formule et de donner un style à leur pratique de l'Alchimie. On peut par exemple ajouter des gestes, étreindre un objet symbolique correspondant au cercle... Le MJ appréciant cet investissement du Nephilim dans l'acte magique peut accorder un bonus de 1d6 sur le jet sur le cercle. Et par goût du role-play, on ne comptera pas d'actions supplémentaires.

Projeter la Substance

Cet usage change selon les formules : jeter, répandre, absorber... En général il faut 3 actions : saisir le récipient, en tirer la Substance et l'utiliser. Cette durée est variable si le récipient est bouché (+1 action) , si les gestes sont entravés par des liens (+2 à +5 actions), si on vide complètement le récipient au lieu d'y saisir un peu de Substance (-1 action) etc.

Il faut utiliser une dose par cercle. Donc une formule de 1er cercle exige une dose, 2e cercle 2 doses, Grand Œuvre 3 doses. On admet que les 3 doses peuvent être saisies d'un coup dans le récipient, sans compter d'action supplémentaire.

Opérer la transmutation

Le Nephilim fait un jet sur le Ka-élément de l'athanor, modifié par les conjonctions astrologiques et multiplié par 3 pour le premier cercle, 2 pour le deuxième et 1 pour le troisième.

Ce jet doit être accompli au moment précis où la Substance est lancée. Si le jet est réussi, l'effet de la formule se réalise immédiatement, et le rituel peut être répété tout de suite, sans limite. On peut réaliser une même formule avec succès autant de fois que l'on veut.

S'il s'agit d'un échec, l'alchimiste peut tenter un jet sur le même chiffre (Ka-élément modifié) avec un multiplicateur inférieur : Ka x 2 puis, s'il échoue encore à ce stade, Ka x 1. En cas d'échec définitif, il ne pourra pas tenter la formule avant le jour suivant. L'échec définitif signifie la perte de la dose. Il faut noter que la baisse du multiplicateur due à un échec (si elle a eu lieu) reste active pour le reste de la journée. Le MJ ou le joueur auront donc soin, s'ils craignent de ne plus s'en rappeler, de noter le multiplicateur en cours sur la formule.

Exemple : le Nephilim alchimiste Anabaseth a tenté une formule de premier cercle et a raté son jet à Ka x 3. Il décide de ne pas tenter le jet sur Ka x 2 et préfère abandonner le rituel pour cette fois. La dose est perdue. Il pourra donc réessayer la formule avec une autre dose au cours du reste de la journée mais avec Ka x 2 comme chiffre de départ pour son jet. S'il réussit, il retrouvera un multiplicateur normal (Ka x 3) pour réitérer la même formule plus tard. Par contre, s'il rate de nouveau sur Ka

$x 2$, le jet à faire sera $Ka x 1$ jusqu'à la fin du jour. S'il échoue il ne pourra recommencer que le lendemain (c'est-à-dire après minuit, dès que le jour suivant commence).

La durée totale du rituel comprend donc les actions pour employer la Substance (3 en moyenne), plus celles du cercle : 1, 2 ou 3. Donc au total entre 4 et 6.

Remarquons au passage que l'Alchimie est la seule science occulte où le Nephilim ne peut pas puiser des points dans sa stase pour améliorer ses chances de succès. Cela est dû à l'emploi déjà très important qui a été fait de la stase dans la consécration de l'athanor. Les inventeurs de l'Alchimie avaient décidé que l'athanor serait le pilier instrumental de leur science et que l'alchimiste ne pourrait plus se permettre de puiser simplement et brutalement dans la stase.

Échec et maladresse

Les conséquences d'un échec dans le jet sur le cercle et le jet sur la transmutation ont été mentionnés. En plus de celles-ci, certaines formules réservent des surprises aux alchimistes qui les ratent. Ces inconvénients sont décrits dans les formules. En ce qui concerne les maladresses, l'échec critique d'un jet sur le cercle comporte le risque de gagner des points de Khaïba, selon les règles traditionnelles. Mais une maladresse dans un jet de transmutation peut entraîner des effets pervers que les alchimistes connaissent encore mal. Dans ce cas, le MJ lance un dé de pourcentage et consulte la table suivante.

Table des incidents de transmutation	
1d100	Incident
01-10	Erreur de Cible
11-20	Révolte de la matière
21-30	Désintégration des Substances
31-40	Transmutation contraire
41-50	Transmutation chaotique
51-60	Perte du lien alchimique
61-70	Effet dragon
71-80	Dissolution du métamorphe
81-90	Désintégration du focus
91-00	Désintégration du laboratoire

Erreur de cible : la formule n'atteint pas la cible choisie par le lanceur, mais une autre, la plus proche en principe.

Révolte de la matière : la matière n'a pas accepté la tentative d'intervention de l'alchimiste, et le Ka qu'elle contient, au lieu de se réveiller et d'obéir, réagit violemment dans son sommeil. L'alchimiste encaisse 1d3 points de dommages (1er cercle), 1d6 (2e cercle) ou 1d10 (Grand Œuvre).

Désintégration des Substances : les Substances que l'alchimiste porte avec lui sont détruites par répercussion de la mauvaise transmutation de celle de la formule. Il y a 70 % de chances que seules les Substances de type similaire à celle de la formule soient désintégrées, et 30 % que toutes les Substances le soient.

Transmutation contraire : la formule a les effets inverses de ceux qui sont prescrits. Le MJ devra interpréter ce renversement selon la formule.

Transmutation chaotique : la Substance n'a pas su se fixer sur la matière, et répand ses effets dans l'anarchie totale. Tout est possible.

Perte du lien alchimique : le lien alchimique est brisé. En appliquer les conséquences.

Effet-dragon : le Ka de la matière a implosé, provoquant la création d'un Effet-dragon de même élément que la formule, qui attaque le lanceur.

Dissolution du métamorphe : la transmutation, au lieu d'affecter la matière, s'est retournée contre l'alchimiste. Son métamorphe en subit les conséquences : perte de 1d10 points.

Désintégration du focus : si la formule était effectuée à partir du focus, celui-ci part en poussière. Si la formule était apprise par cœur, le Nephilim perd 1 point de Ka et l'oublie.

Désintégration du laboratoire : le laboratoire explose. Les constructs sont détruits, sauf l'athanor qui perd quand même 1d10 points dans chaque Ka-élément.

Le rituel de sacrifice

Rituel des cas désespérés. Le Nephilim doit mettre en contact le sang du simulacre qui véhicule ses Ka-éléments avec le milieu extérieur selon des correspondances symboliques. Pour son Ka-élément de terre, il doit faire goutter son sang sur la roche. Puis, il doit sacrifier un certain nombre de points du Ka-élément de son pentacle nécessaire à sa formule de manière définitive. Il doit dépenser 1 point pour les formules d'Œuvre au Noir, 2 pour celles d'Œuvre au Blanc et 3 pour le Grand Œuvre. Les modificateurs astrologiques ne sont pas pris en compte. Pour lancer la formule, le Nephilim doit réussir son jet de compétence. S'il le rate, les points de Ka-élément sacrifiés sont définitivement perdus. Le temps de lancer d'une formule sous ce rituel est court. Chaque point de Ka-élément sacrifié demande une action ; le niveau du cercle est rajouté en nombre d'actions.

Le rituel de sacrifice est si dangereux que le Nephilim doit faire un jet de Khaïba à chaque utilisation. Ce rituel est interdit aux Nephilim de la lune car c'est le début de la transformation Selenim.

Format de description des formules

Cercle : le cercle auquel appartient la formule. Œuvre au noir, Œuvre au blanc, Grand Œuvre.

Substance : la Substance utilisée par la formule, et l'élément auquel elle appartient. Poudre de feu, liqueur de lune etc.

Focus : l'endroit du focus original où la formule est inscrite. Cela peut être une indication de chapitre, un extrait de texte, un emblème (dessin symbolique)... Les focus et les seuils indiqués dans les règles de NEPHILIM appartiennent à des traductions, des adaptations, qui ont fonctionné de manière provisoire. Les Nephilim alchimistes doivent maintenant rentrer dans leur maturité à l'aide des meilleurs focus.

Seuil : la difficulté de déchiffrement de la formule. Ce chiffre correspond au niveau de la compétence du cercle requise. Plus un focus est compliqué, codé ou endommagé, plus le seuil augmente. Les seuils indiqués dans le formulaire des règles de base de NEPHILIM provenaient de focus traduits ou incomplets, tels qu'on les trouvent couramment. Ce formulaire vous propose de remonter aux véritables sources de l'Alchimie.

Support : l'objet sur lequel on lance la poudre pour réaliser la formule. Il arrive que le support ne soit pas la cible, mais l'intermédiaire entre le lanceur et ce qu'il désire transmuter. Un objet pour blesser quelqu'un par exemple. Il peut s'agir d'un «objet» (qui peut être le sol) dont la nature est précisée dans les effets, de la «cible» directement, ou de la «zone», comme pour ces formules qu'il faut jeter en l'air.

Cibles : il s'agit de la nature des créatures qui peuvent être affectées par la formule. Cela peut être :

«*Soi*» : l'alchimiste qui accomplit la formule doit la lancer sur lui-même et est le seul à être affecté.

«*Sim*» : les simulacres. Ces formules affectent les Nephilim et les Selenim incarnés, ainsi que les humains, les animaux et les végétaux.

«*Nep*» : les Nephilim dans leur essence magique, ainsi que les Effets-dragon et les créatures de Kabbale.

«*Sel*» : les Selenim dans leur essence magique, ainsi que les effets Dragon, les créatures de Kabbale Noire, et tous les êtres possédant du Ka-Lune noire (comme les Sans Repos).

«*Objet*» : sa nature est précisée dans la description des effets.

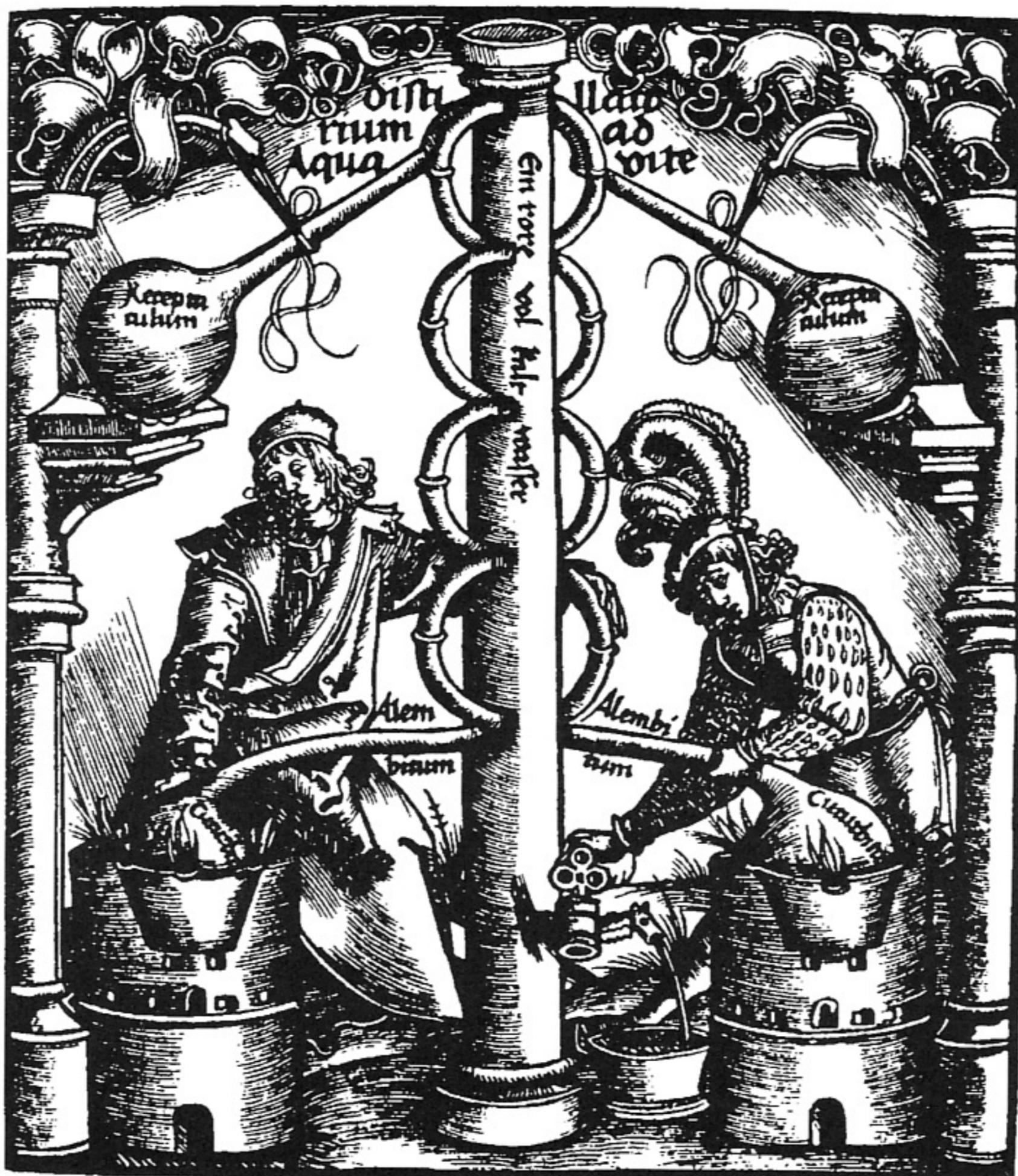
Sauf précision contraire, l'alchimiste ne peut lancer sur lui-même («Cible : Soi») que les Substances qu'il a lui-même produites avec son athanor. Il ne peut en faire profiter un autre Nephilim, sauf si celui-ci est aussi alchimiste et possède le même niveau que lui dans le cercle. Car

dans ce cas, il est capable de comprendre le sens de cet acte et de maîtriser la Substance.

Portée : la distance entre l'alchimiste et le support doit être bien sûr couverte par la projection de la Substance, et elle dépend légèrement de la Substance. En général cela va du contact direct à 3 mètres maximum, qu'il s'agisse du lancer d'une poudre, d'un métal ou d'une ambre, à plus forte raison de l'absorption d'une liqueur. Toutefois on peut accepter que le métal et l'ambre puissent être lancés plus loin, comme un caillou, dans la limite de la visibilité. La transmutation se fait obligatoirement au moment du lancer.

Pour chaque formule, la portée indique en fait l'aire d'effet de la formule : les dimensions de la zone, un nombre d'individus etc. L'indication du diamètre prend l'alchimiste et/ou le support, selon le fonctionnement de la formule, comme centre du cercle. Quand la portée utilise un Ka-élément comme variable (ex : Ka-feu mètres) il s'agit du Ka-élément de l'athanor. Si celui-ci change entre deux opérations alchimiques, alors la portée change en conséquence. En effet, plus un athanor est puissant, plus les Substances qu'il produit sont de qualité.

Durée : le temps de persistance de l'effet (et non le temps de mise en œuvre de la formule, qui est instantané ou bien décrit dans les effets). La durée indiquée est permise par la dose (ou le nombre de doses : 1 à 3 selon le cercle) de Substance requise par la formule. Il n'est pas possible de cumuler les durées de plusieurs doses en une seule formule. A la fin de la durée prévue, il faudra refaire la formule avec une autre dose. Pour la mention d'un Ka-élément comme variable, il en va de même qu'avec la portée.



L'ŒUVRE AU NOIR

Der Erndkaff hat bey im maister · Die in lernen gold machen · vnd in der
zaubrey vnd pos listt · Vnd das befindet in der Stadt genant Corosaym
Vnd das stet auch geschriben in Compendio Theologie · Vnd vnser herr
spricht der selben stet auch in dem Ewangelio · Do er spricht · Wes die
Corosaym ~



Die gae der Erndkaff von Capharnaym · gen Tharusalem · Vnd trat sich da
ausgeben · vnd stet haubt · Vnd dauon stet auch geschriben in dem buch Com
pendio Theologie · Vnd vnser herr spricht der selben stet auch in dem
Ewangelio · Vnd spricht also · Wes die Capharnaym ~



L'alchimiste qui débute dans ce cercle est appelé Apprenti Melanosis ou Apprenti Nigrido, selon les noms antiques de l'Œuvre au Noir.

Le premier cercle propose trois cheminements, trois enseignements simultanés. Le Nephilim n'a pas de possibilité de choix : il est forcé de faire connaissance avec les différents aspects de ce cercle étrange, sombre et multiforme.

Tout d'abord, l'alchimiste expérimente le processus de l'Escarboucle. L'Œuvre au Noir est en effet exclusivement voué à la Voie brève, celle des formules usant des poudres. L'usage des poudres apprend la désintégration de la matière, son exploration intime jusqu'au secret de ses puissances destructrices. Ce faisant l'alchimiste se rend compte que la décomposition a plusieurs sens, qui ne sont pas nécessairement néfastes. Mais il ne doit pas se laisser happer par cet aspect de l'Œuvre car ce n'en est que le commencement : tout cela s'inscrit dans une quête vaste et longue, où tous les actes trouveront leur sens.

En effet, et c'est le deuxième aspect de l'Œuvre au Noir, les formules d'Escarboucle permettent d'expérimenter indirectement les pouvoirs des autres processus. C'est une phase de découverte générale, de tâtonnements et de trouvailles inattendues, qui dérouté le néophyte. Derrière les poudres se profilent les Substances futures. Ainsi la transmutation à des fins de destruction peut se concrétiser par un contrôle, une transformation, une illumination ou même une création. La matière est complexe et réagit de multiples façons. Partant, l'alchimiste pourra aborder l'Œuvre au Blanc avec quelques indices en poche.

Dernier aspect de ce cercle plus riche qu'il n'en a l'air : la possibilité de fabriquer des constructs, c'est-à-dire des artefacts tels que l'alambic et le creuset, mais bien d'autres aussi, afin que l'alchimiste puisse fonder son laboratoire et s'appuyer sur des instruments. Cette technique appartient à la Spagyrie qui sera exposée plus loin.

Le Nephilim qui traverse ce cercle apprécie les références sombres, morbides et funèbres. Par exemple, les vêtements gris, bruns et noirs, les lieux obscurs, clos, enterrés, et ses symboles favoris sont le corbeau, le crâne et le tombeau.

DE ALCHIMIA

Les Admirables secrets du Grand et du Petit Albert

Auteur : Albert le Grand

Date : 1245

Langue : Latin - Allemand

POT de rareté : 18 (manuscrit) / 13 (édition de 1282)

POT de lisibilité : 6

Bonus : + 20 en Botanique et Géologie, + 10 en Connaissance du Paris XIIIème siècle

Présentation : La première édition manuscrite (rarissime) est un épais recueil de feuilles jaunies, et rassemble des pages allemandes et des notes de cours occultes parisiens en latin. Les alchimistes connaissent mieux la version posthume de 1282, copie incomplète réalisée par les élèves du Maître, qui compte en plus des planches de végétaux et de minéraux joliment colorées mais dont les informations relatives aux artefacts sont absentes.

Le *De Alchimia* est l'un des cinq traités alchimiques que nous a laissés Maître Albert, et c'est le seul qui contient les formules d'Œuvre au Noir que l'apprenti recherche. Ces formules y sont dissimulées dans un fatras de recettes médicinales et d'histoire des minéraux.

De fait, les travaux alchimiques de ce personnage furent en leur temps très contestés. Il fit d'abord parler de lui à Cologne avant de gagner une très forte audience à Paris, dès 1245, où il va jusqu'à dispenser son savoir en plein air, sur la place du Vème arrondissement qui a gardé son nom (place Maubert, de Magnus Albertus).

Ce succès déclencha des polémiques et des confusions : les Nephilim le jugeant sur sa réputation le soupçonnèrent d'être un souffleur, et les initiés humains ne comprirent pas pourquoi Albert clamait son savoir en pleine rue. Mais ses élèves furent subjugués par la voix basse et profonde et le caractère bizarre de ce Nephilim épris de liberté, courageux à la limite de l'inconscience, qui avait décidé de ramener tous les disciples possibles vers sa cause occulte. Il leur proposa de défricher les chemins de l'Alchimie avec ses formules d'Œuvre au Noir.

Mais il n'en resta pas là puisque des témoins affirmèrent qu'il avait construit un automate qui le servait fidèlement, mais que personne ne retrouva à la mort d'Albert le Grand en 1280.

Albert le Grand, qui appartient à l'ordre des Dominicains, fut canonisé en 1931 par Pie XI, ce qui peut s'interpréter comme une récupération de cet Adepté si important pour les recherches occultes du Vatican...

LE DISSOLVANT DE TERRE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau ou d'air

Focus : La description des vertus merveilleuses des herbes et des pierres.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : 24 heures

Cette poudre blanchâtre provoque une sensation de déséquilibre chez celui qui la regarde ou la touche. Elle permet d'interrompre tous les effets d'une formule de terre d'Œuvre au Noir.

Le Nephilim qui en est victime ne peut pas lancer de formule de terre pendant 24 heures, sauf s'il réussit un jet sur le Ka-air ou le Ka-eau de son athanor x 1.



LA VOILE NOIRE DU NAVIRE DE THÉSÉE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Un discours sur cette époque de ténèbres que la nouvelle doctrine chimique doit dissoudre.

Seuil : 40

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : L'alchimiste

Durée : 30 minutes

Cette poudre est de couleur sombre mais a tendance à devenir invisible selon l'orientation de la lumière. Elle doit être jetée en l'air par l'alchimiste au-dessus de sa tête. Il se trouve alors cerné par un nimbe bleu nuit (visible en vision-Ka), et son ombre est dotée de grandes ailes (visibles à l'œil nu). Il peut alors se déplacer à 60 km/h mais aux yeux humains il semble continuer à marcher à une allure normale. Pourtant sa vitesse est réelle : il disparaît au détour d'une ruelle, à peine entré dans une maison il se trouve déjà au 3ème étage etc. Seule la vision-Ka décèle la rapidité de l'utilisateur. L'alchimiste, quant à lui, voit défiler le paysage à toute vitesse autour de lui. L'alchimiste ne peut lancer cette formule sur quelque chose d'autre que lui, mais il peut en revanche porter ou tirer un objet qui ira alors à la même vitesse que lui (pourvu qu'il en ait la force).



LA DÉSINTÉGRATION DE L'HUILE DES PROFONDEURS SATURNALES

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : L'étude de la décomposition compliquée et ardue de certaines roches ramenées d'Orient.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Définitif

Cette poudre est huileuse et dégage une odeur de térébenthine. Elle permet de désintégrer le pétrole et les objets ou les surfaces en plastique.

Quand on la projette sur du pétrole ou l'un de ses dérivés comme l'essence, celui-ci se dilue et disparaît. Les alchimistes ayant très tôt reconnu la possibilité de fabriquer des solides avec le pétrole, ils ont anticipé la possibilité de transmuter les plastiques. Mais cela n'a pas été testé jusqu'à leur invention, où la formule s'est en effet avérée efficace.

Il suffit de la projeter sur l'objet pour que le plastique se racornisse comme sous l'effet du feu, en dégageant une odeur insupportable. Puis il disparaît purement et simplement, comme s'il n'avait jamais existé. Les objets éventuellement soutenus par l'objet en plastique chutent immédiatement. Par contre la résonance du Ka dans la matière est différée : ce n'est que Ka-terre minutes plus tard qu'un effrayant bruit de succion se fera entendre.

On ne peut désintégrer seulement une certaine portion de plastique : si la taille de l'objet excède la portée de la formule, rien ne se passe. Jusqu'à aujourd'hui l'Alchimie n'a pas enregistré de possibilité de production magique de plastique. Toutefois, si cela se produisait, la formule ne fonctionnerait pas sur du plastique produit par des moyens magiques : il persisterait alors et l'alchimiste subirait un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément feu durant 2d10 actions.



LA CALCINATION MIROITANTE DU MERCURE D'ÉRUDITION

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : Les préceptes aux « amoureux de la science » : *«être silencieux et discret et ne révéler à personne le résultat des opérations».*

Seuil : 40

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : Ka-air mots

Durée : 1 heure

Cette poudre réfléchit la lumière et les choses comme un miroir. Elle permet d'inscrire un message indélébile sur une matière métallique ou minérale.

Il faut la jeter sur le support en prononçant le message à voix haute, qui s'écrit immédiatement par corrosion spontanée. Rien ne pourra l'effacer. Même si le support est détruit, la partie qui porte l'inscription est indestructible. De même, aucun moyen magique n'en viendra à bout.



LE REFROIDISSEMENT DES NEIGES ÉTERNELLES DU SÉJOUR D'HERMÈS

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : Le passage consacré au cours du temps et à la nécessité de préserver le savoir hermétique.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-lune actions

Cette poudre ressemble à de la glace pilée, aux reflets bleu acier. Elle sert à geler le corps d'un individu. Pour cela il suffit de jeter la poudre sur la victime, et une fine couche de givre apparaît instantanément sur ses vêtements et sa peau. Puis ses gestes se ralentissent, sa respiration devient douloureuse, et la glace s'épaissit. Bientôt le personnage ressemble à un bonhomme de neige finement sculpté. En un tour il est contraint à l'immobilité. La glace lui cause 1d4 de dommages par tour. Une fois la durée de la formule expirée, la glace fond. Il est à noter que l'on peut lancer cette formule sur un cadavre pour le conserver. Mais elle n'est pas assez puissante pour permettre l'hibernation cryogénique d'un être vivant.

LE CHAR DE TRIOMPHE DE L'ANTIMOINE

Auteur : Basile Valentin

Date : Rédaction 1413 - Publication 1604

Langue : Allemand - Énochéen

POT de rareté : 15

POT de lisibilité : 7 (texte) - 15 (couverture)

Bonus : + 10 en Médecine, + 20 en Orfèvrerie

Présentation : Ce gros grimoire à la couverture sombre et rigide est recouvert d'une substance caoutchouteuse qui rappelle le plastique, et dont on a enduit l'ouvrage, semble-t-il pour le protéger des atteintes du temps. La vérité est que cette matière que l'alchimiste nomma antimoine quand il la découvrit dans son athanor est une Substance étonnante que les lecteurs initiés étudient autant que le contenu du grimoire.

Basile Valentin fut un moine bénédictin, séjournant dans le monastère d'Erfürt en Mayence. Il se livra à ses expériences alchimiques dans l'ombre de ce couvent, profitant du calme et de la sécurité qui lui étaient réservés. Après sa disparition, les moines de son couvent, conscients de la valeur de ses travaux mais ignorants de sa nature d'immortel, ont poursuivi la transcription de ses œuvres.

Ils employèrent le reste de l'antimoine de Valentin pour recouvrir les livres, qui sont au nombre de 37. La fabuleuse antimoine avait une particularité que les compagnons de Valentin ne pouvaient deviner : elle avait le pouvoir de graver en creux les paroles d'énochéen, car sa composition atomique répond aux vibrations orales du Ka. Ainsi seuls les Nephilim peuvent trouver l'enseignement essentiel de Valentin.

Quant au contenu apparent de ce focus, il explique la découverte de l'antimoine et décrit longuement les bienfaits et les applications que l'on peut en tirer.

D'autre part les circonstances de la mort de Valentin lors de cette incarnation restent mystérieuses : on sait juste qu'il voyagea en Belgique puis en Angleterre. Les Nephilim qui ont enquêté sur cette question furent surpris de retrouver fort peu de documents à Erfürt. Mais la légende veut que plusieurs dizaines d'années après sa mort, une colonne de la cathédrale d'Erfürt se soit fendue, livrant des traités d'Alchimie que l'on croyait perdus.

LE DISSOLVANT D'AIR

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre ou de lune

Focus : La partie consacrée au dégagement de gaz nocifs dans la préparation de l'antimoine.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : 24 heures

Cette poudre brune provoque une sensation de suffocation chez celui qui la regarde ou la touche. Elle permet d'interrompre tous les effets d'une formule d'air d'Œuvre au Noir.

Le Nephilim qui en est victime ne peut pas lancer de formule d'air pendant 24 heures, sauf s'il réussit un jet sur le Ka-lune ou le Ka-terre de son athanor x 1.



LA RÉDUCTION DU PRINCE ENSEVELI

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : Les notes du moine commentateur décrivant l'ouverture inexplicquée de la colonne.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : 2d6 actions

Cette poudre est granuleuse et a la couleur de l'asphalte. Elle permet d'engloutir quelqu'un dans le sol.

Il faut la lancer sur l'individu pour qu'aussitôt un tourbillon se forme sous ses pieds, et ouvre dans le sol une bouche tortueuse. La victime est prise dans ces sables mouvants magiques et s'enfonce en 3 secondes dans la terre jusqu'au buste. Ses bras, s'ils sont émergés, sont toujours utilisables. La bouche se referme, laissant la victime prisonnière de la terre pendant 2d6 actions.



LA CALCINATION DES PORTEURS DE FLÉAU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Un sermon d'introduction destiné à flatter l'Électeur de Mayence.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-eau heures

Cette poudre est jaune voilé d'ombres mouvantes comme le sable au fond de l'océan. Elle a le pouvoir d'éliminer complètement les sentiments d'hostilité d'un individu. Il suffit de la lancer sur la victime pour que celle-ci perde la notion même d'agressivité. Elle ne veut plus de mal à quiconque, pas d'une façon naïve, mais après un examen purement rationnel, elle ne voit vraiment pas pourquoi elle s'attaquerait aux gens qui l'entoure, ainsi qu'à tous ceux qu'elle connaît. A part cela, elle reste consciente des enjeux et de ses motifs, mais elle décide que l'hostilité et la violence ne sont pas les bons choix à faire.



L'INCINÉRATION DE L'ANCESTRE SOUVERAIN

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Les motifs énochéens qui courent à la surface de la couverture.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 document occulte

Durée : Ka-air années

Cette poudre grise dégage une odeur acide, et brûle au toucher. Elle doit être versée sur une source occulte (document, relief, focus...) et ne fonctionnera que si l'objet concerné est réellement magique. Quelle que soit la matière dont il est formé, il commence alors à se consumer sans flamme, à noircir dans un bruit de papier froissé qui ressemble étrangement au râle d'un agonisant. L'objet finit par être réduit en cendres. Placées dans une urne, ces cendres sont inaltérables. Mais le sens de l'objet qu'elles furent reste entier pendant la durée de la formule. En effet, un autre alchimiste connaissant la Résurrection du Souverain en Gloire (Œuvre au Blanc) pourra «lire» le contenu de ces cendres rien qu'en les étalant, et ce, autant de fois qu'il voudra. Cette lecture ne marche évidemment pas sur un objet-source brûlé normalement.



LA CUISSON SPECTRALE DU COMPOSANT PERDU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : La description symbolique de l'alimentation de l'athanor en Ka comme un corps humain.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-lune heures

Cette poudre aux particules vertes, rouges et noires a l'odeur du sang. Elle permet de générer une douleur dans un membre fantôme.

La victime sur laquelle on a projeté la poudre ressent très vivement une intense souffrance située, soit dans un membre amputé, soit dans un membre supplémentaire et imaginaire. Certains individus s'imaginent avoir un troisième bras au milieu de la poitrine, des cornes sur la tête, une queue de kangourou, et en souffrent atrocement. Ils n'auront de cesse de chercher à se faire soigner, puis en désespoir de cause tenteront d'arracher ce membre cauchemardesque. En général cela finit mal.

Chez les Selenim, ce sont les aspects de l'Imago qui sont affectés. La formule empêche le Selenim de les manifester et de les employer, ou alors au prix d'un coût supplémentaire en Ka-lune Noire (à déterminer par le MJ).



LE CHEMIN DES CHEMINS

Auteur : Arnould de Villeneuve

Date : 1296

Langue : Français

POT de rareté : 8

POT de lisibilité : 13

Bonus : + 10 en Connaissance de l'Espagne et de l'Italie au XIIIème, + 10 en Connaissance de l'Alchimie

Présentation : Il s'agit d'un texte élégamment rédigé dans la graphie de l'époque, pittoresque et racée, dont la plupart des chapitres sont bordés de figures discrètes mais fascinantes par la finesse de leur réalisation. Ce sont des images sinueuses, de minuscules labyrinthes qui, si l'œil les fixe longuement, semblent s'ouvrir sur une profondeur inattendue. L'auteur appelle ces figures circulaires tournant sur elles-mêmes des escarboucles...

Villeneuve (ou Villanova) se fit d'abord connaître comme un excellent médecin provençal avant de devenir un alchimiste de renom, alliant astrologie, médecine et expériences de transmutation.

Connu pour ses provocations contre les autorités théologiques et ses théories occultes sur l'Antéchrist, ce personnage haut en couleur évita de très peu le bûcher après le procès de Paris qui ordonna de brûler ses écrits. Après sa mort, l'Inquisition s'employa d'ailleurs à faire disparaître nombre de ses œuvres les plus précieuses.

Le Chemin des Chemins est un traité à l'usage des apprentis, centré sur l'un des plus fameux mystères de l'Alchimie : la Pierre philosophale, à laquelle Villanova accorde une importance cruciale. Avant le cercle supérieur, Arnould de Villeneuve est le premier à révéler la proximité entre les poudres de projection et la célèbre Pierre. Il se lança dans une course folle en quête de l'Adepté qui la possède, et devint pour cela un grand voyageur, laissant notamment en Espagne et en Italie des indices intéressants pour les Nephilim travaillant en Œuvre en noir.

C'est à son retour de la péninsule qu'il rédigea ce focus, dont il aimait à dire que le voyage l'avait inspiré, et que la réalité de la Pierre ne pouvait être comprise que par ceux qui parcourent le globe. Le sens de cette assertion étant laissé aux Adeptes...

LE DISSOLVANT DE LUNE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu ou d'air

Focus : Les figures sinueuses qui ornent l'ouvrage.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Humains uniquement

Portée : 1 individu

Durée : 24 heures

Cette poudre jaune provoque une sensation de lucidité chez celui qui la regarde ou la touche. Elle permet d'interrompre tous les effets d'une formule de lune d'Œuvre au Noir.

Contrairement aux autres Dissolvants, elle ne peut pas être lancée sur un Nephilim, même son simulacre. En effet, cette Substance agit sur les rêves de la victime, et ceux des Nephilim sont trop différents pour être affectés.

Ce Dissolvant permet de bloquer un rêve ou un cauchemar récurrent : il le fait cesser si l'humain réussit un jet de Ka-soleil, et sinon il le fait durer 24 heures.



LE NOIRCISSEMENT DES ÉLÉMENTS PRIMORDIAUX

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : Le rappel du procès et les louanges adressées à ses juges.

Seuil : 70

Support : Objet

Cible : Objet, Sim

Portée : 10 kg

Durée : Ka-terre minutes

Cette poudre est incolore et inodore. Elle a le pouvoir d'empoisonner la nourriture. Il suffit d'en déposer une pincée dans les aliments pas plus d'une heure avant ingestion. Ce laps de temps écoulé, elle n'a plus d'effet. L'individu qui les absorbera sera pris de violentes douleurs, de spasmes et de nausées qui lui causeront 1d6 de dommages par minute. Il existe un moyen d'en réchapper, que seuls les alchimistes connaissent : la victime doit se précipiter dans la nature pure, vierge et profonde, au cœur de la forêt, d'un champ... Là le poison est mis en sommeil et une fois passée la durée, il n'est plus actif, la victime est sauvée.



LA CIBATION DES MARCHES DE L'ÉTOILE DE MER

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Le récit des étapes de son périple méditerranéen.

Seuil : 20

Support : Objet

Cible : Objet, Soi

Portée : 10 mètres

Durée : Ka-eau actions

Cette poudre a le pouvoir de diluer la matière pour y pratiquer de petites prises, permettant de gravir une paroi.

Il suffit de la lancer sur un mur pour que sur 10 mètres des marches se forment, que l'alchimiste pourra grimper sans difficulté. Aussitôt que le grimpeur a retiré son pied de la marche, celle-ci disparaît. Mais l'ensemble de l'escalier reste en place jusqu'à expiration de la durée de la formule, tant que l'alchimiste ne l'a pas emprunté.



LA DÉTONATION FOUDROYANTE DES ÉCURIES DE JUPITER

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : La description de sa première transmutation et de l'orage qu'elle provoqua à l'intérieur de son laboratoire.

Seuil : 20

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu mois

Lors de sa production, cette poudre apparaît dans l'athanor au milieu d'une explosion. Elle est orange et très instable : la renverser provoque un bruit de tonnerre. Elle permet de rendre sourd.

Il faut pour cela la jeter sur la victime, ce qui provoque une forte détonation, comme l'explosion d'une petite charge. La personne touchée devient immédiatement sourde : elle n'entend plus rien, sauf le son de sa voix, ses pensées et celles qu'on lui enverrait magiquement. Cette surdité n'est pas soignable par des moyens conventionnels, elle est psychique (et magique).



LA DÉSINTÉGRATION DE LA CRYPTE CRISTALLINE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : Le récit de sa visite de la corporation des souffleurs de verre de Naples.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Définitif

Cette poudre ressemble à du sucre. Elle permet de désintégrer un objet ou une surface constituée de verre ou de cristal.

Il suffit de la projeter sur l'objet ou la zone pour que le verre disparaisse purement et simplement, comme s'il n'avait jamais existé. Les objets éventuellement soutenus par l'objet en verre chutent immédiatement. Par contre la résonance du Ka dans la matière est différée : ce n'est que Ka-air minutes plus tard qu'un effrayant bruit de verre brisé se fera entendre. On ne peut désintégrer seulement une certaine portion de verre : si la taille de l'objet excède la portée de la formule, rien ne se passe.

La formule ne fonctionne pas sur un verre ou un cristal produit par des moyens magiques : il persiste alors et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément air durant 2d10 actions.



DE SULPHURE

Auteur : Le Cosmopolite

Date : 1650

Langue : Allemand, Anglais, Erse et Énochéen

POT de rareté : 14

POT de lisibilité : 10

Bonus : + 20 en Connaissance des Templiers, + 20 en Discrétion

Présentation : Ce traité est de forme ovale, une armature de cuivre réunissant les feuilles ivoire tâchées de pourpre. Le texte est rédigé en Allemand, en Anglais et en une langue codée mêlant des vestiges de Celte et des accents énochéens. Il en existe 19 exemplaires, qui furent retrouvés chez Sendivogius, le dernier disciple du Cosmopolite. On présume que les nombreux ennemis de l'auteur se les sont distribués entre eux, car à peine quatre bibliothèques européennes comptent ce focus dans leur collection.

L'aventure rocambolesque de l'alchimiste connu sous le pseudonyme du Cosmopolite commence lorsqu'un navire hollandais s'échoue sur les côtes de l'Écosse, près de la ville de Seetown, en 1601. Son capitaine, Haussen, est recueilli par un personnage qui refuse de livrer son nom et se fait appeler Alexandre Sethon (d'après Seetown).

Passionné par cet homme étrange désireux de voyager, Haussen le ramène en Allemagne où Sethon exécute une première transmutation. La nouvelle se répand comme une traînée de poudre, mais Sethon est déjà parti. On le retrouve successivement à Bâle, à Prague, à Francfort, à Munich, semant les démonstrations étourdissantes du Grand Art, changeant de nom à chaque escale, jetant dans le malheur et la folie tous ses compagnons... Cette tournée finira mal pour le Cosmopolite qui meurt à 80 ans sous la torture chez Christian II l'Électeur de Saxe, initié Templier prêt à tout pour obtenir les secrets de l'Œuvre.

Le *De Sulphure* est en quelque sorte l'ouvrage de jeunesse du Cosmopolite. Il décrit les premiers pas vers l'Œuvre de celui qui doit, selon l'auteur, se fixer pour but de devenir une sorte d'escroc international, et se faire passer pour un Adepté sous ses atours de bandit cousu d'or. Nul doute que ces insinuations ironiques permirent d'éloigner nombre de curieux des réalités du Grand Art.

LE DISSOLVANT DE FEU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune ou d'eau

Focus : Le passage consacré à l'orfèvrerie alchimique permettant de produire des bijoux d'une qualité unique.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi, Sim

Portée : 1 individu

Durée : 24 heures

Cette poudre bleue provoque une sensation de froid chez celui qui la regarde ou la touche. Elle permet d'interrompre tous les effets d'une formule de feu d'Œuvre au Noir.

Le Nephilim qui en est victime ne peut pas lancer de formule de feu pendant 24 heures, sauf s'il réussit un jet sur le Ka-lune ou le Ka-eau de son athanor x 1. De plus durant cette période il ne subira aucun des effets naturels du feu : il ne sera pas brûlé et ne prendra pas feu, à moins de réussir un jet sur le Ka-feu de son athanor x 1.



LA DÉSINTÉGRATION DU SÉJOUR DU DORMEUR DU TERREAU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : L'expérience minutieusement rapportée de la désintégration de la terre effectuée dans une prison dont l'auteur s'échappa.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 mètre de diamètre et de profondeur

Durée : Définitif

Cette poudre inodore ressemble à un agglomérat de cailloux concassés. Elle permet de détruire une portion de terre (sol). Il suffit de la projeter par terre pour que la portion de sol disparaisse. La formule n'affecte pas la pierre dure, mais seulement un sol meuble (humus, sable etc.). On peut ainsi faire disparaître le sol d'un chemin devant un véhicule ou sous les pieds de quelqu'un, qui tombe alors dans la fosse ainsi produite. La formule ne fonctionne pas sur une terre produite par des moyens magiques : elle persiste alors et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément terre durant 2d10 actions.



LA RÉDUCTION DES ESPRITS IGNÉS

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Les auréoles pourpres qui parsèment les pages.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 mètre de diamètre

Durée : Définitif

Cette poudre bleue est collante, comme si elle était imbibée d'eau. Elle permet d'éteindre un feu. Il suffit de la projeter sur le foyer pour que celui-ci rapetisse, s'épuise et disparaisse complètement en Ka-eau secondes. Si la taille du feu excède la portée du sort, seule cette portion du foyer est détruite, le reste continue à brûler. Il faudra relancer la formule sur le reste pour l'éteindre également.

La formule ne fonctionne pas sur un feu magique : il continue à brûler et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément eau durant 2d10 actions.



L'ÉVAPORATION DU CHARBON NOCTURNE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : Les descriptions des trajets clandestins entre les pays d'Europe.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : 1 individu

Durée : 10 minutes

La poudre est agglomérée en un morceau de charbon qui s'effrite facilement. Il suffit à l'alchimiste de saupoudrer ses vêtements ou son corps avec cette poudre pour se fondre dans les ténèbres.

Seule la portion de tissu ou du corps recouverte sera effectivement cachée dans le noir. Une simple dose suffit pour un corps humain de taille adulte, mais son étalement demande au moins 3 actions. L'alchimiste bénéficie alors d'un bonus de 60% en Discrétion, mais exclusivement s'il se déplace dans l'ombre. Il laisse sur son passage des traces minuscules de la poudre (pour la déceler, jet critique en vision-Ka).



LA PUTRÉFACTION DE L'AILE DE CORBEAU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : L'armature de cuivre, où se cachent également des renseignements de haute valeur sur les Templiers de 3ème degré.

Seuil : 90

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Définitif

Cette poudre verdâtre dégage l'odeur pestilentielle d'un cadavre pourrissant. Il suffit de la jeter sur un individu vivant pour qu'il commence à se décomposer.

Il ne ressent aucune douleur, mais répand une odeur de moisi. Puis de grosses plaques noirâtres en forme d'ailes d'oiseau recouvrent sa peau, avant que ses tissus commencent vraiment à pourrir. La victime est complètement décomposée en 6 jours, et meurt. Elle reste consciente jusqu'au bout et entend des croassements autour d'elle. Elle peut utiliser les moyens concrets de conservation pour essayer de gagner du temps et retarder l'inévitable, si elle les supporte.



ARS TRANSMUTATORIA

Auteur : Jean XXII

Date : 1557

Langue : Latin

Pot de rareté : 9

POT de lisibilité : 8

Bonus : + 10 en Religion chrétienne, + 10 en Orfèvrerie

Présentation : Il s'agit d'un texte canonique typique des publications du Vatican (dans la forme, car ce texte clandestin fut réservé aux alchimistes durant des siècles). Les pages blanches et légères, dont la texture rappelle le papier «Bible», sont finement agrémentées d'enluminures. Le volume entier comprend près de cent feuillets, ce qui excède la taille habituelle des écrits papaux.

Qu'un Pape ait eu partie liée avec l'occultisme et se soit investi dans des expériences liées à la magie, ce n'est pas vraiment étonnant. Mais que l'Alchimie ait eu droit de citer au sein de la capitale de la Chrétienté, au point que son chef spirituel se livre fiévreusement à la quête de l'Œuvre, seuls les initiés pouvaient en avoir connaissance.

De fait, durant des années, les sous-sols de Rome ont résonné des tintements des constructs et se sont emplis des brumes opaques et sulfureuses des Substances inachevées. Pour assouvir son besoin de savoir hermétique, Jean XXII n'hésita pas à recruter dans les rangs des occultistes de tous horizons. Des Nephilim en profitèrent pour vérifier l'identité occulte de cet étrange Pape, qui n'a cependant pas filtré. Toutefois des rumeurs persistantes sur la possession d'un homoncule dans le laboratoire du Pape oriente la suspicion vers un souffleur.

Ces visiteurs prirent des risques mais en échange participèrent avec profit aux travaux souterrains dans lesquels Jean cherchait un trésor occulte. D'où la présence de nombreux orfèvres dans l'entourage de Jean XXII.

On décrit généralement ce pape alchimiste comme un être illuminé, au regard halluciné, tremblant et balbutiant. Son *Ars Transmutatoria* reflète cet esprit : ces notes de labeur lient intimement la Passion du Christ et les étapes opératoires de l'Œuvre au Noir. En définitive, c'est un bon manuel d'Apprenti Mélanosis, de peu d'intérêt pour le niveau supérieur. Jean XXII n'atteignit jamais l'Œuvre au Blanc.

LE DISSOLVANT D'EAU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre ou de feu

Focus : Les notes sur la soif du Christ sur son chemin de croix, analogue à l'évaporation des liquides dans le fourneau.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi, Sim

Portée : 1 individu

Durée : 24 heures

Cette poudre brune provoque une sensation de sécheresse chez celui qui la regarde ou la touche. Elle permet d'interrompre tous les effets d'une formule d'eau d'Œuvre au Noir. Le Nephilim qui en est victime ne peut pas lancer de formule d'eau pendant 24 heures, sauf s'il réussit un jet sur le Ka-terre ou le Ka-feu de son athanor x 1. De plus durant cette période il ne subira aucun des effets naturels de l'eau : il ne sera pas mouillé même s'il plonge dans une piscine, à moins de réussir un jet sur le Ka-eau de son athanor x 1.



LA DÉSINTÉGRATION DU FILS DU CÈDRE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : La description de la croix portée par le Christ.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Définitif

Cette poudre ressemble à de la sciure, et dégage une odeur de brûlé. Elle permet de désintégrer un objet ou une surface en bois. Il suffit de la projeter sur l'objet pour que le bois disparaisse purement et simplement, comme s'il n'avait jamais existé. Les objets éventuellement soutenus par l'objet en bois chutent immédiatement. Par contre la résonance du Ka dans la matière est différée : ce n'est que Ka-terre minutes plus tard qu'un effrayant bruit de scierie se fera entendre. On ne peut désintégrer seulement une certaine portion d'un objet de bois : si la taille de l'objet excède la portée de la formule, rien ne se passe. La formule ne fonctionne pas sur du bois produit par des moyens magiques : il persiste alors et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément terre durant 2d10 actions.



LA MORSURE DES CROCS SOLAIRES

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Les visions fiévreuses sur l'éclat du soleil brûlant le Messie.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu heures

La poudre est d'un jaune très clair. Elle doit être jetée sur la peau nue de la victime. Celle-ci ne ressent rien de désagréable sur l'instant, mais au bout d'une heure, le simple rayonnement solaire lui cause des brûlures insupportables sur les parties aspergées de son corps.

On voit nettement une légère fumée âcre s'élever de la peau attaquée. Pendant la durée du sort, la victime ne peut plus sortir à la lumière du jour, sous peine de subir des dégâts de POT 10 par tour, réduits de moitié par temps couvert ou sous un abri moyen, mais multipliés par deux le dimanche. Les brûlures et les dommages ne s'appliquent que lors de l'exposition : emmitouflée ou dans le noir, la victime est protégée.



LES OBSÈQUES DU CHAMBELLAN DU PALAIS D'HERMÈS

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : L'interprétation de la mise au tombeau comme activation de l'athanor en vue de produire des poudres.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-air mois

Cette poudre grise comme les nuages bas qui préparent la pluie, permet de rendre quelqu'un muet. Il suffit de projeter la poudre sur la victime pour lui ôter la parole immédiatement. Elle se trouve dans l'incapacité de prononcer le moindre son jusqu'à expiration de la durée de la formule. Les soins médicaux ne lui seront d'aucun recours.



LA CALCINATION FUNÉRAIRE DES COURONNES DE PERSÉPHONE

Cercle : Œuvre au Noir
Substance : Poudre de lune
Focus : La texture des pages.
Seuil : 50
Support : Cible
Cible : Objet
Portée : 1 mètre de diamètre
Durée : Définitif

Cette poudre est brune et rousse, comme si l'on avait réduit une fleur fanée en poudre, et dégage une odeur de flétrissure. Elle permet de flétrir et de détruire les végétaux.

Il suffit de la projeter sur l'objet ou l'étendue pour que les végétaux se mettent à faner, les fleurs perdent leurs pétales, les feuilles se racornissent, et finalement les plantes meurent, les herbes disparaissent, laissant le sol nu. Si la surface à terre des végétaux excède la portée de la formule, seule cette portion meurt.

La formule ne fonctionne pas sur un végétal produit par des moyens magiques : il persiste alors et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément lune durant 2d10 actions.



LEXICON ALCHEMIAE

Auteur : Ruland

Date : 1612

Langue : Allemand - Latin

POT de rareté : 14

POT de lisibilité : 7 au 1er cercle, 13 pour les suivants

Bonus : + 40 (progressif) en Connaissance de l'Alchimie

Présentation : Cet ouvrage lourd et précieux, à la couverture plaquée de bois d'ébène et serti de pierreries, est constitué de feuillets libres. Ces pages épaisses, au nombre de 33, sont couvertes d'une fine écriture qui se transforme parfois en dessins tarabiscotés, en longs bandeaux fluctuant tout autour du texte, ou en schémas brouillons aux légendes laconiques. Cet opus est assez rare de nos jours, uniquement consultable dans les bibliothèques des occultistes chevronnés.

Son auteur, Ruland, est très méconnu, surtout par rapport au travail quasi exhaustif qu'il a réalisé en répertoriant tous les vocables de la troisième science occulte, avec leur origine et leur signification. On y trouve aussi les noms des principaux Adeptes qui marquèrent l'histoire de l'Alchimie jusqu'à la date de la rédaction, qui reste relativement floue.

Ce qui est sûr, c'est que Ruland les connaissait presque tous personnellement et donc qu'il avait été introduit dans le cercle très fermé des suivants du Glorieux Alliage. Soit il avait lui-même atteint le Grand Œuvre et faisait office de greffier pour ses collègues Adeptes, soit un Arcane (la Papesse ou la Justice par exemple) l'avait mandaté pour les rencontrer et tenir des fiches sur eux.

Le *Lexicon Alchemiae* est donc un index très complet sur le Grand Art, et sa rareté préserve les secrets des trois cercles alchimiques, ainsi que les identités des Adeptes (et des indices sur leurs incarnations précédentes). Certes un apprenti aura du mal à comprendre les révélations qu'il contient sur les niveaux supérieurs, mais posséder un tel recueil peut garantir une progression rapide. Un peu comme si l'on possédait des réponses et qu'il ne resterait plus qu'à attendre que les questions se présentent.

Ceci dit, chacun sait que les étapes doivent être scrupuleusement respectées pour éviter que l'Œuvre devienne une passion mortelle...



LA DÉSINTÉGRATION DE L'AUTEL DU GOLEM

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : Les références aux rapports de l'Alchimie avec la Kabbale et la véritable origine du Golem.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Définitif

Cette poudre a la couleur de la pierre rongée par les intempéries, comme les gargouilles des églises. Elle permet de désintégrer un objet ou une surface en pierre de taille.

Il suffit de la projeter sur l'objet pour que la pierre disparaisse purement et simplement, comme si elle n'avait jamais existé. Les objets éventuellement soutenus par l'objet en pierre chutent immédiatement. Par contre la résonance du Ka dans la matière est différée : ce n'est que Ka-terre minutes plus tard qu'un effrayant bruit d'écroulement se fera entendre.

On ne peut désintégrer seulement une certaine portion de l'objet en pierre de taille : si la taille de l'objet excède la portée de la formule, rien ne se passe.

La formule ne fonctionne pas sur des pierres produites par des moyens magiques : elles persistent alors et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément terre durant 2d10 actions.



L'ÉVAPORATION DES FONDATIONS DU CHÂTEAU ADAMIQUE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : La note sur les disparitions des premiers souffleurs ayant tenté imprudemment la transmutation.

Seuil : 20

Support : Cible

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : Ka-air actions

Cette poudre est très instable : ses constituants semblent toujours tenter de se séparer, ce qui augmente les risques de la renverser. Elle permet de détruire l'équilibre d'un individu. Il suffit de la projeter sur la victime pour qu'elle tombe à terre et ne puisse plus se tenir debout. Malgré ses efforts, il lui semble que le sol bouge sans cesse, comme s'il ondulait pour l'empêcher de se relever. En revanche, tant qu'elle reste à terre, elle est capable d'agir.





LA LIQUÉFACTION DES ATOURS DU SOUFFLEUR

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Le précis sur l'apparat apprécié des alchimistes.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Soi, Objet

Portée : 5 kg

Durée : Définitif

Cette poudre bleu sombre sent le goudron chaud. Elle a le pouvoir de liquéfier et de détruire les vêtements portés par un individu.

Il suffit de projeter la poudre sur le personnage pour que ses vêtements se mettent à fondre littéralement, comme s'il était recouvert de goudron, et tombent à terre avec des bruits dégoûtants. Là ils se résorbent et disparaissent. L'individu se retrouve nu comme un ver.

La formule s'applique principalement aux vêtements de ville, que l'on met quotidiennement. Elle ne peut pas transmuter une trop grande quantité ni une forte épaisseur de vêtements. De plus, les armures, les habits professionnels ou scientifiques conçus pour résister à des conditions extrêmes ne subissent que la moitié des effets : ils fondent quelque peu mais restent en place.

D'autre part, les habits magiques du type armure, ou comprenant une composante magique (enchantés) ne sont pas complètement affectés (selon la résistance magique de leur description).



L'INFILTRATION DU BAIN SOUS LA CRUX

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Le récit de la dispersion des cinq de l'Alliage à travers le monde et leur traversée du désert.

Seuil : 10

Support : Cible

Cible : Objet, Sim

Portée : 1 mètre de diamètre

Durée : Définitif

Cette poudre est délicate à manipuler car elle est un peu caustique. Elle permet d'assécher un objet ou une surface, et même sur un être vivant (à l'extérieur).

Il suffit de la projeter sur la cible pour que toute l'eau qui y est présente, sous quelque forme que ce soit, disparaisse. La formule affecte tout liquide dont l'eau est l'un des principaux composants. On peut ainsi assécher le sol, vider un récipient (on lance sur l'objet, pas besoin de mettre la poudre en contact avec l'eau elle-même)... Si la quantité de liquide excède la portée de la formule, seule cette portion disparaît.

La formule ne fonctionne pas sur un liquide produit par des moyens magiques : il persiste alors et l'alchimiste subit un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément feu durant 2d10 actions.





LA CALCINATION OCULAIRE DES CENDRES D'ÉMERAUDE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : Les remarques sur le secret absolu entourant le Grand Œuvre.

Seuil : 50

Support : Cible

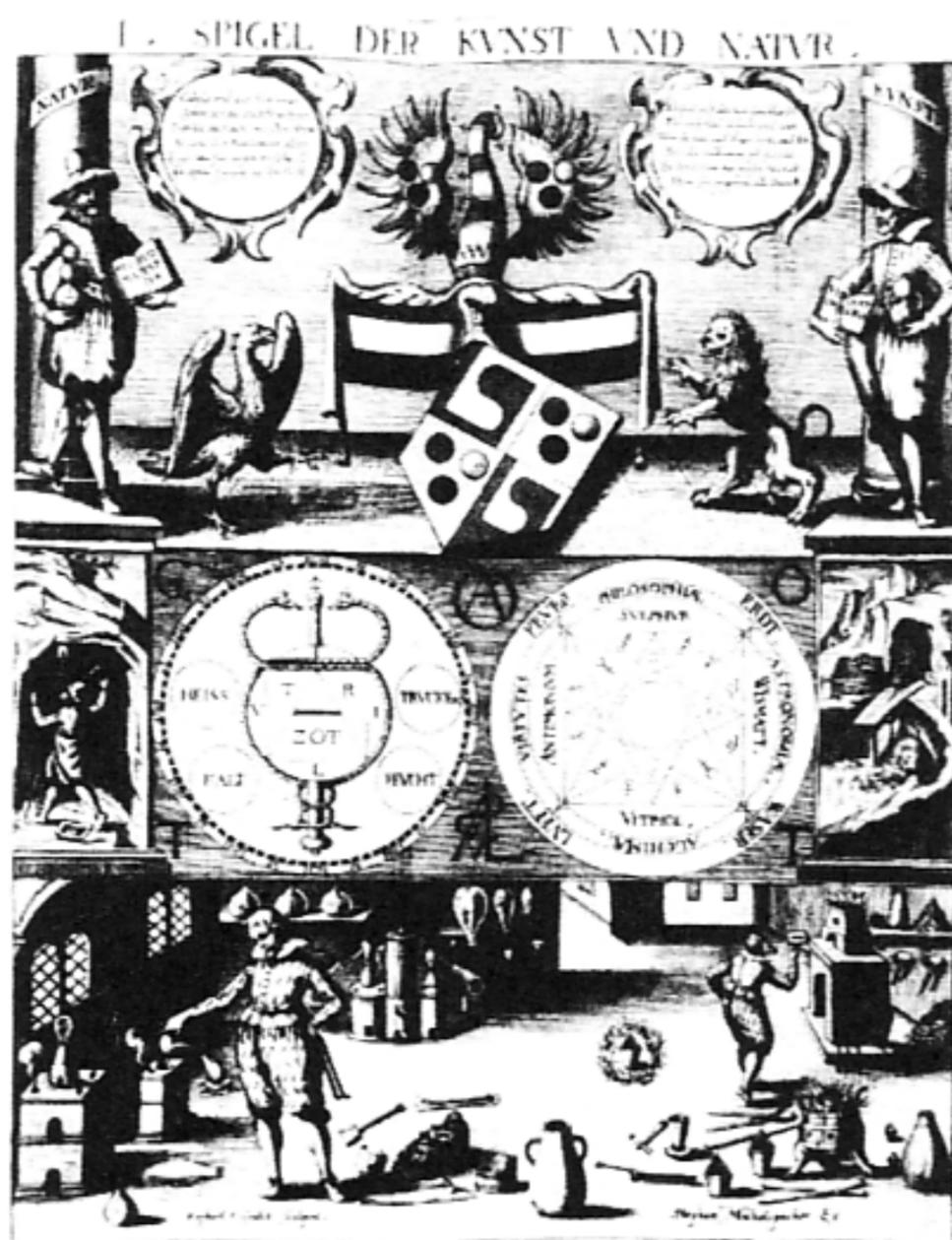
Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-lune jours

Cette poudre ressemble à des cendres où se mêlent des éclats d'émeraude. Elle permet de rendre aveugle.

Il suffit de projeter la poudre dans les yeux de la victime. Au moment du contact les Cendres se volatilisent, comme absorbées par la pupille. L'individu ne sent rien sur le moment. Par contre dans les heures qui suivent ses pupilles commencent à devenir vertes et sa vision baisse. En un jour il est aveugle. Cette cécité ne peut être soignée par des moyens médicaux, sauf la greffe complète d'une autre paire d'yeux.



78

LE CERCUEIL D'IVOIRE

Auteur : Inconnu

Date : 1er siècle av. J.-C. Apparue en 1666

Langue : -

POT de rareté : 19 (original) / 13 (copies de qualité) / 4 (faux)

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : Ce focus n'est pas un livre, mais un objet insolite : une petite boîte carrée en ivoire, de 6 cm de côté. L'intérieur est tapissé de velours rouge Bordeaux, terni par une sorte de poussière noire et collante proche de la suie. Elle contient généralement quelques pièces d'or rouge. L'original de cette boîte est mentionné dans les catalogues occultes sous le nom de «Cercueil d'Ivoire». Mais il en existe un grand nombre de copies, fréquemment de haute valeur. A part quelques répliques dont un simple regard révèle à l'occultiste la piètre qualité, la plupart des boîtes d'ivoire contiennent les formules décrites dans ce focus.

En 1666 le fameux théologien et savant Helvétius rencontra un mystérieux Adepté avec lequel il s'entretint des sciences occultes en général, puis de l'Alchimie. A ce moment l'étrange personnage sortit d'une bourse pendue à son cou une petite boîte d'ivoire qui contenait des morceaux d'or rouge. L'homme assura Helvétius que ces fragments permettraient de réaliser quantité de transmutations, ce qu'il vérifia devant la cour royale de La Haye.

Il semble que l'Adepté inconnu n'en soit pas resté là, si l'on s'attarde sur les nombreuses anecdotes découlant du don par un personnage énigmatique d'une Substance de transmutation à un souffleur, afin de lui démontrer la réalité de l'Alchimie.

On peut conclure à une volonté philanthropique ou au contraire à une infâme manipulation, car les humains qui se lancèrent sur le chemin de l'Œuvre n'y parvinrent jamais. Les disciples de cet Adepté poursuivirent par sa faute un mirage, souvent jusqu'à leur perte. Les témoins et victimes disent avoir vu en lui le Diable hermétique ou Baphomet, voire le Rébis Androgyne...

A la suite de ces faits étonnants, des dizaines de boîtes similaires se répandirent, portant des formules identiques gravées dans les parois, le velours ou les pièces, généralement fondues dans un or transmuté, issu de l'influence du Ka sur le métal précieux. Leur origine est inconnue.



LA DISPERSION DES SCORIES DE L'HUMUS

Cercle : Œuvre au Noir
Substance : Poudre de terre
Focus : Dans l'épaisseur du velours.
Seuil : 70
Support : Objet
Cible : Objet, Sim
Portée : 5 kg
Durée : Définitif

Il s'agit d'une poudre brune qui sent la cannelle. Cette formule permet de débarrasser la matière inerte des produits nocifs qu'elle contient. Elle élimine le poison, les polluants, et toute substance pouvant causer des troubles de santé graves après ingestion. On peut ainsi rendre comestible un met empoisonné. La poudre n'a elle-même aucun goût. Mais on peut également redonner sa fertilité à un carré de terre rendu infertile à cause de la pollution. Cela ne fonctionne que sur une cible inerte (donc pas pour soigner un corps vivant) dans laquelle la substance nocive a été incorporée et n'était pas naturellement produite dans la matière (cela ne marche donc pas sur un champignon vénéneux).

Seul problème : cette formule n'assure pas que la matière était vraiment nocive. Dans le cas où elle ne l'est pas, il y a 50 % de chance que la matière se désagrège en un amas putrescent et malodorant.



LE BAIN-MARIE SUFFOCATOIRE DE THÉTIS

Cercle : Œuvre au Noir
Substance : Poudre d'eau
Focus : Un côté gravé d'une scène de baignade d'Aphrodite dans un chaudron porté par des lions écailleux.
Seuil : 10
Support : Objet
Cible : Sim
Portée : 1 individu
Durée : Ka-eau actions

Cette poudre transparente sent la vase. Elle a le pouvoir de provoquer une noyade magique. Il faut pour cela la verser dans un aliment ou une boisson, après quoi la victime qui absorbera la mixture sera prise de convulsions et subira les dommages dus à une noyade. Bien sûr un médecin ne reconnaîtra aucun des symptômes habituels (eau dans les poumons etc.).



L'EXTINCTION DES HÉRAUTS STELLAIRES

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Un côté gravé d'un soleil éclaté que les dragons de la nuit rongent comme une pièce d'or rouillée.

Seuil : 40

Support : Zone

Cible : Objet

Portée : 5 mètres de diamètre

Durée : Ka-feu minutes

Cette poudre d'un noir profond rayonne de lumière noire. Elle permet d'éteindre toute source lumineuse.

Quelle que soit l'origine de la lumière, il suffit de lancer la poudre en l'air pour créer un black-out. Dans la zone d'effet, les torches, les lampes électriques, les phosphorescences naturelles, tout est désactivé. Une fois la durée de la formule expirée les sources se rallument toutes seules. Mais tous les efforts pour les rallumer avant demeureront vaines.

Il n'y a que la lumière du jour qui échappe à cette formule, à condition que l'on se trouve en plein air. Car dans un lieu clos et calfeutré, le jour passant sous la porte ou entre les volets sera également atténué.





LA CALCINATION DU BLASON PHILOSOPHAL

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : En saupoudrant le couvercle d'ivoire avec la poussière noire recueillie à l'intérieur, faisant apparaître le nom d'un membre du Glorieux Alliage.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 cm carrés

Durée : Définitif

Cette poudre ressemble à de l'encre de chine séchée. Elle permet d'effacer le sens d'une inscription, de la rendre incompréhensible. La poudre doit être délicatement répandue sur le texte. La transmutation provoque le mélange de la poudre et des lettres de l'inscription, qui se retrouve brouillée. En apparence, les lettres sont toujours en place et il s'agit toujours d'un vrai texte, mais en vérité cela ne veut plus rien dire. La formule peut être employée sur n'importe quelle écriture, quel que soit le support (relief gravé, parchemin, photographie, support informatique...).



LE BAISER DE L'IMPÉRATRICE AIMANTE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : Le dessin d'épée ciselée en forme de femme qui orne certaines pièces.

Seuil : 80

Support : Objet

Cible : Sim, Nep

Portée : 1d3 couteaux

Durée : 1 action

Cette poudre ressemble à de la limaille de fer, et forme une plaque friable au fond du construct. Elle permet de lancer des couteaux ou autres lames vers une cible désignée. Il suffit de la lancer sur une arme blanche, dont la lame n'excède pas les 30 cm. Le couteau doit être posé ou rangé, mais en tout cas pas tenu en main. Dans l'instant l'alchimiste désigne une cible au couteau pour qu'il se précipite sur elle. Il touche à 70 %. La distance maximale est de 10 mètres. On peut lancer simultanément jusqu'à trois armes, à condition qu'elles se trouvent côte à côte. Mais à ce moment-là les chances de toucher ne sont plus que de 40 % (2 armes) et 20 % (3 armes). Elles se jettent toutes sur le même individu.

ARS MAGNA

Auteur : Raymond Lulle

Date : 1292

Langue : Latin - Français (des traductions très fidèles dues à l'auteur existent en sept langues)

POT de rareté : 8

POT de lisibilité : 7

Bonus : + 10 en Connaissance de la Kabbale, + 10 en Religion Chrétienne

Présentation : Ce livre a beaucoup voyagé, quel que soit l'exemplaire trouvé. La cause en est que Lulle a semé ses ouvrages un peu partout sur son passage, espérant à chaque étape convertir les initiés qu'il rencontrait. Le livre arbore une couverture de vieux cuir érodé par le sable, la poussière et les embruns. Les pages sont tâchées de vin, de sang, d'eau de mer... La lecture en est sensiblement plus ardue.

Le «Docteur illuminé» a marqué de ses frasques les débuts de la poursuite de l'Œuvre par les suivants du Glorieux Alliage. Lulle se fit d'abord remarqué par la vie de débauche qu'il menait à la cour dissolue de Jacques Ier, alors qu'il était sénéchal d'Aragon. Après un mariage de prestige, il poursuivit de ses assiduités une certaine Dona Ambrosia, que les Adeptes reconnaissent comme l'une de ces grandes figures féminines qui accompagnent et guident souvent les alchimistes (Ambrosia est l'ambrosie, le nectar des anciens dieux).

C'est alors que cette dame se meurt, rongée par une atroce maladie, que Lulle subit une expérience mystique. Il lui semble pouvoir allier les religions du Livre, la Kabbale et l'Alchimie, en une discipline centrale qu'il nomme le Grand Art (Ars Magna).

Dès lors commence pour lui une vie d'errance, tentant de convertir les puissants à travers l'Europe : Rome, Gênes, Paris, Londres, et surtout Montpellier et Naples où il rencontre Arnaud de Villeneuve. Il finira lapidé à mort par la population de Tunis.

Les alchimistes expliquent l'enthousiasme dangereux de Lulle par une extase, peut-être due à un rituel des Mystères, qui aurait affecté Lulle et troublé ses facultés de maîtrise des sciences occultes. Ceci dit, ses thèses ne sont pas dénuées d'intérêt : il a retrouvé les liens unissant la Kabbale et l'Alchimie, par l'entremise de la parole, du Verbe qui engendra le monde, donc la matière. Certains Adeptes sont persuadés, comme Lulle, que l'énochéen fait partie intégrale du pentacle, et qu'il est à lui seul la source de tout effet magique.



LA RÉDUCTION DE L'ŒUF D'AZOTH

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : Le récit de la blessure du Christ par la lance du Romain, et les allusions de Lulle à l'opprobre qu'il subit sur la route.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi, Sim

Portée : 1 individu

Durée : Définitif

Il s'agit d'une poudre noirâtre et caustique, fine comme du poivre moulu. Elle utilise le célèbre principe alchimique de la destruction constructive. Cette formule détruit tout corps étranger dans un organisme vivant. Cela permet de soigner un simulacre blessé par un objet qui est resté dans son corps (une balle, un éclat de lame..).

La poudre doit être ingérée (dissoute dans un liquide et bue) ou mise en contact avec le sang de la victime. Une fois absorbée, la poudre désintègre le corps étranger, et la personne récupère des points de vie (soin de POT 20). La guérison est immédiate mais il existe des effets secondaires désagréables, comme des vomissements et des rougeurs.



LA LIQUÉFACTION DES PRÉTENDANTS AU FLAMBEAU

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Les discours de Lulle aux rois qu'il tente de convertir.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : Ka-eau heures

Cette poudre aux jolis tons de bleu et de rose permet d'éliminer les facultés de commandement d'un individu.

Elle doit être projetée sur la victime pour que celle-ci se retrouve instantanément dans le doute, l'angoisse et le stress. Elle ne sait plus comment orienter ses actions et surtout n'est plus capable de prendre des décisions pour les personnes qu'elle tient sous sa direction. Les leaders n'ont plus de stratégie et les serviteurs n'ont plus d'initiatives.



LA COMBUSTION DES PETITS PARTICULIERS

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Les altercations entre Villeneuve et l'auteur et leurs ennemis à Montpellier.

Seuil : 20

Support : Cible

Cible : Objet, Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu actions

Cette poudre est composée de cristaux jaunes et instables. Elle s'enflamme spontanément au contact de la victime. Quelles que soient les protections dont elle dispose, elle se trouve couverte de flammes.

En revanche, les protections s'appliquent normalement : ce n'est pas parce que les flammes sont là qu'elles brûlent vraiment efficacement. Ce feu consume le Ka-feu présent dans la matière des vêtements de la victime, ce qui provoque un effet impressionnant. Mais les dommages sont réduits : 1d3 par tour. En revanche, la victime ne sait pas tout ça, et la frayeur, elle, est vraiment efficace...



LE GAZ DE LA COCTION DE L'ŒUF

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : Les tâches et les marques d'usure sur la couverture du focus.

Seuil : 50

Support : Zone

Cible : Sim

Portée : 20 mètres de diamètre

Durée : 1 minute

Cette poudre est bleutée et agitée de mouvements circulaires. Elle permet de détruire l'atmosphère respirable aux alentours.

Il suffit de la jeter en l'air pour que les victimes prises dans le cercle soient soumises aux règles de l'asphyxie. Elles peuvent sortir du rayon d'action si elles ont la présence d'esprit de le faire.

L'alchimiste peut déterminer des poches protégées à l'intérieur de la zone d'effet, pour épargner ses compagnons.



LE CRACHAT DE LA LUNE ROUGE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : Le récit de l'expérience mystique qui donna naissance à l'Ars Magna.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : 5 minutes

Cette poudre est composée de petites lunes rouges, entre le soufre et le rubis, et parcourue de noirceurs passagères comme des braises, mais ne dégage aucune chaleur. Elle a le redoutable pouvoir de perturber l'esprit d'un individu, jusqu'à le rendre fou.

Il suffit de la projeter sur la victime pour que la transmutation affecte sa raison : la victime doit faire un jet d'Idée tous les tours pendant la durée d'effet, sous peine de basculer dans une forme de folie temporaire que les alchimistes connaissent bien mais qu'aucun psychiatre ne saura diagnostiquer.

Si le jet est réussi, l'individu garde sa raison, jusqu'au prochain tour. Si le jet est raté, la personne perd totalement la notion de ce qu'elle faisait et de la situation actuelle en général. Elle se met à faire exactement ce qu'elle faisait à la même date, mais trois mois en arrière.

Lancée sur les animaux, cette formule les perturbe au point qu'ils se mettent à mordre leur queue, à marcher sur deux pattes, ou même à parler...

L'AURORE

Commentaire sur le Trésor des Trésors

Auteur : Henri de Linthaut, sieur de Mont-Lion

Date : 1610

Langue : Français

POT de rareté : 13

POT de lisibilité : 14

Bonus : +10 en Héraldique

Présentation : Cet opuscule est en deux parties : la première recueille un traité antérieur, composé de magnifiques gravures au symbolisme puissant. La seconde partie est le commentaire de ces planches, de qualité très nettement inférieure : le texte est mal écrit à la plume d'oie, et s'accompagne de schémas hâtivement esquissés, qui lui donnent une allure de brouillon. Le format de ce focus inachevé est atypique : 1 mètre x 26 cm.

Linthaut était un médecin bruxellois, dont la seule activité occulte reconnue par les Nephilim consistait à faire le lien entre les alchimistes, qui ne passaient jamais dans cette région sans lui rendre visite. Son cabinet servait de lieu de rendez-vous, de salon de discussion pour les initiés venus de toute l'Europe.

C'est cette fonction qui valut à Linthaut le respect et l'amitié des alchimistes, et qui lui permit de saisir de grands secrets de l'Œuvre qui le passionnait. On peut raisonnablement penser que le sieur de Mont-Lion était un souffleur, un compagnon humain fasciné par les immortels et qui avait obtenu le droit de les côtoyer.

Cette relation amicale et dévouée, Linthaut la cultiva jusqu'au bout, puisqu'il mourut en sauvant de la destruction les planches alchimiques d'un Nephilim qu'il avait abrité chez lui : Christofle de Gamon. Les Templiers forcèrent sa demeure, la mirent à sac et capturèrent le Nephilim. Mais Linthaut, n'écoutant que son courage et son goût de la sagesse, emporta le traité et eut le temps de le publier en Hollande avant d'être retrouvé et assassiné par les serviteurs du Temple.

Le souvenir de ce compagnon de route des quêteurs du Grand Œuvre est entretenu sous la forme d'un blason hermétique extrait du carnet personnel de Linthaut :

«...Car cette riche matière comprend en soy le mystère de la Création du Monde, et des grandeurs et merveilles de Dieu ; estant un vrai soleil, donnant lumière, pour certain, aux choses ténébreuses.»



LA CONGÉLATION DE LA PIERRE VIVE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : Une planche décrivant un géant aux pieds marqués d'un soleil noir et enfoncés dans le sol, et la tête marquée de l'ankh symbole du Ka, dans les éthers.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : 5 minutes

La poudre est glaciale et forme des petits cristaux gris. Elle transforme les pieds de la victime en deux grosses pierres noires, lourdes chacune de 50 kg. La victime est ainsi figée dans le sol et aura énormément de mal à bouger ses jambes. Elle devra réussir un jet de FOR x 2 pour faire le moindre pas.



LA DISSOLUTION DU SEL DOUBLE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Une gravure présentant un semeur en son champ, la main pleine de cristaux blancs, et chaque doigt lié à un symbole élémentaire. Dans la terre éclosent des flacons de verre.

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 individu

Durée : Jusqu'à hydratation

Cette poudre grise ressemble à du sel brut en gros cristaux. Elle permet de déshydrater une victime de son choix.

Il suffit de projeter la poudre en direction de l'individu, qui doit se trouver à moins de 100 mètres, pour qu'il soit pris immédiatement d'une soif immodérée. La poudre pénètre instantanément le métabolisme de la personne, et absorbe l'eau de son corps, ce qui la déshydrate très rapidement. La victime doit faire un jet de résistance si elle ne veut pas s'évanouir. Ce jet doit être refait tous les tours jusqu'à ce que la victime trouve à boire.



LA CALCINATION DU FEU SECRET

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Une gravure où brûle une flamme gigantesque, habitée de dragons et de chimères.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : 1 heure

La poudre est rouge et luisante. Elle permet d'enflammer la matière inerte, quelle que soit sa nature.

Il faut la projeter sur l'objet visé, avec la restriction que seule la matière inanimée est affectée. La formule ne prend pas effet sur la peau, les plantes, mais peut enflammer un vêtement.

La flamme est magique. Elle ne se propage pas hors du cercle d'effet et seuls les objets rentrant à l'intérieur de la portée peuvent être enflammés. Les effets sont ceux d'un petit foyer infligeant des dommages physiques de POT 9.



LE NOIRCISSEMENT DES SEPT MURS NUANCÉS

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : La préface de Linthaut qui décrit la caverne noire fermée d'un voile de nuit, où dort le Trésor des Trésors.

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 30 mètres de rayon

Durée : 1 heure

Cette poudre dégage une dense vapeur. Elle permet de créer une épaisse fumée noire qui bloque la vue de ceux qui se trouvent dedans et derrière. Ils subissent un malus de 70 % à tous leurs jets de perception visuelle. Par contre l'alchimiste est épargné et ne subit pas de problèmes de visibilité. Il peut également faire bouger lentement la vapeur, au rythme d'un mètre par seconde, sur un maximum de 30 mètres. La fumée se dissipe naturellement, à une vitesse variable selon les courants d'air.



LA LARME DE LA LUNE BLEUE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : Un sceau sur la dernière page du focus, où une fabuleuse lune bleue étincelante verse des larmes sur l'horizon du monde, provoquant les marées qui submergent des humains nus et fous.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

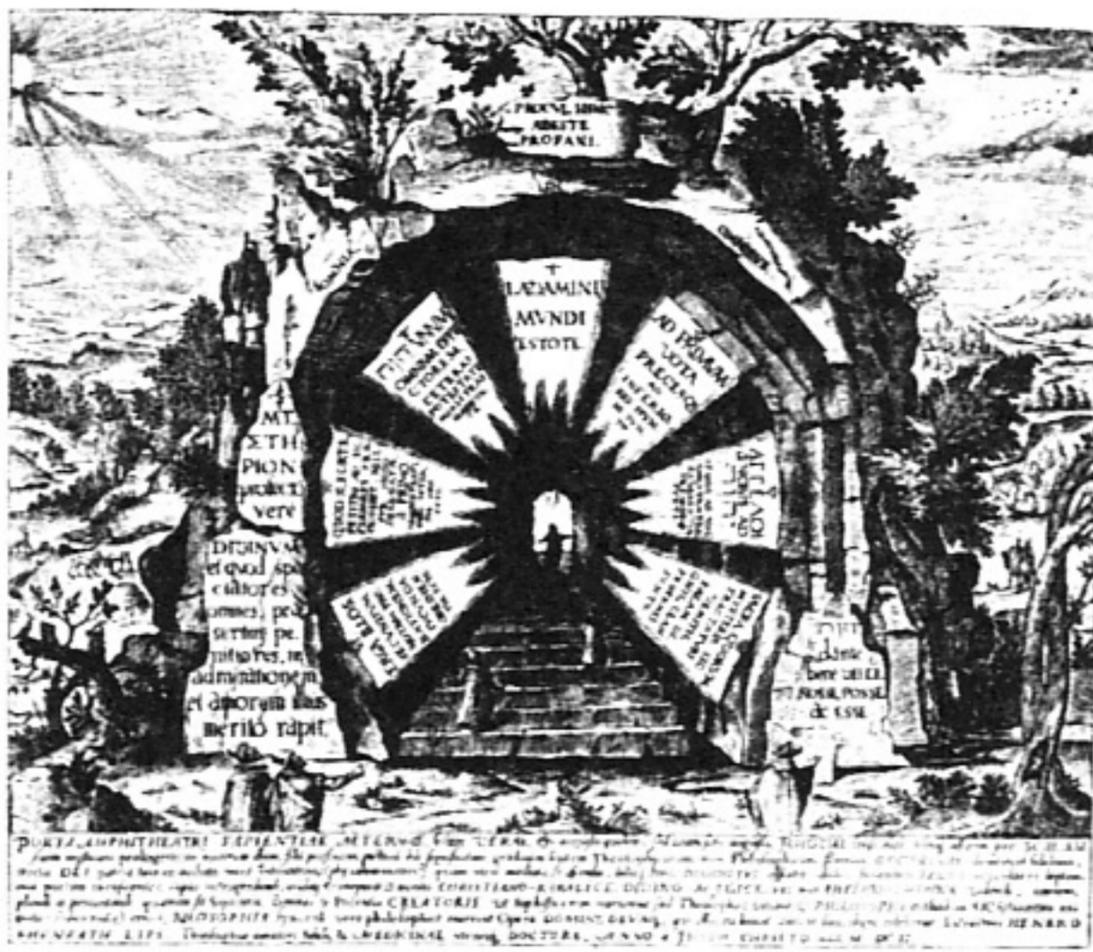
Portée : 1 individu

Durée : Jusqu'au prochain jeudi

La poudre est composée de minuscules lunes bleues, luisantes et translucides comme des saphirs. Elle provoque des troubles mentaux à partir des rêves de la victime.

Il faut la projeter sur un individu pour qu'il voit des morceaux de rêves passés se mêler à ses pensées du moment. Cela a pour effet de perturber complètement ses schémas de raisonnement. Il se met à parler une langue incompréhensible et se retrouve avec une Intelligence égale à 5 durant l'effet de la formule.

Pour échapper à ces troubles, la victime a droit à un jet d'Idée par jour, auquel cas elle redevient raisonnable pour le reste de la journée, jusqu'au jour suivant...



NOTRE-DAME DE PARIS

Auteur : Multiples

Date : De 1228 à 1845

Langue : - (sculptures)

POT de rareté : 20 (unique) mais public : 6

POT de lisibilité : 15

Bonus : -

Présentation : Faut-il décrire la cathédrale du centre de Paris, imposant navire de pierre hérissé de mâts et de flèches, écailles, piquants et dents d'un monstre hermétique échoué en plein cœur de la capitale ? Monument mondialement connu, Notre-Dame recèle des trésors alchimiques dont le décryptage commence en 1640 grâce à Esprit Gobineau de Montluisant, et se poursuit jusqu'aux années 30 avec Fulcanelli, en passant par Flamel, Arnould de la Chevalerie et... Victor Hugo.

Notre-Dame de Paris est le plus grand focus d'Alchimie connu à la surface de la Terre. De nombreuses sculptures y sont porteuses d'un message alchimique, soit comme focus chargé de formules, soit comme recueil d'informations sur les procédés conduisant à l'Œuvre. Les Adeptes ont fait peindre ou sculpter des sujets religieux en détournant leur sens à leur profit, et en retour l'iconographie chrétienne a récupéré des figures hermétiques pour les mêler à son registre traditionnel.

Les auteurs et les commanditaires sont difficiles à identifier. Dès 1228 Maître Guillaume le Parisien, Évêque et « chef des escolles » s'est manifestement employé à faire réaliser le Portail, dont tant d'Adeptes ont déchiffré les énigmes.

Mais tous les artisans de l'édification, des modifications et des rénovations successives ont laissé leur marque aux murs du monument, telle cette plaque à la gloire du Grand Architecte de l'Univers, apposée vers 1850 dans la flèche, timbrée du « G » étoilé maçonnique et ornée des insignes des Compagnons Charpentiers du Devoir de Liberté...

De plus, la cathédrale fut de tout temps un lieu de rendez-vous pour les alchimistes, comme l'atteste l'Adepté Denis Zachaire en 1567 :

« Il ne se passoit jour, mesmement les festes et les dimanches que nous nous assemblions, ou au logis de quelqu'ung ou à Nostre Dame la grande, qui est l'église la plus fréquentée de Paris pour parler des besoingnes qui s'estoyent passées aux jours précédens. »



LA CONGÉLATION DE LA G

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de terre

Focus : Un groupe de gargouilles très élevées dont le regard est orienté vers la demeure de Nicolas Flamel.

Seuil : 40

Support : Zone

Cible : Sim, Objet

Portée : 5 mètres de diamètre

Durée : 5 minutes

Cette poudre est grise et très légère, comme en suspension au-dessus de la main. Elle a le pouvoir de réduire considérablement l'attraction terrestre dans le cercle d'effet. Dans cette surface, les objets et les êtres pèsent dix fois moins que la normale. Il sera beaucoup plus facile à quelqu'un de sauter en l'air car son poids est réduit dix fois : sa compétence ne sera utilisée que pour éviter quelque chose, ou passer dans un espace délicat, mais l'effort physique est une réussite automatique.



LA DOUBLE RÉDUCTION DE L'ÉMERAUDE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'eau

Focus : Une niche où Victor Hugo a caché un parchemin décrivant la première rencontre de Quasimodo et d'Esmeralda.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu ou 500 kg

Durée : Concentration

Cette poudre est constituée de très fins fragments d'émeraude aux tons mouvants de bleu et de vert. Elle a le pouvoir de réduire la taille d'un objet ou d'un être vivant. Il faut la jeter sur la victime (ou l'objet) pour que sa taille soit instantanément réduite de moitié, ainsi que ses vêtements et tout ce qu'elle avait en main. Un être vivant reste conscient de la situation, et risque de céder à la panique. Un objet excédant la portée ne subit pas la Réduction : il doit être bien délimité par l'alchimiste. La formule doit être maintenue par le Nephilim en ne cessant de se concentrer dessus, sinon la victime retrouve sa taille normale. Ce maintien exige que l'alchimiste puisse voir ou au moins localiser la cible par la pensée. Aussitôt que celle-ci n'est plus où il le croyait, la formule prend fin.



L'HOMME DOUBLE IGNÉ

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de feu

Focus : Un relief évoquant les Enfers où un démon environné de flammes discute avec un vieux clerc à son écritoire.

Seuil : 90

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : 1 heure

La poudre orangée prend la forme du visage de celui qui la regarde. Elle permet de créer un double enflammé de la victime.

L'alchimiste doit lancer la poudre sur un individu pour qu'aussitôt, à côté du personnage, apparaisse une silhouette humanoïde enflammée, dont les caractéristiques sont rigoureusement identiques à celles de la victime qui a été prise pour modèle. Son aspect correspond à un sosie de la victime qui sortirait d'un incendie, couvert de flammes.

Il obéit à l'alchimiste qui peut lui donner plusieurs ordres différents par voie orale. Le double peut aussi parler si l'alchimiste lui dicte oralement les réponses, mais il n'a aucun libre arbitre. Le double se consume peu à peu pendant la durée de la formule. Au terme de celle-ci il tombe en cendres rougeoyantes. De même si le modèle du double vient à mourir pendant la durée de la formule, le double se dissout.

La formule ne peut pas être lancée sur soi, et l'alchimiste ne peut donc pas créer un double de lui-même.



LA PURIFICATION SAPHIRIQUE DU DÉBAT DES ANGES

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre d'air

Focus : Une assemblée d'anges et d'archanges peints au sommet de la voûte.

Seuil : 80

Support : Zone

Cibles : Objet, Sim

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : Ka-air minutes

Cette poudre très fine est blanc bleuté et mêlée de grains d'or et de saphir. Elle permet de détruire le bruit et de l'empêcher de se manifester.

Elle doit être lancée sur la zone : elle disparaît à la transmutation, et immédiatement les conversations, les sons, les bruits des appareils, le chant des oiseaux, tout s'éteint, pour laisser place à un silence parfait. Hors de la zone d'effet les bruits persistent, mais on n'entend plus rien de ce qui se passe à l'intérieur. Par contre, dans la zone, personne ne s'en aperçoit. Les gens parlent normalement, ils ont l'impression d'entendre mais un micro témoignerait de l'absence totale de son. L'alchimiste et les Nephilim qu'il désigne sont les seuls à se rendre compte que le silence s'est installé. Ils ne peuvent pas parler non plus.

Si des individus venant de l'extérieur pénètrent dans la zone, ils ont à leur tour le sentiment que le bruit existe mais ils sont victimes également de la formule.



LA TRANSFORMATION DE LA GRIFFE NOIRE

Cercle : Œuvre au Noir

Substance : Poudre de lune

Focus : A l'intérieur d'une large pierre de taille détachée de l'édifice et tombée dans le jardin derrière l'église.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : 1 membre

Durée : 1 heure

Cette poudre marron, tel du sable mêlé de charbon, dégage une odeur de fauve. Elle permet de transformer un membre de l'alchimiste en une redoutable patte de fauve.

Elle doit être projetée sur un membre, antérieur ou postérieur (mais seul un adepte des arts martiaux saura se battre avec une patte arrière) pour qu'il se change en une patte de monstre aux griffes noires et acérées. Ce membre peut dès lors être utilisé comme une arme, qui occasionne 1d6 points de dommages (plus le modificateur de Force). Mais elle peut servir aussi pour creuser, déchirer, éventrer une porte...

Cette patte griffue est assez visible et fait craquer les manches des vêtements. On peut faire disparaître la Griffes Noires avant le terme de la durée avec un Dissolvant de Lune.

3. MITTEL: CONIVNCTION.



L'ŒUVRE AU BLANC



L'alchimiste qui explore ce cercle est nommé Maître Leukossi ou Maître Albedo, selon les termes codés de la langue occulte désignant l'Œuvre au Blanc.

A présent qu'il est prêt à s'essayer aux autres Processus auxquels l'Escarboucle l'a préparé, l'Œuvre au blanc lui offre de passer de l'autre côté du miroir, de renaître à la lumière pour transformer son expérience funèbre en promesse de réussite, et de parcourir le spectre des cinq Processus : création, transformation, révélation, maîtrise et décomposition. Deux nouvelles Voies se présentent à lui : la Voie sèche et la Voie humide, pour lesquelles il apprend à se servir des constructs dont son laboratoire s'est doté.

Avec cet appareillage se profilent des découvertes stupéfiantes mais aussi des servitudes. Il faudra maîtriser les effets déroutants de ces Voies et des Substances qu'elles produisent. D'autres constructs seront à rechercher pour améliorer l'Œuvre, l'alchimiste s'engageant résolument dans une quête de perfection.

L'Œuvre au blanc est en effet le signe de la réalité de ce rêve. Le Secret des Secrets est au bout du chemin, et sa lueur point dans le ciel noir dont les nuées s'éloignent. Les alchimistes sont littéralement assoiffés de pouvoir, car ils sentent que l'Agartha peut maintenant surgir au creux de leur athanor. Ce sentiment (hâtif mais encourageant) de possession, d'autorité sur les choses risque de les griser. Là réside le danger.

Pour satisfaire son désir de puissance, l'alchimiste a maintenant affaire aux cinq Processus. Parmi eux, l'Escarboucle passe un palier crucial : l'alchimiste remarque que les formules d'Escarboucle en Œuvre au blanc concernent plus directement le Ka, puisque la matière a été amplement traitée durant tout le cercle précédent.

Mais le Nephilim doit explorer les cinq, car ils ne sont pas exclusifs, mais ils peuvent diviser l'attention et l'esprit du Nephilim. On peut lui conseiller de s'appliquer à chacune des Substances, avec ordre, pour ne pas confondre les formules. Mais c'est surtout la lecture des focus qui le guidera en ce sens.

Concrètement, le Nephilim doit se consacrer plus sérieusement à la production et la conservation de ces Substances diverses et disparates, sans pour autant devenir un marchand ambulancier. C'est en général dans ce cercle que l'alchimiste comprend ce que devenir Adepte signifiera : se dégager des contingences matérielles tout en asseyant son pouvoir dessus. C'est le prix de la sagesse.

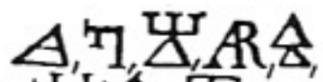
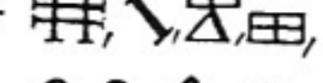
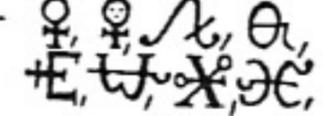
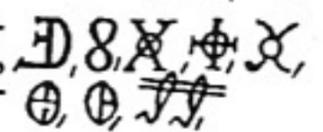
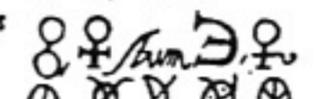
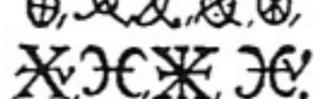
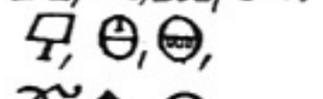
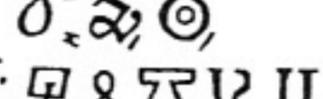
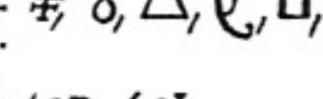
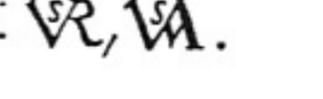
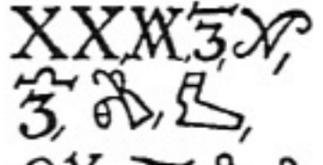
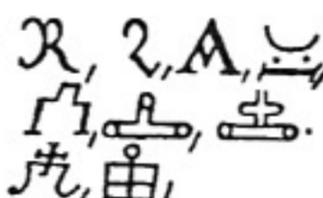
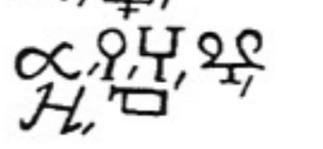
Le choix d'une Substance permet à l'alchimiste de personnaliser son usage, de manifester dans son comportement et ses goûts la vision du

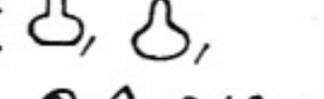
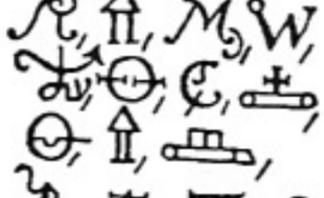
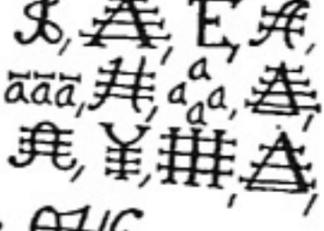
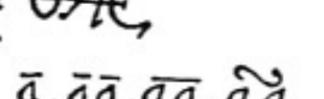
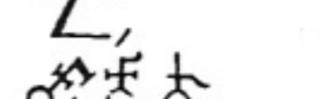
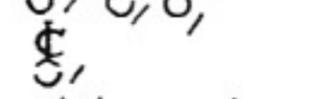
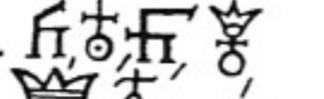
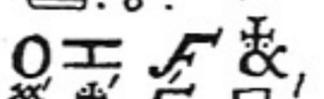
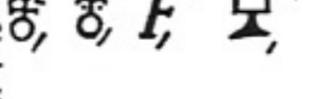
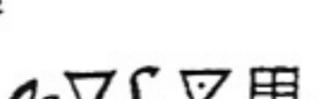
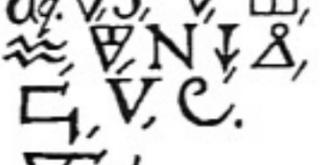
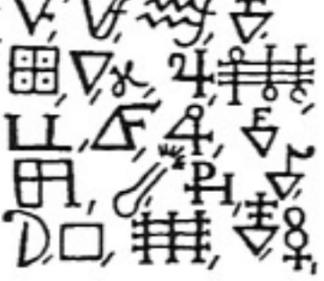
monde qui correspond au Processus qu'il privilégie à tel moment de sa quête. L'Œuvre au blanc dans son ensemble est lié aux teintes claires et lumineuses et aux symboles de la colombe, du cerf, de la licorne et de la pluie d'argent.

De plus, outre l'Escarboucle que l'on connaît déjà, le Cinabre va de pair avec la spirale, les couleurs bigarrées, les hologrammes, les patchworks, le kaléidoscope, les vêtements psychédéliques... L'Alkaest s'allie au bleu clair, à la transparence et à la lumière, à la séparation nette des couleurs et des choses, aux symboles mathématiques, à la légèreté, au voile, à l'œil ouvert... A la Chrysoppée correspondent la balance, la règle, l'escalier, les couleurs et les tenues martiales, la couronne, le sceptre... L'Androgyne évoque la dualité, le soleil et la lune dans l'éclipse, le cercle, l'amour, la fleur épanouie, les teintes poétiques comme le mauve...

D'autre part, l'alchimiste qui traverse le deuxième cercle s'approche de la révélation du Grand Œuvre, et donc de la personnalité des Adeptes du Glorieux Alliage. A travers certaines formules se profilent leur forme, leur psychologie, leur enseignement... Même si cela reste très vague (et rien n'est fait pour les y aider) encouragez les alchimistes à se poser des questions sur ces Aînés, et demandez-leur de les imaginer, afin d'esquisser ce qu'ils espèrent devenir eux-mêmes, et de préparer les aventures à venir...

Dernier aspect de l'Œuvre au blanc : trois nouveaux types d'artefacts s'ajoutent aux constructs que comporte le premier cercle. Ces objets magiques nécessitent les acquis de ce cercle (en niveau de compétence), mais sont issus de la Spagyrie.

Abstrahere. 
 Acetum s. vinum mortuum. 
 Acetum cydoniorum. 
 Acetum destillatum. 
 Acetum terdestillatum. 
 Acetum vini rubri. 
 Acies s. chalybs und Ferrum. 
 Ad pondus omnium. *ad p.o*
 Adde. *add!*
 Aer. 
 Aerugo, s. aes destillatum. 
 Aes, cuprum, venus. 
 Aes destillatum, flores viridis aeris, aeris crystalli, aerugo. 
 Aes ustum, crocus veneris. 
 Aes viride. 
 Aestas. 
 Ahenum. 
 Albumen. 
 Alkali, alkali sal, s. Cineres clavellati, und Sal alkali. 
 Alcohol vini, Spiritus vini rectificatissimus. *VR, VA.*
 Alembicus. 
 Alumen. 
 Alumen calcinatum, ustum. 
 Alumen catinum. 

Alumen plumeum, plumosum. 
 Alumen saccharinum, zaccarinum. 
 Alumen ustum. 
 Amalgama. 
 Ammoniacum, siehe Sal ammoniacum. 
 Ana. *a, aa, aa, aa, aa, ad,*
 Animalia. 
 Antimonii flores. 
 Antimonii hepar. 
 Antimonii regulus. 
 Antimonii vitrum. 
 Antimonium, siehe antimonium spagyricae praepar:
 Antimonium spagyricae praeparatum. 
 Aphronitrum, siehe Sal petrae. 
 Aqua. 
 Aqua fontana. *Font,*
 Aqua fortis simplex, aqua gehennae, stygia. 

LA MONADE HIÉROGLYPHIQUE

Monas Hieroglyphica

Auteur : John Dee

Date : 1564 / 1596

Langue : Latin - Anglais - Énochéen

POT de rareté : 7 sans les notes angéliques - 15 avec elles

POT de lisibilité : 15

Bonus : +10 en Connaissance de la Magie, +10 en Connaissance de la Kabbale, +10 en Cryptographie

Présentation : Ce traité complexe est pour moitié couvert de signes tortueux et nerveux, qui évoquent tour à tour le cunéiforme et les mots inachevés de l'écriture automatique. Au centre apparaît un symbole frappant, censé synthétiser les trois sciences occultes. L'édition prisée par les Adeptes contient aussi les notes sur l'Ange.

Nul ne peut dire si John Dee fut un Nephilim ou un souffleur. Infatigable chercheur de Cambridge, capable de travailler 20 heures par jour, il se livre à l'Alchimie pour inventer notamment le système du méridien de Greenwich, un artefact astrologique fort prisé par la Roue de fortune. Contraint de fuir à cause de ses activités ésotériques jugées dangereuses, il étudie la Magie dans les études de Cornelius Agrippa à Louvain.

Revenu en Angleterre en 1551, il est emprisonné sous l'accusation de «conspiration magique» jusqu'en 1555. Enfin, en 1563 il découvre en Hollande la Stéganographie de Trithème qui lui donne la clef d'un langage cryptographique nouveau : il conclut à l'existence de l'Énochéen.

Mais Dee va basculer dans le malheur et la folie. Le 25 mai 1581 il assiste à l'apparition d'un être de lumière qu'il nomme l'Ange Uriel. Celui-ci lui remet une pierre noire convexe semblable à un miroir : ce cristal magique, dit-il, permet de converser avec les Supérieurs Inconnus. Dee a besoin d'un médium : il reçoit alors la visite d'un certain Edward Kelly, un homme aux oreilles coupées qui lui apporte un manuscrit alchimique et deux sphères de poudres de transmutation. Il dit avoir trouvé le tout dans la tombe d'un évêque. Ils feront route ensemble jusqu'à la mort.

Kelly se révèle très vite vulgaire et débauché, mais aussi un alchimiste doué. Son charisme inquiétant subjugué Dee qui le laisse dilapider sa fortune et les poudres par intérêt personnel.

Kelly disparaîtra à Prague en tentant de s'évader d'une prison où ils avaient tous deux échoués, et Dee mourra dans la misère en 1608 après avoir tout perdu, y compris sa bibliothèque brûlée en 1597 par la foule excitée par des inconnus.



L'ABSORPTION DE L'ORAGE NOMADE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de terre

Focus : Dans l'évocation des effets de la pierre noire en plein orage.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 5 mètres de diamètre

Durée : Ka-terre minutes

Cette poudre grésille littéralement d'électricité statique. Elle adhère à tout objet placé à quelques centimètres. Elle sert à stopper et éliminer les flux électriques.

Il suffit de la répandre sur la zone que l'on veut débarrasser de l'énergie électrique : celle-ci est aussitôt captée par la poudre, absorbée par le Ka-terre transmuté. Un appareil en fonctionnement s'arrête, un câble ne transmet plus l'énergie, un poteau électrique est désactivé.

Pendant ce temps, la poudre est mortelle : quiconque la touche est électrocuté et risque de mourir sur le coup. Elle contient en effet un POT d'électricité semblable à celui d'un feu de 20. Un Nephilim peut résister avec son Ka-feu et un humain avec sa CONS.

Au terme de la durée de la formule, l'électricité de la poudre est relâchée brutalement et reprend son cours normal.

Cette formule n'a pas d'effet sur l'électricité d'origine magique. Si c'est le cas, l'alchimiste reçoit une décharge magique causant 1d6 de dommages.



LA PURIFICATION DES DÉMONS MÉTALLIQUES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'eau

Focus : Dans un passage consacré au symbolisme de l'épée.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 individu

Durée : Ka-eau minutes

Cette poudre de couleur mauve sent la lavande. Elle a le pouvoir d'ôter toute dangerosité à une arme.

Il suffit de la projeter sur l'arme pour annihiler ses capacités à blesser et tuer. Un revolver est enrayé, une épée n'a plus de tranchant etc. On peut toujours taper avec, mais les dommages seront divisés par 2 ou 3.

Cela fonctionne sur n'importe quelle arme pourvu qu'elle soit majoritairement en métal (arme blanche, à feu, fléau...). Une fois la durée expirée, l'arme retrouve ses facultés.





LES LARMES FATALES DE L'ÉGÉRIE BOHÉMIENNE

Cercle : Œuvre au blanc

Substance : Poudre de feu

Focus : Dans la description physique de Kelly.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : 1 action

Cette poudre est constituée de minuscules éclats d'émeraude qui ont tous une forme extrêmement aiguë. Elle est très délicate à manier car elle coupe comme un rasoir. Elle permet de défigurer un individu.

Il faut la projeter sur la victime. Si le lanceur a les mains nues, il endure 1d4 de dommages. La poudre atteint nécessairement le visage de la cible, même si on la lui lance dans le dos. La victime est aussitôt horriblement défigurée, comme si des milliers de rasoirs avaient lacéré la peau de sa figure. Les dommages sont de 4d6.





LA SUBLIMATION MYSTIQUE DE LA DÉESSE VOILÉE

Cercle : Œuvre au blanc

Substance : Poudre de lune

Focus : Sur une lamelle extraite de la pierre noire.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg ou 2 mètres de diamètre

Durée : Ka-lune minutes

Cette poudre argentée scintille de mille feux. Elle permet de rendre un objet invisible.

Il suffit de la projeter sur l'objet ou la surface pour qu'ils disparaissent instantanément : seule la vision-Ka discernera à la place de l'objet apparemment manquant un champ magique lunaire très puissant, comme si l'astre des nuits l'éclairait tout particulièrement. Par contre l'objet est toujours présent et matériel : on peut buter dedans, le faire tomber (ce qui fera du bruit) etc.

Cette formule peut donc être utilisée à dessein par l'alchimiste pour dissimuler une arme ou un grimoire. On considérera que l'invisibilité apporte tout de même un malus à l'usage de l'objet : une épée invisible sera maniée à -30 % mais l'adversaire subit un malus de -50 % à l'esquive ou la parade.

On peut lancer cette formule sur un objet entier, si sa taille n'excède pas la portée, mais pas sur une portion : on considère qu'une porte est un objet distinct de la maison, mais pas le mur, par exemple. Si la taille de l'objet visé excède la portée, il ne se passe rien.

D'autre part, la formule ne fonctionne pas sur un objet ou une matière due à un acte magique : l'alchimiste subira un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément lune durant 2d10 actions.



LA SUBLIMATION ÉOLIENNE DU MAISTRE ASTRAL

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'air

Focus : Dans le discours de l'Ange Uriel à John Dee.

Seuil : 90

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg ou 2 mètres de diamètre

Durée : Ka-air minutes

Cette poudre n'est visible que dans le noir : on devine alors seulement sa douce phosphorescence blanche. A la lumière elle est complètement invisible. Elle permet de rendre un objet immatériel.

Il suffit de la projeter sur l'objet ou la surface : leur aspect ne change pas du tout (sauf en vision-Ka où l'on voit clairement que la matière est complètement submergée par le Ka-air qui s'est réveillée en elle et agite ses particules sans arrêt, comme les électrons d'un atome). Mais il suffit de toucher l'objet de la main pour qu'elle passe au travers. Toutes les créatures peuvent le faire, mais comme l'immatérialité est invisible, ce sera le plus souvent involontaire, à moins de chercher par exemple par quel mystérieux passage secret les Nephilim se sont enfuis...

On peut lancer cette formule sur un objet entier, si sa taille n'excède pas la portée, mais pas sur une portion : on considère qu'une porte est un objet distinct de la maison, mais pas le mur, par exemple.

On peut traverser la matière à n'importe quelle vitesse, et réaliser toutes les opérations magiques désirées. D'autre part, la formule ne fonctionne pas sur un objet ou une matière due à un acte magique : l'alchimiste subira un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-élément air durant 2d10 actions.

MIROIR D'ALCHIMIE

Speculum Alchimiae

Auteur : Roger Bacon

Date : 1274

Langue : Latin

POT de rareté : 15

POT de lisibilité : 14

Bonus : +10 en Connaissance de l'Alchimie

Présentation : Ce magnifique texte allie poésie et physique. Sa couverture de cuir est incrustée de lettrines de marbre et enserrée dans des fers splendides. Chaque page est surmontée d'un petit miroir circulaire qui reflète le regard du lecteur, lui recommandant symboliquement de ne pas oublier que toute expérience alchimique est avant tout dirigée sur soi-même.

Moine franciscain nourri d'Aristote, Bacon est l'alchimiste qui tendit le plus vers la science moderne. Selon lui l'Alchimie est liée à la physique, et nécessaire à la médecine et à la compréhension des forces, astrales comme celle des étoiles et telluriques comme celles qui vibrent sous la Terre, qui en fait ne font qu'une. Son Miroir d'Alchimie se fonde sur l'hypothèse d'une Substance ultime, où toutes les autres matières se dissoudront, même l'or, pour se mêler en un liquide merveilleux. Il évoque à ce sujet la métaphore du miroir, courante en Alchimie, mais rarement aussi lumineuse que dans ces écrits.

Le miroir est ce bain placide et réverbérant qui reflète le visage transmuté du laborantin. L'alchimiste est pour Bacon un navigateur de l'onde hermétique, qui glisse sur l'océan du temps au risque de sombrer dans les profondeurs du monde.

Car les anciennes cartes ne mentent pas pour l'Adepté qui sait les lire : il existe bien des dragons croisant dans les zones inconnues des mers du globe. Ce sont les menaces qui guettent l'Adepté impétueux qui fend les vagues à destination de la Terra Incognita du Grand Œuvre.

Cet ouvrage établit un pont entre l'Escarboucle et le Cinabre, entre le miroir minéral et l'étendue aqueuse, la destruction et le changement. Bien que l'on n'ait pas encore réussi à décrypter des formules de liqueurs dans ce focus, les allusions sont trop importantes pour rester stérile.

Ce livre est également la rêverie d'un esprit libre qui souffrit durement : Bacon est mort en 1294 après 14 ans de prison à Paris pour avoir défié l'Église.



LA FLORAISON DES RONCES DE QUARTZ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de terre

Focus : Une diatribe contre l'obscurantisme ambiant.

Seuil : 20

Support : Objet

Cible : Sim

Portée : 5 mètres de diamètre

Durée : Ka-terre actions

Cette poudre est un amas de fragments de quartz noir et translucide. Elle disloque les graines de Ka de la terre pour les transformer en une haie de ronces magiques.

Il suffit de les jeter à terre pour que surgisse un enchevêtrement de ronces aux larges piquants acérés. La haie fait un mètre de haut et attaque toutes les créatures qui passent à sa portée. Les ronces mouvantes touchent à 40 % et causent 1d6 de dommage par action.





LA FLUIDIFICATION AQUEUSE DE LA MEMBRANE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'eau

Focus : Sur l'un des miroirs surmontant le texte.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg ou 2 mètres de diamètre

Durée : Ka-eau minutes

Cette poudre n'est visible que dans le noir : on devine alors seulement sa douce couleur bleue. A la lumière elle est complètement invisible. Elle permet de rendre un objet fluide.

Il suffit de la projeter sur l'objet pour que celui-ci devienne comme une bulle de savon. Le phénomène n'est pas visible sans vision-Ka. Les parois sont dès lors transparentes, avec des reflets décomposant les couleurs de l'arc-en-ciel, et la vision de ce qui est à l'intérieur ou derrière est déformée par les mouvements et les angles étranges du fluide.

On peut traverser l'objet comme on passe la main à travers la surface de l'eau, mais très lentement, sinon le fluide éclate et la formule prend fin, l'objet revenant à son état normal.

On peut lancer cette formule sur un objet entier, si sa taille n'excède pas la portée, mais pas sur une portion : on considère qu'une porte est un objet distinct de la maison, mais pas le mur, par exemple. Toutes les créatures peuvent profiter de la fluidité de l'objet.

Aucune opération magique ne peut être pratiquée dans le lieu où cette formule est exécutée, car les perturbations des champs magiques briseraient le fragile équilibre des fluides. D'autre part, la formule ne fonctionne pas sur un objet ou une matière due à un acte magique. De plus, dans ce cas là, le fluide fera miroir réfléchissant et renverra les énergies vers le lanceur : l'alchimiste subira un malus de 1d6 sur ses actes magiques liés au Ka-eau durant 2d10 actions.



LA SÉPARATION SOMMAIRE DU CRUCIFIÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de feu

Focus : La thèse qui veut que la désunion de l'Alchimie, de la physique et de la médecine cause la perte des chercheurs occultes.

Seuil : 40

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu mois

Cette poudre est tiède et constituée de petits éclats piquants, comme du verre pilé. Elle permet d'amputer un membre d'une personne désignée. L'alchimiste projette la poudre sur la victime et lance 1d6 pour savoir quel membre est amputé :

La partie disparaît aussitôt, comme si elle avait été coupée net. Le moignon saigne à peine. La victime ne subit pas de dommages physiques, ne perd pas de points de vie, mais ne recouvrera son membre que dans plusieurs mois. En effet, dès la durée de la formule écoulée, le membre repousse en quelques secondes.

Table du membre amputé

1d6	Membre amputé
1	Main droite
2	Main gauche
3	Nez et oreilles
4	Pied droit
5	Pied gauche
6	Organes génitaux



L'ÉBULLITION DU VAISSEAU FUGITIF

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'air

Focus : L'évocation des vents qui gonflent les voiles blanches du navire du Maître Albedo.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Soi plus Sim, Nep

Portée : L'alchimiste plus 2 individus

Durée : Ka-air heures

Cette poudre est blanche et moutonneuse comme un nuage. Elle permet de briser l'attraction terrestre, opération qui produit spontanément une sorte de nuage qui peut porter l'alchimiste.

Il faut d'abord détruire la gravité, ce qui est l'objet premier de cette formule. Pour cela l'alchimiste projette la poudre sur sa propre personne, et se trouve tout de suite environné d'une brume blanche et sucrée. Elle enveloppe son corps et il sent que la terre s'est déjà légèrement éloignée de ses pieds. Mais la brume prend vite une forme plus élaborée : un nuage bientôt tellement épais qu'il peut supporter le poids de trois personnes.

L'alchimiste ne peut pas éviter d'y prendre place, puisque la brume l'a enveloppé. Par contre il peut proposer à deux autres individus de grimper avec lui. Le nuage s'envole et se déplace au gré du vent pendant la durée du sort. Sa vitesse ne dépasse pourtant pas 40 km/h. C'est pourquoi il est bon de posséder aussi la formule de Chrysoppée qui permet de contrôler les vents. Arrivé à expiration de la durée, le nuage se précipite à terre et se volatilise.



LA DÉCOMPOSITION ÉVANGÉLIQUE DE L'ÉLU

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de lune

Focus : La description des dragons qui dévorent les navigateurs hermétiques.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 individu

Durée : Définitif

Cette poudre ressemble à la terre grisâtre et nauséabonde qui jonche les caveaux à l'abandon. Elle permet de réduire très rapidement un corps mort en poussière.

La décomposition s'effectue aussitôt que la poudre a été répandue sur le cadavre. La poudre se transforme en une armada de minuscules asticots qui détruisent le cadavre en quelques secondes, ne laissant plus que les vêtements et les objets intacts, et un petit tas de terre brun clair.



LA CHUTE D'ICARE

Auteur : Pierre Bruegel l'ancien

Date : Vers 1560

Langue : - (peinture)

POT de rareté : 20 (unique) mais public : 10

POT de lisibilité : 10

Bonus : +10 en Connaissance de l'art flamand

Présentation : Il s'agit de l'un des plus fameux tableaux du maître brabançon, où l'anecdote d'Icare tombant dans les flots est réduite à sa plus simple expression (deux jambes sortant de la mer dans un coin de l'image). Le vrai sujet du tableau est le laboureur au premier plan, un berger qui regarde le soleil, un pêcheur, un navire, la mer... c'est-à-dire l'Alchimie. Il est actuellement exposé à Bruxelles, aux Musées royaux des Beaux-Arts. Les formules ne sont contenues que dans l'œuvre originale.

Le tableau évoque le labeur alchimique, à l'image du paysan creusant son sillon avec l'âne qui rappelle les Métamorphoses d'Ovide, récit initiatique qui termine sur une transmutation de l'être par Isis, patronne des alchimistes. Mais c'est surtout l'étendue bleue qui prévaut dans l'interprétation occulte de cette œuvre. La mer où s'abîme Icare, téméraire Maître Albedo, qui s'est brûlé les ailes de vouloir trop vite atteindre l'Œuvre. La mer où flotte le bateau (que certains nomment Atelentus), symbole traditionnel de l'alambic, du vase où les matières se dissolvent pour devenir des Substances.

Lisons l'Adepté Nicolas Valois qui dit à quel point la mer est une image fondamentale pour celui qui part en quête de l'Élixir de Longue Vie :

«Les sages nomment leur mer l'Œuvre entier, et disant que le corps est réduit en eau, de laquelle il fut premièrement composé, icelle est dite eau de mer, parce que c'est vraiment une mer; dans laquelle plusieurs sages nautonniers ont fait naufrage, n'ayant pas cet astre pour guide, qui ne manquera jamais à ceux qui l'ont une fois connu. C'est cette estoile qui conduisoit les sages à l'enfantement du fils de Dieu et cette mesme qui nous fait voir la naissance de ce jeune roy».

La Chute d'Icare est un superbe recueil de formules de liqueurs qui évoque à la fois la réalité physique de cette Substance et l'esprit animant les Nephilim qui s'engagent dans l'épopée alchimique.



LA PURIFICATION INGESTIVE DU JARDIN DES ROSES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de terre

Focus : Le sillon du laboureur.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Définitif

Cette liqueur violette dégage un délicieux parfum de rose et d'herbe fraîchement coupée. Elle constitue un moyen infallible d'éliminer un poison, quel que soit son POT, et quelle que soit la créature dont l'organisme contient la substance nocive.

Il suffit d'ingérer la liqueur pour neutraliser le poison. La liqueur est aussi capable d'éliminer le poison généré par un être pour lequel il est inoffensif (champignon vénéneux, serpent venimeux). Il faut noter également que seuls les poisons matériels sont anéantis, pas les empoisonnements magiques.

Enfin, tandis que chez la plupart des créatures cette formule amène des bienfaits, ses conséquences sur les Selenim sont inverses : tout se passe comme si ces êtres refusaient dans leur essence le bien-être de la Purification Ingestive. La formule les fait atrocement souffrir (dommages 2d6) et leur donne une odeur d'humus si prononcée qu'elle permet de détecter la présence d'un Selenim «contaminé» pendant trois heures après l'ingestion.



L'ABSORPTION LAZARIENNE DU BAISER AU LÉPREUX

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Liqueur de terre
Focus : La silhouette du berger.
Seuil : 60
Support : Cible
Cible : Sim
Portée : 1 individu
Durée : Définitif

La liqueur est jaune et acide et permet de guérir les maladies. L'alchimiste la fait boire au malade (consentant en principe mais ce n'est pas nécessaire) ou la boit lui-même. Le malade est alors pris de spasmes incontrôlables, il se démène dans tous les sens en poussant des cris horribles. Il est pris de nausées incessantes, contenant des minuscules billes de plomb. Cet état dure trois jours, au-delà desquels le malade se met à léviter quelques instants, puis il peut se lever et marcher, absolument guéri.



LA MUTATION LABIALE DE L'ART DE MUSIQUE

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Liqueur d'eau
Focus : Le pêcheur au bord de l'eau.
Seuil : 20
Support : Cible
Cible : Sim
Portée : 1 individu
Durée : Ka-eau heures

Cette liqueur très épaisse ressemble à un sirop jaune citron, parsemé de petites bulles blanches. Elle permet de modifier la voix d'un individu et de la rendre semblable à celle d'un animal précis.

Pour y arriver, il faut que la victime soit aspergée par la liqueur et qu'au même moment l'alchimiste soit en contact avec l'animal en question : qu'il l'ait sous la main, dans ses bras...

Alors la transmutation efface la voix normale de l'individu et la remplace par le cri de l'animal. A chaque tentative de prise de parole, c'est un miaulement, un aboiement, un gazouillis qui s'échappe de la gorge de la personne affectée.



LA CUISSON DU NITRATE FERMENTÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de feu

Focus : Le soleil qui surplombe le paysage.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Objet, Sim

Portée : 10 kg ou 1 individu

Durée : Ka-feu minutes

Cette liqueur est dégradée du blanc au rouge, et une flamme bleue s'agite à l'intérieur de l'alambic puis du récipient qui la contient. Elle agit sur la température de la matière en réveillant le Ka-feu à l'intérieur : celui-ci transmet son énergie magique à la cible qui se met à chauffer très rapidement.

Il suffit de oindre l'objet pour que sa température grimpe très vite, au rythme de 20 degrés par seconde (ou par action de combat). Il ne subit pas d'effets destructeurs pour lui-même, ni calcination, ni fonte, ni explosion (selon la matière dont il est composé). Il est simplement très chaud.

Tout autre individu que l'alchimiste qui serait en contact avec l'objet pâtit en revanche de cette montée subite de température : une arme ou un document ne peuvent plus être tenus en main plus longtemps, par exemple. Le même usage peut être fait sur un individu, en sachant qu'il ne ressent lui non plus aucune douleur du fait de la chaleur qu'il dégage. Son épiderme atteint les 60 ou 70 degrés, sans pour autant ressentir la moindre souffrance. Tout juste une forte fièvre. Cet aspect est utile pour déconcerter l'ennemi, certes, mais aussi pour se réchauffer dans le froid, réchauffer quelque chose avec son corps, simuler une maladie...



LA CRISTALLISATION DU CERCUEIL DE VERRE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur d'air

Focus : Les voiles du navire.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : Ka-air kg

Durée : Définitif

Cette liqueur glaciale et transparente fait un bruit de verre brisé quand on la remue. Lorsqu'elle est projetée sur l'objet cible, un effroyable bruit strident se fait entendre, comme si on avait cassé violemment une dizaine de verres en cristal en même temps. L'alchimiste doit enduire l'objet de liqueur afin de la changer en verre.

Instantanément la couleur de la chose s'efface pour laisser place à une transparence parfaite, où se reflète la lumière ambiante. La matière a tout à fait la consistance du verre, elle tinte au toucher et surtout... elle est extrêmement fragile. L'alchimiste s'en servira notamment pour éliminer un petit obstacle (la porte d'un coffre, une arme à feu...). Mais attention : si l'objet dans sa totalité excède la quantité transmutable (Ka-air kg) la formule ne fonctionnera pas. On ne peut cristalliser une partie de la masse totale.

L'objet ne retrouve jamais sa consistance originelle, et s'il a été détruit après la formule, ce sont des morceaux de verre qui jonchent l'endroit de son emplacement.



LA LARME DE LA PRINCESSE CHAGRINE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de lune

Focus : L'écume des vagues.

Seuil : 10

Support : Cible

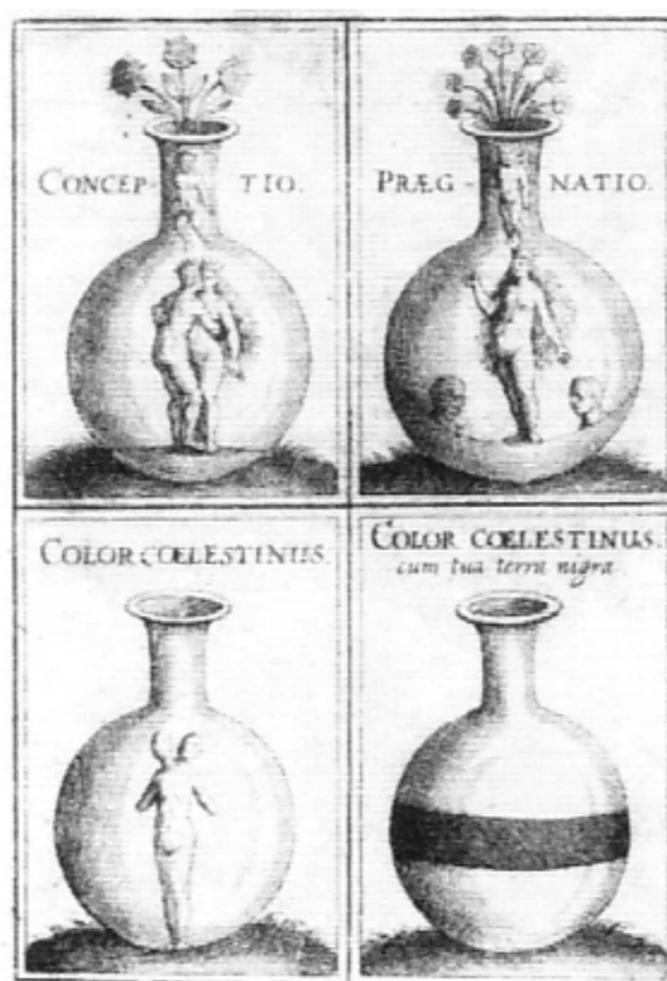
Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-lune heures

Il s'agit d'un liquide très amer, d'une couleur vert pâle. Cette formule déclenche un changement émotionnel chez la victime.

Quand la victime l'a bu, elle se sent en quelques minutes envahie par l'amertume, et toutes ses expériences passées semblent soudain vaines et sans valeur. Elle a l'impression d'avoir gâché sa jeunesse, et que tout effort pour changer de cap se solderait par un échec. La victime se met alors à sangloter en racontant des épisodes lamentables de son passé pendant la durée d'effet.



LE ROSAIRE DES PHILOSOPHES

Auteur : Arnould de Villeneuve

Date : 1309

Langue : Français

POT de rareté : 17

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : Ce somptueux grimoire est orné d'une rose incrustée dans le papier qui le compose. A chaque page l'image de la fleur s'esquisse très nettement par une silhouette rouge et ardente derrière le texte du focus. Le connaisseur remarquera que le procédé utilisé pour incorporer la rose n'est pas répertorié par les imprimeurs. En effet, elle a été fondue grâce à une formule alchimique dans la pâte à papier, ce qui lui donne ce caractère fantomatique et profond. De plus dans les anciennes éditions les lettres du texte sont doublées d'or.

Le Rosaire des Philosophes est le plus célèbre des écrits de Villeneuve. C'est en quelque sorte son testament puisqu'il a dit avoir laissé dans ce texte l'essence de son savoir, juste avant sa mort survenue en 1311 en vue des côtes de Gênes, en Italie. Les circonstances de ce décès sont floues, mais une attaque perpétrée par un navire à la solde des Templiers n'est pas à écarter. En effet, Villanova avait fait parler de lui dans le sud de la France, surtout à Montpellier, haut lieu du Grand Art en ce temps-là, et rencontré de nombreux alchimistes. Ce dernier voyage le menait sûrement vers le couronnement de ses efforts : le passage au Grand Œuvre.

Quoi qu'il en soit, ce testament décrivant les opérations liquides qui conduisent à l'Œuvre est d'une grande utilité aux Nephilim qui arpentent le deuxième cercle, car non seulement ils peuvent y déchiffrer des formules de Cinabre fort utiles, mais en plus le Rosaire est un ouvrage initiatique qui conduit son lecteur initié aux portes du Jardin des Hespérides alchimiques. Certains Adeptes assurent même que la couverture de l'ouvrage comporte une minuscule serrure magiquement cachée que l'on doit actionner pour pénétrer dans le jardin...



LA RÉCOLTE DE LA ROSÉE DU MATIN

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de terre

Focus : Dans le contour des pétales de rose.

Seuil : 90

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : L'alchimiste

Durée : Jusqu'à l'aube suivante

Un liquide pur, frais et transparent coule goutte à goutte de l'alambic, en dégageant une odeur de nature matinale. L'alchimiste qui la boit se sent en pleine forme, son œil est vif, sa peau est douce, ses articulations sont souples. Sur son visage les rides s'effacent et ses mèches grisonnantes retrouvent leur couleur d'antan. En clair, l'alchimiste rajeunit d'une dizaine d'années. La Récolte ne peut être pratiquée que le vendredi à l'aube, et la Rosée absorbée immédiatement sinon elle perd tout pouvoir. L'usage exagéré de cette formule, bien que tentant, mais à proscrire : si une Récolte a lieu plus de deux fois par mois, le Nephilim gagne automatiquement 1% de Khaïba et devra faire un jet sur son pourcentage de Khaïba lors de la prochaine absorption.



LA CONSÉCRATION MARINE DU DAUPHIN

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur d'eau

Focus : Le récit de la traversée de la Méditerranée.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-eau minutes

Cette liqueur d'un beau vert-bleu peut être versée sur tout le corps ou seulement sur la partie visée. Dès la transmutation, la peau de la victime se couvre d'écailles bleutées, en apparence exactement comme celles d'un poisson, mais en vérité porteuses d'un motif alchimique : un dauphin sautant après le symbole astrologique de Mercure entouré de rayons. Cette transmutation donne des bonus en Nager (+40 %), dans les compétences de Discrétion sous l'eau (+50 %) et un POT de protection de 4. Par contre la peau devient très glissante, l'individu touché ne peut plus serrer fortement un objet dans sa main (un revolver par exemple) et subit un malus de 30 % dans toutes les compétences requérant des gestes précis (Athlétisme, Combat...).



LA RÉSURRECTION DE LA DÉPOUILLE DU LYCAON D'APOLLON

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de terre

Focus : L'opération de reconstitution de la Substance après dissolution.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet d'origine animale et végétale

Portée : 30 kg maximum

Durée : Ka-terre jours

Cette liqueur est pétillante et de couleur vert pomme. Son usage permet de redonner temporairement vie à une créature à partir de sa peau, de sa fourrure, ou du bois pour un végétal.

Cela est rendu possible par la réactivation énergétique des grains de Ka présents dans cet objet, et qui retrouvent pour quelque temps la forme et la vitalité (liée à l'élément terre) de la créature qu'ils composaient.

La liqueur doit dans ce but être répandue sur la matière en question qui se met aussitôt à fumer comme si de l'acide avait été renversé dessus. Puis l'objet commence à gonfler, à se mouvoir et reprend la forme de la créature dont il faisait partie. Par exemple une table recommence à pousser avec des racines, des branches et des feuilles ; un pull-over trotte en bêlant ; un manteau de fourrure attaque sa propriétaire...





LA MÉTAMORPHOSE DE L'ANIMALCULE INCENDIÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de feu

Focus : L'hommage de l'auteur à Ignatius, son chat et son familier.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Animal

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu heures

Cette liqueur de couleur bleu électrique est en ébullition constante. Son contact sans transmutation peut occasionner des brûlures graves (POT 8). Mais son pouvoir est tel que les alchimistes acceptent de prendre ce risque.

En effet, la Métamorphose confère une forme humanoïde à un animal. Pour cela, il faut projeter la liqueur sur la bête qui s'enflamme immédiatement. Dans un atroce cri de souffrance, son corps change de forme pour trouver une configuration humaine. Sous sa nouvelle forme, l'animal garde ses proportions, mais adopte les capacités physiques du genre humain : il marche sur deux pattes postérieures, peut saisir des objets avec ses pattes antérieures... Il parle très très mal, mais peut répondre par des cris car il comprend les principales intentions de ce qu'on lui dit.

Il garde en outre ses appendices spécifiques (queue, ailes etc.) ainsi que ses facultés (sonar, vol, vision nocturne etc.). A part les bras et les jambes, en gros, il garde le même aspect : son pelage, la forme de sa tête, de ses yeux restent identiques. Par ailleurs, il n'est pas plus obéissant et compréhensif pour autant (à moins qu'il ne soit dressé).



LA CRISTALLISATION ANGÉLIQUE D'ICARE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur d'air

Focus : L'évocation de l'évaporation des liquides dans l'alambic.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-air minutes

La liqueur est d'une blancheur immaculée et sent le miel. Elle peut être versée sur tout le corps ou seulement sur la partie visée. Dès la transmutation, la peau de la victime se couvre de plumes blanches, en apparence exactement comme celles d'un oiseau, mais en vérité porteuses d'un motif alchimique : un soleil souriant posé sur un livre ailé.

Ce plumage ne donne pas le pouvoir de voler, mais permet des utilisations variées : se cacher dans un sac de plumes, se confondre avec une étendue neigeuse, ou plus simplement surprendre et déranger un adversaire. En effet, la victime gênée par les plumes perd une action et subit un malus de 30 % dans toutes les compétences requérant des gestes précis (Athlétisme, Combat...).





LA SOLUTION DES GROUILLANTS À CARAPACE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de lune

Focus : Le récit d'un cauchemar où l'auteur se sent traqué dans une ruelle par les servants du Temple sous la forme d'un insecte.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Insectes

Portée : 1 insecte

Durée : 10 minutes

Cette liqueur est positivement dégoûtante : une sorte de mousse blanchâtre et tremblotante, couverte d'un duvet noir et irritant. Elle doit être conservée dans un endroit froid et imprégné des champs de lune : cave, cimetière, coupe à fruits moisissés, champignonnière, recueil de poésie gothique...

L'alchimiste l'emploie pour augmenter la taille des insectes, et les transformer en bêtes monstrueuses, même si à la base ils sont inoffensifs. Dans ce but, la liqueur est versée sur la ou les créature(s) à transmuter, qui commencent alors à grossir avec des bruits de craquements à faire frissonner. La taille agrandie est celle d'un chat.

Non seulement l'insecte est beaucoup plus grand et effrayant, mais il continue à agir comme il en a l'habitude, pour se nourrir, se défendre etc. C'est-à-dire qu'une fourmi peut porter un autobus, une abeille éventrer un homme avec son dard et provoquer une mort instantanée, et autres conséquences horribles et saugrenues laissées à l'imagination tordue des praticiens de la lune...

L'ANGE À LA FENÊTRE DE L'OCCIDENT

Auteur : Gustav Meyrink

Date : 1900

Langue : Allemand

POT de rareté : 4

POT de lisibilité : 13

Bonus : -

Présentation : Ce roman est aujourd'hui traduit en édition courante. Mais les exemplaires qui circulaient au début de ce siècle comprenaient des passages dont la graphie restituait la plénitude des formules originales. C'est dans ces volumes que les secrets des liqueurs sont dissimulés.

Ce roman évoque les aventures de John Dee et Edward Kelly et particulièrement leur passage à la cour de Rodolphe II à Prague. Les dialogues sont de véritables messages hermétiques à peine dissimulés par la mise en scène. Mais si le profane peut se rendre compte qu'il s'agit d'Alchimie, seul l'Adepté est capable d'en mesurer la valeur, c'est-à-dire de déchiffrer les formules qui se cachent dans l'épaisseur des lignes.

D'autre part, de subtiles indications dispersées dans la trame de l'ouvrage révèlent que Kelly devait une sorte de projection de Dee, son «mauvais génie», une sorte de Mr Hyde qui aurait pris vie indépendamment de lui. Cette thèse de l'auteur se rapproche singulièrement de certains rituels Selenim...

Enfin, une scène aiguille l'attention de l'Adepté vers l'une des grandes figures du Glorieux Alliage, qui règne sur les formules de métaux livrées par Meyrink :

«L'empereur s'est endormi. Je me dirige vers une porte basse, je l'ouvre - je bondis en arrière, terrorisé : un monstre jaune sable se dresse sur le seuil, ouvrant une épouvantable gueule. Un démon de l'infra-monde ?

Mon second regard, plus calme, ne diminue en rien mon effroi : c'est un lion de belle taille qui tient fixés sur moi ses yeux verts de chat myope et méchant ; sa langue râpeuse claque sur sa mâchoire qui grince (...)

- Voyez comme on vous garde bien, me dit l'empereur. Le «Lion Vert» veille partout à l'orée des mystères. C'est l'enfance de l'art de l'initiation. Allez !»



LA DISLOCATION DES MAINS DES AMANTES D'ANTAN

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de terre

Focus : Les rêveries de Dee au balcon du palais de l'empereur.

Seuil : 30

Support : Le sol

Cible : Objet

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : Ka-terre heures

Ce métal est un bloc luisant, parcouru de stries blanches, grises, brunes et rousses. Au moment de la transmutation ses couleurs disparaissent, dévorées par un éclat noir et argenté qui recouvre complètement le métal. Il permet de provoquer un automne artificiel, qui s'accompagne d'effets magiques.

L'alchimiste doit enterrer le métal dans le sol, à proximité d'un arbre. Puis il effectue la formule. Les arbres commencent à roussir, les feuilles se rabougrissent, se craquellent et tombent. En quelques minutes, elles sont toutes mortes, et les branches nues des arbres se dressent dans le ciel. Ils ne reverdiront et ne retourneront à leur état antérieur qu'une fois la durée de la formule expirée. Cette renaissance sera aussi rapide que complète.

D'ici là le lieu est nanti d'une capacité à repousser les créatures magiques de feu : êtres de Kabbale, Effets-dragon, Pyrim... Les opérations magiques des trois sciences occultes subissent également un malus de 2d6.

D'autre part les feuilles par terre ont pendant ce temps un aspect quelque peu changé : le contrôle de leur vitalité par la transmutation alchimique leur a conféré une valeur magique. Leur Ka éveillé font d'elles des compagnes de l'alchimiste. Pendant une semaine, celui-ci n'aura qu'à leur donner un ordre à voix basse pour qu'elles se précipitent et envahissent le lieu où il se trouve, en 3 actions. Les Faërim sont très attachés à ce phénomène qui les réjouit infiniment. Cela peut distraire un ennemi et le gêner pendant (Ka-terre) actions.



L'ONCTION DU SAINT CRÈME DE L'OMBILIC CHLORYQUE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal d'eau

Focus : Les conversations entre l'empereur et les personnages.

Seuil : 50

Support : Cible

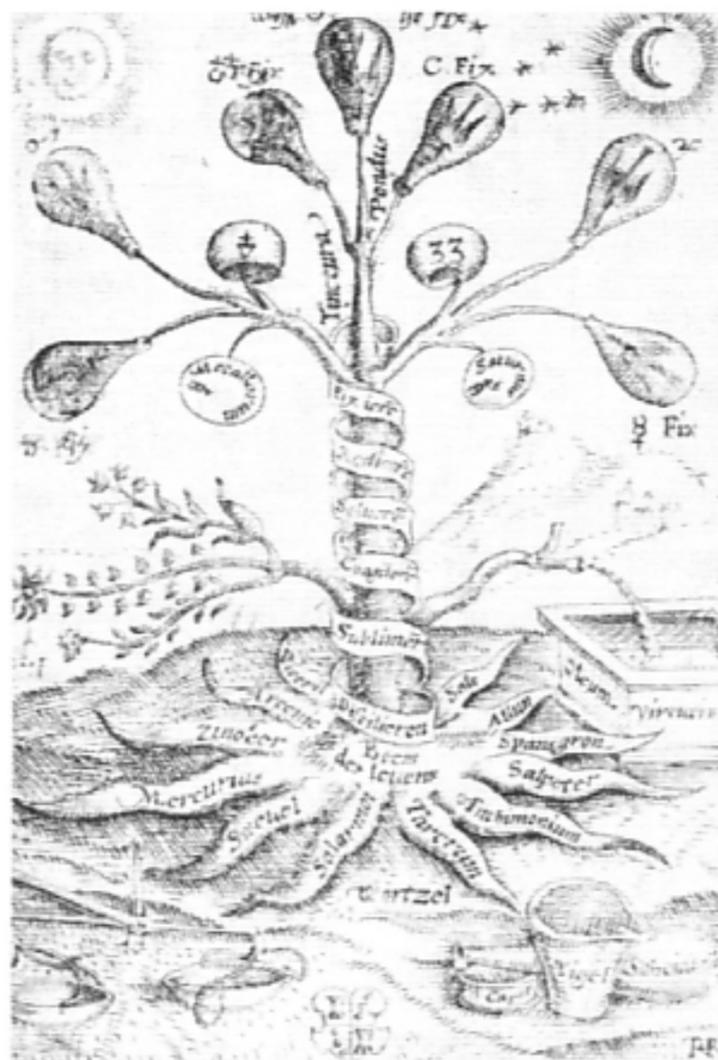
Cible : Sim, Nep

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu heures

Ce métal apparaît dans le creuset sous la forme d'un petit ver qui se tortille. Il reste en fusion perpétuelle, et brille d'un bel éclat doré teinté de rouge. Il permet de maîtriser le comportement d'une autre personne quant à sa loyauté : il assure à l'alchimiste une fidélité sans faille.

En effet, lorsque l'alchimiste oint ses compagnons de cette Substance, en déposant un peu de crème dorée sur leur front par exemple, ceux-ci sont tenus de lui rester fidèles. Les compagnons seront obligés, pendant la durée d'effet, d'obéir loyalement à l'alchimiste. S'ils ne le font pas, ils encourent une terrible punition : la crème déposée sur le front se met à fumer et devient un acide très puissant qui cause une horrible blessure : une brûlure profonde qui atteint le cerveau. Outre les 2d6 de dommages immédiats, la victime risque la mort dans les 5 minutes. Seul un soin très rapide et adéquat (hospitalisation ou sort de soin) le sauvera.





LA CONSOMPTION DES GUEULES DE SABLE

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Métal de feu
Focus : La description du Lion hermétique.
Seuil : 20
Support : Cible
Cible : Feu
Portée : Ka-feu mètres de diamètre
Durée : Ka-feu heures

Ce métal sombre aux reflets de grenat sent le pétrole. Il est très inflammable mais seulement pour alimenter un feu déjà existant. On ne peut pas l'enflammer directement, mais il suffit de le mêler aux flammes et de le transmuter pour que l'alchimiste soit capable d'allonger la durée de ce feu jusqu'à expiration de la formule. Ce métal permet également d'augmenter une flamme de petite dimension, jusqu'à répandre l'incendie dans la zone limitée par la portée. Aussitôt la transmutation effectuée, l'alchimiste n'a qu'à faire des mouvements des mains ou des bras vers le haut pour que les flammes s'élèvent et gagnent en taille et en surface couverte.



LA DISSOLUTION DES RUMEURS ÉTHÉRÉES

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Métal d'air
Focus : La description de la fenêtre de l'Occident.
Seuil : 40
Support : Cible
Cible : Sim, Nep
Portée : 1 individu
Durée : Ka-air minutes

Ce métal est léger et s'agglomère en bulles comme du mercure. Il donne le pouvoir à l'alchimiste de réguler la respiration d'un individu. Pour cela il suffit de jeter le métal sur la peau de la victime : les petites bulles collent à la surface de la chair et pénètrent magiquement, comme absorbées par du papier buvard. L'alchimiste est dès lors en mesure de décider des mouvements de l'air dans le corps de l'individu : il peut le faire étouffer jusqu'à l'asphyxie, ou au contraire réguler la circulation pour l'apaiser s'il est essoufflé. Il peut aussi améliorer ses possibilités de rétention d'air en apnée, mais très peu de temps, car l'air n'est pas créé en quantité supplémentaire, simplement mieux dirigé dans l'organisme.



LA FUGUE TRANSMATÉRIELLE DU VOLEUR DE LUNE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de lune

Focus : Les descriptions des couloirs labyrinthiques du palais.

Seuil : 80

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Définitif

Ce métal est bleu foncé, et quel que soit l'angle sous lequel on le regarde, il semble toujours que l'une de ces faces soit éclairée par une forte lumière blanche. Il fait entrer l'alchimiste dans l'univers dangereux des permutations lunaires, dont le Grand Œuvre livre les mystères. Cette formule permet de permuter des objets dans l'espace, d'échanger leurs emplacements.

Pour cela l'alchimiste commence par choisir deux objets qui ne doivent pas excéder chacun 20 kg. Plus leur forme est similaire, plus la permutation sera facile et rapide. Ce critère subjectif est laissé à la décision du MJ, mais il peut retarder l'effet de la formule, la matière résistant plus longtemps à la transmutation.

Puis l'alchimiste touche l'un des deux objets avec le métal de lune et pointe du doigt l'autre objet, qui doit donc être vu. La transmutation fait naître une lumière éblouissante dans le métal, qui se change en une magnifique lune blanche (la lumière est si forte que l'assistance est aveuglée quelques secondes). Immédiatement les deux objets se désintègrent (le phénomène est visible par les humains, à leur grande stupéfaction) et réapparaissent l'un à la place de l'autre. C'est définitif.



LE CERCLE ÉVANESCENT DU CHAUDRON DE BRONZE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de feu

Focus : L'incendie lié à l'évasion de Kelly de sa prison de Prague.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Feu

Portée : Ka-feu mètres de diamètre

Durée : Ka-feu minutes

Ce métal est froid, couleur de plomb, et absorbe la chaleur (en petite quantité seulement). Il permet de circonscire un feu ou de stopper sa progression.

Ce contrôle du feu est simple à réaliser : l'alchimiste doit lancer le métal dans le foyer, ce qui provoque un crépitement qui dégage de jolies étincelles bleues et violettes. A partir de là, l'alchimiste doit faire le tour du foyer pour le circonscire, en le contrôlant mentalement. Partout où il passe se forme une limite invisible qui empêche le feu de passer. Cette barrière magique dure 30 secondes. Au-delà de cette durée, l'alchimiste doit repasser pour la reformer.

Pour stopper complètement le feu, l'alchimiste saute dans le brasier en tenant fermement la pierre. La transmutation l'empêche de brûler, et le feu reste immobile (sans cesser de brûler, même des heures durant, et après que toute matière ait été consumée) jusqu'à ce que l'alchimiste en sorte. Alors il reprend sa progression.

LE LIVRE DES FIGURES HIÉROGLYPHIQUES

Auteur : Nicolas Flamel

Date : 1612

Langue : Français

POT de rareté : 13

POT de lisibilité : 16

Bonus : -

Présentation : Le focus date de 1380 environ, et sa publication est posthume. Il reprend les textes du «Livre d'Abraham le Juif» découvert par Flamel, plus ses commentaires sur la progression de son décryptage. Enfin, les fameuses «figures» dont Flamel commandita la réalisation architecturale y sont reproduites.

L'histoire de Nicolas Flamel est devenue emblématique pour les futurs Adeptes. Cette aventure alchimique commence, comme souvent, par la découverte d'un ouvrage que Flamel allait déchiffrer patiemment sa vie durant, jusqu'à percer les secrets de la transmutation métallique.

Le Livre des Figures s'ouvre sur la confession de la trouvaille du fameux ouvrage, dont l'aspect est aussi celui de ce focus :

«Il me tomba entre les mains, pour la somme de deux florins, un livre doré, fort vieux et beaucoup large. Il n'était point de parchemin, comme sont les autres, mais il était fait de déliées écorces, comme il me semblait, de tendres arbrisseaux. Sa couverture était de cuivre bien délié, toute gravée de lettres, ou figures étranges : et quant à moi, je crois qu'elles pouvaient bien être des caractères grecs, ou d'autre semblable langue ancienne...

Au premier des feuillets, il y avoit escrit en lettres grosses capitales dorées. Abraham le Juif, prince, prestre, lévite, astrologue et philosophe, à la gent des Juifs, par l'ire de Dieu dispersée aux Gaules, salut.»

Flamel et sa compagne Dame Pernelle finirent par tirer du mystérieux ouvrage le moyen de produire des métaux de transmutation. Grâce à eux, ils s'enrichirent rapidement, sans manquer de rendre hommage à la science hermétique par diverses constructions.

Lorsque le roi s'avisa de questionner le couple d'alchimistes sur l'origine de leurs finances en leur envoyant son maître des requêtes M. de Cramoisy, Flamel lui fit don de quelques mesures de Substance pour s'assurer son silence.

Flamel meurt en 1418 à Paris. Des témoins affirment avoir conversé avec lui en Orient au XIX^{ème} siècle.



LA TRANSMISSION DES CROISEURS FORESTIERS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de terre

Focus : La texture «d'écorce» des lettrines.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1d3 individus

Durée : Ka-terre actions

Ce métal est d'un beau vert profond, qui sent le laurier, la sève et les baies. Il permet de contrôler un végétal et de le faire se déplacer. La formule fonctionne mieux sur des végétaux individualisés (arbre, arbuste, plante) que sur des groupes solidaires (herbes, champs...).

L'alchimiste doit toucher le végétal avec le métal, puis effectuer la transmutation pour l'ensemble des individus. Si cela réussit, il lance 1d3 pour déterminer combien d'entre eux sont prêts à lui obéir. Dès lors, il peut leur demander de se déplacer, d'attaquer quelqu'un, de briser un mur etc. Une seule de ces possibilités est réalisable par formule.

Dans le décompte des actions de la durée, il faut prendre en compte le déplacement des végétaux (une plante : 2 m par action, un arbre : 1 m en 2 actions), et leurs «gestes» qui prennent une action comme un geste humain. Ils peuvent étrangler, entraver, déséquilibrer, frapper (entre 20 % et 40 % selon les variétés). L'alchimiste doit rester concentré pendant toute la durée.



L'ÉMISSION DES BESTES MÉTALLIFÈRES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de terre

Focus : Une figure rappelant les gargouilles de la Tour Saint-Jacques.

Seuil : 40

Support : Le sol

Cible : Objet

Portée : 50 kg maximum

Durée : Ka-terre actions

Ce métal est brun et dégage une odeur animale. Quand on le colle contre l'oreille, il semble qu'on entend le bruit d'une jungle très lointaine, où apparaissent des vagues cris d'animaux. Ce métal permet d'appeler un animal et de le faire venir.

Il faut pour cela poser le métal à terre (vraiment «à terre», c'est-à-dire en contact avec le sol naturel : sable, terre, herbe...) et effectuer la transmutation : à cet instant le métal se dissout et pénètre dans le sol. La terre commence alors à se diluer elle aussi, et devient à cet endroit une sorte de glaise que l'alchimiste doit modeler pour représenter l'animal qu'il veut faire venir. Dix minutes plus tard, la sculpture s'anime et se change en un véritable animal vivant.

Au même moment, un original de la bête disparaît, où qu'elle se trouve. Il ne réapparaîtra qu'à la fin de la durée de la formule. L'alchimiste peut se faire obéir de la bête, dans la mesure où il lui demande des actions qu'elle est capable de réaliser et qui ne mettent pas sa vie en danger. Sinon son instinct lui dictera de refuser.

Certains alchimistes (les Satyres) prétendent qu'à la longue, ce métal est doté d'une mémoire : si l'on appelle souvent le même genre d'animal, les capacités augmentent. On peut alors appeler une plusieurs individus. De plus, les Nephilim ont souvent apprécié la présence de ces compagnons, jusqu'à en faire leur familier.



LA FUSION DES AMBASSADEURS LÉONINS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal d'eau

Focus : Le cuivre de la couverture.

Seuil : 60

Support : Message

Cible : Nep

Portée : Illimitée

Durée : message : Ka-feu jours, lions : Ka-feu tours

Ce métal émerge de l'alambic à l'état de fusion et restera perpétuellement à ce stade. Il dégage une odeur d'épice et luit d'un éclat phosphorescent. Il est si fin et liquide qu'on peut l'utiliser comme une encre. Il a le pouvoir de convoquer des personnes pour les réunir.

Il faut pour cela écrire un message ou un motif avec ce métal, exclusivement dans une matière noble ou précieuse : bois, pierre, parchemin, cristal... Pas de plastique. Ce critère est subjectif et devra certainement être négocié avec le MJ (il aura le dernier mot, évidemment). Le message doit nécessairement appeler à un rendez-vous avec son auteur. Si ce sens n'est pas présent, la formule ne fonctionne pas. Quand le dessin est exécuté, l'alchimiste doit transmuter la substance. Le message original disparaît alors : le métal bouge et l'inscription forme deux lions verts, un mâle portant le symbole du soufre et une femelle celui du mercure, leurs deux corps partageant la même tête.

A partir de là, tout Nephilim apercevant ce symbole comprendra intuitivement le message qu'elle contient, c'est-à-dire celui qu'avait prévu l'alchimiste. C'est un extraordinaire moyen pour dissimuler un texte. De plus, le lecteur sera contraint de se rendre au rendez-vous fixé, et saura automatiquement où le trouver, mais pas avant le moment précisé. La contrainte est la suivante : si l'immortel refuse de s'y rendre, il rencontrera à l'heure dite, où qu'il soit, les deux lions verts dont les têtes maintenant séparées le dévoreront. Leurs crocs magiques occasionnent 2d10 points de dommages par blessure ! Les lions ne sont visibles qu'en vision-Ka.

LES AMBASSADEURS LÉONINS

FOR 3d6

CONS 3d6

DEX 2d6

Mouvement : 5 m/s. Attaques : Mordre

Sauter 30% Att. 60% Dom. 2d10



L'ÉLECTION DU ROI DE DORURE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de feu

Focus : L'envoi d'Abraham le Juif à son lecteur.

Seuil : 10

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu heures

Il s'agit d'une roche en forme d'étoile à cinq branches qui doit être placée dans les mains jointes du candidat. Si l'individu est le plus apte à diriger un groupe, s'il a une âme de chef, ou connaît mieux la situation, le métal se désagrège dans ses mains : il est élu Roi de Dorure. Cette désignation peut être basée sur les règles (meilleure compétence en Leadership...) ou sur le role-play (un joueur plus à même de diriger le groupe dans une certaine situation). Le métal peut également servir à savoir qui est le chef d'un groupe adverse (des Templiers par exemple), en se basant sur son grade. Mais encore faudra-t-il placer le métal dans ses mains ! Les alchimistes aimant gouverner arborent souvent ce métal comme bijou, afin de montrer qu'ils se croient destinés à diriger. D'autres offrent ce métal à quelqu'un qu'ils révèrent ou admirent, en signe d'hommage, se mettant de cette façon sous son autorité, ou lui témoignant sa confiance.



LA PROJECTION DE L'ARSENIC SÉPULCRAL

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de lune

Focus : Une figure ornant également l'arche du Cimetière des Innocents à Paris.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1000 kilomètres

Durée : Un an

L'alchimiste doit toucher la cible avec ce métal en le regardant fixement dans les yeux. Par la suite, si la personne touchée se trouve en danger de mort, l'alchimiste verra mentalement la scène, à travers les yeux de la victime. La vision dure une seconde, juste le temps d'avertir l'alchimiste. Mais l'image reste gravée dans son esprit, et peut ainsi être décrite largement. Quant à la victime, exactement au même moment, elle a la vision du visage de cet alchimiste. Ensuite, si elle en réchappe, la personne verra revenir ce visage dans ses rêves, en une image obsédante, qui ne disparaîtra que lorsqu'elle l'aura retrouvée dans la réalité.



LE VERBE INDÉLÉTÈRE DES BEAUX CLERCS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal d'air

Focus : Le récit de la trouvaille du livre ancien.

Seuil : 20

Support : Cible

Cible : Sim, Nep

Portée : 1 individu

Durée : INT de la victime

Ce métal est un bloc bleu acier. L'alchimiste doit toucher sa victime avec (en le projetant sur elle s'il le faut) pour qu'elle en soit affectée. Mais quelle que soit la force du lancer, la personne ne sent rien, et le métal se volatilise dès la transmutation. A ce moment précis, l'alchimiste doit prononcer une phrase à voix normale (comme s'il parlait à quelqu'un à côté de lui, sans crier ni murmurer). La sentence ne peut pas comporter plus de mots que l'âge du simulacre du Nephilim. Malgré la distance et le bruit environnant, la victime entend inconsciemment la phrase, mais ne s'en rend pas compte sur le moment. Par contre, il va l'avoir en tête pendant un nombre de jours égal à son INT, sans savoir d'où elle vient, ni reconnaître la voix qui l'a prononcée, ni dans quelles circonstances...



SPLENDOR SOLIS

Auteur : Salomon Trismosin

Date : 1532

Langue : - (enluminures)

POT de rareté : 17

POT de lisibilité : 13

Bonus : -

Présentation : Reconnu comme l'œuvre capitale de l'enluminure alchimique, le Splendor Solis se compose de 22 miniatures en couleurs vives et subtiles, présentées dans des encadrements en retable, en bordure naturaliste avec fleurs, fruits et animaux divers. Chacune de ces enluminures est un puissant focus et on notera le rapport des 22 planches et des 22 Arcanes majeurs, laissant supposer que Trismosin a lié les étapes de la quête alchimique au cycle des Arcanes. Les éditions de ce focus s'étalent entre 1532 et 1588, dont nombre de copies réalisées au XVIème. Elles sont plus ou moins détériorées, particulièrement à cause de la dernière guerre. Les exemplaires les plus connus sont conservés à Berlin, Nuremberg, Londres et Paris.

La vie de Salomon Trismosin est un tissu de symboles sur l'Œuvre. Il fut initié par un mineur qui peu après tomba au fond d'un puits de mine sans avoir révélé son secret. Puis il partit à Venise où il poursuivit son travail dans un laboratoire dont le propriétaire finit noyé lors d'une fête des noces du doge et de la mer. Ces deux événements sont chargés de sens : le secret dans les entrailles de la terre et les noces chymiques. Puis Trismosin atteignit le Grand Œuvre grâce à des ouvrages égyptiens, avant de rencontrer Paracelse à Constantinople en 1520 et de devenir son précepteur.

Sa biographie est donc une allégorie sur la recherche du Secret des secrets. Ce travestissement est une constante chez les Nephilim Adeptes. La seule certitude réside dans l'identité Nephilim de Trismosin : seul un initié de très haut niveau a pu produire un tel chef d'œuvre.



L'ÉVAPORATION DES HUMEURS ANTIQUES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de terre

Focus : Un soleil rouge se lève au-dessus d'un paysage marécageux que traverse un pèlerin, du jour vers la nuit.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 20 kg

Durée : Instantanée

Cette vapeur se développe en volutes vertes et luminescentes. Elle a le pouvoir de faire apparaître des événements marquants depuis sa création. Il faut pour cela baigner l'objet de la vapeur et se concentrer fortement. Dans les minutes qui suivent, l'alchimiste assiste mentalement à l'un des trois moments cruciaux de la vie de l'objet.

Le premier concerne les circonstances de sa fabrication, ce qui permet au Nephilim de deviner aisément le lieu, la date et l'auteur de sa création. Le second est lié à la naissance ou à la mort de quelqu'un de proche de l'objet. Il se peut très bien que cela n'ait jamais eu lieu, et dans ce cas nulle vision ne se présente.

Le troisième événement est en rapport avec le Ka et révèle si l'objet a déjà été en contact avec une créature magique.

Une fois que cette formule a été exécutée trois fois sur le même objet, celui-ci devient immunisé à des emplois futurs.



LA SUBLIMATION DES STELLAIRES DE L'AUTRE GRAAL

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur d'eau

Focus : Un Adeptes porte un matras autour duquel se déroule un phylactère portant le message *Eamus quaesitum quatuor elementorum naturas* («*Que nous allons à la recherche de la nature des quatre éléments*»).

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Nep, Sel, Objet

Portée : 1 individu ou 1 mètre de diamètre

Durée : Ka-eau secondes

La vapeur produite par l'alambic est turquoise, parsemée de particules rouges en mouvement. Elle est très sensible à la présence des Nephilim car elle est capable de détecter le Ka-élément.

La moindre proximité d'un pentacle Nephilim commence à la faire changer de couleur. C'est d'ailleurs là sa première utilisation : il suffit d'approcher la fiole (ou de libérer le nuage) près d'un Nephilim pour que la vapeur prenne la teinte correspondant au Ka-élément dominant de l'immortel (sans opérer la transmutation). Évidemment la dose est alors perdue comme pour toute formule tentée (même si la vapeur est restée enfermée dans la fiole).

Mais de façon générale cette formule peut détecter la nature élémentaire du Ka dans tout objet, en répandant la substance dessus. Pareillement, elle prend la teinte du champ magique qui prévaut. Cela ne fonctionne que sur un seul objet à la fois, désigné à l'avance.

Inutile de mentionner que cette formule est l'une des plus prisées par les souffleurs disposant d'un homoncule au sein d'une société secrète. Les alchimistes savent se méfier de l'apparition éventuelle de ce petit nuage turquoise...



L'EXALTATION DE L'ÉPERVIER DE BRAISE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de feu

Focus : Un guerrier dressé sur deux fontaines d'où s'écoulent des eaux dorée et argentée. Son heaume est entouré des étoiles des sept métaux.

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : Jusqu'à la fin du combat

La fiole contenant la vapeur doit être brisée à terre pour la libérer. Tous les combattants pénétrant dans le périmètre d'effet sont affectés : ils sentent vaguement (et les Nephilim voient en vision-Ka) le passage au-dessus d'eux d'un rapace dégageant une intense chaleur.

L'alchimiste comprend alors instantanément la tactique qu'ils emploient dans la bataille : leurs motivations précises (tuer tel individu), la stratégie (d'autres ennemis sont en embuscade) etc. Si la seule tactique en œuvre est de tout bonnement foncer, le lanceur profite d'une initiative automatique jusqu'à la fin du combat (il agit toujours en premier, quel que soit son rang d'action). La lecture des pensées ne retient exclusivement que ce qui a trait à la bataille. Par exemple, elle ne devinera pas quel est le motif de l'attaque, mais seulement la manière dont elle est prévue.



L'ÉVAPORATION DES SCORIES SPIRITES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur d'air

Focus : Le couple de la reine-lune et du roi-soleil qui portent respectivement le lait des vierges et le coagulum mâle.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : La tête d'un individu

Durée : 1 minute

L'alambic produit une vapeur des plus étranges, parfaitement incolore, mais qui reflètent spontanément des images mentales du Nephilim alchimiste : il y voit se refléter des instants de la journée précédente, comme si la vapeur captait ses souvenirs récents pour les restituer. Et c'est exactement ce qui se passe.

On voit donc l'usage qu'on peut en faire sur un individu : il suffit de la répandre sur sa tête, afin que le crâne baigne dans un petit nuage diaphane. En quelques instants, des images commencent à se former où l'on aperçoit, comme dans une boule de cristal, des scènes des douze dernières heures vécues par la victime. Ce sont des visions subjectives, telles qu'elles se sont déroulées devant ses yeux. L'alchimiste procédant à l'opération peut avoir un sorte de contrôle sur leur déroulement, en posant une main sur le front de la personne et en se concentrant fortement.



L'ÉBULLITION DU SECRET ABYSSAL

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de lune

Focus : Un soleil d'or sur un écu bleu, orné d'une couronne surmontée de trois sombres lunes.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Sim défunt

Portée : 1 individu (mort)

Durée : 1 minute

Cette vapeur grisâtre tirant sur le blanc rappelle la couleur et l'odeur des os des squelettes anciens. Elle permet de faire parler un cadavre, quel que soit son âge et son stade de décomposition (car au contraire de la Nécromancie, la formule alchimique s'adresse à la matière et pas au Ka-soleil).

A vrai dire, seul le crâne est vraiment nécessaire, on peut donc à la limite se passer du reste du corps. La vapeur doit être inhalée par l'alchimiste en présence du mort, puis il doit unir sa bouche à la sienne pour l'expirer. L'alchimiste prend instantanément une teinte cadavérique, tandis qu'une sorte de bile noire bouillonne dans la bouche du mort. L'alchimiste entend alors distinctement, entre deux gargouillis, la dernière phrase exprimée par le mort.

Même si ce n'est pas très conforme à la réalité, faites en sorte que celle-ci révèle suffisamment des circonstances de cette fin (ou de l'information convoitée par le joueur) pour que l'alchimiste soit satisfait. Souvenez-vous que le jeu de rôle est un genre dramatique...



LES RUMEURS AMMONIAQUES DE L'ENVIEUX

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de lune

Focus : Un ange royal accueille une créature noire aux bras blancs et à la tête rouge avec un vêtement pourpre.

Seuil : 30

Support : Cible

Cible : Sim, Nep

Portée : 1 individu

Durée : 1 minute

Cette vapeur est totalement invisible, sauf en vision-Ka. Tout juste décèle-t-on un parfum d'orange amère. Elle permet de détecter le mensonge et les sentiments hypocrites.

L'alchimiste doit l'utiliser sur une personne avec laquelle il parle, et elle est inopérante sur un personnage avec lequel il n'a pas de contact verbal au moment de la transmutation, même s'il le connaissait avant, ou s'il le voit ou l'entend discuter avec quelqu'un d'autre. Puis, lorsqu'il veut savoir si la personne ment, cherche à lui cacher quelque chose qui pourrait lui causer du tort, est hypocrite ou fourbe, il doit inhaler la vapeur et la souffler au visage de l'interlocuteur.

Si celui-ci est fourbe, la vapeur invisible se condense et donne naissance à des minuscules champignons et des lichens entre les deux personnages : sur la table, le costume de l'hypocrite... Si celui-ci était honnête il ne se passe rien. La formule ne durant qu'une minute, elle n'aura aucun effet si le mensonge a été prononcé en dehors de ce laps de temps.



MUSÆUM
 HERMETI-
 CUM
 REFORMATUM
 ET
 AMPLIFICATUM.



❧ (o) ❧
 FRANCOFURTI,
 Apud Hermannum à Sande.
 M DC LXXVIII.



M. M. T. 1778

LA NOUVELLE LUMIÈRE CHYMIQUE

Auteur : Cosmopolite

Date : 1609

Langue : Latin - Français

POT de rareté : 15

POT de lisibilité : 11

Bonus : +10 en Œuvre au Blanc

Présentation : Le manuscrit de ce focus est purement et simplement perdu. Il n'est connu que par des témoignages du XVIIIème siècle qui le décrivent comme un texte latin parsemé de 12 gravures, principalement des techniques et des instruments de travail. La version disponible dans les bibliothèques occultes reprend certains passages commentés en français. Il semble qu'un aspect fondamental du focus en soit absent, à savoir un fragment minéral doté d'une aura resplendissante, qui devait être enchâssé dans la page de garde.

C'est Sendivogius, l'un des derniers disciples du Cosmopolite, qui nous a transmis cet ouvrage, que certains Adeptes lui attribuent. Plus qu'un texte, la Nouvelle Lumière Chymique devait représenter à l'origine une expérience à part entière, peut-être le cœur de l'édifice doctrinal de l'auteur. Tandis que la personnalité controversée de cet alchimiste de renom lui conférait une couverture tapageuse bien pratique, les travaux secrets du Cosmopolite se situent dans une perspective extatique et mystique très profonde.

On imagine aisément cet aventurier mondain jeter son déguisement une fois rentré dans son laboratoire et se pencher fiévreusement sur les véritables enjeux de son existence.

La Lumière Chymique nous livre aujourd'hui de magnifiques confessions, emphatiques et élancées, où pointe le désir de l'Agartha, d'un monde plus pur et plus «charitable», au sens alchimique de ce mot, c'est-à-dire «ouvert à tous». L'Adepté y trouvera des renseignements précieux sur la constitution du laboratoire ainsi que des encouragements à poursuivre l'Œuvre au Blanc jusqu'à l'aube du siècle d'or.



LA PRÉCIPITATION DES ÉCLATS AURIFÈRES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de terre

Focus : *«Notre aimant possède un centre caché, abondant en sel, lequel sel, dans la sphère de la lune, est le menstrue qui a le pouvoir de calciner l'or.»*

Seuil : 60

Support : Zone

Cible : Objet

Portée : 500 mètres

Durée : 2 minutes

Cette Substance très mouvante n'est visible qu'en vision-Ka. Elle est fort précieuse car elle permet de découvrir l'emplacement d'un Plexus, quel que soit son élément. Les alchimistes sont assez fiers de cette formule, car ils pensent que seule la prise en compte de la matière dans son ensemble, et du Ka qui l'habite, sans distinction d'élément, était la condition de réussite d'un tel acte magique.

Donc seule l'Alchimie pouvait l'amener. Il s'agit en effet de sonder les champs magiques de la matière alentour pour qu'elle révèle le sens des courants telluriques, relayés par le Ka endormi.

Il suffit donc de libérer la vapeur et de la transmuter pour qu'aussitôt le nuage de gaz file comme une flèche vers le lieu du Plexus... si un Plexus doit avoir lieu. Si les conjonctions ne le permettent pas, l'interrogation de la matière offre tout de même un bonus de 1d6 en terre à l'alchimiste sur sa prochaine formule si elle est réalisée dans l'heure qui vient.



LA DISLOCATION DES HORIZONS D'ENLUMINURE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de terre

Focus : *«De l'Occident avance-toi à travers les ténèbres, vers le Septentrion ; altère le mari et la femme entre l'hiver et le printemps ; change l'eau en une terre noire, et élève-toi, à travers des couleurs variées vers l'Orient où se montre la pleine lune. Après le purgatoire apparaît le soleil blanc et radieux ; c'est l'été après l'hiver, le jour après la nuit.»*

Seuil : 30

Support : Soi

Cible : Objet

Portée : 500 m

Durée : 30 minutes

Il s'agit d'une vapeur brune à la base, mais qui change de couleur selon le milieu naturel dans lequel elle se trouve. Dans une épaisse forêt elle prend une teinte vert sombre, sur un chemin pierreux elle devient grise, dans le désert elle prend une couleur jaune sable etc. Cette particularité est liée à sa faculté fondamentale : permettre à l'alchimiste de s'orienter dans les milieux divers.

Cette vapeur lui donne en effet la possibilité de se sentir en phase avec la matière environnante appartenant à l'élément terre, et le renseigne sur la composition des alentours. Une fois que l'alchimiste a inhalé la vapeur, il lui suffit de dire quelle sorte de matière il recherche pour obtenir un bonus de 40 % en S'orienter. L'objectif doit être nécessairement un élément du paysage, ancré dans le sol, émergeant d'un rocher, poussant sur un arbre... mais pas un objet manufacturé.



L'EXHALAISON DE L'ODEUR DE SAINTETÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur d'eau

Focus : *«Il faut commencer au soleil couchant, lorsque le mari rouge et l'épouse blanche s'unissent dans l'esprit de vie pour vivre dans l'amour et dans la tranquillité, dans la proportion exacte d'eau et de terre.»*

Seuil : 60

Support : Objet

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 objet

Durée : Instantané

Cette vapeur est d'un beau bleu serein, et a tendance à s'infiltrer dans tous les matériaux et à les traverser comme s'ils étaient poreux. On ne peut donc pas la garder très longtemps dans un récipient, il faut l'employer dans le mois qui vient. Elle détient le grand pouvoir de détecter la nature ésotérique d'un individu à partir de quelque chose de matériel qui lui est cher. Il peut s'agir d'un accessoire personnel, d'un lieu où il se rend souvent, d'une personne aimée de lui, voire d'un objet d'art qu'il apprécie particulièrement. Il faut qu'il se soit physiquement tenu auprès de cet objet pour que la formule se réalise.

Il suffit alors de répandre la vapeur sur l'accessoire et de la transmuter en pensant intensément à la personne (en disant son nom, en la visualisant...). Aussitôt elle prend une couleur significative (visible à l'œil nu) : dorée si c'est un humain, correspondant au Ka-élément dominant du Nephilim, ou horriblement noire pour un Selenim.

Si l'alchimiste n'a pas les moyens de se concentrer sur la personne concernée (il ne sait pas son nom...), il a 30 % de chances de se tromper. Dans ce cas lancez 1d6 : de 1 à 4 il visualise un humain, 5 un Nephilim, 6 un Selenim.



L'INTUITION DES EFFLUVES PASSIONNELS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de feu

Focus : «*Si l'on fait digérer de l'Alkaest avec des fragments de bois de cèdre dans un vaisseau de verre bien scellé, tout se trouve changé en une substance semblable à du lait.*»

Seuil : 20

Support : Objet

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 objet de 50 kilos maximum

Durée : Instantané

La vapeur est d'un blanc lacté et sent le coquelicot. Elle doit être inhalée et soufflée sur un objet, afin de deviner quelle était l'humeur de la dernière personne qui l'a eu en main.

Les Effluves Passionnels s'emparent du contenu émotionnel de l'objet et restituent celui de son dernier possesseur. L'alchimiste ressent immédiatement au fond de son être les sentiments que vivait cet individu au moment où il touchait l'objet (il faut que cette personne l'ait touché, pas seulement vu ou été tout près). Il peut s'agir de la colère, de l'impatience, de l'avidité, de la peur, du désir, du plaisir... Toutes les passions sont perceptibles.

Ce ne sont pas obligatoirement les passions éprouvées vis à vis de l'objet, mais dans les circonstances du moment. Certes, si c'est cet aspect qui intéresse l'alchimiste, ou si ce sont ces sentiments qui étaient les plus puissants, ce sont ces passions matérielles dominantes qui se signalent le plus nettement.



LA RÉVÉLATION DU LANGAGE DES OISEAUX

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur d'air

Focus : *«Je t'invoque, toi le plus puissant, dans la langue des oiseaux, celle des hiéroglyphes, des Juifs et des Égyptiens, celle des cynocéphales et des éperviers, la langue hiératique.»*

Seuil : 30

Support : Objet

Cible : Objet

Portée : Le document

Durée : 5 minutes la page

Cette vapeur est couleur de papier jauni, avec des petits motifs en suspension, comme des particules de charbon en forme de lettres. L'alchimiste peut utiliser cette formule afin de déchiffrer un texte codé.

Il doit pour cela inhaler la vapeur et la souffler ensuite sur le texte énigmatique. Il peut alors, pendant la durée d'effet, entendre mentalement la traduction du langage codé. La cadence de la lecture mentale est celle d'une récitation ou d'un conte pour enfant, posée et pédagogique (environ cinq minutes pour une page). Selon le POT du code, la traduction sera plus difficile.

La formule ne permet pas au lecteur de comprendre le principe de codage pour pouvoir le réutiliser, mais seulement de lire cette information codée. Elle ne fonctionne que sur un texte. Il est possible de répéter le texte décodé à une personne présente à mesure qu'il est déchiffré, mais cela ralentit la lecture : compter 20 % d'informations en moins.



L'OBLITÉRATION DE L'EMBLÈME CHARITABLE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur de lune

Focus : *«La terre et l'eau se sont transformés en air, les ténèbres sont dispersées, la lumière s'est faite ; l'Occident est le commencement de la théorie : le principe de la destruction est compris entre l'Orient et l'Occident.»*

Seuil : 40

Support : Objet

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 page

Durée : 1 mois

L'alambic dégage un gaz noir qui a tendance à se condenser rapidement et doit être tout de suite recueilli dans un récipient hermétique. Quand cette vapeur est libérée au-dessus d'un objet, elle y dépose une pellicule sombre qui disparaît immédiatement à l'œil humain. En vision-Ka on distingue qu'une sorte de calque recouvre la surface de l'objet.

Cette vapeur est utilisée sur des textes ou des images, et permet de les dissimuler à l'esprit du lecteur. Celui-ci «passe» le passage ainsi traité, comme s'il n'existait pas. On peut résister à l'Oblitération avec un jet de Ka-lune. Si un autre lecteur, ayant résisté à l'Oblitération, montre à la victime le passage traité, celui-ci doit quand même faire un jet d'Idée pour être convaincu.

Seul le Dissolvant de Lune (ou un autre sort annulant les effets d'un sort de lune) peut «nettoyer» le texte oblitéré. Les formules de décodage, comme la Révélation du Langage des Oiseaux, ne fonctionnent pas.



ATALANTA
FUGIENS,
hoc est,
EMBLEMATA
NOVA
DE SECRETIS NATURÆ
CHYMICA,

Accommodata partim oculis & intellectui, figuris
cupro incisus, adjectisque sententiis, Epigram-
matis & notis, partim auribus & recreationi
animi plus minus 30 Fugis Musicalibus trium
Vocum, quarum duæ ad unam simplicem melo-
diam distichis canendis peraptam, correspon-
deant, non absq; singulari jucunditate videnda,
legenda, meditanda, intelligenda, dijudicanda,
canenda & audienda:

Authore

MICHAELE MAJERO Imperial. Con-
sistorii Comite, Med.D. Eq. ex. &c.

OPPENHEIMII

Extypographia HIERONYMI GALLERI,

Sumptibus JOH. THEODORI de BRY,

M DC XVII.

LA SOMME DES PERFECTIONS DU MAGISTÈRE

Auteur : Geber

Date : 1682

Langue : Arabe - Latin

POT de rareté : 12

POT de lisibilité : 11

Bonus : +10 en Connaissance du croissant fertile

Présentation : Le traité original est un assemblage de parchemins craquants et ondulés, serrés par un fermoir de bronze et finement cousus par une cordelette de jade et d'or. Chaque page est ornée d'une tresse de soie qui encadre le texte. Les lettrines luisent d'un éclat bleuté qui s'étale en dégradé le long des lignes. La Somme fut traduit en latin lors du mouvement général de traductions des ouvrages mystiques arabes au XII^e, mais son édition complète en Occident date de 1682. Elle contient également le Livre de la Miséricorde et le Livre des Balances.

De son vrai nom Jabir ibn Hayyan, Geber est la tête de file des alchimistes arabes, parmi lesquels les plus célèbres sont Rhasès et Avicenne. Il est un précurseur de l'Art sacré puisque ses premiers textes datent du VIII^e siècle, travaux préparatoires à la fondation de l'Alchimie. On remarque d'ailleurs la persistance du terme «Magistère» issu de la Magie, que Geber accole à la recherche de l'Œuvre.

Auteur très prolifique, on lui attribue jusqu'à trois mille ouvrages ! A vrai dire ce sont pour la plupart des recueils de notes de voyages d'étude, informations diverses sur les substances magiques en général. En effet, venu des sables de l'Orient, Geber fut un compagnon du Glorieux Alliage, et l'un des premiers Adeptes Nephilim à suivre la lumière des fondateurs. Il fit un peu le lien entre eux, un messenger fidèle et un observateur attentif. Sa théorie centrale concerne la teinture des métaux vils et malades, par une substance médicinale capable de les guérir : l'ambre.

Lors de l'Assemblée de l'An Mil, Geber fit office de scribe pour les Nephilim de l'Alliage, et s'est attaché à forger quelques uns des principaux vocables de la troisième science occulte. Ainsi peut-on reconnaître de nombreux termes alchimiques d'origine arabe désignant les instruments et les produits : al tannur (athanor), al ambiq (alambic), al kuhl (alcool), al iksir (élixir : «la quintessence»)...



L'EMPREINTE DU LÉZARD HÉRALDIQUE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de terre

Focus : Une ligne de texte qui a la forme d'un lézard allongé.

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 100 mètres

Durée : 30 minutes

Cette ambre verte permet de faire apparaître de fausses traces de pas ou de tout autre moyen de locomotion (traces de pneus, d'un corps qu'on a traîné, de ski etc.).

Il suffit de la poser à terre et de la faire rouler dans la direction où l'on désire orienter la fausse piste pour qu'aussitôt des traces se forment au sol dans cette direction. Des pisteurs n'auront aucun moyen de déceler la supercherie, puisqu'il s'agit d'empreintes illusoires, et auront même un bonus de 40 % sur leur jet de Pister ou d'Observer (malgré eux) pour remarquer cette piste. Seul l'alchimiste peut employer cette formule, pour créer les empreintes de n'importe quoi, et l'illusion abuse toutes les créatures.



LA MOISSON D'ÉTOILES D'ARGENT

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre d'eau

Focus : Le passage sur l'ambre comme symbole circulaire de l'harmonie du monde.

Seuil : 40

Support : Zone

Cible : Sim, Nep

Portée : 20 mètres de diamètre

Durée : Ka-eau minutes

L'ambre est une bille glacée qui doit être lancée en l'air en prononçant la formule. Elle éclate alors en une merveilleuse pluie lumineuse et argentée qui retombe lentement avec des mouvements hypnotiques. Toutes les personnes présentes dans la zone d'effet sont absolument fascinées. Elles peuvent résister avec un jet d'Idée, sinon elles restent sous la pluie d'Étoiles en tendant les mains pour en recueillir quelques unes, mais elles fondent au moindre contact. Les victimes oublient leurs différends et arbo- rent un sourire d'enfant jusqu'à la fin de la formule.



L'EXPLOSION DE L'ŒIL DE LA SALAMANDRE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de feu

Focus : La comparaison des intervalles musicaux et de l'intensité réactive des Substances.

Seuil : 70

Support : -

Cible : Objet

Portée : 1 mètre de diamètre

Durée : Instantanée

Il s'agit d'une petite boule rougeoyante, très chaude et un peu collante. C'est une véritable petite mine, capable en explosant de creuser un cratère de plus de trois mètres.

Il suffit pour l'utiliser de la lâcher ou de la poser, puis d'effectuer la transmutation pour déclencher l'explosion. L'ambre doit être au repos à ce moment-là, elle ne peut pas être jetée, ni même rouler. Elle doit être absolument immobile. Il ne peut pas y avoir plus de 3 secondes entre le moment où l'ambre est posée et la transmutation.

L'effet est une explosion verticale, qui libère ses énergies destructrices vers le haut et le bas. Elle prend la forme d'un grand rayon de lumière intense jaune et rouge qui traverse la matière. Dans ce rayon vertical, qui atteint jusqu'à 3 mètres vers le haut et le bas (donc 6 mètres en tout), les dommages sont de 3d10.

La spécificité de l'Œil de la Salamandre est qu'elle n'affecte pas les créatures vivantes : les personnes présentes au cœur de l'explosion ne sont pas touchées du tout, comme si elles avaient été juste éclairées par un projecteur. En revanche les conséquences de l'explosion peuvent les toucher (blessées par les débris, le feu...).



LE TISSAGE DES VIOLENTS ZÉPHYRS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre d'air

Focus : Les mouvements des cordelettes quand on tourne les pages.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-air minutes

Cette ambre est blanche et dégage une légère brise que l'on sent distinctement dans la main qui la tient.

Pour réussir la formule, l'ambre est posée ou lancée près de la victime, et libère au moment de la transmutation de longues bandes venteuses, des courants d'air très denses qui s'enroulent autour du corps de la cible. L'humain ne perçoit que le passage d'un zéphyr étourdissant et ne voit pas les champs magiques qui organisent cette ventilation agressive. Par contre il sent très vite que des liens invisibles commencent à l'enserrer, s'enroulant autour de ses bras, ses jambes, entravant ses poignets, serrant son cou, stoppant tout mouvement de sa part.

En quelques secondes (2 actions) l'individu est ligoté par les courants aériens, et s'écroule à terre où il reste immobilisé. Seuls ses doigts et sa bouche peuvent encore bouger. Les liens sont physiquement indestructibles, sauf par une opération magique.



LA SANGUINE SOLUTION DE RUBIS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de lune

Focus : La visite de Geber dans des mines de rubis où vivaient des créatures bicéphales.

Seuil : 20

Support : Soi

Cible : Sim, Objet

Portée : 20 centimètres de diamètre

Durée : 10 minutes

Il s'agit d'une bille d'ambre d'un rouge très sombre, dans laquelle évoluent des formes noires comme de l'encre de Chine. Son pouvoir est simple : elle permet de créer du sang humain.

L'alchimiste ne la lance pas, il la met dans sa bouche où elle se dissout immédiatement, en regardant fixement la victime. Il a alors spontanément les yeux révulsés, jusqu'à ce que le rouge apparaisse sous les globes blancs. Au même moment, une tâche de sang apparaît sur le corps de la personne visée, à l'endroit choisi par l'alchimiste, et s'étale lentement, sans qu'aucune blessure ne soit ouverte. L'épanchement dure 10 minutes, mais le sang reste. Il est rigoureusement identique à celui de la personne (même groupe etc.). La formule fonctionne de la même manière sur un objet, le groupe sanguin est alors celui de l'alchimiste.

Les Selenim sont non seulement immunisés contre cette formule, mais s'avèrent en plus capables de l'empêcher et de retourner la formule contre l'alchimiste. Il leur suffit de pointer le doigt vers la Sanguine Solution qui macule la victime puis vers l'alchimiste : celui-ci est alors pris de spasmes, un filet de sang s'écoule de sa bouche, et il tombe évanoui pendant cinq minutes. Les Adeptes attribuent ce phénomène à la proximité existant entre l'ambre de lune et la Lune Noire, se fondant pour cela sur les secrets du Grand Œuvre.



L'ENVOL DE L'AIGLE ANTHRACITE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de terre

Focus : L'hymne à l'oiseau prophète qu'il rencontra au bord d'un volcan et qui lui conta ses voyages à venir.

Seuil : 80

Support : -

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 500 mètres de diamètre

Durée : 4 minutes

Le creuset produit une ambre noire aux reflets marron, qui évoque la noirceur des nuits effrayantes et le sol terreux des caves humides. Pour tout dire, cette ambre rappelle irrésistiblement les cauchemars sourds et oppressants de l'enfance.

En transmutant cette substance, la bille se change en un tout petit oiseau, qui tient dans la paume de la main. L'oisillon boite et tente à grand peine de déployer ses ailes. Puis il grandit rapidement, en 3 secondes il a la taille d'un aigle adulte, et son plumage anguleux est d'un gris obscur et pierreux. Cette créature alchimique a le pouvoir de cacher toute luminosité et de plonger toute une zone dans le noir complet.

Effectivement, lorsque l'Aigle d'Anthracite prend son vol, ses ailes semblent bientôt recouvrir la totalité du lieu, son envergure démesurée faisant obstacle à toute lumière, que ce soit le jour, une source naturelle ou artificielle. En fait c'est la terre qui, répondant aux influences de la transmutation que représente l'Aigle, absorbe les lumières. Dans le périmètre d'effet, les ampoules, les feux, les fluorescences, tout s'éteint... pour se rallumer aussitôt finie la durée de la formule. Dans cette noirceur, tout le monde subit les maux de visibilité, et les humains vivent un sentiment d'oppression qui leur ôte momentanément 20 % dans toutes leurs compétences.

L'AMPHITHÉÂTRE DE L'ÉTERNELLE SAPIENCE

Amphitheatrum Sapientiae Aeternae

Auteur : Heinrich Khunrath

Date : 1609

Langue : Latin - Hébreu - Grec

POT de rareté : 18

POT de lisibilité : 18

Bonus : -

Présentation : La couverture s'orne d'une gravure qui ressemble fort à la tour de Babel, mais à l'envers : une spirale circulaire s'élève en s'élargissant vers un dôme obscur, que les candélabres des balcons ne suffisent pas à percer. De même on ne peut distinguer précisément les visages des Adeptes rassemblés dans les loges de l'Amphithéâtre, dont on ne devine que le regard brillant de sagesse. Les feuillets sont couverts d'illustrations saturées d'inscriptions et seul l'alchimiste qui a passé tant d'heures à guetter les Substances dans son construct peut y déceler les formules.

Ce focus a dû accueillir les créations des Adeptes au fur et à mesure qu'ils rejoignaient le Grand Œuvre, ce qui explique la variété des Substances accumulées dans ses pages. On sait très peu de choses de Khunrath sinon qu'il exerça la médecine à Bâle en 1588 huit ans avant Maier. Il s'agit certainement d'un prête-nom pour un groupe d'Adeptes quittant l'Œuvre au Blanc pour aborder le troisième cercle.

Le livre créa une vive polémique à sa sortie, en raison de l'obscurité de son contenu. Curieusement, il fut défendu par les rose-croix qui avaient cru reconnaître sur la couverture une représentation de la cité mystique visitée par leur fondateur. De fait les paysages gravés à l'intérieur du livre sont tellement immenses qu'ils paraissent englober tous les itinéraires symboliques offerts à l'initié. Cette exhaustivité vertigineuse fait de l'Amphitheatrum un monument parmi les focus.



LA SUBLIMATION FÉLINE AU LAIT D'AFRIQUE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de terre

Focus : Un paysage tropical de savanes et de jungles où paissent des centaines d'animaux.

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Soi, Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-terre minutes

Cette substance se présente comme du lait fermenté à l'odeur de musc. Pour agir parfaitement elle doit être bue : elle aura un effet sur l'ensemble de l'organisme de l'individu. Mais une simple aspersion se concrétisera par une transformation partielle.

La Sublimation Féline consiste ni plus ni moins à conférer à la victime les capacités physiques d'un chat : vision nocturne (Observer +30 % dans l'obscurité seulement), sens développés (Écouter, Sentir +40 %), souplesse et rapidité (+1d4 actions), dents et griffes acérées (dommages 1d6), saut (Sauter + 40 %).

Mais l'individu affecté ne ressemble pas physiquement au félin, il garde apparence humaine (sauf les griffes et les dents qui poussent). Par contre, pendant ce laps de temps, l'individu ne peut plus parler.

Si la liqueur a été projetée, le MJ ou le PJ choisissent seulement une des transformations de caractéristiques.



LA DILATATION DE LA PUPILLE LIMPIDE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur d'eau

Focus : Une région de lacs dont l'assemblage forme le symbole du mercure.

Seuil : 20

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 mètre de diamètre

Durée : 1 minute

Cette vapeur bleutée a la forme d'un tourbillon, un petit cyclone tournant sur lui-même. Elle a la faculté de tisser un lien magique entre l'alchimiste et une étendue d'eau, de façon à ce que le Nephilim puisse l'interroger sur son passé. La formule fonctionne sur n'importe quel liquide dont l'eau est l'un des composants principaux (donc pas un métal fondu par exemple).

Pour cela l'alchimiste mélange la vapeur à l'eau : à peine le gaz a-t-il touché la surface du liquide que se reforme le petit tourbillon qui imprime son mouvement au liquide. L'alchimiste a alors droit à une minute d'entretien pendant lequel il peut poser au liquide des questions sur ce qui a été en contact avec lui dernièrement.

Par exemple, pour un lac, quel type d'embarcation est passé, comment était la personne qui est tombée dedans etc. Par contre les demandes sur ce qui s'est passé à proximité (ce que le liquide aurait «vu») resteront sans réponse. L'alchimiste peut lui poser des questions sur ce qui s'est passé sur l'eau ou dans l'eau jusqu'à (Ka-eau) jours en arrière.

Le liquide répond au bout d'une minute par la formation d'un précipité au fond de l'eau, une sculpture de sel qui représente exactement la réponse (dans notre exemple, le bateau, le personnage). Dès que l'alchimiste en a pris connaissance le sel se dissout.



LA MYSTIFICATION DE L'ARDENTE NUIT

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de feu

Focus : Une montagne couverte de textes dont le sommet est un feu ardent et devant laquelle discutent des sages.

Seuil : 50

Support : Zone

Cible : Nep de lune, Sel

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : Ka-feu heures

Cette formule est née de la méfiance légendaire des Pyrim envers les Onirim et de leur crainte de l'existence des Nephilim de la Lune noire. Il s'agit d'un métal rouge et flamboyant, dont émergent des flammèches comme d'un charbon ardent (sans les dommages d'un feu normal). Il permet de protéger une zone contre la pénétration des Onirim, Selenim, Effets-dragon de lune et de Lune noire etc.

Il faut pour cela tenir le métal dans sa main tendue et effectuer la transmutation : le métal explose et libère des grandes nuées rouges qui traitent le Ka de la matière environnante. Toutes les choses présentes sont imprégnées, de façon à ce que la partie lunaire de leur Ka soit mis en sommeil. La zone est donc «aseptisée» du point de vue de la magie de Lune.

Les Onirim et les Selenim tentant d'y rentrer sont arrêtés par une barrière invisible qui les enflamme s'ils insistent. Cela ne leur fait pas de dommages mais les empêchent de pénétrer. De même, les sorts de Ka-élément lune subissent un malus de 2d6.



LE SANGLOT DE L'ASTRE D'ISIS

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de lune

Focus : Une caverne gigantesque tapissée d'inscriptions où trône une lune au corps de femme impériale.

Seuil : 10

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 à 3 individus

Durée : 1 tour

Cette liqueur est une forme abrégée de la Larme de la Princesse Chagrine. La victime doit simplement recevoir une giclée de liqueur. Elle perd alors de vue le sens du geste qu'elle accomplissait, et ne comprend plus l'intérêt de sa présence et de son action. La durée se limite au temps de l'action en question (1 tour en général). Par exemple, l'assaillant ne voit plus pourquoi il tente de frapper, ce qui permet d'esquiver ou de riposter. En revanche, on peut asperger jusqu'à trois personnes en même temps (ce qui coûte 3 actions) et faire un seul jet pour l'ensemble, avec un malus de 10 % par cible sur le jet dans le cercle. Les cheveux de la victime deviennent blancs, et c'est définitif.



LE DIPLÔME DU MAISTRE DES NUES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal d'air

Focus : Un paysage de monts et de vallées où serpentent des chemins sinueux jusqu'à l'entrée de l'Amphithéâtre.

Seuil : 60

Support : Soi

Cible : Objet

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : Ka-air minutes

Dans le creuset se forme un métal blanc aux reflets magenta, qui dégage une très forte odeur d'ozone. Quand on le regarde on est pris d'un frisson comme dans un courant d'air, et une brise légère souffle sur le visage. Ce métal permet de contrôler les mouvements de l'air ambiant. L'alchimiste doit l'avoir en main, ou mieux le fixer sur son front à l'aide d'un ruban. Comme tous les métaux alchimiques, il se volatilise après transmutation. La formule autorise l'alchimiste à régler les mouvements du vent : il peut le diriger, l'accélérer et le ralentir à sa guise (une seule de ces trois possibilités par formule). Le degré de modification est de 50 % : la vitesse du vent est ralentie de moitié ou doublée. Quant à la direction, le contrôle consiste en un choix de l'une des huit orientations cardinales : nord, nord-est, est, etc.



L'IRRUPTION DE LA FONTAINE ORIGINELLE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre d'eau

Focus : Une formidable cascade qui dévale des montagnes enneigées hérissées de minuscules cités, et atteint le soleil.

Seuil : 20

Support : -

Cible : Sim, Nep (Sel : spécial)

Portée : 2 mètres

Durée : 3 tours (débit) - 1 heure (bien-être)

Cette formule emploie une ambre fraîche au toucher, d'une transparence à peine bleutée. Son inconvénient majeur est sa fragilité : elle peut se briser accidentellement aussi facilement que le verre le plus léger. Elle sert à créer une source d'eau potable d'une pureté exquisite, quel que soit le milieu, même le plus aride et le plus pollué.

Quand l'ambre est brisée, cette fontaine jaillit dans l'espace à une hauteur maximale de 2 mètres et avec un débit d'un litre par tour. La fontaine est tout à fait visible et ressemble à une source d'eau vive normale. Elle est pourtant dotée de pouvoirs alchimiques particuliers, qui évoquent la purification de la matière pour la débarrasser de ses scories. Celui qui la boit (humain ou Nephilim) en ressent un grand bien-être, son sang circule plus vite, ses muscles sont vivifiés. Il bénéficie pendant une heure de 1d3 points de CONS supplémentaire.

Sur les Selenim, l'effet est différent : il semble que cette eau miraculeuse enrayer momentanément le processus inexorable de dissolution de leur vitalité. L'absorption d'une large coupe de cette eau leur permet d'échapper à l'Entropie pendant trois mois. Mais les rares Selenim qui le savent sont souvent trop désespérés pour chasser les Adeptes capables de produire la Fontaine Originelle.

LE LIVRE DES DOUZE PORTES

Auteur : Georges Ripley

Date : 1471

Langue : Latin - Français - Anglais

POT de rareté : 17

POT de lisibilité : 14

Bonus : -

Présentation : Ce grimoire est impressionnant : de plus d'un mètre de haut, il est épais de milliers de pages de couleur sable. Mais l'objet est truqué car la couverture et les feuilles ne tournent pas comme les pages d'un livre habituel. A l'intérieur de la couverture, un autre opuscule est enclavé, auquel on accède en comprenant la première formule qui est inscrite dessus, puis il faut déchiffrer la seconde pour avoir le droit de progresser plus profondément dans le texte etc. Les formules que nous livrons ici ne sont pas les seules de ce focus. Mais l'expérience montre que l'Adepté atteint le Grand Œuvre avant d'avoir réalisé toutes les formules de ce focus. Sans doute les dernières sont-elles les plus puissantes. Peut-être sont-elles interdites.

Comme l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience, ce focus est donc un passage vers le troisième cercle, et sa lecture doit mener l'alchimiste au-delà de la pratique des formules qu'il contient. C'est en quelque sorte un livre à double fond, et le symbolisme des portes doit être pris à la lettre. Au fil de sa lecture, le lecteur initié a l'impression qu'il ouvre des portails dans l'épaisseur du réel et qu'il s'engage dans des couloirs étranges qui le rapprochent de la salle des secrets.

On touche là un aspect très important de la recherche de l'Œuvre : l'alchimiste cloîtré dans sa chambre ou dans son laboratoire dirige sa vue sur un autre monde, qui se dessine petit à petit dans son athanor. Ce focus lui propose de pousser la porte de cet univers en formation.

Ripley est un authentique Adepté Nephilim qui mit la Materia Prima au centre de ses préoccupations. Il fit partie d'une société secrète au nom énigmatique : la Voarchadumia, que Saint Amand ne range dans aucun des Arcanes mineurs. Cette société inconnue des hommes est sans doute l'Assemblée du Glorieux Alliage.



LA PULVÉRISATION BAVEUSE DU DRAGON DE SUIF

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur d'eau

Focus : Un opuscule marqué d'un sceau ovale dont un dragon liquéfié surgit en hurlant.

Seuil : 40

Support : Zone - Cible

Cible : Sim

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : 2 tours

Cette liqueur est visqueuse, jaunâtre avec des particules noires en suspension. Elle apparaît sur les parois de l'alambic et coule lentement en gouttelettes baveuses. C'est la Bave du Dragon Noir, que les alchimistes connaissent bien pour avoir longuement testé ces multiples possibilités transmutatoires. Le lanceur de la formule doit préciser avant la transmutation quel usage il désire. Un seul effet est possible par formule.

Premier usage : transformer la pluie en une bave immonde et poisseuse qui ralentit les gestes des individus qui se trouvent dessous. L'alchimiste doit prendre la liqueur en bouche et la recracher en l'air. Cela ne fonctionne bien sûr que s'il pleut et que l'alchimiste se trouve sous l'intempérie. La pluie se change aussitôt en une huile noirâtre qui englué les victimes et réduit magiquement leur DEX de moitié (et donc leurs points d'actions).
Second usage : les gouttes de pluie se changent en éclats de rocher très coupants. Dans ce cas, l'alchimiste projette la liqueur (sans la cracher) sur les victimes directement. La pluie qui tombe sur eux se transforme en un déluge de minuscules silex aiguisés qui causent dans l'ensemble 1d8 de dommages par action (pour toute la zone, pas pour chaque silex).



LA RÉVÉLATION DES TEINTURES TRIPLES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Vapeur d'air

Focus : Un opuscule frappé de trois bandes métalliques où l'on voit des enfants s'amuser dans des fleurs de lys.

Seuil : 70

Support : Zone

Cible : Nep

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : 2 minutes

La vapeur employée dans cette formule est jaune et luminescente et plane en nappes très fines. Grâce à elle, l'alchimiste est capable de savoir quelle a été la dernière science occulte pratiquée dans un lieu.

Il doit pour cela déboucher le récipient qui la contient et la promener dans la pièce ou sur la zone comme un encensoir. La vapeur se répand peu à peu et fait apparaître en vision-Ka la forme qu'on pris les champs magiques au moment de la dernière opération qui les a manipulés.

Si c'était de la Magie, la vapeur se met à tourbillonner, pour former une spirale qui s'élève sans cesser de tourner sur elle-même. Au centre de la spirale apparaît une image donnant l'indice du but du sortilège (au MJ d'improviser, de toute façon l'indice doit être vague).

Pour la Kabbale, elle esquisse la forme imprécise de la créature invoquée.

Pour l'Alchimie, la vapeur descend vers le sol et une forme évoque le processus auquel se rattachait la substance (Escarboucle : la forme disparaît d'un coup ; Cinabre : elle se déforme sans cesse ; Alkaest : elle devient transparente ; Chrysoppée : elle est droite et rigide ; Androgyne : elle se dédouble).

Si l'acte magique n'est pas dû à l'usage de l'une des trois sciences occultes (s'il s'agit d'une science Selenim ou d'un acte mettant en jeu un artefact templier ou une relique des Mystères par exemple) la vapeur se dissout simplement à la fin de la durée.



LE DIPLÔME DE MAISTRE DES ONDES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal d'eau

Focus : Un opuscle dont la surface ondule comme une flaque d'eau, la formule apparaissant quand on la trouble.

Seuil : 90

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 30 kg de matière, 5 mètres de diamètre

Durée : Ka-eau minutes

Ce métal ressemble à un coquillage : il est blanc et bleu, sa surface est rugueuse, sa forme spiralée. Il permet de contrôler une étendue ou une quantité d'eau. Pour cela l'alchimiste doit le lancer dans l'eau. A ce moment il devient capable de sculpter l'élément, de lui donner la forme qu'il désire. L'élément devient indépendant et se modèle, un peu comme une image de synthèse. L'objet sculptée en eau garde son poids mais obéit aux lois physiques liées à sa nouvelle forme : surtout elle devient solide.

Cette formule peut être employée de façons très diverses : en forme allongée et verticale, l'eau peut atteindre une grande hauteur ; en sphère, elle se met à rouler ; en un filet étroit et long on peut la glisser directement dans une ouverture. Dans tous les cas, la masse aquatique modelée peut être saisie et manipulée comme un objet solide. Tous ces phénomènes sont visibles à l'œil nu. Si la quantité ou l'étendue d'eau excède la portée de la formule, seule cette masse sera sculptée et sera extraite du reste.



LE NAVIGATEUR DES LIONS ÉCARLATES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Métal de lune

Focus : Un opuscule gravé d'une anatomie humaine soumise aux signes astrologiques baignant dans un chaudron.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Soi, Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-lune minutes

Ce métal de couleur argentée répand une forte odeur de fer, et se compose de fragments très fins comme des aiguilles. Une dose de substance équivaut à une poignée d'aiguilles, mais elles ne se dispersent pas, elles restent solidaires les unes des autres. Il donne le pouvoir à l'alchimiste de régler la circulation du sang dans l'organisme.

Pour agir sur un individu (ou sur soi-même), il faut planter les aiguilles dans sa chair. Cela ne demande pas un effort physique particulier, elles pénètrent toutes seules au contact du corps au moment de la transmutation avant de se dissoudre dans le sang. Encore faut-il être au contact.

La victime ne ressent guère qu'une légère piqûre comme celle d'un insecte. Mais à partir de cet instant, l'alchimiste est capable de contrôler, par la pensée, les mouvements du sang dans le corps de la victime. Cela lui permet de la faire saigner abondamment si elle est blessée, ou au contraire d'arrêter une hémorragie ; de causer une fatigue cardiaque qui l'oblige à se reposer... Une seule décision de ce type est permise par formule.



LA TRANSMUTATION DU FAUVE D'ORFÈVRE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Liqueur de feu

Focus : Un opuscule qui grogne comme un fauve quand on le touche.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-feu minutes

Cette liqueur d'une magnifique couleur cuivrée peut être versée sur tout le corps ou seulement sur la partie visée. Dès la transmutation, la peau de la victime se couvre d'une épaisse fourrure, en apparence exactement comme celle d'un fauve, mais en vérité constituée de fils d'or blanc, d'or jaune, de cuivre et de bronze.

Cette fourrure métallique est si fine qu'elle est aussi douce que celle d'un félin. Elle apporte un POT de protection de 8. Par contre elle est assez lourde et donne un malus général à toute action physique de -30 %. La victime perd de ce fait 1 action. Il est hors de question de nager : la victime coule, emportée par le poids des métaux.

D'autre part, cette fourrure conduit l'électricité : une décharge moyenne peut s'avérer mortelle (le POT est doublé).





LA DÉVORATION DU LICHEN GROUILLANT

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de lune

Focus : Un opuscule dont la surface est couverte d'une mousse grisâtre et spongieuse qui couine.

Seuil : 50

Support : Zone

Cible : Sim, Nep

Portée : 5 mètres

Durée : 6 tours

L'ambre a une couleur rosâtre striée de vert, et sent la pierre humide. Il suffit de la jeter ou de la poser en disant la formule pour qu'elle libère le Lichen, une moisissure grise, verte et rose qui se répand à terre dans une zone. Cela forme vite un tapis grouillant et vivant, couvert de minuscules trompes et tentacules qui cherchent une victime.

Dès que le Lichen se trouve en contact avec de la chair vive, il commence à la dévorer comme un banc de piranhas microscopiques. Les dommages sont atroces : la victime subit 1d6 points par action. La seule façon de s'en défaire est d'y mettre le feu, de disperser le Lichen à grands jets d'eau par exemple, ou de courir très vite, car le tapis ne dispose que de 2 actions. Pour simuler les efforts du Lichen pour attraper sa pitance, utiliser le Kalune de l'athanor comme pourcentage. L'alchimiste doit rester concentré sur les mouvements du Lichen et ne peut accomplir aucune autre action pendant ce temps. S'il rompt son contrôle, le tapis cesse de se mouvoir et campe sur ses positions pour tout le reste de la durée.



LES DEMEURES PHILOSOPHALES

Auteur : Fulcanelli

Date : 1930

Langue : Français

POT de rareté : 6

POT de lisibilité : 12

Bonus : +10 en Architecture ésotérique

Présentation : Il s'agit d'un traité en deux tomes, le premier consacré à l'histoire et au sens de l'Alchimie, et le second analysant l'architecture symbolique de quelques hauts-lieux alchimiques. Richement illustré de photographies en noir et blanc, cet ouvrage a été largement diffusé auprès du grand public mais ses secrets sont restés intacts car les informations capitales s'adressaient aux Arcanes majeurs. Les formules se trouvent dans les lieux décrits.

Fulcanelli est le dernier Adepté connu. Il eut une influence considérable sur l'occultisme contemporain, réveillant à lui seul la Tradition, et ravivant l'Alchimie au XX^{ème} siècle, alors que Saturne (c'est-à-dire le positivisme scientifique contemporain) régnait sur les esprits.

En effet Fulcanelli a mis en valeur les refuges des alchimistes, moins pour inviter son lecteur à la recherche de l'Œuvre, que pour indiquer aux Nephilim des cachettes renfermant les trésors oubliés des Adeptes du temps jadis. Le propos des Demeures Philosophales se fonde sur des réseaux d'alchimistes contemporains, dont les recherches ont permis de retrouver la trace de certains Adeptes qui avaient quitté inopinément leur laboratoire ou la demeure de leur protecteur.

Malheureusement depuis la parution, la plupart de ces endroits chargés de sens et de mystères ont été détruits ou détériorés. Ils étaient rapidement devenus des enjeux et des sources de conflits entre Nephilim et souffleurs. Seules les photos de ce focus permettent encore, parfois, de déchiffrer les formules qui y résidaient.

Un dernier point a attiré l'attention des ésotéristes et des initiés : la dédicace du livre aux «Frères d'Héliopolis». S'agit-il d'un groupuscule dont faisait partie Fulcanelli, d'un club d'alchimistes modernes, d'un hommage au Glorieux Alliage, d'une ville réelle ?



LA RÉPANSION DE LA PIERRE MOUSSUE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de terre

Focus : La porte d'entrée du Manoir de la salamandre de Lisieux.

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Objet

Portée : 20 mètres carrés

Durée : Ka-terre jours

L'ambre convenant à cette formule est une boulette d'un beau vert sombre, molle comme une balle en caoutchouc mousse. Pourtant, lors de la transmutation, elle devient friable et doit être répandue sur la zone de terrain que l'on veut couvrir de mousse. Cette formule a un effet différé, c'est-à-dire qu'on lance la formule pour répandre et activer la mousse, qui reste en éveil pendant la durée de la formule.

Ensuite, toute personne qui pénétrera dans la zone couverte par la mousse sera engluée et se déplacera très lentement. De plus l'alchimiste sera averti par un glougloutement, qu'il sera seul à entendre. Cette alarme ne fonctionne que si le Nephilim se trouve à 1 km maximum du lieu traité.





L'ÉCLOSION DE LA TRAME ARACHNÉENNE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de lune

Focus : L'homme poussant une brouette dans l'archivolte du Porche septentrional, cathédrale Saint-Pierre de Beauvais.

Seuil : 80

Support : -

Cible : Toutes

Portée : 10 mètres de diamètre

Durée : 13 heures

Il s'agit d'une bille grisâtre à l'intérieur de laquelle on distingue des petits mouvements qui donnent un frisson de dégoût à celui qui l'observe. L'ambre doit être brisée dans la main, pour libérer une sorte d'araignée de pierre noire, hérissée de minuscules épines. Une fois posée à terre ou sur un mur, cette créature alchimique commence à tisser une toile invraisemblable, constituée d'entrelacs très complexes et de motifs absurdes. Ce travail se fait à très grande vitesse, sans le moindre bruit. L'araignée est visible à l'œil nu, mais la toile seulement en vision-Ka. La toile est achevée en 1 tour et dès lors la personne qui pénétrera dans le périmètre de la toile magique se trouvera engluée, incapable de s'en dépêtrer. Il faut réussir une opposition FOR contre le POT 15 de la toile pour s'en défaire. Sans vision-Ka la victime ne voit même pas la toile et doit faire un jet d'Idée sous peine de s'abandonner à la terreur.



L'ÉRECTION DES PASSERELLES ÉLÉMENTAIRES

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre d'eau

Focus : La cheminée du Grand Salon au Château de Terre-Neuve à Fontenay-le-Comte.

Seuil : 40

Support : -

Cible : -

Portée : 10 mètres

Durée : 10 secondes

Cette ambre luit d'une couleur bleue, parcourue d'ondes blanches comme l'écume, et émet en outre un bruit répétitif analogue aux vagues qui s'abatent sur la plage. Elle permet de créer un pont élémentaire, invisible aux yeux des humains, pour relier deux lieux séparés par le vide. Il faut pour cela jeter la bille vers la direction que l'on souhaite rallier et la transmutation déploie un pont bleu et mouvant, constitué de vaguelettes ininterrompues.

La forme de cette passerelle d'eau s'adapte à la liaison entre les deux points de contacts : elle peut donc être droite, ascendante ou descendante. Les seules manifestations physiques sont l'apparition de deux flaques d'eau sur les « berges » du pont et le fait que les passagers sont mouillés comme s'ils avaient été arrosés par une grande vague explosant sur un quai. De plus, l'oreille humaine perçoit un son aquatique lointain comme à l'intérieur d'un coquillage. La passerelle peut supporter n'importe quel poids. On raconte qu'au temps atlantes, des passerelles de ce type reliaient les architectures magnifiques des cités Nephilim. Il existe sûrement des équivalents de cette formule pour les autres éléments, déployant des ponts de vent, de flammes, d'herbe et de rayons lunaires.



LA PERLE DE LA TEINTURE LINGUALE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre d'eau

Focus : Les marmousets de la façade de la Maison de la Ferté-Bernard.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : L'alchimiste

Durée : 1 heure

Cette formule crée une perle transparente que l'on doit placer sous sa langue. L'alchimiste est alors capable de reproduire vocalement la façon de s'exprimer de n'importe quel individu dont il a entendu distinctement la voix au moins une fois auparavant. Il en va de même de son accent, aussi subtil soit-il.

Mais il n'est pas complètement libre : il est forcé de parler avec les mêmes intonations que son modèle, et ne peut exprimer que les sentiments et les idées qu'il a entendu dans sa voix. Il peut même articuler des phrases dans une langue qu'il ne connaît pas s'il s'agit de celle que parlait le modèle imité, mais seulement pour tenir globalement le même discours.

D'autre part, le Nephilim ne doit pas se servir de la Perle pour dissimuler la modification de sa voix due au métamorphe, dès qu'elle a atteint 10. En dessous, elle disparaît automatiquement. Si le Nephilim emploie tout de même cette formule dans le but de contrefaire son aspect de métamorphe à partir de 10 pour quelques instants, il perdra des points dans cet aspect en conséquence.



LE SEL DU SOUFRE ESTRANGE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre de feu

Focus : La lucarne aux deux dragons du Manoir de la salamandre de Lisieux.

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Objet, Sim

Portée : 10 centimètres de diamètre

Durée : Selon la résistance de l'objet

Cette ambre est rouge et dégage des petites particules flamboyantes, comme des étincelles, qui volent et tournent autour de la bille. Si l'on casse l'ambre à terre ou dans un récipient, elle crée un feu d'une puissance stupéfiante, extrêmement concentré (POT 20). Mais les flammes sont toutes petites et ne se communiquent pas autour du foyer. Elles n'agissent que dans le petit périmètre autour du point d'éclatement.

Ce Sel est très pratique pour un effet très réduit mais radical : fondre un cadenas, percer une porte blindée... Pour savoir en combien de temps l'objet est fondu, faites le rapport sur la table d'opposition entre la solidité de l'objet (prendre exemple sur les POT de protection) et le POT 20 du Sel. Les dizaines de ce chiffre indiquent le nombre d'actions nécessaires. Ainsi plus le POT de résistance de l'objet est faible, plus la fusion est rapide. Sur un individu, le Sel provoque une brûlure extrêmement grave qui peut détruire une main par exemple. Les Nephilim peuvent y résister avec leur Ka-élément feu.

Dans les travaux de laboratoire, on l'utilise pour améliorer les potentialités des constructs : on le place à cet effet sous l'athanor, l'alambic ou le creuset. Il donne alors un bonus de 1d6 points au chiffre de l'athanor en Ka-feu pendant tout un mardi. Les formules de feu effectuées ce jour-là profitent de ce bonus dans les jets de transmutation. Passée cette période, on retire à nouveau 1d6 au chiffre de Ka-feu. Il arrive donc qu'un gain subsiste, indiquant que le construct a été bonifié.



LA RÉSURRECTION DU SOUVERAIN EN GLOIRE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Ambre d'air

Focus : L'homme à l'écot du poteau cormier du Manoir de la salamandre de Lisieux.

Seuil : 70

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 1 objet

Durée : 13 minutes

Cette formule est l'inverse de l'Incinération de l'Ancestre Souverain (Œuvre au Noir). Elle permet de lire les cendres d'une source occulte détruite par l'Incinération.

Pour cela, il suffit d'étaler les cendres sur une surface plane et de placer l'ambre au centre. La bille commence alors à se craqueler et à projeter des lueurs électriques sur les cendres noires qui se mettent à blanchir peu à peu. L'alchimiste doit alors promener ses doigts dans cette poudre blanchâtre pour lire son contenu comme si c'était du braille. Cette lecture a l'intérêt de passer outre la langue : c'est un déchiffrement intuitif, un dialogue avec les entrailles de la matière.

Les 13 minutes permettent d'avoir une connaissance variable selon le texte et ce qu'y recherche le lecteur. Un petit grimoire in octavo d'une cinquantaine de pages sera entièrement lu, mais un gros traité épais et couvert de caractères très fins ne pourra être que parcouru.

Dans le cas des focus, on prendra en compte le seuil : cette formule permet de les déchiffrer mais de façon très progressive. Il faut lancer une fois la formule pour «lire» une dizaine du seuil. Ainsi, pour décrypter complètement un sort à 50 % l'alchimiste sera obligé de réussir cinq fois la Résurrection sur les cendres du focus.



LA FLÛTE ENCHANTÉE

Auteur : Wolfgang Amadeus Mozart

Date : 1791

Langue : Allemand

POT de rareté : 2 (enregistrement) - 19 (manuscrit original)

POT de lisibilité : 17

Bonus : +10 en Rites maçonniques et +10 en Musique

Présentation : Le célèbre opéra de Mozart existe sous tant de versions qu'il serait vain d'en sélectionner une en particulier. En effet, à peu de choses près (la fidélité d'interprétation, la finesse d'exécution) n'importe quel enregistrement de l'œuvre, par son contenu, suffit à éveiller l'attention de l'Adepté. En revanche les focus originaux se trouvent sur les manuscrits, conservés à Salzburg en Autriche. Mais, selon la qualité des musiciens, on admet qu'un alchimiste les déchiffre à l'écoute en augmentant le seuil de 20 à 50 %.

Mozart était un initié. Cet opéra est dédié au Vénérable Maître de sa loge maçonnique et restitue l'enseignement qui lui a été prodigué. Le contenu de La Flûte enchantée est en ce sens assez transparent pour qui sait lire les symboles. Le héros Tamino doit entrer au Temple des Arts et du Travail dirigé par le mage Sarastro, tout du rouge du Grand Œuvre vêtu, pour retrouver Pamina, la fille de la Reine de la Nuit. Le couple aux couleurs des deux premiers cercles alchimiques devra passer les épreuves de l'Air, la Terre, l'Eau et le Feu avant d'être admis par Isis, déesse de la Lune.

A travers ces représentations, l'Adepté ne trouvera pas la marque d'un grand découvreur de formules. Mozart s'est borné à insérer les focus qui lui ont été communiqués, dont les formules rassemblées proviennent sans doute de sources diverses.

La raison pour laquelle le compositeur a intégré ces sorts à son œuvre reste obscure. Il a obéi à son supérieur, l'Arcane de Denier ayant eu maille à partir avec les Nephilim à ce moment. Voulait-il enrichir ses frères de connaissances substantielles sur la troisième science occulte ?



LA SUBLIMATION DE L'OR POTABLE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de feu

Focus : L'accueil des trois dames à Tamino.

Seuil : 10

Support : Objet

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Prochain lundi

La poudre dorée doit être lancée sur un liquide que la cible doit boire immédiatement si elle ne veut pas que la formule perde de sa puissance. Le liquide devient brillant et se met à fumer. Lorsqu'on boit l'Or Potable, on regagne tous les points de vie perdus quel que soit le type de blessure reçue (brûlure, fracture...). En effet le breuvage dynamise tous les systèmes de guérison du corps humain.

Mais son utilisation est à double tranchant : il est tellement brûlant qu'il baisse définitivement d'un point la Constitution du simulacre. Enfin il met une minute avant d'agir. Durant cette minute, le buveur semble briller d'une lumière intérieure.



LA SUBLIMATION DE L'ŒIL DE TAR

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'air

Focus : L'arrivée de Sarastro.

Seuil : 90

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : 500 mètres

Durée : Ka-air heures

La poudre fine et argentée doit être frottée sur les yeux de l'alchimiste. Dès la fin du rituel un troisième œil apparaît sur son front. Cet œil s'ouvre à la commande et voit à travers tout type de matière comme du verre. Tout ce qui est vu est enregistré et peut être consulté plus tard, pendant la durée d'effet. Après, toutes les 'données' sont définitivement effacées.



LA PURIFICATION DE L'EAU SELENE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de lune

Focus : Les épreuves de l'entrée au temple d'Isis.

Seuil : 80

Support : Zone

Cible : Objet, Sim

Portée : 50 mètres de rayon

Durée : 10 minutes

Cette poudre diaphane doit être lancée tout autour de l'alchimiste. Elle transmute toute matière en eau magique et visible seulement en vision-Ka dans le rayon de portée. Le lanceur peut déterminer exactement la forme de la zone touchée par la formule. Tout objet et être vivant dans la zone devront se comporter comme s'ils étaient en pleine mer.

Par exemple, les cailloux «couleront» pour tous ceux qui les regarderont et les humains devront nager pour ne pas subir les effets d'une noyade. Pour tout observateur extérieur à la zone, les cibles affectées sont prises d'une folie qui les fait ressembler à des poissons sortis de l'eau. Les victimes doivent «nager» pour tenter de sortir de la zone d'effet.



LES NOCES CHYMIQUES DE L'ANDROGYNE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de terre

Focus : Le mariage de Tamino et Pamina.

Seuil : 60

Support : -

Cible : -

Portée : 500 mètres de rayon

Durée : 1 trimestre

La poudre se transforme en une forme humanoïde noire et granuleuse qui se lèvera de terre et pourra obéir à un ordre simple de l'alchimiste composé au maximum de sept mots tels que «protège la pièce des intrus humains». La forme a des caractéristiques égales au Ka-terre de l'athanor. Elle ne peut entreprendre aucune action qui ferait couler le sang, car il dissocierait la poudre qui a servi à sa construction. Elle ne peut sortir du cercle d'effet dont le centre est le point de lancer. Pour faire disparaître l'humanoïde, l'alchimiste doit employer la formule de l'Eau de Solvabilité d'Argent...



LE SIGNE ADAMANTIQUE DE LA RÉSURRECTION DE LA ROSE

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de terre

Focus : La rencontre de Papageno et Papagena.

Seuil : 10

Support : Objet

Cible : Sim

Portée : Illimitée

Durée : Prochain lundi

Cette poudre couleur d'encre noire sert à graver un symbole hautement ésotérique sur une plaque de cuivre qui permettra de soigner.

La poudre n'agit que sur du cuivre et la ronge comme de l'acide. Le Nephilim doit sacrifier un point de Ka-terre de son athanor durant l'opération. Une fois réalisée, la formule guérit de 1d6 points de vie toute personne blessée mise en contact physique avec la plaque (certaines versions de la formule exigent que l'utilisateur mette un peu de sang dessus). A la fin de la durée de la formule les blessures réapparaissent si elles n'ont pas été soignées autrement.



L'EAU DE VIE DU MÉTAL ENSOMMEILLÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'eau

Focus : L'agression de Monostasos contre Pamina.

Seuil : 40

Support : Cible

Cible : Soi

Portée : 1 individu

Durée : 1 heure

Cette poudre luisante et translucide permet de transformer les vêtements portés par l'alchimiste en une armure ultra souple et très solide. Elle lui donne un POT de protection de 15 contre tous types de chocs et de dommages. Chaque fois qu'ils encaissent un choc, les vêtements prennent une apparence brillante comme le vif-argent et le Nephilim semble entouré d'une armure métallique souple. Cette formule ne protège pas des dommages magiques.

LE VAISSEAU DE L'ANDROGYNE SACRÉ

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre d'eau

Focus : Les errances de Papageno.

Seuil : 65

Support : Cible

Cible : Objet

Portée : 2 mètres de haut et de large

Durée : 24 heures

Cette formule permet à l'alchimiste de profiter d'une statue creuse qu'il pourra utiliser comme moyen de transport ou de protection.

Pour cela il doit lancer la poudre grésillante sur une statuette en un matériau quelconque. Soudain, elle se creuse et prend une apparence métallique à l'extérieur. Elle s'ouvre sur le côté et le Nephilim peut se glisser à l'intérieur. Seuls les Nephilim peuvent l'employer.

Lorsque le Vaisseau est immobile, il protège l'alchimiste contre tous dommages inférieurs à 30 points, ainsi que des risques de noyade et d'asphyxie, mais il est vulnérable aux attaques magiques.

Si le Nephilim décide de bouger, le Vaisseau peut alors courir à 100 km/h. Le Nephilim peut interrompre la course quand bon lui semble mais dans ce cas le Vaisseau ne pourra pas la reprendre, et ne pourra servir que de protection. Après cette course l'alchimiste éprouve le besoin d'accorder du repos à son simulacre : il doit dormir au moins 10 heures.



LA MUTATION DU CHIEN DE L'ENFER

Cercle : Œuvre au Blanc

Substance : Poudre de lune

Focus : La poursuite du serpent blanc.

Seuil : 50

Support : Cible

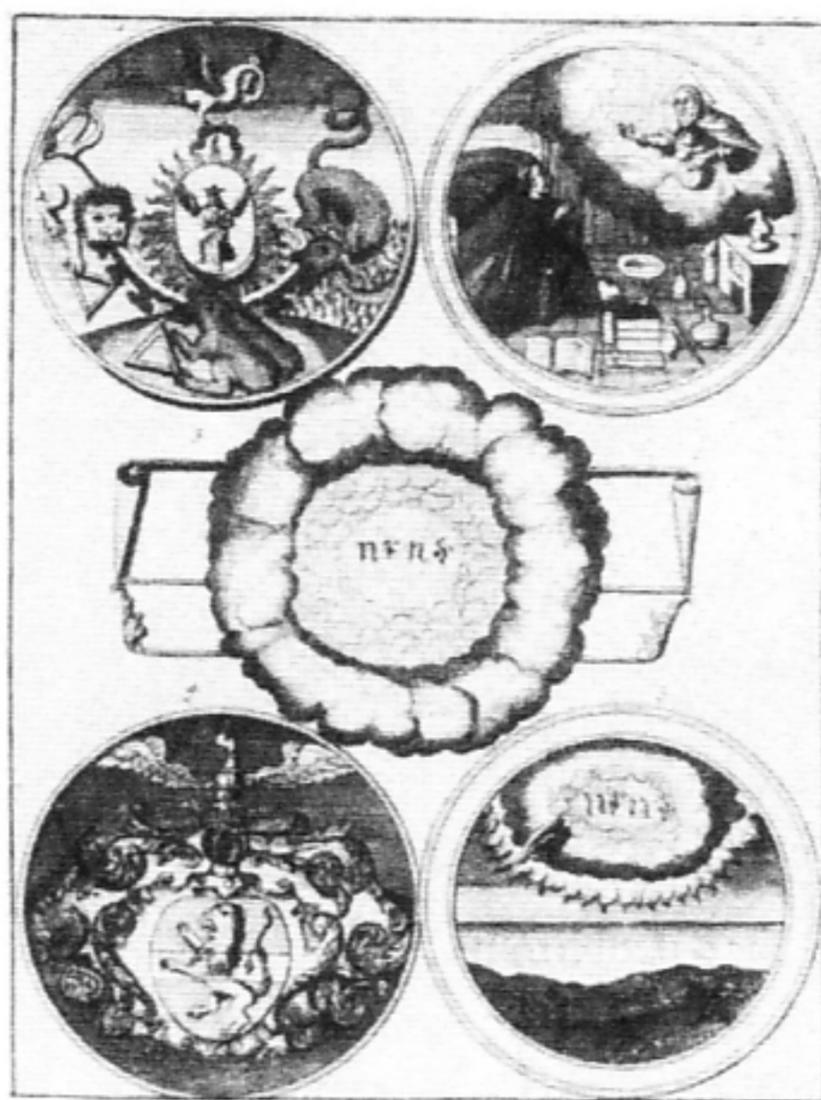
Cible : Animal

Portée : 1 individu

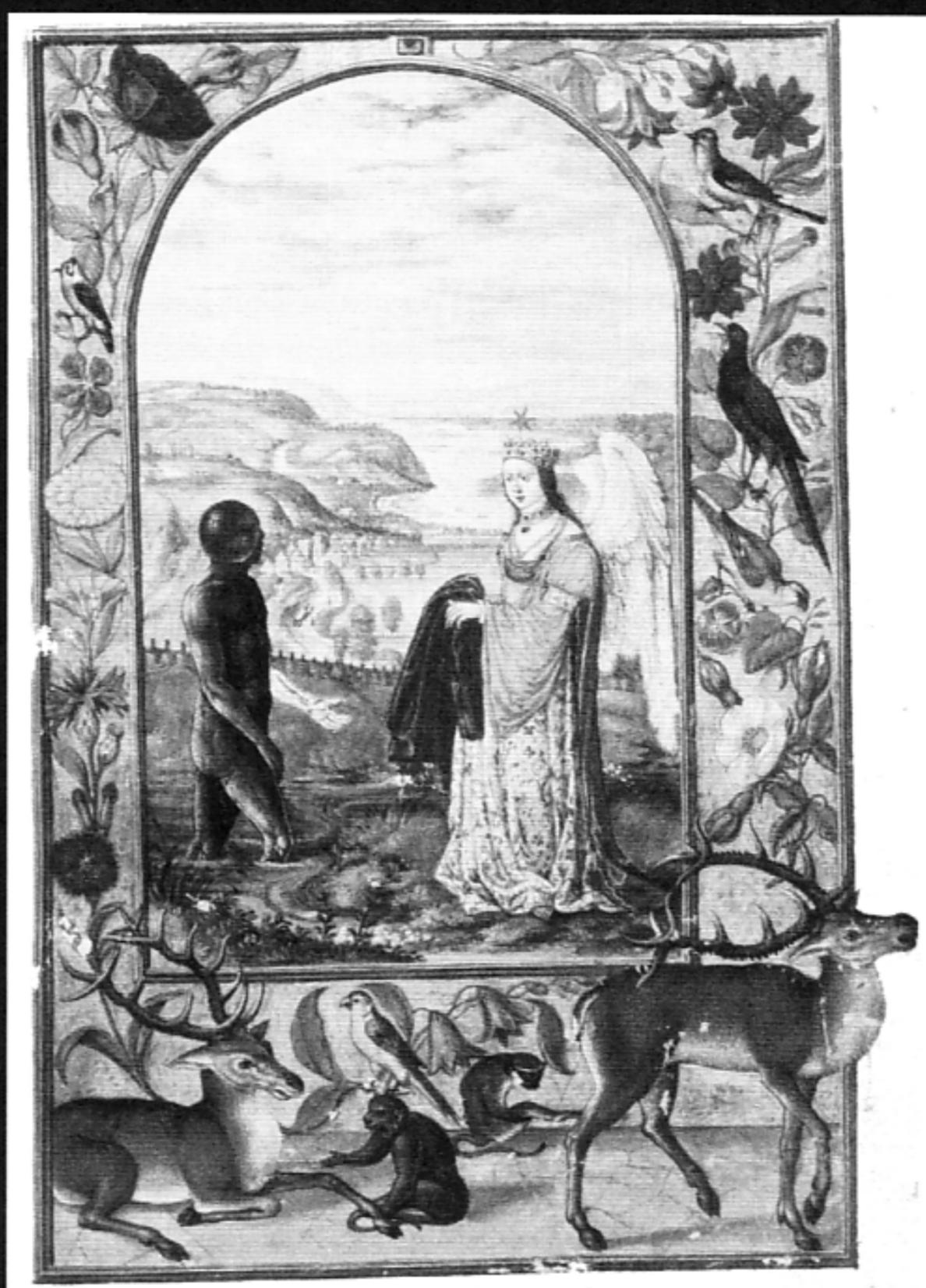
Durée : Prochain jeudi

La poudre grise et soufrée doit être projetée sur un animal mammifère, de préférence un quadrupède. Une deuxième tête poussera sur l'animal. D'apparence terrifiante, elle a les yeux rouges, des dents aiguës et des oreilles pointues. De la fumée noire sort de ses naseaux. Elle prend la commande de la bête et obéit à un ordre donné par l'alchimiste. Si l'animal est tué, la deuxième tête disparaît immédiatement.

La bête transmutée a 20 points de vie, quatre actions par tour et 60% à l'attaque. La morsure de la première tête inflige 1d6 de dommages et la seconde 2d10.



LE GRAND ŒUVRE



L'AVÈNEMENT DE L'ASSEMBLÉE

Au seuil du Grand Œuvre, l'alchimiste a franchi les étapes de la maîtrise des Processus, rempli son laboratoire des constructs nécessaires à la production des merveilleuses Substances, fabriqué des artefacts et peut-être tenté d'insuffler la vie au monstrueux golem. Fort d'un millier d'expériences, le Nephilim parvient à la félicité dont l'espoir a brûlé tant d'occultistes depuis l'An Mil. La rumeur séculaire colportée de cours royales en ateliers obscurs, le rêve de l'Or des Sages qui parcourut le Moyen Age et embrasa la Renaissance est à portée de sa main. L'alchimiste sait quand il est digne. Quand son labeur se transmute en sacre, et que son existence vile devient noble, il entend l'appel. Un messenger vient le chercher, c'est le Héraut des Adeptes, l'Ambassadeur de l'Assemblée Hermétique. Le Nephilim est convié à la Turba Philosophorum.

Il s'agit de l'Assemblée fondée par le Glorieux Alliage, qui s'est perpétuée avec leurs disciples. A chaque fois qu'un alchimiste atteint le Grand Œuvre elle se réunit pour l'accueillir et lui enseigner les ultimes révélations. Elle a lieu dans un théâtre gigantesque, une université millénaire, qui n'a pas de point d'attache, dont nul ne connaît l'origine ni la localisation, mais qui s'ouvre pour le nouvel Adepté. C'est une cave dans une ruelle médiévale, une tourelle d'un château de Bavière, une clairière ombragée en forêt de Compiègne... Là, surgi de nulle part, se dresse un amphithéâtre de bois noirci par les vapeurs d'encens papal, délicatement éclairé par les lueurs tremblantes de centaines de candélabres. Les loges et les balcons sont peuplés par les Adeptes de l'Ancien Temps, Flamel, Ripley, Valentin, Trévisan, Geber, Philalèthe...

Dans l'Amphithéâtre de l'Éternelle Sapience, l'Adepté signe le Livre des Douze Portes et se voit remettre la Clé du Rosaire des Philosophes. Les anciens lui exposent l'histoire de l'Alchimie, et le préparent à la découverte du Grand Œuvre. Quand le Nephilim quittera la Turba et sortira de l'Amphithéâtre, celui-ci disparaîtra sans laisser la moindre trace. Mais il lui restera la Clé. Nous allons maintenant découvrir le corpus alchimique dans toute sa splendeur. Il s'agit des minutes de l'Assemblée du Glorieux Alliage, réunies en un lourd grimoire que seuls les Adeptes peuvent lire, car il est fermé par une serrure magique absolument inviolable, qu'on appelle le Sceau d'Hermès. Seule la Clé du Rosaire des Philosophes est capable de l'ouvrir. Pour trouver ce grimoire, il faut s'adresser au Prince de l'Arcane de la Papesse, qui le tient à la disposition des Adeptes et accepte même de se déplacer, incognito, pour autoriser l'alchimiste à le consulter. Sur sa couverture constellée de saphirs, s'inscrit en lettres vivantes : « Turba Philosophorum ».

En voici des fragments.

La Clé du Rosaire des Philosophes

Au terme de son voyage au cœur de la matière, le Nephilim alchimiste remonte en même temps le fil du temps, il retourne aux origines des Substances déchues depuis qu'elles ne composent plus l'Atlantide. Là, au centre des choses se dissimule une puissance cosmique, au sens littéral : celle qui fit le monde. L'alchimiste découvre dans la matière la racine des champs magiques et du Ka : les éthers.

L'Adepté sera seul devant la révélation. Il sentira l'événement approcher, aux tremblements de son laboratoire, comme si un monstre grondait sous la terre. Pendant des jours entiers il ne pourra pas sortir, attendant l'imminence de la catastrophe. Il restera prostré devant son athanor, il pleurera et hoquetera d'un rire nerveux. Il finira par douter de la justesse de son labeur, et craindra au tout dernier moment que les efforts millénaires des Nephilim plongés dans leurs sciences ésotériques ne s'achèvent sur une production fatale. Et que les alchimistes, techniciens téméraires, ne libèrent en définitive les démons de l'Apocalypse.

Puis le temps s'arrêtera.

Saisi entre deux souffles, entre deux pensées, le Nephilim n'est plus à lui, n'est plus en lui. Les yeux rivés sur son athanor, entre le creuset et l'alambic, l'Adepté voit se dérouler à nouveau les événements primordiaux, il assiste dans le secret de son laboratoire au commencement des temps : les éthers issus du chaos donnant forme aux planètes, dont l'influence imprégna la Terre des champs magiques qui parcourent sa surface. Un maelström aux volutes épaisses et vertigineuses s'élève dans le laboratoire, s'enroule éternellement sur lui-même, entraîne le Nephilim dans l'infiniment grand, libère autour de lui les astres et les planètes. Et à chacune des branches de la monstrueuse spirale, queues de dragons giflant l'espace, palpite la forme pure d'un élément. L'Adepté flotte dans les espaces les plus reculés...

La Terre dérive loin de lui...

Il se réveillera dans son laboratoire, chérissant en lui l'image de ce spectacle cosmique où le Ka fut conçu. Murmurant la sentence d'Hermès Trismégiste : *«Ce qui en bas est comme ce qui est en haut et ce qui est en haut est comme ce qui est en bas»*.

Cette célèbre phrase de la Table d'émeraude atteste que, dans l'athanor peut être réitéré le processus qui donna naissance au cosmos et aux champs magiques. L'Alchimie ramène le Nephilim à l'évidence de l'astrologie des premiers jours, la fusion matérielle et spirituelle avec leur signification élémentaire. Mais il ne s'agit pas seulement d'une fenêtre ouverte sur l'origine du monde : l'Adepté sent qu'il peut employer ce privilège pour son

bénéfice, apprendre à manipuler les énergies qui générèrent le monde. Au lieu de tenter de s'appropriier les faveurs des champs terrestres, l'Adepte du Grand Œuvre converse avec les éthers.

Le contact de ces forces primitives n'est pas sans danger pour l'Adepte. Les histoires racontant la désintégration des alchimistes au moment de leur couronnement sont trop courantes pour être négligées. L'alchimiste qui a contemplé les éthers est au bord du gouffre, il se penche sur un trou noir où pointe la lueur du soleil au milieu d'un océan d'encre. A ce stade le moindre geste peut être désastreux. Heureusement les Adeptes du Glorieux Alliage ont dessiné un itinéraire pour l'aider.

L'aventure qui commence va se décliner en plusieurs épisodes. L'Adepte profite des trésors du troisième cercle comme on cueille les fleurs d'un jardin. C'est pourquoi les Adeptes parlent du Jardin des Roses, ou Rosaire des Philosophes. Ses allées se parcourent comme suit :

1. **Le guide du grand soir** : l'alchimiste devient Adepte en suivant l'enseignement d'un Adepte du Glorieux Alliage qui lui sert de guide.
2. **Le formulaire du Grand Œuvre** : l'alchimiste choisit l'une des Matières Premières (Materia Prima) et pratique les formules du Grand Œuvre qu'elle commande. Il modifie les formules des autres cercles et peut inventer les siennes.
3. **L'Opération du Soleil** : l'alchimiste transmute son pentacle au contact des éthers et bénéficie d'un métamorphe sublimé, prélude à l'Agartha.
4. **Arkémia** : la manipulation des éthers permet à l'alchimiste de construire son propre domaine alchimique, d'abord un microcosme puis un macrocosme qu'il partage avec les autres Adeptes.

Le Guide du Grand Soir

Pour commencer, un guide l'attend à la porte du jardin : c'est l'un des Adeptes du Glorieux Alliage. Il vient pour en faire son apprenti, car au seuil de la félicité l'alchimiste redevient humble comme s'il avait tout à apprendre. Cette rencontre peut avoir lieu à la faveur d'une aventure initiatique pendant laquelle l'Ancien Adepté ne révélera pas sa nature : de telles quêtes alchimiques sont déjà proposées dans les suppléments Nephilim, comme *L'Atalante fugitive* et *Le Lion Vert*.

Les promis peuvent aussi se voir volontairement : soit l'alchimiste choisit délibérément de se placer sous la protection de l'une des cinq figures ; soit la Turba Philosophorum statue sur le candidat et en réfère au Glorieux Alliage pour que ses membres décident qui l'accompagnera dans le Grand Œuvre. Toujours est-il que l'alchimiste aura un beau soir rendez-vous avec Atalante, Esmeralda, le Lion vert, Hermès ou Rebis.

L'alchimiste qui a adopté le message des fondateurs de la troisième science occulte a aussi toujours été en quête de ces illustres prédécesseurs. Par-delà son labeur incessant en son laboratoire durant des siècles, le Nephilim Adepté espère apercevoir un jour la silhouette des dignitaires de l'Alliage dans la brume des constructs en pleine activité.

En effet il est écrit depuis l'An Mil que les alchimistes qui ont gravi les échelons de l'Œuvre et arrivent aux portes du Secret des Secrets, doivent rencontrer les Adeptes du Glorieux Alliage et se placer sous leur protection et leur enseignement. Il est donc logique et bienvenu que les alchimistes pensent à ces Nephilim énigmatiques, car ils personnifient leur quête et son aboutissement. Nul ne pratique les formules du Grand Œuvre sans les avoir apprises de l'Alliage en personne.

Comment rencontrer les premiers alchimistes ? Que sont-ils devenus ? Telles sont les révélations qui suivent, que les joueurs ne doivent pas lire, car le Grand Œuvre est aussi une expérience, une aventure à vivre, dont la route est semée de formules à décrypter, de rencontres passagères et de lieux étranges... Certains joueurs les ont peut-être déjà approchés en traversant l'univers de NEPHILIM.

Pour vous permettre de guider vos Nephilim vers l'Opération du Soleil, vous trouverez dans les focus la description et le destin des Adeptes du Glorieux Alliage. Ils ont chacun un site de prédilection, un domaine alchimique dont ils ont commencé à transmuter l'environnement pour y pratiquer leur discipline et accueillir leurs disciples à l'insu des ennemis des Nephilim. De plus les focus du Grand Œuvre contiennent le formulaire des Materia Prima, que les Adeptes réalisent avec les Substances les plus recherchées et les plus pures. Ces formules révélées ne sont pas les seules existantes. Chaque chose en son temps.

Le Formulaire du Grand Œuvre

Le Grand Œuvre est aussi appelé Œuvre au Rouge. La première fleur du Rosaire signifie l'éclosion de l'œuvre passée, le couronnement du labeur de l'alchimiste dans sa maîtrise des cinq Processus. Par son expérience il dépasse les substituts de Materia Prima que sont les Substances courantes des constructs, et peut manipuler directement l'Escarboucle, la Chrysoppée, le Cinabre, l'Alkaest et l'Androgyne. Les Materiae apparues dans les cocons du Glorieux Alliage. Ces Substances sont très puissantes. On les utilise dans les formules du Grand Œuvre, en quantités infimes, car elles sont saturées des pouvoirs de transmutation que toutes celles des cercles précédents se partageaient. Il faut donc en user avec précaution. L'alchimiste doit se spécialiser exclusivement dans l'une des Materiae, pour maîtriser parfaitement ses facultés et profiter des trésors qu'elle recèle et lui révélera. La Materia choisie est apportée personnellement par l'Adepté du Glorieux Alliage. L'alchimiste peut reprendre la Substance qu'il avait déjà sélectionnée dans l'Œuvre au Blanc, mais ce n'est pas obligatoire.

Dès qu'il a opté pour l'une des Materiae, l'alchimiste pratique exclusivement les formules qui lui correspondent, non seulement dans le troisième cercle mais aussi dans les deux précédents. Il peut continuer la Spagyrie. Par exemple, s'il choisit l'Escarboucle avec Atalante, il s'engage à ne pratiquer que les formules de poudres des 1er et 2e cercles, et les formules d'Escarboucle du Grand Œuvre. Ce n'est que lorsqu'il aura complètement intégré l'usage de sa Materia qu'il pourra passer à une autre. Il arpentera ainsi cinq fois le Grand Œuvre en poursuivant chacun des membres du Glorieux Alliage et leur Materia. Pendant ce temps, la compétence Grand Œuvre progresse normalement, ce qui veut dire que les formules des Materiae suivantes seront plus faciles à réaliser. Mais d'ici à ce que l'Adepté ait fait le tour du pentacle alchimique, de stupéfiantes découvertes auront bouleversé sa vision du monde.

L'ATALANTE FUGITIVE

Auteur : Michael Maïer

Date : 1628

Langue : Latin

POT de rareté : 16

POT de lisibilité : 13

Bonus : +10 en Mythologie

Présentation : Une couverture bleutée reflète la course des nuages dans le ciel sans pour autant qu'il soit apparent. Elle est faite de la même matière que la robe de Peau d'âne dans le conte, celle du temps qui passe. Ce magnifique ouvrage est une collection d'emblèmes, c'est-à-dire de scènes allégoriques mettant en scène des personnages mythiques et des créatures alchimiques. Ce sont ces images finement travaillées qui révèlent peu à peu à l'Adepté les secrets d'Atalante. D'autre part il faut garder à l'esprit que Maïer fut le premier à désigner l'Alchimie comme l'Art de Musique et à inclure des portées musicales à son focus.

L'Atalante Fugitive

Souvent, atteignant le troisième cercle, les Adeptes ont eu vent de la légende de l'Atalante fugitive et de ses Poursuivants. Mais même s'ils ont eu la chance de participer à cette fabuleuse course à la sagesse, ils n'ont pas réussi à percer le secret de cette étrange créature qui attise le désir des immortels. Le mystère de son origine reste entier.

Seule l'Alchimie révèle sa nature de Kaïm de l'Alliage. Le récit de la naissance de l'insaisissable Atalante se confond en quelque sorte avec la Genèse, lorsque Dieu modèle Adam dans la glaise de la Terre à peine achevée. De même, Atalante est née des sables originels, d'une glaise poudrée d'or qui forma autour de son Nexus une tourmente de poussière éclatante, comme des cendres métalliques soulevée dans les rayons du soleil. Quand enfin le rayonnement se fut estompé, Atalante s'était volatilisée.

Elle vit désormais dans les éthers, glissant sans fin autour du globe sur les champs magiques lointains, les plus subtils. Son passage est semblable à celui d'une comète et fascine les rares initiés qui le guettent. Cette quête et ce mystère sont contés dans le supplément Nephilim éponyme consacré à l'Atalante et à son plus fidèle disciple : Michael Maïer lui-même.

Histoire

Les Poursuivants d'Atalante savent que les jardins sont capables de ralentir sa course, le temps de profiter de la sagesse qu'elle porte avec elle. C'est pourquoi les Adeptes parcourent les allées des jardins ésotériques, les labyrinthes des folies pour comprendre son message.

Le plus difficile à appréhender est sans doute qu'Atalante maîtrise l'Escarboucle, et ultimement la Pierre Philosophale. Ce serait oublier que l'essence symbolique de son existence réside dans la fuite du temps et l'inaccessible amour de la sagesse. L'Adepté médite la course d'Atalante pour comprendre que l'Œuvre est toujours à venir, et que la félicité n'advient pas avant que le globe soit totalement transmuté, que son Ka ne soit complètement purifié. D'ici là les quêteurs de la Fugitive vagabondent sous les auspices stellaires de son retour.

Site

Atalante n'a malheureusement pas d'autre demeure que les espaces de la haute atmosphère. On peut espérer la retenir dans des jardins merveilleux mais cette rencontre est toujours temporaire et peu satisfaisante. Pour un Adepté, demander audience à Atalante consiste à errer à la recherche des indices que ses Poursuivants ont laissé pour ceux qui la désirent autant qu'eux, et à tenter de retrouver Michael Maïer. C'est par leur entremise qu'Atalante peut s'offrir à l'Adepté.





LA CONSOMPTION CRÉPUSCULAIRE DU JUGEMENT

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Poudre de feu (Escarboucle)

Seuil : 80

Support : Zone

Cible : Sim, Nep, Sel

Portée : 1 km de diamètre

Durée : 3 heures

La poudre est littéralement brûlante : à peine sortie de l'athanor il faut la ranger dans un récipient résistant au feu. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par an. Il faut la répandre dans l'atmosphère. La Consommation provoque de tels troubles dans les champs magiques que les Nephilim doivent s'en abriter : tous les Nephilim qui ne sont pas alchimistes doivent fuir très vite le lieu où se trouve le lanceur au moment de la transmutation, sous peine de subir une brûlure magique leur ôtant 1 point de Ka. Seul l'alchimiste est épargné. Les Pyrim peuvent résister avec leur Ka-feu, mais pas les autres. Quant aux autres créatures non Nephilim présentes, elles ne subiront pas d'autres désagréments que les effets de la formule. Sauf précision, toutes ces manifestations sont visibles pour les humains. La formule est relativement lente : dans les minutes qui suivent la transmutation, apparaissent de lourds nuages ocres et noirs, parsemés d'éclairs oranges. La nuit tombe, quelle que soit l'heure du jour, et le ciel prend des teintes rougeâtres si c'est la nuit. L'alchimiste doit rester immobile, les bras levés, cerné par un cône de lumière (en vision-Ka uniquement). Alors que l'horizon est illuminé par des explosions lumineuses venues des nuages, l'alchimiste peut citer le nom de trois personnes qu'il veut frapper. Les individus seront automatiquement touchés par le sort s'ils se trouvent dans le périmètre de la formule. La première victime est immédiatement foudroyée sur place, même si elle se trouve dans un endroit fermé et abrité. L'éclair surgit de nulle part et ne laisse qu'un tas de cendres carbonisées. Un Nephilim peut résister avec son Ka-feu, contre le POT 30 de l'éclair. La deuxième victime voit ses vêtements s'enflammer spontanément, ainsi que ses cheveux, ses cils et tout son système pileux. Ce feu alchimique ne lui cause que peu de dommages (POT 6) mais son corps et son visage redeviennent vierges : il ne ressemble plus à ce qu'il était auparavant, ses traits distinctifs ont disparu, le laissant tel un mannequin de plastique. Aucun être vivant ne le reconnaîtra, il a perdu son identité pour toujours. La troisième victime est prise de frénésie, attaque toutes les personnes autour d'elle et se précipite sans réfléchir vers l'alchimiste pour s'agenouiller à ses pieds dans une posture de servitude totale. L'alchimiste peut faire de lui ce qu'il désire durant une heure (l'interroger, le blesser, lui donner des ordres etc.). Passé ce délai, l'homme retrouve son libre arbitre mais sera désormais incapable de se battre, de quelque façon que ce soit.

LA TABLE D'ÉMERAUDE

Tabula Smaragdina

Auteur : Hermès Trismégiste

Date : XIIème siècle

Langue : Latin

POT de rareté : 20

POT de lisibilité : 10

Bonus : -

Présentation : Il s'agit d'une magnifique dalle d'émeraude gravée d'une vingtaine de vers. Elle est malheureusement aujourd'hui dispersée en fragments et perdue dans les sables du désert. Il arrive que des expéditions occultes en repèrent des morceaux où apparaissent les formules du Grand Œuvre et l'histoire d'Esmeralda. La Tradition rapporte que ce focus a été écrit par Hermès, honoré comme le fondateur des nouvelles voies occultes par Zosime de Panopolis depuis le IIème siècle à Alexandrie. Pourtant le texte de cette Table parut peu après l'An Mil, ce qui atteste de son importance pour les Adeptes. En réalité il semble qu'Hermès se soit borné à révéler avec la Tabula l'un des documents les plus puissants et énigmatiques de l'occultisme. On glose encore sur l'interprétation la plus fine de ses sentences éternelles.

Esmeralda

Esmeralda est une figure peu connue de l'occultisme. Elle émaille pourtant fortement l'imaginaire, comme la princesse pleureuse des contes de notre enfance, ou l'amante romantique des rêves adolescents.

Elle est née dans une gangue d'émeraude, dont on tira la Table de la même matière. Cette dalle-focus faisait partie intégrante du cocon de naissance d'Esmeralda, et se trouve directement responsable de la tare qui l'afflige : dès que la Table d'Émeraude est étudiée, lue, participe de quelque façon à une activité ésotérique, Esmeralda devient aveugle.

Cette jeune femme brune, à l'agilité féline et à l'élégance légère et naturelle, est dotée d'un charisme qui la rend inoubliable pour tous les initiés qui ont eu la chance rare de la rencontrer. Ses profonds yeux verts accentuent le mystère de sa personnalité. La dévotion qu'elle suscite est en adéquation avec le destin mélancolique qui fut le sien.

Histoire

Au moment de la chute de l'Atlantide, Esmeralda affaiblie et aux abois fut capturée par les serviteurs de l'Arcane du Bâton. Elle fut réduite en esclavage par Tubalcaan et contrainte de danser à sa cour. Tubalcaan voyait dans ses gestes de fascinants diagrammes ésotériques qu'il s'efforçait de déchiffrer.

Puis les guerres occultes submergèrent les repaires templiers et Esmeralda se retrouva libre. La Table ayant disparu dans le tumulte, la fille aux yeux d'émeraude fut délivrée de sa cécité et porta alors son regard vierge sur le monde déchu, l'harmonie magique des temps atlantes ravagée par les guerres élémentaires. Elle fut recueillie par les Roms qui l'adoptèrent comme une représentation de leur vie nomade et nostalgique, et en firent leur marraine. Désormais commençait pour Esmeralda l'errance et la quête, ponctuée par de douloureuses expériences dues à l'usage de la Table d'Émeraude en de mauvaises mains. En effet les Assassins en ont déjà récupéré plusieurs fragments et se livrent à de dangereuses opérations pour percer ses secrets.

Site

De nos jours Esmeralda la voyageuse accompagne la caravane des Roms dans leur étrange vagabondage à travers le monde. Entre eux un pacte a été établi : ils la protègent et en échange elle leur révèle le fruit de ses recherches et aventures ésotériques. D'autre part c'est une ambassadrice de charme qui leur ouvre les portes de l'Assemblée des Adeptes et leur permet d'atteindre les plus hauts dignitaires de l'Alchimie. Esmeralda vit également dans l'angoisse que des morceaux de la Table soient mis à jour. La caravane des Bohémiens l'aide à se rendre sur les lieux ou chez les possesseurs des fragments extirpés des sables.





LA LIQUÉFACTION MÉTABOLIQUE DES COMPAGNONS DE VOYAGE

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Liqueur de terre (Cinabre)

Seuil : 50

Support : Cible

Cible : Sim

Portée : 1 individu

Durée : Ka-terre heures

Cette formule permet de modifier la composition organique d'un être vivant. Elle ne peut pas créer un animal de toute pièce mais peut suffisamment transformer un être existant pour lui conférer une apparence totalement différente et des facultés nouvelles. Il suffit de projeter la liqueur sur l'individu pour l'immobiliser quelques instants. Il tombe dans une demi torpeur, une espèce de somnolence pendant laquelle il reste conscient mais est incapable de se rebeller contre l'alchimiste.

Puis le lanceur doit décrire précisément l'effet désiré, dans une sorte d'imprécation pendant laquelle il se concentre sur le corps de la victime. Il peut s'agir de la modification d'un viscère, d'un membre, d'un système quelconque du métabolisme. La transformation s'effectue immédiatement, sous l'action de la liqueur qui agit comme un acide, détruit et remodèle la partie désignée.

Cette formule est riche de potentialités. Elle permet de s'entourer d'animaux bizarres, pareils à ceux que Bosch peignit, pour peupler son domaine alchimique et son microcosme.



LE CÉLESTE EMBLÈME DES SEPTIÈMES CIEUX

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Liqueur d'air (Cinabre)

Seuil : 30

Support : Zone

Cible : Zone

Portée : Rayon de 100 km

Durée : Ka-air heures

Cette formule a le pouvoir de changer le climat d'une zone très large. La liqueur doit être versée à l'air libre où l'alchimiste la laisse s'évaporer lentement. Il a le droit d'utiliser des moyens artificiels pour y arriver, mais cela prendra tout de même au moins plusieurs minutes.

Quand la Substance a disparu, le Nephilim détermine la saison qu'il désire voir apparaître, ainsi que les manifestations climatiques correspondantes (soleil, précipitations, chaleur etc.). Aussitôt le ciel change de couleur, les nuages s'amoncellent ou s'écartent, le soleil se voile ou respandit...

Ces changements sont évidemment visibles pour tout le monde, y compris les humains qui n'y comprendront goutte et s'exclameront : «Y a plus d'saisons !»



HERMÈS DÉVOILÉ

Auteur : Cyliani

Date : 1832

Langue : Français

POT de rareté : 15

POT de lisibilité : 14

Bonus : -

Présentation : Ce tome très épais au délicat frontispice est une boîte contenant un mystérieux trésor. Un globe cristallin, rempli de vapeurs qui dansent à l'approche du Ka rayonnant de l'Adepté. Le texte du focus réside dans les inscriptions minuscules qui courent tout autour du globe, insérées entre deux épaisseurs de cristal. Ces lignes parlent d'Hermès et de son influence. Les formules doivent être lues dans les mouvements des vapeurs à l'intérieur.

Hermes Trismegiste

Ce nom synonyme de secret absolu a influencé toute la Tradition. De nombreuses théories courent sur cet être qui s'intitule «trois fois grand» et sur le sens de son enseignement. Les Adeptes le reconnaissent comme la plus mystérieuse figure du Glorieux Alliage, possédant un aspect essentiel du Grand Œuvre qu'il leur fera partager le jour venu. Et ce, qu'il ait été un roi fabuleux de l'Égypte ancienne, une figure initiatique vénérée par le monde hellénistique ou le sage maître des arts et des sciences revendiqué par les Lumières.

Avant de devenir ce que croient les humains profanes et initiés, Hermès naquit d'un cocon transparent, semblable à un vent violent dont les mouvements se seraient figés pour se cristalliser. Auprès de ce mystérieux monument toute créature devenait soudain sereine et se sentait traversée de pensées claires et distinctes. Mais le cocon ne se brisait pas. Par transparence, on y voyait Hermès en méditation, attendre immobile et les yeux fixes l'ouverture de sa prison natale. Un jour enfin, il tendit le doigt pour le placer devant ses lèvres, et le cocon se dématérialisa, révélant la splendeur évidente de l'Alkaest qui s'élevait vers le ciel en volutes subtiles.

Pour toujours Hermès resta la figure symbolique du secret que l'Adepté respecte afin de préserver le labeur des alchimistes. Mais il est en même temps celle de la révélation, de l'illumination spirituelle de celui qui saisit en une seconde le sens de ses existences passées à chercher le Grand Œuvre.

Actuellement, ceux qui le rencontrent ont affaire à un vénérable vieillard aux longs cheveux blanc qui tombent sur ses épaules, vêtu d'une robe

blanche constellée d'étoiles scintillantes et vivantes. Lorsqu'il apparaîtrait et disparaîtrait, un flot de ces étoiles l'enveloppent et l'effacent.

Histoire

Hermès n'avait pas réellement vocation à se mêler aux hommes. Ceux-ci ne comprenaient pas le principe hermétique : une science n'est donnée qu'aux rares individus qui ont accepté de patienter jusqu'aux derniers instants. Les seuls hommes sensibles à cette idée intégrèrent les sociétés secrètes nées de la trahison de Prométhée.

Mais ce Nephilim de l'Alliage ne put pas les détourner de leur choix car sa tare lui interdit de leur parler : Hermès est muet, il garde son souffle et sa pensée pour lui. Il est le gardien de la sagesse, il retient toutes les informations occultes sans les livrer.

C'est pourquoi Hermès, à la suite du Déluge, partit vers les solitudes, aux confins du monde, entouré de quelques disciples espérant qu'il maîtriserait suffisamment son œuvre en gestation pour qu'un jour il soit capable de leur dispenser son savoir. Dans son domaine alchimique Hermès put commencer une profonde méditation. Pour rester en contact avec le monde, il envoya des messages et reçut des nouvelles de l'avancée des quêtes ésotériques, de la lutte contre les ennemis des immortels. Le Trois Fois Grand constitua ainsi un corpus grandiose de lettres d'initiés, de fragments et de traités, ses messagers lui apportant les grimoires occultes au fur et à mesure de leur apparition.

Site

Parvenu en des monts enneigés où l'attendait le sifflement du vent, son semblable, Hermès posa la pierre fondatrice de son domaine. Ce site se trouve au cœur de l'Atlas marocain. C'est une cité-monastère perchée dans les glaces, au calme olympien. Cette abbaye surnaturelle est peuplée des disciples de l'Adepté qui viennent en pèlerinage, et de familiers copistes et porteurs de focus. Hermès se satisfait pleinement de cette existence d'ermite, et n'en conçoit que plus d'affection pour les alchimistes qu'il parraine.



LE PORTAIL NÉBULEUX D'ANNÉES-LUMIÈRES

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Vapeur de lune (Alkaest)

Seuil : 50

Support : Soi

Cible : Nep

Portée : 50 km

Durée : La porte reste ouverte (Ka-lune) secondes

Cette vapeur se déploie en une sorte de brume obscure où l'on voit poindre des petites lueurs scintillantes, comme les astres lointains de la voûte céleste. Dès qu'elle s'échappe de l'alambic, elle envahit le laboratoire et l'alchimiste doit faire très vite pour ne pas laisser sa salle de recherche complètement submergée par le gaz. Car non seulement il se retrouverait dans le noir, incapable de distinguer les objets à plus de 30 cm de lui, mais en plus il subirait les effets incontrôlés de cette Substance. En effet le Portail est une Substance très instable, qui semble animée d'un instinct personnel. Si on la laisse dans l'atmosphère livrée à elle-même, la vapeur accomplit dans la matière environnante une sorte de transmutation partielle et chaotique. Ce qui aura des conséquences désastreuses, que l'on se figurera d'après la description de ses effets. Une fois maîtrisée et enfermée dans un récipient, la vapeur doit être utilisée comme suit, de manière à exercer ses pouvoirs de téléportation. L'alchimiste se tient debout, les bras écartés, ou dans une autre position, du moment qu'elle assure une largeur suffisante pour la personne à téléporter. Il peut par exemple écarter les pans de sa cape ou de son manteau, ou se recroqueviller au-dessus du candidat accroupi. Seul les Nephilim peuvent être candidats. Ensuite il libère la vapeur dans cet espace défini avec son corps. Le Portail dévoile alors son univers nocturne et étoilé, et transmute l'alchimiste en une porte de téléportation, à travers laquelle on ne voit rien de la destination. Celle-ci doit être précisée oralement par l'alchimiste, à partir d'une description, même succincte et abstraite (il n'est pas nécessaire qu'il l'ait vue lui-même). Il ne reste plus au candidat qu'à pénétrer dans ce passage pour atteindre le lieu en question en une seconde. Une seule personne peut utiliser la porte, et tout de suite après la porte se referme. Le candidat peut porter sur lui ou dans ses mains n'importe quel objet (sauf de l'Orichalque), mais un objet seul ne passera pas. On en déduit les conséquences d'une réalisation incontrôlée : dans ce cas-là, il semble que la porte chaotique accepte le passage des objets inertes «non accompagnés», et les avale carrément. Des alchimistes malheureux ont décrit la manière dont leur laboratoire avait peu à peu disparu corps et biens, dans la nuit noire du Portail, sans destination connue ! Il y a à chaque production de cette vapeur 10 % de chances que la vapeur échappe à l'alchimiste. Ce chiffre augmente bien sûr selon les circonstances (s'il est dérangé etc.)



L'INFUSION SPECTRALE DU MINUIT D'OCCIDENT

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Vapeur d'eau (Alkaest)

Seuil : 20

Support : Zone

Cible : Soi

Portée : 50 km

Durée : 3 minutes

La vapeur est d'un blanc laiteux et se déplace en ondulant avec une odeur opiacée. Elle doit être conservée à l'abri de la lumière afin de garder toutes ses qualités. L'alchimiste doit s'astreindre à un rituel minutieux afin de bien maîtriser la transmutation de son propre esprit. Il doit s'installer dans un lieu très calme, de faible niveau sonore et sans agitation : si d'autres personnes sont présentes à ses côtés, elles doivent faire des gestes lents, parler à voix basse, de façon à ce qu'un climat de paix et de sérénité se crée. Puis la vapeur est libérée, si possible en cercle autour de l'alchimiste, qui ferme les yeux et psalmodie la formule. La répétition incessante du focus, à la manière des exercices spirituels orientaux, provoque la transformation progressive de la vapeur qui ondule dans la pièce comme un spectre. L'alchimiste n'a plus qu'à citer un endroit où il désire se rendre, et les vapeurs se jettent sur lui, le dissimulent totalement derrière un rideau de blancheur : l'image du Nephilim apparaît instantanément au lieu dit.

Le problème est que l'alchimiste ne voit pas le lieu où il envoie son image, car à ce moment son regard se plonge au-dedans de lui. Cette apparition est illusoire mais visible par les humains : elle est semblable à un hologramme, auréolé de lumière blanche. Elle lui permet toutefois de parler, mais pas de se déplacer. Mais il n'est pas sûr que les observateurs se rendent compte de son caractère illusoire, et c'est l'une de ses utilités. D'autre part, cela permet d'annoncer quelque chose de vive voix à quelqu'un à grande distance. Sur les lieux de l'apparition, une fois terminée, une brume blanche subsiste quelques instants. Autour de l'alchimiste les vapeurs se dispersent.



LA NEF OPTIQUE AUX LUCIDES ÉTENDARDS

Cercle : Grand Œuvre
Substance : Vapeur d'air (Alkaest)
Seuil : 10
Support : Soi
Cible : Soi
Portée : Ka-air km
Durée : 10 minutes

Cette Substance est tout à fait invisible, seule la vision-Ka permet de la voir se développer dans l'alambic et de la faire rentrer dans le récipient adéquat. Elle offre à l'alchimiste la faculté de projeter son regard à grande distance.

Il suffit pour cela de respirer la vapeur : aussitôt l'alchimiste ne voit plus ce qui se trouve autour de lui mais peut diriger son regard comme une camera subjective à 50 km/h et parcourir l'espace. Il peut orienter sa vision dans n'importe quelle direction, au niveau de vision normal d'un homme debout (il ne peut pas survoler les lieux, sauter les murs etc.). De même, les obstacles physiques verticaux stoppent cette course visuelle : le regard ne peut pas traverser les portes fermées, les murs... Par contre, cette règle ne s'applique pas aux obstacles horizontaux, c'est-à-dire un obstacle au ras du sol, une étendue infranchissable physiquement. Par exemple, le regard peut traverser une rivière, un large fossé...

Durant la course mentale, l'alchimiste ne peut rien faire d'autre que se concentrer sur les images qu'il voit défiler. Il peut s'arrêter quand il le désire (dans la durée et la portée limitée). Les victimes du regard se sentent vaguement observés, et deviennent méfiants et paranoïaques, sans toutefois pouvoir préciser l'origine de cette impression.

Hec est obsecra sapientiam ueni fugiam



Deus in excelsis deus in excelsis

In que profusa sapientia fuerit
Quae fuit uelut fons in quo
prodigiosa uisus

157
157



TRAITÉ DU SONGE VERT

Auteur : Le Trévisan

Date : 1478

Langue : -

POT de rareté : 19

POT de lisibilité : 19

Bonus : -

Présentation : Il s'agit d'une magnifique plaque de cuivre veinée de métaux divers qui ont été coulés en fines rigoles à la surface du cuivre et se sont intégrés à la plaque. Le résultat est un miroir éclatant de dorures aux couleurs multiples, aux infinis reflets de tons métalliques. En filigrane se découpe sur l'objet la figure bien connue d'un lion vert assis dévorant un soleil dégoulinant. Dans les étranges paysages qui rutilent sur le focus se devinent des emblèmes, des sceaux et des signatures, un gigantesque jeu de piste que l'Adepté suivra sans relâche pour éclairer la figure du Lion Vert.

Le Lion Vert

Son nom est l'un des plus craints qui aient parcouru l'histoire de l'occultisme Nephilim. Des générations d'alchimistes ont peiné sur les critères requis pour maîtriser la rigoureuse Chrysoppée, mais le Lion Vert a également alimenté des rumeurs dans des milieux qui ne savaient pas qu'il était alchimiste. Ils craignaient son courroux, tout en brûlant de curiosité à son égard. C'est dire que au-delà de la pratique alchimique, le Lion Vert a fait parlé de lui dans les rapports des Arcanes mécontents de voir leurs plans troublés par son intervention, sur les champs de bataille où sa silhouette arpentait les champs de corps amoncelés, dans les salons de la Venise du XIXème siècle où il a laissé un hôtel homonyme... Qui n'a pas entendu une seule fois parlé du Lion Vert ?

L'histoire du Lion Vert est à la fois misérable et grandiose : celle d'un immortel inflexible qui a voué son existence à dominer les hommes faute de pouvoir les éduquer. Tout commença lorsque le cocon qui fit naître ce Kaïm explosa dans la fureur et les gerbes d'éclairs de la Chrysoppée. Il sortit d'un gouffre de clarté rougeoyante et de brumes incandescentes, voûté et hargneux comme un lion blessé, son visage éclairé d'un rictus de souffrance et de conquête sauvage. Puis il se releva et sa stature irradiant de puissance cacha les lueurs tremblotantes de l'incendie qui mourait derrière lui. Les sages gardèrent le souvenir d'un fauve cuivré né des flammes de l'enfer : le Lion Vert était né.

On eut tôt fait de comprendre que cet être était destiné à dominer, à régler le monde sur sa volonté, à redresser le cours des choses. Il incarnait la

Chrysoppée dont le ruissellement radieux s'écoulait du cocon brisé. Cet aspect de la Matière Première est la quintessence du métal fondu, qui glisse dans les interstices pour mieux posséder son objet. Une fois sec, il est inflexible et supprime l'objet, gardant sa forme quand il s'est cassé. Le Lion Vert est un commandeur, un maître stratège, un fin calculateur. Il règne.

Le personnage est massif, sa stature impressionnante d'empereur recouverte de capes colorées aux couleurs chaudes et nobles : rouge, bleu et or, contrastant avec le cuivre de sa peau et le vert de sa crinière.

Histoire

Dans l'orage des Guerres élémentaires, le Lion Vert a commandé des armées fabuleuses, composées de millions d'êtres divers dont seuls les mythes ont conservé la trace. Mais la destruction n'était pas son but : il jouissait simplement de sa capacité innée à mener les autres. En quelques années il avait fondé une capitale à son honneur, une cour pour le servir, un peuple pour l'adorer. Il put alors découvrir quelle étrange tare lui était réservée.

La Chrysoppée étant la maîtrise du monde et d'autrui, l'inconvénient fut la rupture du dialogue, l'impossibilité de lancer des passerelles de compréhension réciproque. Le Lion Vert est incapable de comprendre ce qu'on lui communique. Il est sourd, aux sons et aux paroles, sourd aux cœurs et aux yeux implorants. Dès lors, pour parvenir à tisser des liens avec ses semblables et parvenir à en symbiose avec les humains, le Lion Vert résolut d'abandonner son trône élémentaire pour se mêler aux foules des hommes sur l'infini des continents et dans les labyrinthes urbains. Pour tenter de les éduquer, il employa les atouts qui étaient les siens : le Lion Vert se fit connaître sous de nombreux noms comme chef de guerre, éminence grise de rois en difficulté, politicien habile, syndicaliste enfiévré...

Seuls les initiés se rendaient compte que derrière ces âmes autoritaires se dissimulait un Adepté au besoin impérieux d'être en relation avec autrui. Malgré son influence croissante, le projet du Lion Vert se solda par un échec, les complots des sociétés secrètes entravèrent toujours la route du fauve alchimique, et il ne parvint pas à établir son enseignement. Au milieu du XIX^{ème} siècle, le Lion Vert finit par regagner son repaire impérial.

Site

le Lion Vert vit maintenant dans son domaine alchimique, qui se trouve au fin fond du désert de Thar, dans un volcan secret qu'aucune carte ne répertorie. Au cœur de la fournaise, une fine couche de lave entoure un minuscule îlot de roche noire. Ce roc est un passage vers la capitale souterraine du Lion Vert : une ville de cuivre où des dizaines de créatures héraldiques, lions, félins, lézards, salamandres et rapaces adorent et servent l'Adepté qui règne sur eux.



LA DISSOLUTION DES ESPRITS LOURDS D'ALCOOLIA

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Métal de terre (Chrysoppée)

Seuil : 70

Support : Objet

Cible : Créatures de Kabbale de terre

Portée : Ka-terre mètres de diamètre

Durée : Ka-terre minutes

Cette poudre étrange semble être en suspension, comme si elle n'appartenait pas tout à fait à notre plan d'existence. Elle a été inventée par les alchimistes en réaction à la conception religieuse de la Kabbale. Ils n'admettaient pas que l'on révère les champs magiques comme des entités, sans s'intéresser aux lois fondamentales de la matière. Ils ont voulu prouver que l'on pouvait, en réveillant le Ka, contrer les fantômes des kabbalistes. C'est pourquoi cette poudre permet de dissoudre les entités appelées par une invocation de terre.

Il faut pour cela jeter la poudre à l'endroit que l'on veut rendre dangereux pour elles. La transmutation doit avoir lieu en présence des créatures. Dès qu'elles entreront dans la zone elles devront opposer leur Ka (contrat) au Ka-terre de l'athanor de l'alchimiste. Si elles perdent, elles se dissolvent en (contrat) secondes. Pendant le temps de cette dissolution elles sont encore capables d'agir. Si elles remportent l'opposition, la formule est annulée et elles attaquent l'alchimiste en priorité, par une réaction instinctive de défense.

Lorsque la formule a permis de dissoudre un type de créatures, elle est désactivée. Il faut en effet une transmutation par type d'invocation, car la poudre se règle sur leur Ka.



LA FERMENTATION DES GRUMEAUX DU BROUET TELLURIQUE

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Métal de terre (Chrysoppée)

Seuil : 50

Support : Objet

Cible : Effets-dragon de terre

Portée : Ka-terre mètres de diamètre

Durée : Ka-terre minutes

Cette poudre permet de se protéger des Effets-dragon de terre en les piégeant à un lieu précis pour pouvoir les transformer sur place.

Il faut pour cela jeter la poudre à l'endroit choisi. La transmutation doit avoir lieu en présence de l'Effet-dragon. Dès qu'il pénètre dans la zone, il est obligé de rester immobile. Il peut toujours agir, mais il ne peut plus se déplacer. L'alchimiste doit alors s'approcher et le toucher avec la main gauche. La créature de champs magiques commence alors à rapetisser, à se déliter et se change en une masse protoplasmique qui dégage une odeur de fermentation suffocante. L'alchimiste n'a plus qu'à ramasser ce magma étrange. Il pourra s'en servir pour améliorer les capacités de son athanor : il le versera dedans, ce qui doublera sa production de Substances de terre pendant une semaine.



LE BAISER HERMÉTIQUE DU JUDAS MINÉRAL

Cercle : Grand Œuvre

Substance : Métal de terre (Chrysoppée)

Seuil : 60

Support : Cible

Cible : Nep

Portée : 1 individu

Durée : Ka-terre minutes

Cette poudre est très désagréable au contact pour les Nephilim car elle agit un peu comme de l'acide vis à vis des Ka-éléments. Elle a le douloureux pouvoir d'empêcher un Nephilim de réaliser un sortilège de Magie (la première science occulte) de terre. Il faut pour cela jeter la poudre sur la victime, qui peut résister à la transmutation avec son Ka-élément terre. Si la formule réussit, le Nephilim touché reste immobile 2 actions, le temps que l'alchimiste puisse venir l'embrasser. La victime se trouve alors dans l'impossibilité de lancer un sortilège de Magie de terre pendant la durée de la formule.

Ces trois formules existent aussi pour s'appliquer aux créatures et aux sortilèges des autres éléments. Ce sont :

Eau

- La Dissolution des Esprits Marins d'Alcoolia
- La Fermentation des Fibres du Varech Tellurique
- Le Baiser Hermétique du Judas Aquatique

Feu

- La Dissolution des Esprits Ignés d'Alcoolia
- La Fermentation des Étincelles du Foyer Tellurique
- Le Baiser Hermétique du Judas Flamboyant

Air

- La Dissolution des Esprits Éoliens d'Alcoolia
- La Fermentation des Boucles des Nuées Telluriques
- Le Baiser Hermétique du Judas Aérien

Lune

- La Dissolution des Esprits Lunaires d'Alcoolia
- La Fermentation des Lichens du Linceul Tellurique
- Le Baiser Hermétique du Judas Lunatique

L'ENTRÉE OUVERTE AU PALAIS FERMÉ DU ROI

Auteur : Eyrénée Philalèthe

Date : 1667

Langue : Latin

POT de rareté : 19

POT de lisibilité : 17

Bonus : -

Présentation : Ce document est un lourd grimoire composé de fragments minéraux agglomérés, comme une ardoise brisée. Sa surface est poisseuse, enduite d'une sorte de colle ou de bave. Le livre s'ouvre en craquant sur des pages pales, d'une blancheur spectrale, presque transparente, plus fines que du vélin. Quel animal est mort pour laisser une peau si rare ? Le texte est une longue, très longue histoire, qui en apparence ne sort pas du cadre du laboratoire, récit de cuissons, de liquéfaction... En fait l'itinéraire de Rebis et les formules qui l'accompagnent.

Rebis

Rebis est le plus étrange membre de la Turba Philosophorum. Son existence même défie les lois de la biologie et des êtres-Ka, si bien qu'elle a été sciemment cachée par les Nephilim qui en eurent connaissance.

Quant aux Adeptes, ils considérèrent que cette occultation s'inscrivait bien dans la stratégie de protection de la science alchimique. D'autant plus que la nature de Rebis pouvait donner une image terrifiante et distordue de l'Alchimie (au contraire d'un Hermès au savoir séduisant). Rebis est en effet l'archétype de l'abomination que l'on peut craindre en Alchimie.

Lorsque son cocon s'est formé, les premiers visiteurs ont préféré bloquer l'accès à son site souterrain pour que les immortels (et surtout les prompts Pyrim) ne voient pas en lui une menace. Le cocon était constitué de plusieurs bulbes agglomérés en une masse minérale et opaque irrégulière. Au sein de ce ventre monstrueux, le Kaïm flottait dans une substance visqueuse remplie de filaments qui pénétraient dans le corps de Rebis. Les corps. Car Rebis était double : deux têtes surmontaient son organisme doté de quatre paires de membres. En vision-Ka son pentacle était un prisme noir et blanc qui se dédoublait sans cesse comme des ellipses en mouvement. Enfoui dans son refuge de pierre, Rebis fut oublié.

Histoire

Rebis dut donc sortir seul de son cocon, après avoir lentement transformé son environnement, à la façon d'une vache ruminant sa nourriture. Dans

le cocon l'Androgyne a finit par saturer et briser la coquille de l'œuf. Telle une larve, Rebis s'est extirpé de son nid et a gagné la surface.

Incapable de vivre avec des créatures intelligentes qui n'auraient pas supporté sa présence, Rebis n'a laissé dans la tradition que de rares récits hallucinés d'occultistes et d'amateurs de bizarre qui menèrent trop loin leurs investigations. Dans les cabinets de curiosité qui fleurissaient au XVIIème siècle, parmi les cornes de licorne et les avortons, des représentations miniatures de cet être double a fait frissonner les dames et rêver les savants.

Pour survivre Rebis n'a eu d'autre choix que d'achever sa quête auprès de ses compagnons du Glorieux Alliage, paria parmi les immortels mais prince révééré chez les Adeptes. Son pouvoir fabuleux de création de choses et d'êtres lui a permis depuis de vivre en autarcie totale, baignant dans l'amnios de l'Androgyne.

Site

Rebis vit dans son Palais Fermé, hors de vue et solitaire. Sa résidence est close, et ses mignons s'abreuvent à la source de son œuf, éternelle sérum de vitalité. Ce cocon est devenu le symbole du matras, du vase hermétique, et les Adeptes s'accordent à voir dans l'enfermement de l'œuf dans le palais l'image du pentacle Nephilim dans le simulacre. D'autre part il est clair que Rebis a eu des relations suivies avec de hautes personnalités Selenim, qui partagent son isolement et sa monstruosité.



L'OR DU MILLIÈME MATIN



Cercle : Grand Œuvre

Substance : Ambre de feu (or) ou de terre (soleil) (Androgyne)

Seuil : 30

Support : Cible / Zone

Cible : Objet / Sim

Portée : Rayon de 10 km

Durée : Ka-feu ou Ka-terre jours

Cette formule est à double sens, comme toutes les créations qui portent la marque de Rebis.

D'une part elle sert à fabriquer l'or le plus pur que l'on puisse imaginer, le fameux métal qui enrichit les alchimistes et rendit fous les souffleurs et leurs mécènes. Il faut pour cela mêler l'ambre à un peu de métal en fusion, de préférence du plomb ou du mercure. La transmutation change le métal vil en or noble, aux discrets éclats rouges. Cet or pourra être authentifié par n'importe quel expert. Mais prudence : certains Adeptes qui avaient succombé à la fièvre du fabuleux métal subirent en retour la suspicion et la jalousie, et en ont souvent péri.

D'autre part l'Or du Millième Matin est symbolique : il permet de faire se lever un soleil alchimique sur toute chose et de conférer une ambiance de vie et de magie au territoire parcouru par cet astre. Il suffit de lancer l'ambre en l'air et de prononcer la formule pour que la bille lumineuse explose en un orbe éblouissant qui prend place dans le ciel et se meuve lentement comme le soleil.

La zone éclairée devient un petit paradis : les végétaux sont florissants, les animaux s'ébattent, tous les êtres reprennent espoir et vitalité. Mais surtout, l'alchimiste peut décider de créer un Plexus de l'élément de son choix au cœur de cet endroit béni. Cette conjonction est réalisée par l'influence du soleil qui exerce les influences astrologiques d'un dimanche, mais avec la possibilité de choisir l'élément favorable. Le Plexus dure autant que le Millième Matin.

Cette formule permet enfin d'animer le Microcosme personnel de l'Adepté, en donnant vie aux créatures qui s'y trouvent.

LA SPAGYRIE

L'Alchimie, comme toutes les sciences occultes, permet de créer des objets magiques, des artefacts. Elle propose des techniques de construction de ces objets. Cette élaboration passe nécessairement, comme toutes les opérations, par le travail en laboratoire, au-dessus de l'athanor. Mais il ne s'agit pas de l'une des trois voies connues. Les formules de création d'artefacts appartiennent à un autre enseignement : celui des forgerons sacrés, qui depuis la nuit des temps ont cherché à dompter la puissance magique cachée dans la matière. Les hommes initiés se tournèrent vers Prométhée (les Mystères) ou Tubalcaan (les Templiers) pour obtenir des objets magiques imparfaits. Les Nephilim de la tradition alchimique, épris de perfection, durent inventer leur propre technique, qui se nomme la Spagyrie. La Spagyrie est sans doute l'aspect de la science alchimique le plus connu des hommes. En effet, elle prend sa source dans les techniques artisanales, communes aux céramistes, orfèvres, émailleurs, teinturiers, souffleurs de verre... qui appréhendaient le comportement de la matière de façon empirique. C'est en se livrant eux-mêmes à ces arts que les Nephilim leur donnèrent leurs lettres de noblesse. Ils observèrent également les bâtisseurs de cathédrales et autres bâtiments chargés de symboles, et sentirent que des énergies magiques se dégageaient des plus hautes œuvres de l'art, car ces créations libéraient des puissances retenues dans les profondeurs des matériaux. Ils constatèrent donc qu'il existait des «recettes» pour conférer une valeur ésotérique aux objets manufacturés, une configuration plastique à adopter pour réveiller le Ka de la matière inerte.

Mais au lieu de se contenter, comme les souffleurs, de simples transmutations minérales en quête de l'or espéré, les Adeptes Nephilim inventèrent des techniques de façonnage d'objets et de machines magiques, en ravivant le Ka présent dans la matière. Il existe deux techniques de Spagyrie : la Spagyrie établie, et la Spagyrie mobile.

La Spagyrie établie (1er et 2e cercle) consiste à étudier et réaliser les formules existantes, inventées par les Adeptes spagyristes. Cela se fait à trois conditions : 1° l'usage exclusif de l'athanor et autres accessoires magiques, seuls capables de révéler le Ka endormi dans les matériaux. 2° la connaissance des formules spécialement inventées pour tel type d'artefact, formules de Spagyrie et non d'autres voies. 3° en conséquence : le pouvoir de l'artefact est déterminé par les formules qui servent à le fabriquer, il ne peut pas être employé à autre chose.

La Spagyrie mobile (3e cercle) est celle des chercheurs, des alchimistes qui ne se contentent plus d'employer les artefacts conçus pour eux, mais qui veulent fabriquer les leurs. Cette technique est plus subjective, moins codifiée, elle repose pour une bonne part dans le style de l'alchimiste. Mais

elle revient finalement à inventer une formule analogue à celles de la Spagyrie établie.

Quoi qu'il en soit, les artefacts alchimiques sont de quatre types : les constructs, les automats, les simulacrons et les golems. Ils sont forgés intégralement ou par morceaux au sein du laboratoire, à l'aide des formules de Spagyrie qui leur sont consacrées. Les parties composant un artefact correspondent à un certain nombre de formules distinctes. Ainsi le spagyriste désireux de se munir d'un artefact n'est pas livré à lui-même, mais guidé dans sa tâche par des formules émanant des Adeptes qui l'ont précédé. La Spagyrie mobile a la tâche plus compliquée de concevoir elle-même les parties. La connaissance et la réalisation de toutes les formules composant un artefact est nécessaire pour qu'il puisse être assemblé et en état de fonctionner.

Les artefacts

Activation

La Spagyrie n'emploie pas les Substances préalablement produites, mais crée directement l'artefact dans le laboratoire. Une formule de Spagyrie s'exécute comme les autres, mais avec l'athanor : il faut la prononcer, puis faire un jet sur le cercle et un jet sur le Ka-élément de l'athanor.

Mais elle doit être lancée deux fois : une fois pour fabriquer l'artefact dans le laboratoire, pour transmuter les matériaux et leur conférer du Ka. Ce lancer n'a lieu qu'une fois, il est définitif. Et une deuxième fois pour le faire fonctionner, en réveillant le Ka comme on le fait lorsqu'on lance une formule avec une Substance. Ce lancer est requis à chaque utilisation de l'artefact.

Les modificateurs astrologiques s'appliquent normalement. Des conditions spéciales, pour l'ambiance du rituel, sont parfois décrites. Les conséquences d'un échec ou d'une maladresse critique sont les mêmes que celles des formules, à adapter sensiblement selon les cas.

Étude

Cela veut dire que dans la majorité des cas, il faut connaître la formule de Spagyrie de l'artefact pour pouvoir l'activer. L'alchimiste désirant percer le secret d'un artefact (qu'il aura trouvé par exemple) dont il ne connaît pas la formule de base devra alors se livrer à une étude longue et rigoureuse dans son laboratoire, au terme de laquelle les principes actifs de l'objet seront dégagés. Il pourra en déduire la formule. Au fur et à mesure de son étude, l'alchimiste devinera progressivement sa nature et ses effets : cercle, type d'artefact, élément etc.

Pour découvrir l'un de ces paramètres il faut passer le temps indiqué en laboratoire, et réussir un jet sur la compétence Alchimie (racine Occultisme) et sur le cercle correspondant à l'artefact. Si l'un de ces jets est raté, il faut recommencer le temps d'étude. La durée de cette étude dépend de la complexité de l'objet. Elle est indiquée dans les formules de Spagyrie.

Il arrive parfois que l'alchimiste ait prévu une formule d'activation de son invention, sensiblement différente de la formule spagyrique de construction, pour être le seul en mesure d'activer l'artefact. Dans ce cas, nul autre alchimiste ne pourra utiliser l'artefact sans cette formule.

Détection

Pour reconnaître si un objet est un artefact alchimique, trois cas sont possibles. La plupart du temps, une simple vision-Ka atteste de la présence d'une charge importante de Ka au cœur de la matière composant l'objet. Mais il est parfois nécessaire de posséder les connaissances en Alchimie adéquates pour savoir si ce Ka est l'effet d'une formule de Spagyrie, ou si l'objet le détient pour d'autres raisons variées. Dans ce but, le MJ peut demander un jet dans la compétence Alchimie (racine Occultisme). Une dernière situation plus rare est celle où l'artefact a été prévu pour dissimuler sa nature magique, et ne réagir que selon les critères établis par son inventeur. Il faudra alors trouver (ou inventer si l'on est au troisième cercle) la formule permettant de contourner cet obstacle.

Durée de vie

En théorie, un artefact n'est pas censé perdre de sa puissance avec le temps. Pourtant les circonstances de plus en plus troublées du monde occulte provoquent des bouleversements dans les champs magiques qui finissent par affecter les artefacts alchimiques. Toutefois, la relation entre le Nephilim et son artefact n'est pas aussi intime que le lien alchimique de l'athanor. Une absence et un non usage prolongés n'ont pas la même incidence sur ses qualités. Ainsi, pour chaque siècle d'existence de l'artefact, celui-ci perd 1d6 points de Ka, et ses capacités sont réduites de moitié.

Un artefact peut être détruit physiquement, il faudra alors le fabriquer à nouveau dans le laboratoire. Il peut être détruit magiquement, avec de l'Orichalque, une opération d'une science occulte etc. Dans ce cas il résiste normalement en opposant son Ka à la valeur magique de l'attaque.

Artefacts d'Œuvre au Noir

Constructs

Le construct est un outil de taille réduite, de manière à être manipulé et déplacé facilement. On peut en général le poser sur une table. Sa souplesse et sa discrétion ont été d'un grand secours aux alchimistes soupçonnés par

les sociétés secrètes. Dans une situation d'urgence, une mission dangereuse et improvisée, il est aisé d'avoir un construct à portée de la main.

Les constructs sont en général des répliques d'objets existants, ce qui fait illusion en cas de découverte : qui suspecterait une simple dague, un banal médaillon, une plume sur un écritoire ? Ces objets semblent normaux, à ceci près que leur teneur matérielle a été modifiée par le traitement en laboratoire. Ce sont souvent des auxiliaires : les formules de constructs servent parfois à révéler le Ka latent que possèdent les matériaux, afin de les rendre aptes à l'exercice de l'Alchimie. Ceci implique que le construct ne peut servir à autre chose que l'Alchimie elle-même : ce sont des accessoires qui améliorent la recherche de l'Œuvre, qui remplacent des opérations répétitives.

C'est pourquoi les premiers constructs que fabrique un alchimiste sont les appareils de son laboratoire : l'athanor, dont l'assemblage est intuitif, où la présence de la stase suffit à donner un statut spagyrique rudimentaire. Il en est de même pour le creuset et l'alambic. A mesure que le Nephilim progresse, il a besoin de constructs mieux adaptés, plus puissants, dont il devra découvrir les formules ou les originaux.

Artefacts d'Œuvre au Blanc

Automatons

L'automaton est soit un outil proche du construct mais doté de pouvoirs plus grands (automaton statique), soit une sorte de petite créature mécanique (automaton dynamique). Sa taille est rarement inférieure à celle d'une souris (au-delà sa complexité est semblable à un mécanisme d'horlogerie, réservé aux orfèvres Adeptes) et ne peut excéder 1m50.

Dans le cas des statiques, les automatons peuvent remplir des tâches plus élaborées que les constructs, et hors du contexte du laboratoire. Leurs qualités plastiques et leur aspect précieux en font des objets d'apparat très prisés chez les occultistes, qui ne se rendent pas toujours compte de leur importance magique. Les automatons statiques conviennent bien aux alchimistes épris de grandeur et de noblesse, qui apprécient les signes ostentatoires, et aiment se faire remarquer dans la société, qu'elle soit occulte ou profane. Ils arborent ainsi épées hiéroglyphiques étincelantes, cannes gravées de blasons...

Les automatons dynamiques sont les familiers de l'alchimiste. Ils habitent au sein du laboratoire, où ils vaquent à leurs occupations. Ils n'en sortent pas beaucoup, pour des raisons de sécurité. Tels des jouets mécaniques ou des pantins articulés, ces créatures sont programmées pour accomplir des travaux au service de l'alchimiste. Leurs formes sont variées : ils ressemblent parfois aux animaux qui ornent les emblèmes alchimiques (salamandre, aigle,

lion) ou au contraire combinent des appendices illogiques, inquiétants ou grotesques, adaptés à leur usage. Leur autonomie est faible, et le voisinage du Nephilim et de son athanor est important pour leur bonne «santé».

Simulacrons

L'alchimiste s'achemine vers une duplication de lui-même, mouvement qui a commencé avec la création de l'athanor, qui n'est rien d'autre qu'une réplique artificielle du pentacle de son propriétaire. Le simulacron est l'occasion pour le Nephilim alchimiste d'augmenter ses capacités corporelles et magiques à l'aide d'un artefact qui s'adapte parfaitement à son corps, ou le reproduit.

Dans le premier cas, il s'agit par exemple d'armures, d'arnachements, de prothèses qui prennent place sur l'individu et lui confèrent des pouvoirs issus de ce mariage entre technique et science occulte. Quand le simulacron est un duplicata de l'alchimiste, il obéit constamment à la volonté du Nephilim, et ne possède aucune autonomie d'action. Cette représentation peut être une image, un double immatériel ou un humanoïde solide, tel un automaton dynamique de taille supérieure.

Golems

Le golem est une véritable créature douée de vie. C'est-à-dire qu'en termes alchimiques, sa «vie» est la résurrection du Ka «mort» de ses matériaux. La maîtrise de ces énergies permet d'animer le conglomerat humanoïde qu'est le golem. Cette opération est si dangereuse qu'elle est même considérée comme impie par de nombreux Nephilim. En effet, à ce stade, l'alchimiste peut se laisser dépasser par sa volonté de créer du vivant, et générer un être composite dont l'esprit est soumis à des lois obscures, que personne ne connaît. Ce mystère qui nimbe les limites de l'occultisme Nephilim est aussi une menace. Le golem personnifie avec une acuité sans précédent le danger du Nephilim pour lui-même. Tandis que la Magie pousse le Nephilim à affronter les champs magiques environnants, et la Kabbale les entités qui les peuplent, l'Alchimie propose de transposer le pentacle de l'immortel dans des objets. Le golem est donc le miroir du Nephilim, une image inquiétante, étrangère et grimaçante. L'avertissement que la recherche de la puissance cosmique pourrait aussi rayer les immortels de la surface du monde.

C'est pourquoi les golems sont rares. La plupart d'entre eux dorment encore au fond des caves où ils furent forgés, rarement entiers. Les fragments du golem représentent des travaux longs et complexes qui ont occupé leurs auteurs durant des décennies : il leur fallait en effet collecter des matériaux en grande quantité, monter un moule pour fondre la statue etc. La pauvreté des moyens des alchimistes médiévaux est une raison du retard de la Spagyrie des golems, la peur en est une autre.

Certains textes controversés parlent de la tentative de créer un golem de chair et de sang. On rapporte dans certaines assemblées alchimiques l'expérience d'un savant genevois qui subit les horribles conséquences d'une telle expérience. Mais nul Nephilim n'a jamais recueilli de vive voix le témoignage de Victor Frankenstein...

Description du format des formules de Spagyrie établie

Cercle : le cercle auquel appartient la formule. Bien que la Spagyrie soit une voie à part, les connaissances qu'elle requiert rentrent dans le cadre de la progression par cercle. Les constructs sont du 1er cercle, les automats, simulacrons et golems du 2e. L'invention des artefacts (Spagyrie mobile) est réservée au 3e cercle.

Artefact : le type d'artefact et l'élément auquel il doit son Ka : construct de feu, automate d'air etc.

Focus : l'endroit du focus original où la formule est inscrite. Ce peut être une indication de chapitre, un extrait de texte, un emblème (dessin symbolique)...

Seuil : la difficulté de déchiffrement de la formule. Ce chiffre correspond au niveau de la compétence du cercle requise pour la comprendre. Plus un focus est compliqué, codé ou endommagé, plus le seuil augmente. Les seuils indiqués dans le formulaire des règles de base de Nephilim provenaient de focus traduits ou incomplets, tels qu'on les trouvent couramment. Ce formulaire vous propose de remonter aux véritables sources de l'Alchimie.

Ka : la quantité de Ka que la formule a réveillée, et que contient l'artefact. Cette valeur est utilisée notamment dans les oppositions contre l'Orichalque ou un autre champ magique. Dans le cas des constructs, ils doivent être liés alchimiquement au reste du laboratoire selon le rituel de consécration. Leur Ka est donc égal aux valeurs de l'athanor et noté «Lien».

Détection : indique les moyens de détection de la nature magique de l'objet. Vision-Ka, jet dans la compétence Alchimie («compétence»), ou encore de la formule prévue pour cacher cette nature («spécial»).

Cibles : il s'agit de la nature des créatures qui peuvent être affectées par l'artefact. Les abréviations sont :

- «Soi» : l'alchimiste qui accomplit la formule doit la lancer sur lui-même et est le seul à être affecté.

- «Sim» : les simulacres. Ces formules affectent les Nephilim et les Selenim incarnés, ainsi que les humains, les animaux et les végétaux.

- «Nep» : les Nephilim dans leur essence magique, ainsi que les Effets-dragon et les créatures de Kabbale.

- «Sel» : les Selenim dans leur essence magique, ainsi que les effets Dragon, les créatures de Kabbale Noire, et tous les êtres possédant du Ka-Lune noire (comme les Sans Repos).

- «Objet» : sa nature est précisée dans la description des effets. Sauf précision contraire, l'alchimiste ne peut lancer sur lui-même («Cible :

Soi») que les artefacts qu'il a lui-même produits avec son athanor. Il ne peut en faire profiter un autre Nephilim, sauf si celui-ci est aussi alchimiste et possède le même niveau que lui dans le cercle. Car dans ce cas, il est capable de comprendre le sens de cet acte et de maîtriser l'artefact.

Étude : le temps nécessaire (en nombre de semaines) pour comprendre l'un des paramètres d'un artefact trouvé et le faire fonctionner.

Manuel de Spagyrie mobile

A l'usage des alchimistes désirant fabriquer leurs propres artefacts, les Adeptes ont inventé une méthode mieux adaptée à la vie mouvementée des alchimistes à travers les siècles. Grâce à la Spagyrie mobile, un alchimiste peut créer ses objets magiques pour l'aider dans les tâches courantes de la quête de l'Œuvre. Ces procédés sont expérimentaux, notion importante en Alchimie. La création d'artefacts n'est pas une opération facile. Elle est réservée aux alchimistes du 3^e cercle.

La création se fait en quatre temps. En premier lieu, l'alchimiste doit étudier la matière de l'objet dont il veut faire un artefact, afin de percevoir et de comprendre son Ka. Ensuite, il doit réveiller cette énergie latente, afin de la rendre manipulable à son profit. Puis il entreprend d'insuffler un processus à ce Ka, pour qu'il agisse selon l'objectif qu'il lui donne. Alors, enfin, l'alchimiste pourra effectuer la transmutation de l'objet pour le rendre opérationnel sur le plan alchimique.

Étudier la matière

L'alchimiste choisit l'objet qu'il désire transformer en un artefact. Il peut être de n'importe quelle taille, forme, matériau. Ces règles s'appliquent aux constructs (voir plus loin les modifications pour les autres artefacts). En général l'alchimiste débute avec des objets usuels, par souci de facilité et de discrétion. Il faut que cet objet soit familier, que l'alchimiste y tienne : on ne se lance pas dans la transmutation du premier ustensile venu.

Le création des formules se fonde sur la compréhension de la matière : il en va de même pour la Spagyrie car l'alchimiste doit apprendre à connaître l'objet dont il désire dompter la matière. C'est pourquoi il est conseillé de choisir un objet lié matériellement ou symboliquement à l'élément dominant du Nephilim : une canne de bois pour un Faërim, un livre pour un Eolim etc. Il est donc demandé de vivre avec l'objet et d'en explorer les ressources. Cela peut se faire de façon érudite (s'informer sur les techniques de fabrication, sur l'origine botanique ou géologique de l'objet, les œuvres artistiques qui le mettent en valeur) ou pratique (s'en servir sans cesse, l'avoir avec soi comme un compagnon et lui donner un nom)...

Réveiller le Ka

Au terme de cette période, dont la durée et la réussite est à apprécier par le MJ, le Nephilim devra étudier l'objet sur le plan magique, en opérant des visions-Ka régulières pour apercevoir le Ka qu'il contient. Le MJ définit en accord avec l'alchimiste quels champs magiques sont potentiellement présents, selon deux aspects : nature et symbole. (Exemple : un bâton de bois a pour nature Ka-terre et symbole Ka-feu.)

A présent le principal est de ressusciter ce Ka latent avec son propre Ka pour pouvoir réaliser des transmutations. Cette intervention est délicate car le Ka «mort» est instable. Pour effectuer la résurrection, l'alchimiste doit attendre un moment propice (un bonus du jour sur le Ka dominant) et savoir exactement ce qu'il entend faire avec cet artefact. Alors il fait un jet sur ses Ka-éléments de Nephilim correspondant à ceux de l'artefact, avec un multiplicateur de 3. (Ex : pour le bâton, jet sur terre x 3 et feu x 3.) Si un jet est raté, cela signifie que le Ka concerné de l'objet n'a pas été réveillé, et que l'artefact ne pourra pas le posséder. Si tous les jets échouent, l'objet est impropre à devenir un artefact : il vaut mieux en choisir un autre, ou attendre pour le recharger une grande conjonction, un Plexus ou un Nexus.

Les réussites permettent de définir le POT de Ka de l'artefact : 1d3 pour chaque aspect, sauf pour celui qui n'a pas été réveillé. (Ex : les dés font 2 et 1. Le bâton a un POT de Ka-terre 2 et Ka-feu 1 = 3 pts de Ka au total.)

Imprimer un processus

Mais ce Ka doit être orienté, sinon il reste réticent à l'utilisation et l'objet est dangereux. L'alchimiste doit lui donner un but, qui dépend du processus qui l'habite. Bien que le processus ne soit pas mentionné dans la description de l'artefact, car la Spagyrie ne dépend pas des Substances, il illustre le comportement du Ka matériel selon la volonté de l'alchimiste. Le Nephilim choisit donc un processus, et explicite auprès du MJ les pouvoirs qu'il entend donner à son artefact. Le MJ décide des paramètres : portée, durée etc. en prenant garde de ne pas confier un objet trop puissant à un spagyriste qui ne le maîtriserait pas. Ils écrivent ensemble la formule de cet artefact, dont l'élément est le Ka dominant (le bâton est un construct de terre, Ka = 3). La formule appartient au Grand Œuvre et réclame donc un jet sur Ka x 1 pour être réalisée. L'artefact est son propre focus.

Transmuter l'objet

Enfin, l'objet doit être transmuté afin de devenir définitivement un artefact alchimique, et que son Ka imprègne sa matière et soit actif, prêt à obéir à son propriétaire. Pour cela l'alchimiste a besoin de son athanor. Concentré dans son laboratoire, l'artefact dans les mains, il confie l'objet encore vil à l'influence ésotérique de l'athanor. Il dépense 1 pt de Ka et fait un jet sur le Ka-élément de l'athanor correspondant à celui de l'artefact. Si le jet est raté, le point est perdu et il faut en dépenser un autre. S'il est réussi, l'ar-

tefact est opérationnel. Son utilisation est strictement la même que celle des artefacts de Spagyrie établie.

Les autres types d'artefacts

La technique est exactement la même mais les facteurs diffèrent pour les automats et les simulacrons, car l'objet est plus volumineux et complexe, mais aussi plus puissant. Le jet de résurrection d'un automate est $Ka \times 2$ et le POT de Ka de $1d6$. Pour un simulacron : $Ka \times 1$ et $1d10$. On ne peut pas fabriquer des golems avec la Spagyrie mobile. Ceux qui ont essayé flottent encore désincarnés dans les champs magiques...



ARTEFACTS

Abbayes et églises

Les cinq constructs qui suivent n'ont pas d'auteur répertorié. Ils ont été inventés et expérimentés par différents alchimistes, qui ont laissé les formes abouties de leurs recherches au service de leurs successeurs. Les Nephilim peuvent les trouver dans des lieux religieux, car ce sont ceux qui pouvaient accueillir facilement le plus grand public. Les formules de ces constructs sont donc aisément accessibles au Nephilim qui souhaitent agrémenter leur laboratoire.



LA MÉRELLE CARBONIQUE DE SAINT JACQUES

Cercle : Œuvre au Noir

Artefact : Construct de terre

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

Seuil : 60

Ka : Lien

Détection : Compétence

Cible : -

Étude : 2

Ce construct permet de doubler la puissance d'une formule d'Œuvre au Noir (portée, durée, dommages...). Il faut une Mérelle par Ka-élément de formule.

Sa fabrication est empruntée aux techniques occultes de verrerie : une bulle noire se forme autour de l'athanor, puis se détache. Elle est brûlante et dégage une fumée étouffante. Tandis qu'elle flotte dans l'air, l'alchimiste doit pourtant l'attraper à mains nues (dommages d'un feu de POT 6) et malgré la brûlure, la façonner en un globe au sommet évasé (un jet en Sculpture, Poterie ou Travail du verre évite des dommages supplémentaires).

A l'arrivée, la Mérelle est un vase opaque au col en forme de coquille Saint Jacques dans lequel on verse la poudre. En activant la Mérelle, la poudre est redécomposée et sa matière subtile enrichie en Ka. Ce procédé réclame en revanche une grande quantité de poudre : pas moins de 9 doses pour doubler la portée par exemple. Cette quantité est variable selon l'ampleur de l'effet escompté, à l'appréciation du MJ. On ne peut pas augmenter les capacités au-delà du double.



LA COAGULATION LIMPIDE DE LA CORNUE

Cercle : Œuvre au Noir

Artefact : Construct d'eau

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

Seuil : 80

Ka : Lien

Détection : Compétence

Cible : -

Étude : 3

Semblable en son principe à la Mérelle Carbonique, la Cornue permet par distillation de doubler les facultés magiques d'une liqueur ou d'une vapeur. Il faut une Cornue par Ka-élément de formule.

Pour obtenir la Cornue, l'alchimiste se sert de son alambic et doit exécuter la formule chaque jour pendant une semaine. A chaque fois, l'alambic émet une goutte lumineuse très concentrée qu'il faut recueillir dans un verre de cristal. La septième goutte provoque la fusion du cristal qui devient un fuseau vide et transparent : la Cornue.

Il faudra dès lors placer la Cornue au bout de l'alambic et y introduire les liqueurs et les vapeurs afin qu'elles s'y concentrent et augmentent en puissance. Comme les poudres de la Mérelle, quantité de doses et effets vont de pair et on ne peut dépasser le double.



LA CALEBASSE ENZYMIQUE DE DIGESTION

Cercle : Œuvre au Noir

Artefact : Construct de feu

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

Seuil : 80

Ka : Lien

Détection : Compétence

Cible : -

Étude : 3

Analogue à la Mérelle et la Cornue, la Calebasse permet d'améliorer les métaux et les ambres. Il faut une Calebasse par Ka-élément de formule. Pour la produire, le laboratoire doit se trouver en plein soleil, au lever du jour. L'alchimiste prend soin de déplacer le creuset afin de sans cesse recueillir les rayons solaires durant trois heures. Puis il lance la formule sept jours de suite. Au huitième jour, les rayons du soleil font apparaître une pièce de cuivre au fond du creuset qui se met à fondre et recouvre bientôt toute la surface du creuset. La nuit suivante cette forme de cuivre est sèche, il faut la démouler. C'est la Calebasse : une vasque métallique qui a donc la forme du creuset.

Il suffit d'y placer les ambres et les métaux pour que la fusion répétée étende leurs capacités. Comme les poudres de la Mérelle, quantité de doses et effets vont de pair et on ne peut dépasser le double.



LE MIROIR DE LA MER HERMÉTIQUE

Cercle : Œuvre au Noir

Artefact : Construct de lune

Focus : Le tombeau de François II, cathédrale Saint Pierre de Nantes.

Seuil : 70

Ka : Lien

Détection : Compétence

Cible : Objet

Étude : 10

Ce construct très particulier permet de dupliquer une dose de Substance, et même de convertir une Substance en un autre objet.

Pour le fabriquer, l'alchimiste a besoin d'une pierre précieuse de taille honorable, quelle que soit sa couleur. Il la place sur ou dans l'athanor et pose dessus en équilibre un miroir. Ensuite il installe une sorte de chambre noire en face : une tenture noire tendue au-dessus d'une source lumineuse non électrique (chandelle, phosphore...).

Puis il prononce la formule. En deux jours, la pierre précieuse capte l'énergie subtile de la chandelle et s'entoure d'un halo vert et blanc qui gravite autour d'elle comme un anneau planétaire. C'est alors qu'un mélange chimique doit être pratiqué sur la surface du miroir : arsenic, soufre et mercure, à peine répandus, commencent immédiatement à bouillir. Quelques secondes plus tard, la chandelle s'éteint toute seule et le mélange pénètre dans le miroir qui ondule d'une manière inquiétante : c'est la Mer Hermétique.

Pour dupliquer une dose de Substance, on la pose dessus et son double jumeau coule à travers. Cela ne fonctionne que le jour de l'élément de la Substance. On peut aussi cacher une Substance dans une autre matière. Par exemple on pose une pièce d'or sur la Mer : elle est engloutie par le Miroir. Puis tout de suite on répand une Substance. Sous le Miroir apparaît la pièce qui contient maintenant la Substance, et que l'on peut utiliser comme telle.



LE DIVIN RÉGULE DE SPAGYRIE

Cercle : Œuvre au Noir

Artefact : Construct d'air

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

Seuil : 90

Ka : Lien

Détection : Compétence

Cible : Objet, zone

Étude : 12

Il s'agit d'un système de mesure, qui permet de vérifier et conserver la charge en Ka d'un artefact ou d'un lieu.

Pour le construire, il faut disposer des rouages de cuivre dans le creuset. La formule dure cinq jours et cinq nuits pendant lesquels l'attention de l'alchimiste est requise : il doit rester en état de veille méditative. A la fin, les rouages s'assemblent en un mécanisme d'horlogerie complexe, muni de nombreuses aiguilles de cuivre qui tournent à des cadences différentes et indiquent la présence des différents champs magiques. Un cadre anguleux entoure le système pour qu'on puisse le poser sur une table ou le fixer au mur.

Pour que le Régule puisse contrôler un artefact ou un endroit, il doit être accordé à sa fréquence magique. Cela prend une journée. Dès lors, le Régule est capable de visualiser et de chiffrer la charge en Ka : quantité de Ka d'un artefact, Plexus, Nexus, Orichalque etc.

De plus, l'usage du Régule sur l'athanor procure un bonus de 2d6 au jet de Ka de l'athanor de la prochaine formule.

Paracelse

Paracelse est resté dans l'imagination populaire comme une sorte de sorcier, qui se heurta sans cesse aux autorités religieuses. Ce spagyriste de renom fit de nombreux voyages, qui le menèrent jusqu'à Moscou et Constantinople, où il put édifier sa théorie des sept constituants et maîtriser les secrets des artefacts alchimiques. Ses objets, comparables en Alchimie à de véritables œuvres d'art, sont consignés dans ses livres le Paragranum et le Canon de la médecine, qui datent de l'apogée de son travail, vers 1530.



LE BAST DE BLASONS SERTI

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Automaton de feu

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

Seuil : 60

Ka : 1d6

Détection : Vision-Ka

Cible : Sim, Nep

Étude : 6

Paracelse inventa cet artefact en réaction aux exactions templières, dont l'une le priva de l'un de ses plus chers disciples : l'Elfe Myriadel. C'est un objet à la fois protecteur et vengeur.

L'alchimiste doit posséder un bâton plein, sculpté dans le bois le plus dur, ou forgé dans un métal. Quand il applique la formule dessus, des étincelles grésillantes parcourent sa surface et y gravent des blasons alchimiques à l'image de son propriétaire. Au Nephilim de les déterminer (une Ondine aura par exemple un dauphin prisonnier d'un globe hermétique, un Ange aura un Icare aux ailes déployées entouré de soleils liquides...).

Le Bast donne une protection à l'athanor de l'alchimiste. Quand on en frappe trois coups au sol du laboratoire, l'athanor s'entoure d'une aura brûlante qui désintègrera un animal et brûlera grièvement un homme (POT 13). Un Nephilim résistant avec son Ka-feu ne subit pas de dommages mais ne peut cependant pas toucher l'athanor.

Utilisé en combat, le Bast ne fait pas d'autres dommages que le double du bonus de FOR de l'alchimiste, et imprime physiquement le blason sur le corps de la cible. Celui-ci reste inscrit 5 jours, pendant lesquels la victime est très affaiblie.



AZOTH, L'ÉPÉE PHILOSOPHALE DE PARACELSE

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Automaton d'air

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

Seuil : 80

Ka : 2d10 + 4

Détection : Compétence

Cible : Sim, Nep

Étude : 19

Le célèbre alchimiste Paracelse possédait une épée dont la lame magique rutilait d'une fine infiltration de mercure, véritable symbole de la sagesse de l'Adepté. Il a laissé la formule permettant de la réaliser. Elle comprend trois étapes, ce qui exige de réussir la formule à trois reprises.

Première étape : constituer la forge avec un grand graal plein d'eau de pluie, dans lequel on met un fragment d'or pur. Ensuite on allume un grand feu sous le graal, dont les flammes viennent lécher le bord de la coupe. Lancer la formule. Bien vite, l'or se désagrège et une fine pellicule verte apparaît à la surface de l'eau. Y plonger la lame dont on veut faire Azoth.

Deuxième étape : il faut emporter cette lame montée en épée en altitude ou dans une pièce très venteuse avec un courant d'air permanent. Montrer la lame au ciel en lançant la formule. Un épervier transparent vient se poser sur le bout du métal : c'est l'Oiseau d'Azoth au Pelage Mercurien. L'alchimiste doit le garder et le ramener en son laboratoire.

Troisième étape : placer l'Oiseau et un morceau d'Orichalque dans l'athanor. S'agenouiller devant lui, la main sur la garde de l'épée et prononcer la formule. Bientôt l'Oiseau se met à parler, et révèle le nom de l'individu qui en veut le plus à l'alchimiste. Puis il se brise. La lame de l'épée tremble et se remplit en son centre d'une rigole de mercure.

Désormais l'épée est un focus pour les formules d'air : l'alchimiste peut lui faire «enregistrer» 1d6 formules d'air. Elle occasionne des dommages magiques de 3d6, rend totalement amnésique celui dont elle touche le sang, et permet à son propriétaire de léviter à 10 mètres pendant 10 minutes avec ses vêtements et objets portés, rien qu'en tenant la poignée de l'épée.



LE CŒUR RUBIS DE RÉSONANCE MILLÉNAIRE

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Simulacron de terre

Focus : Le chapitre «Lutrin Solaire de Myriadel», qui n'apparaît qu'à la flamme d'une chandelle.

Seuil : 100

Ka : 4d20

Détection : Compétence

Cible : Soi

Étude : 52

Cet artefact a été inventé par l'Elfe Myriadel, mais bien malgré lui, au cours d'une expérience cruelle dont la découverte attend les quêteurs de «L'Atalante fugitive» dans le supplément du même nom. Myriadel fut l'élève de Paracelse bien avant que celui-ci n'accède à la renommée dont il jouit aujourd'hui. En hommage au destin de son disciple, Paracelse codifia et modifia la formule de cet artefact. Mais il coûte très cher à l'alchimiste qui le réalise.

En premier lieu, le Nephilim doit créer un incendie autour du laboratoire. Puis il lance la formule sur lui-même en se suicidant à l'Orichalque (avec un POT le plus bas possible, car les dommages magiques s'effectuent). Si la formule est ratée, l'Orichalque refuse instinctivement de pénétrer la chair : le Nephilim est sauf.

Si elle réussit, à la seconde, son cœur explose dans sa poitrine, et se transmute en une magnifique gemme rouge qui se trouve désormais sur un plan subtil : le Cœur Rubis. Le simulacre tombe inconscient et l'esprit du Nephilim flotte durant sept jours dans les champs magiques. Il échappe à la narcose grâce à la transmutation de son cœur. Puis il s'éveille et s'incarne dans le même simulacre, le Cœur Rubis dans la main.

Grâce à cet artefact il peut déclencher à tout moment une tempête de cendres qui asphyxie et aveugle dans une zone de 20 mètres de diamètre. Il peut également faire passer un objet sur un plan subtil durant une heure et être le seul à pouvoir aller le chercher. De plus, s'il vient à mourir, où qu'il soit, le Nephilim rentre obligatoirement en stase et reviendra s'éveiller au bout de 1d12 jours dans le même simulacre, qui revient à la vie. Enfin, il est complètement immunisé à la narcose (tant qu'il réussit la formule bien sûr).

L'Autre Monde : les États de la Lune

Le public croit bien connaître Cyrano de Bergerac par la pièce que Edmond Rostand lui a consacré. Plus rares sont ceux qui savent que le personnage a vraiment existé, assez différent du héros éponyme, et qu'il écrivit des récits utopiques et fantaisistes. Mais seuls les initiés ont deviné dans ces textes la sagesse de l'initié. Car Cyrano était un Adepté et les étranges machines de ses histoires sont en fait de puissants artefacts, décrits dans des formules au symbolisme puissant. Certains commentateurs ont découvert des similitudes entre ces objets et des sculptures existantes de par le monde.



L'ÉCLOSION DU VAISSEAU DE CRISTAL

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Automaton d'eau

Focus : Le cadran solaire du palais d'Holyrood d'Édimbourg.

Seuil : 50

Ka : POT Orichalque

Détection : Compétence et vision-Ka

Cible : Objet

Étude : 5

A la surface de l'athanor se forme une bulle argentée aux mille reflets luisants. Elle tremblote un instant puis se stabilise avant d'éclater. Cette explosion projette une dizaine d'éclats de cristal très effilés dont l'alchimiste doit se protéger (dommages : 1d4 par éclat). A sa place se trouve un récipient en cristal de roche, d'une pureté incomparable, qui a la forme d'une coque de bateau.

L'alchimiste se servira du Vaisseau pour y tremper des lames. Dès qu'on l'y plonge, le Vaisseau se remplit miraculeusement d'une eau visqueuse, qui confère à la lame un POT magique. Il suffit que la lame touche une arme en Orichalque pour se doter immédiatement d'un POT égal à son POT d'Orichalque. Ensuite le POT s'épuise normalement au cours des chocs.

De plus la lame est d'une telle légèreté qu'elle procure un bonus de 20 % à celui qui la manie. Une même lame ne peut être trempée qu'une fois dans le Vaisseau de Cristal.



LES GLOBULES CONCAVES DES DEUX LUNES

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Automaton de lune

Focus : Le récit du Démon protecteur de l'Adepté.

Seuil : 70

Ka : 1d8 + 2 pour chacun des globes

Détection : Compétence

Cible : Sim, Nep, Sel

Étude : 15

Cet artefact se compose de deux globes de rayonnement lunaire solidifié, dont la luminosité n'est pas la seule propriété. Il sont décrits ainsi :

« Ces flambeaux incombustibles sont des rayons du Soleil que j'ay purgez de leur chaleur, autrement les qualitez corrosives de son feu auroient blessé vostre veüe en l'esbloüissant, j'en ay fixé la lumiere et l'ay renfermée dedans ces boules transparentes que je tiens. »

Pour les réaliser l'alchimiste doit suivre cette recette, en captant d'abord les rayons du soleil par l'utilisation d'un objet qui chauffe sous l'astre du jour tout en décomposant la lumière en couleurs : un prisme, une plaque de verre, un verre en cristal... Puis il lance la formule sur cet objet qui se met à bouger comme une bulle, à flotter et devenir très froide. Très vite l'alchimiste doit plonger l'objet dans l'alambic, où une magnifique blafarde le transmute et purge les énergies solaires pour les remplacer par celles de la lune. L'objet se dissout complètement, et ce sont deux boules lumineuses et spectrales qui sortent de l'alambic en ondoyant dans l'air. Il faut les attraper, les placer dans un endroit frais et sombre. En quelques heures, l'alchimiste dispose de deux Globules Concaves. Ils ne doivent jamais être séparés sinon ils ne fonctionnent plus.

Ces globes permettent d'éclairer un endroit d'une lueur blanche et inquiétante sur 1 km de diamètre. Ils révèlent le vrai aspect d'un individu (déguisé physiquement ou magiquement) rien qu'en regardant son image à travers les Globules. Face à un Selenim, l'une des deux devient noire et l'autre projette un rayon qui effraie la créature comme le jour chasse le vampire, et l'oblige à s'enfuir à 100 mètres. On peut enfin briser les Globules sur quelqu'un (un individu chacune) qui se change en statue de quartz étincelant pour l'éternité.



LA CRISTALLISATION DE L'ICOSAÈDRE SPIRITUEUX

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Simulacron de lune

Focus : La description du moteur de la machine spatiale qui mène le héros vers l'Empire du Soleil.

Seuil : 90

Ka : Lien

Détection : Compétence

Cible : Sim, Nep

Étude : 27

L'Icosaèdre a été décrit en maintes occasions par les Adeptes car il représente un grand atout dans la recherche du Grand Œuvre. Savinien de Cyrano dit : *«Le vase estoit construit exprès à plusieurs angles, et en forme d'icosaèdre, afin que chaque facète estant convexe et concave, ma boule produisit l'effet d'un miroir ardent.»*

Il s'agit en effet d'un cristal énorme, de plus de 40 cm d'arête, dont les 77 facettes captent les couleurs de l'arc en ciel. Sa fabrication très longue réclame que l'on y travaille régulièrement, en répétant la formule pendant 40 jours. C'est sous la lueur de la lune que le capricieux instrument daigne se laisser forger.

L'Icosaèdre a deux emplois. C'est d'abord un alambic d'un modèle spécial, nécessaire pour élaborer les Pierres de Vie des golems. Mais il peut être employé en permanence au sein du laboratoire, car il diffuse une illusion : celle d'un individu diaphane, de taille moyenne, les yeux fous, les cheveux hérissés, dont la silhouette bariolée des sept couleurs rôde dans le laboratoire dès que l'alchimiste s'en absente. Uniquement visible en vision-Ka, cet être se nomme le Spirist Cristallin.

Il se fera un plaisir d'effrayer les intrus par son rire grotesque et les étranges lueurs qu'il allume devant leurs yeux. Il les attaquera aussi en sautant dans leurs rêves et en les torturant durant 40 nuits jusqu'à ce qu'ils s'arrachent le cœur. Enfin, il désintègre l'Orichalque à concurrence de POT 20. Mais l'alchimiste, lui, ne le verra jamais, car dès qu'il rentre dans son laboratoire, le Spirist se volatilise. En échange de ses services, le Spirist absorbe parfois 1d3 points de Ka-lune de l'athanor.



LES MAINS D'OBSIDIENNE DU COMPOST DE PYRITE

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Simulacron de feu

Focus : La dédicace à un inconnu mort de la peste, dont les horribles détails sont ceux du Compost de Pyrite.

Seuil : 60

Ka : 1d6 par Main

Détection : Vision-Ka

Cible : Objet, Soi, Sim

Étude : 8

La formule n'est réalisable que le mardi. Dans l'athanor, l'alchimiste place un gros bloc de minéral opaque, si possible de l'obsidienne. Puis il doit lancer le Sel du Soufre Estrange (ambre de feu) sous l'athanor. La pierre commence à se dissoudre et l'alchimiste plonge les mains dans ce mélange noirâtre, scintillant et grumeleux, nommé le Compost de Pyrite, en clamant la formule.

Aussitôt il sent que la roche en fusion rentre dans son corps à travers les pores de sa peau, et pénètre jusqu'à son système nerveux. A la fin, ses mains sont recouvertes de gants minéraux, en obsidienne, qu'il peut enlever mais ne pourra remettre que le mardi, jusqu'à l'aube du mercredi. S'il oublie de les ôter durant les premières heures du mercredi, l'alchimiste voit ses bras se pétrifier et se craqueler comme le plâtre d'une statue. Si les gants sont ôtés tout de suite, les dommages endurés sont de 1d10 et les bras inutilisables pendant 24 heures.

Ces gants donnent un bonus de dommages de 2d10. Ils permettent aussi d'éteindre n'importe quelle source de lumière rien qu'en passant la main dessus. Ils sont suffisamment résistants pour arrêter une balle de revolver. Enfin, ils peuvent mener une mission autonome une fois par mois. Il faut pour cela les enlever, répéter la formule, puis leur donner un ordre. Les Mains d'Obsidienne vont alors pour une durée d'une heure, se déplacer sur leurs doigts, porter un objet, aller chercher quelque chose...

Les Mains d'Obsidienne peuvent aussi remplacer une main coupée, comme une prothèse qui répond parfaitement au contrôle du système nerveux. Mais dans ce cas il est impossible de les enlever.



LA MIROBOLE OBSÉDANTE À L'HARMONIUM DE JUDÉE

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Simulacron d'air

Focus : Les souvenirs d'un voyageur qui revenait du Sahara où il avait côtoyé un quêteur de l'Atalante fugitive.

Seuil : 80

Ka : 2d10

Détection : Compétence

Cible : Sim, Sel

Étude : 31

Cet artefact a le pouvoir de visualiser et mesurer le Ka-soleil, de le pénétrer pour voler les rêves et les compétences d'un individu. La Mirobole est alimentée par une sorte d'acide bleu et blanc qui ressemble très exactement à la course des nuages dans un ciel estival : l'Harmonium de Judée. Il est produit par distillation à partir d'un sel très spécial que l'on ne trouve que dans les plus profonds déserts : l'Harmoniac, une poudre cristallisée blanche et caustique qui apparaît au bord des oasis. Là où le sable a recouvert une poche d'eau pure et servi de four naturel mais très très lent pour les minéraux, l'alchimiste peut ramasser ce sel et le ramener en son laboratoire. L'Harmoniac est extrêmement précieux car il est issu de la condensation et du filtrage des rayons solaires : il est saturé d'un Ka-soleil brut et pur que l'Adepté prise fort. Avec l'Harmoniac il prépare une distillation dans son alambic et lance la formule : le sel est changé en Harmonium par la transmutation d'air, et cet acide coule goutte à goutte. L'alchimiste le recueille dans une lentille optique (verre de lunette, monocle...) et le laisse sécher trois semaines. La lentille, devenue ainsi la Mirobole Obsédante, peut être montée en lunette, longue-vue, jumelles de théâtre...

Il suffit de regarder dedans en opérant la formule pour que l'on puisse chiffrer sans hésiter le Ka-soleil d'un individu, et donc le cas échéant comprendre qu'il est initié d'une société secrète. La Mirobole permet de voir aussi le Ka-soleil des Selenim, dont la nature viciée est reconnaissable. Ces créatures maudites repèrent la Mirobole mais ne supportent pas sa présence car elle les empêche de s'assouvir. D'autre part, en scrutant un humain durant son sommeil, sept jours durant, la Mirobole Obsédante commence à percer son univers onirique. Chaque nuit l'alchimiste penché sur sa victime regarde défiler les images de rêves, et est capable de régler son simulacron pour y sélectionner les connaissances et les compétences théoriques du personnage. Une fois par semaine, de nuit, il peut ainsi voler 1d10 % de la compétence de son choix. Il doit cependant faire un jet de Khaïba à chaque tentative. C'est ainsi que les alchimistes démasquaient leurs protecteurs, souvent des dignitaires politiques ou des souverains appartenant à des sociétés secrètes, et les rendaient progressivement inoffensifs.

Les golems

Nous n'avons livré jusqu'à présent que deux formules entrant dans la construction d'un golem. En effet, cette technique de fabrication d'une créature qui pourrait à terme servir d'alternative au simulacre des Nephilim reste encore nimbée d'une aura inquiétante et n'est pas divulguée. Ces secrets seront probablement dévoilés dans un ouvrage ultérieur centré sur les golems. Ces formules ne peuvent être apprises que d'un Adepté versé dans cet aspect de la Spagyrie, Trebualf par exemple..



LE CREUSET DE FER DU CONSTRUCT SPIRITUEL

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Golem de feu

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

Seuil : 75

Ka : 2d20

Détection : Compétence

Cible : Spécial

Étude : 24

Cette formule permet à l'alchimiste de construire un moule pour former le corps de son golem de feu. Il doit se procurer 10 kg du fer le plus pur. Ensuite il produit avec son athanor une poudre de feu qu'il projette sur le bloc de fer. Le bloc rouille et prend la forme tordue d'une grande flamme vaguement anthropoïde. Cette opération prend 24 h.

Le Nephilim doit ensuite se coucher dedans pendant 24 h pour imprimer sa marque personnelle au moule. Pendant ce temps il peut utiliser des sortilèges, invocations et formules de feu comme s'il se trouvait dans un Plexus de feu. Il ne peut en revanche pas se déplacer. A la fin de l'opération il peut créer la Pierre de Vérité pour poursuivre son golem de feu.



LA PIERRE DE VÉRITÉ DU GOLEM DE FEU

Cercle : Œuvre au Blanc

Artefact : Golem de feu

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

Seuil : 80

Ka : 4d10

Détection : Compétence

Cible : Spécial

Étude : 50

La Pierre de Vérité permet à l'alchimiste d'implanter une sorte d'intelligence à son golem. Il doit pour cela sacrifier des points de Ka-élément feu sur une pierre précieuse (dans ce cas précis un rubis) et pour chaque point sacrifié, le golem exécutera un ordre simple de type «garde cette pièce», «lave la maison quand je te l'ordonne», «brûle tous les humains qui te touchent» etc. Les ordres implantés doivent tenir en une phrase courte comprenant un sujet, un verbe, un C.O.D. et au maximum une subordonnée. Cette Pierre doit être enchassée dans le front du golem. Mais le travail du spagyriste créateur de golem n'est pas terminé. Il doit se mettre en quête des formules complétant son œuvre...





CRÉATION DE FORMULES

Modification de formules

Le formulaire du Grand Œuvre ne se limite pas à des opérations existantes. Il inaugure aussi la possibilité de modifier les formules des autres cercles, et d'en créer d'autres, personnelles et originales.

Après le travail fondateur des Adeptes du Glorieux Alliage, d'autres quêteurs du Secret des Secrets ont apporté leur pierre à l'édifice hermétique, et ont suivi les préceptes alchimiques pour inventer des formules. Parvenu au Grand Œuvre, alors qu'il aperçoit la synthèse et l'aboutissement de tout ce chemin parcouru, l'alchimiste se sent en droit de participer lui aussi à l'élaboration d'un formulaire. Le Nephilim qui entreprend l'exploration du 3e cercle, non seulement peut, mais doit créer ses propres formules pour manifester sa vision de l'Œuvre alchimique et pour préparer son Agartha. Tout d'abord il peut modifier à sa guise les formules d'Œuvre au Noir et d'Œuvre au Blanc qu'il connaît déjà. C'est grâce à sa profonde connaissance des Processus qu'il parvient à en changer progressivement les caractéristiques. Ainsi il peut décider d'étendre la portée et la durée, de changer de support ou de cible, puis surtout de transformer les effets. Tous les paramètres et effets sont ainsi modifiables, mais un seul à la fois. Seule restriction : il ne peut le faire que sur les formules de la Substance qui reflète la *Materia* qu'il a actuellement choisie. Par exemple s'il explore l'Escarboucle avec Atalante, il ne peut modifier que des formules d'Escarboucle, à base de poudres.

Le jour de l'élément de la formule, l'alchimiste doit placer la Substance de la formule choisie dans le construct adapté. Puis il transmet de la puissance magique de l'athanor dans la Substance. Il lui en coûte 1 point de Ka de l'athanor, qui est définitivement ôté du construct, mais aussitôt incorporé à la Substance. Désormais la formule est améliorée selon la volonté de l'alchimiste. L'intérêt est que le Nephilim expérimente ainsi la souplesse de la discipline alchimique qui était restée jusque là très rigoureuse. Il va pouvoir passer de la modification à la création pure.

Création de formules

L'élaboration des formules n'est pas simple, loin s'en faut. Outre la méthode que nous allons décrire, ce travail ne peut être accompli que sous la houlette d'un Adepté du Glorieux Alliage. Le Nephilim aura soin de lui demander conseil pour ne pas commettre d'erreur fatale dans l'approche de la matière et le maniement des Substances. Les formules devront ensuite être testées pour devenir plus facile à pratiquer. Au début elles sont considérées comme appartenant au Grand Œuvre, bien qu'elles soient peu puissantes (jet de transmutation : $Ka \times 1$). Puis avec le temps ce multi-

plicateur baissera pour que la formule prenne place dans le 2^e cercle (Ka x 2) ou même le 1^{er} si c'est une Escarboucle simple (Ka x 3).

La création se fait en quatre temps. En premier lieu, l'alchimiste doit étudier la matière à laquelle il veut appliquer une formule, afin de percevoir et de comprendre son Ka. Ensuite, il doit réveiller cette énergie latente, afin de la rendre manipulable à son profit. Puis il entreprend d'insuffler un Processus à ce Ka, pour qu'il agisse selon l'objectif qu'il lui donne. Alors, enfin, l'alchimiste pourra effectuer la transmutation initiale pour rendre la Substance opérationnelle.

Étudier la matière

Le travail alchimique relève de la compréhension de la matière, que l'on cotoie comme un jardinier parle à son champ ou un médecin se penche sur son patient : avec humilité, saine curiosité, attention amicale... Le point de départ de la création d'une formule est donc une matière dont on devra tirer la Substance, au propre et au figuré. C'est à partir de cette matière que l'alchimiste imagine les effets de sa formule. Il peut s'agir de n'importe quoi, appartenant de préférence au lexique alchimique : charbon, ambre, métaux précieux, gemmes, fourrure, soieries, éléments végétaux, substance organique (sang, larmes...) etc.

L'alchimiste choisit cette matière selon son goût, de préférence liée matériellement ou symboliquement à son élément dominant. Il lui est demandé de devenir familier de cet échantillon et d'en explorer les ressources. Cela peut se faire de façon érudite (s'informer sur ses origines naturelles, historiques, les œuvres artistiques qui le mettent en valeur) ou pratique (s'en servir sans cesse, s'entourer de choses fabriquées avec, vivre dans un milieu qui en est riche)...

Réveiller le Ka

Au terme de cette période, dont la durée et la réussite sont à apprécier par le MJ, le Nephilim devra étudier la matière sur le plan magique, en opérant des visions-Ka régulières pour apercevoir le Ka qu'elle contient. Le MJ définit en accord avec l'alchimiste quel champ magique est potentiellement présent à l'intérieur, selon des critères analogiques : quelles significations métaphoriques et élémentaires évoque cette matière pour le Nephilim ? Il a dû y penser au moment de la choisir, mais il peut avoir recours à des sources occultes (le «*Dictionnaire des symboles*» sera parfait).

A présent le principal est de ressusciter ce Ka latent avec son propre Ka pour pouvoir réaliser des transmutations. Cette intervention est délicate car le Ka «mort» est instable, virtuellement incontrôlable. Pour effectuer la résurrection, l'alchimiste doit attendre un moment propice (un bonus du jour sur le Ka de la matière). Alors il fait un jet sur son Ka-élément de Nephilim correspondant à celui de la matière, avec un multiplicateur de



L'OPÉRATION DU SOLEIL

Le Grand Œuvre a offert à l'alchimiste la contemplation des éthers, et bientôt leur manipulation dans le but de créer un nouveau monde. Mais l'influence des éthers ne se réduit pas à la purification de la matière, elle permet aussi l'illumination du Nephilim. Car le sens de l'Alchimie a toujours été intimement lié à la quête des immortels cherchant à libérer leur pentacle d'une prison ancestrale : le simulacre. Comme dans toute science occulte, la maîtrise du troisième cercle est l'un des critères de l'Agartha.

Pour cela l'alchimiste sublime son métamorphe, pulvérise ses attaches humaines pour redevenir complètement, définitivement subtil. Selon la doctrine alchimique, l'Agarthien est cette créature immortelle qui accomplit le Grand Œuvre sur lui-même, qui transmute son pentacle. C'est donc ainsi que les alchimistes conçoivent et gagnent l'Agartha : ce qu'ils nomment le Secret des Secrets, le Roi, l'Or des Sages, c'est le soleil. Le Grand Œuvre est donc aussi l'achèvement du Sentier d'Or. Ils y parviennent parce que tout leur labeur les a conduits vers la découverte des éthers, qui firent le soleil avant les autres astres qui l'entourent. Or «ce qui est en bas est comme ce qui est en haut», le soleil n'est pas seulement un astre au ciel, c'est le cœur du pentacle Nephilim lorsqu'il est prêt à accéder à l'Agartha.

Cela se produit lorsque le Nephilim a intégré le Grand Œuvre (90 % dans le troisième cercle). L'Adepté doit retrouver les restes ou les cendres de tous ses simulacres passés, et les déposer dans son athanor. S'il ne peut récupérer les corps il ramènera une poignée de sable du lieu où il trouva la mort, ou l'arme qui l'a tué... Le symbole peut remplacer l'objet. Puis il dressera le bûcher de ses vies antérieures en désintégrant leurs traces par un feu purificateur (l'usage du Sel du Soufre Etrange est recommandé). Son devoir accompli il n'aura plus qu'à attendre.

Le plus beau de cette sublimation est la douceur de sa venue. L'opération a lieu naturellement, avec une simplicité et une spontanéité qui surprend totalement l'alchimiste qui a tant travaillé dans son laboratoire. Comme un fruit qui aurait mûri durant mille ans, supportant les intempéries, manquant cent fois d'être arraché à l'arbre nourricier. Un beau matin, le Nephilim se sent submergé par une vague de félicité, son pentacle est illuminé par quelque chose qui ressemble à la grâce, à la sainteté. La juste récompense. Pour la première fois, le Nephilim se sent allégé d'un fardeau de servitude que représentaient ses vies antérieures, ainsi que les sciences occultes, leurs focus indéchiffrables, leurs formules complexes, leur lourd appareillage... Une force nouvelle l'inspire et lui donne le droit de devenir un Supérieur Inconnu.

«L'Opération du Soleil est complète».

La transmutation du pentacle a deux effets : le Corps sublimé et l'Entrée à l'Assemblée.

Le Corps sublimé

L'alchimiste bénéficie d'un métamorphe sublimé. Il peut manifester de nouveaux Corps liés aux Materiae. Son aspect exprime extérieurement sa transmutation et ses nouvelles aptitudes. La transformation est indépendante du métamorphe normal, et se superpose à lui, mais pour une durée très limitée. De plus l'Adepté transmuté peut décider de transformer seulement une partie de son être. Le Nephilim a le droit d'adopter un aspect du Corps sublimé quand il a terminé l'exploration d'une Materia. Il aura les cinq Corps quand il aura achevé l'étude des cinq Materiae avec les Adeptes du Glorieux Alliage. Mais les Corps obtenus ne pourront être manifestés que lorsqu'il aura atteint les 90 %. A partir de là les Corps restants se manifesteront immédiatement dès leur obtention.

Pour activer un Corps sublimé il faut projeter la Materia sur soi, réussir un jet en Ka x 1 et un jet dans la compétence Grand Œuvre. On ne peut manifester qu'un seul Corps (ou partie du Corps) à la fois. L'aspect dure sept minutes.

Escarboucle : Corps pulvérulent

Le Nephilim peut se changer en une silhouette poudreuse de la couleur de son Ka dominant, et se laisser traverser par n'importe quel objet solide sans dommages. Il peut se glisser dans un trou de serrure, passer sous une porte, étouffer quelqu'un en mettant la main pulvérulente dans sa bouche... Mais il est très sensible à l'eau et au vent qui peuvent le dissoudre et le disperser. Ces éléments ont un POT de virulence qui peut dépasser 20 (rafale de vent de 100 km/h, jet d'eau pulsé) qui s'oppose au POT de résistance du Corps égal au Ka du Nephilim. Les dommages sont calculés en conséquences, et indiquent aussi, en heures, la difficulté du Corps à retrouver son intégrité.

Cinabre : Corps liquide

Le Nephilim peut se changer en une créature liquide de la couleur de son Ka dominant, et se laisser traverser par n'importe quel objet solide sans dommages. Il peut s'introduire dans des interstices, se laisser couler le long d'un mur... Mais il est très sensible au vent, au feu et à la terre meuble qui peuvent le disperser, l'évaporer et l'absorber, ainsi qu'à l'électricité. Leur POT peut dépasser 20 (rafale de vent de 100 km/h, incendie, avalanche de terre) selon les mêmes règles que ci-dessus.

Alkaest : Corps éthéral

Le Nephilim peut se changer en une créature aérienne de la couleur de son Ka dominant, et se laisser traverser par n'importe quel objet solide sans dommages. Il peut se laisser porter par les courants d'air chaud, passer dans

des interstices infimes... Mais il est très sensible au feu et à la terre qui peuvent le consumer et l'enfermer pour qu'il se raréfie. Leur POT peut dépasser 20 (incendie, éboulement) selon les mêmes règles que ci-dessus.

Chrysoppée : Corps métallique

Le Nephilim peut se changer en une créature métallique de la couleur de son Ka dominant, et résister à n'importe quel choc sans dommages. Il peut devenir liquide comme du mercure et prendre n'importe quelle forme avant de durcir. Le procédé demande en tout 15 actions. Mais il est très sensible au froid et au feu qui peuvent le casser et le liquéfier, ainsi qu'à l'électricité. Leur POT peut dépasser 20 selon les mêmes règles que ci-dessus.

Androgyne : Corps adamantin

Le Nephilim peut se changer en une créature de diamant de la couleur de son Ka dominant, et résister à n'importe quel choc sans dommages. Il peut briser n'importe quel obstacle, et il reflète aussi les rêves d'un individu, sans pouvoir s'en empêcher. La seule chose qui peut le détruire est justement la puissance de ce rêve : plus il est grand, beau, impossible, d'une force émotionnelle bouleversante, plus le Corps adamantin risque d'exploser. Attribuer un POT au rêve et appliquer les mêmes règles que ci-dessus.

L'Entrée à l'Assemblée

L'Adepté appartient à l'Assemblée, la Turba Philosophorum. Il est capable de se rendre dans l'Amphithéâtre de l'Eternelle Sapience, de rejoindre ses membres éminents et de les côtoyer comme ses pairs. On lui confie la charge de devenir le maître d'un alchimiste qui pénètre dans l'Œuvre au Blanc. Il est invité à rendre visite à son Adepté du Glorieux Alliage de prédilection en son domaine alchimique pour lui rendre la Clé du Rosaire des Philosophes qui lui fut remise jadis. Enfin, les Adeptes de l'Ancien Temps lui offrent un exemplaire inédit du Livre des Douze Portes, celui qu'il a signé le jour de son admission parmi eux. Il y apprend l'existence d'un autre monde, transmuté par l'effort collectif des Adeptes de l'Ancien Temps. Ce monde, auquel l'alchimiste va pouvoir participer, se nomme Arkhémia.

ARKHEMIA

Le Règne de Saturne changé en Siècle d'Or

Le Livre des Douze Portes contient les paraphes de tous les Adeptes. Il a deux significations majeures : il les lie tous ensemble et leur promet un destin glorieux lorsqu'ils auront atteint l'Agartha. Et ensuite, il donne à l'Adepte le moyen d'accéder à ce destin. Cette promesse, ce destin sont le plus grand secret de l'Alchimie. Le Glorieux Alliage le garde jalousement, unissant ses forces pour le protéger et ne le dévoile qu'aux Adeptes qui ont fini le Grand Œuvre après avoir signé le Livre des Douze Portes. Il est très clair que la somme des puissances déployées pour préserver ce secret suffit à dissuader quiconque de déroger à la règle. D'abord parce que les Adeptes qui s'y risqueraient ne pourraient plus en jouir. Ensuite parce que le fautif encourrerait la colère des Agarthiens et serait exécuté dans la minute.

Le Livre des Douze Portes dévoile l'existence d'un autre monde, une nouvelle terre à part entière, que les Adeptes Agarthiens ont commencé à imaginer et à fabriquer. Ils ont employé les pouvoirs que la Materia Prima dans sa totalité mettait à leur disposition, pour conjuguer les Processus dans le but de créer et gouverner un monde. Cet univers est matériel, car c'est l'aboutissement de la perspective alchimique : il s'agit de réveiller le Ka à l'échelle de l'univers, et pour les Adeptes de devenir les hérauts d'une résurrection massive, tirée de la matière brute et commune, pour en faire un continent alchimique, absolument noble et régénéré.

Ce monde se nomme Arkhémia.

Le soleil, issu des éthers, illumine le pentacle des alchimistes Agarthiens et éclaire désormais ce nouveau monde. Il ne s'agit pas d'un souvenir de l'Atlantide, ou d'un fantôme religieux rendu visible, mais la construction concrète d'un Eden grâce aux techniques de transmutation testées sur notre monde déchu. Cette terre et son atmosphère gardent les potentialités magiques de leur sœur aînée, et peut donc accueillir les Akasha des mages et les Royaumes des kabbalistes. Ce qui est nouveau c'est le support matériel de toute cette architecture ésotérique. Arkhémia est accessible pour les alchimistes Agarthiens, en premier lieu, puis plus tard pour les autres Supérieurs Inconnus. De plus les alchimistes sont en mesure d'y effectuer les formules du Grand œuvre, dont certaines sont directement destinées à élaborer Arkhémia (pour les peupler de nouvelles créatures vivantes, y organiser des climats inédits etc.).

Le Microcosme ou la Fin du Règne de Saturne

Mais avant de rejoindre ses frères en ce monde transmuté, le Nephilim doit en élaborer une version réduite, façonner une portion de matière comme s'il devait y vivre, à partir de sa conception de l'Atlantide et de l'Agartha. L'Adepté se fait l'humble artisan d'un univers à inventer, il se fait démiurge à une échelle microscopique.

Le Microcosme est en effet une sorte de minuscule pays, une île lilliputienne qui pourrait tenir dans une boîte ou une bouteille. Il prend naissance dans les irrégularités de la matière, comme la surface la plus lisse qui se transforme sous la lentille grossissante en un monde extraterrestre de crevasses et de montagnes insensées. Pour cultiver ce petit univers, l'Adepté utilise son athanor.

Pour l'occasion, l'athanor change complètement de statut. Il pourra certes servir à fabriquer des poudres, mais cet usage ne revêt plus beaucoup d'importance pour un Adepté qui s'apprête à devenir Agarthien. L'athanor qui fut durant des siècles le réceptacle de la sagesse du Nephilim pour l'aider dans la maîtrise de la matière, reste son auxiliaire mais d'une manière toute différente : il devient une sorte de fenêtre sur le monde d'Arkhémià, une minuscule trappe par laquelle on aperçoit la réalité de cet univers alchimique. L'Adepté s'en servira pour entreposer son Microcosme et le faire prospérer à la lumière du soleil royal d'Arkhémià.

L'Adepté choisit pour cela sa matière fétiche, la plus importante, la plus belle, celle qui représente le mieux ses espoirs de futur Agarthien, et en place un morceau dans, sur ou sous l'athanor. Il lit alors son propre nom sur le Livre des Douze Portes.

Aussitôt il est téléporté dans l'athanor, et se retrouve sur la matière choisie à une taille microscopique. Il y découvre alors les énergies alchimiques qu'il a appris à maîtriser et connaître au cours des cercles passés. Mais seulement maintenant il est à la même taille qu'elles et va devoir les convertir pour en faire son Microcosme : il va utiliser ce Ka fossile pour bâtir un univers merveilleux peuplé de dragons et de salamandres modelés dans le Ka réveillé, de palais et de tombeaux édifiés dans la matière brute...

Chaque création lui coûte 1 point de Ka de l'athanor. Il sera vite vidé, mais qu'importe ? C'est la dernière utilité de l'athanor que de permettre la mutation de la matière selon les désirs de son maître. L'Adepté est libre de sortir et de rentrer dans son Microcosme quand il le souhaite, en faisant un jet sur Ka x 1 et un jet sur le Grand Œuvre. Il doit l'avoir tout près de lui pour y pénétrer. Si l'athanor et la matière sont détruite, le Microcosme disparaît avec eux. Mais les créatures qui l'habitent se défendront contre l'agresseur... à taille humaine !

Lorsque ce Microcosme sera terminé et l'athanor vide de champs magiques, l'Adepté en sortira et pourra emporter son œuvre avec lui, dans sa poche, en médaillon...

C'est alors qu'il prend conscience que quelque chose a changé. C'est dans l'air qu'il respire, dans l'eau qu'il goûte, dans tous les éléments enfin. La déchéance ne le touche plus, il se sent libre de sortir de son simulacre et l'Orichalque ne l'affecte plus. Pour lui, le Règne de Saturne a pris fin.

Le Macrocosme ou le Siècle d'Or

Tout a commencé lorsque le Nephilim a signé le Livre des Douze Portes. Il s'est ainsi engagé à se rendre en Arkhémia. Il a fabriqué son Microcosme, et a perçu ce que pouvait représenter la création d'un monde. Ce faisant il a régénéré son environnement, s'est libéré du simulacre et de l'Orichalque.

Maintenant il lui reste à trouver l'une de ces Douze Portes. Période d'errance pendant laquelle nul indice ne lui sera donné, ni par l'entretien de ses pairs, l'audience demandée au Glorieux Alliage, la lecture du Livre, l'emploi de ses compétences... Comment rentrer en Arkhémia ? Comment passer le seuil qui lui permettra de devenir Agarthien ? Qu'est-ce que les Douze Portes ?

L'Arkhémia... L'Agartha... C'est une autre histoire...



TERRA

177



TERRA

INDEX



De Occulta Magica

30659

disc

Handwritten text in a complex, calligraphic script, possibly a form of Kabbalah or magical notation, including symbols like 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q', 'R', 'S', 'T', 'U', 'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z' and various geometric and alchemical symbols.



Index des formules d'Œuvre au Noir

Format : Nom de la formule / Ka-élément / Seuil	Page
Bain-Marie Suffocatoire de Thétis / Eau / 10	62
Baiser de l'Impératrice Aimante / Lune / 80	64
Calcination des Porteurs de Fléau / Eau / 50	41
Calcination du Blason Philosophal / Air / 60	64
Calcination du Feu Secret / Feu / 50	71
Calcination Funéraire des Couronnes de Perséphone / Lune / 50	54
Calcination Miroitante du Mercure d'Érudition / Air / 40	38
Calcination Oculaire des Cendres d'Émeraude / Lune / 50	60
Cibation des Marches de l'Étoile de Mer / Eau / 20	45
Combustion des Petits Particuliers / Feu / 20	67
Congélation de la G / Terre / 40	74
Congélation de la Pierre Vive / Terre / 30	70
Crachat de la Lune Rouge / Lune / 70	68
Cuisson Spectrale du Composant Perdu / Lune / 70	42
Désintégration de l'Autel du Golem / Terre / 60	56
Désintégration de l'Huile des Profondeurs Saturnales / Feu / 80	37
Désintégration de la Crypte Cristalline / Air / 50	46
Désintégration du Fils du Cèdre / Terre / 60	52
Désintégration du Séjour du Dormeur du Terreau / Terre / 60	48
Détonation Foudroyante des Écuries de Jupiter / Feu / 20	45
Dispersion des Scories de l'Humus / Terre / 70	62
Dissolution du Sel Double / Eau / 30	70
Dissolvant d'Air / Terre ou Lune / 50	40
Dissolvant d'Eau / Terre ou Feu / 60	52
Dissolvant de Feu / Lune ou Eau / 60	48

Dissolvant de Lune / Feu ou Air / 80	44
Dissolvant de Terre / Eau ou Air / 50	36
Double Réduction de l'Émeraude / Eau / 60	74
Évaporation des Fondations du Château Adamique / Air / 20	57
Évaporation du Charbon Nocturne / Air / 30	49
Extinction des Hérauts Stellaires / Feu / 40	63
Gaz de la Coction de l'Œuf / Air / 50	67
Homme Double Igné / Feu / 90	75
Incinération de l'Ancestre Souverain / Feu / 70	41
Infiltration du Bain sous la Crux / Feu / 10	59
Larme de la Lune Bleue / Lune / 50	72
Liquéfaction des Atours du Souffleur / Eau / 50	58
Liquéfaction des Prétendants au Flambeau / Eau / 60	66
Morsure des Crocs Solaires / Feu / 30	53
Noircissement des Éléments Primordiaux / Terre / 70	44
Noircissement des Sept Murs Nuancés / Air / 30	71
Obsèques du Chambellan du Palais d'Hermès / Air / 30	53
Purification Saphirique du Débat des Anges / Air / 80	76
Putréfaction de l'Aile de Corbeau / Lune / 90	50
Réduction de l'Œuf d'Azoth / Terre / 60	66
Réduction des Esprits Ignés / Eau / 30	49
Réduction du Prince Enseveli / Terre / 30	40
Refroidissement des Neiges Éternelles du Séjour d'Hermès / Lune / 70	38
Transformation de la Griffes Noire / Lune / 60	77
Voile Noire du Navire de Thésée / Eau / 40 /	36

Index des formules d'Œuvre au Blanc

Format : Nom / Substance et Ka-élément / Seuil	Page
Absorption de l'Orage Nomade / Poudre de terre / 50	84
Absorption Lazarienne du Baiser au Lépreux / Liqueur de terre / 60	97
Cercle Évanescent du Chaudron de Bronze / Métal de feu / 50	112
Consécration Marine du Dauphin / Liqueur d'eau / 60	102
Consommation des Gueules de Sable / Métal de feu / 20	110
Cristallisation Angélique d'Icare / Liqueur d'air / 80	105
Cristallisation du Cercueil de Verre / Liqueur d'air / 70	99
Cuisson du Nitrate Fermenté / Liqueur de feu / 30	98
Décomposition Évangélique de l'Élu / Poudre de lune / 50	94
Dévoration du Lichen Grouillant / Ambre de lune / 50	153
Dilatation de la Pupille Limpide / Vapeur d'eau / 20	143
Diplôme de Maistre des Ondes / Métal d'eau / 90	150
Diplôme du Maistre des Nues / Métal d'air / 60 /	145
Dislocation des Horizons d'Enluminure / Vapeur de terre / 30	129
Dislocation des Mains des Amantes d'Antan / Métal de terre / 30	108
Dissolution des Rumeurs Éthérées / Métal d'air / 40	110
Eau de Vie du Métal Ensommeillé / Poudre d'eau / 40	166
Ébullition du Secret Abyssal / Vapeur de lune / 70	124
Ébullition du Vaisseau Fugitif / Poudre d'air / 30	93
Éclosion de la Trame Arachnéenne / Ambre de lune / 80	157
Élection du Roi de Dorure / Métal de feu / 10	117
Émission des Bestes Métallifères / Métal de terre / 40	115
Empreinte du Lézard Héraldique / Ambre de terre / 30	136
Envol de l'Aigle Anthracite / Ambre de terre / 80	140
Érection des Passerelles Élémentaires / Ambre d'eau / 40	158
Évaporation des Humeurs Antiques / Vapeur de terre / 60	120
Évaporation des Scories Spirites / Vapeur d'air / 60	123
Exaltation de l'Épervier de Braise / Vapeur de feu / 30	122
Exhalaison de l'Odeur de Sainteté / Vapeur d'eau / 60	130
Explosion de l'Œil de la Salamandre / Ambre de feu / 70	137
Floraison des Ronces de Quartz / Poudre de terre / 20	90
Fluidification Aqueuse de la Membrane / Poudre d'eau / 80	91
Fugue Transmatérielle du Voleur de Lune / Métal de lune / 80	111
Fusion des Ambassadeurs Léonins / Métal d'eau / 60	116
Intuition des Effluves Passionnels / Vapeur de feu / 20	131
Irruption de la Fontaine Originelle / Ambre d'eau / 20	146
Larme de la Princesse Chagrine / Liqueur de lune / 10	100

Larmes Fatales de l'Égérie Bohémienne / Poudre de feu / 50	86
Métamorphose de l'Animalcule Incendié / Liqueur de feu / 80	104
Moisson d'Étoiles d'Argent / Ambre d'eau / 40	136
Mutation du Chien de l'Enfer / Poudre de lune / 50	168
Mutation Labiale de l'Art de Musique / Liqueur d'eau / 20	97
Mystification de l'Ardente Nuit / Métal de feu / 50	144
Navigateur des Lions Écarlates / Métal de lune / 70	151
Noces Chymiques de l'Androgyne / Poudre de terre / 60	165
Oblitération de l'Emblème Charitable / Vapeur de lune / 40	133
Onction du Saint Crème de l'Ombilic Chloryque / Métal d'eau / 50	109
Perle de la Teinture Linguale / Ambre d'eau / 70	159
Précipitation des Éclats Aurifères / Vapeur de terre / 60	128
Projection de l'Arsenic Sépulcral / Métal de lune / 60	117
Pulvérisation Baveuse du Dragon de Suif / Liqueur d'eau / 40	148
Purification de l'Eau Seline / Poudre de lune / 80	165
Purification des Démons Métalliques / Poudre d'eau / 80	85
Purification Ingestive du Jardin des Roses / Liqueur de terre / 50	96
Récolte de la Rosée du Matin / Liqueur de terre / 90	102
Répansion de la Pierre Moussue / Ambre de terre / 30	156
Résurrection de la Dépouille du Lycaon d'Apollon / Liqueur de terre / 60	103
Résurrection du Souverain en Gloire / Ambre d'air / 70	161
Révélation des Teintures Triples / Vapeur d'air / 70	149
Révélation du Langage des Oiseaux / Vapeur d'air / 30	132
Rumeurs Ammoniaques de l'Envieux / Vapeur de lune / 30	125
Sanglot de l'Astre d'Isis / Liqueur de lune / 10	145
Sanguine Solution de Rubis / Ambre de lune / 20	139
Sel du Soufre Estrange / Ambre de feu / 50	160
Séparation Sommaire du Crucifié / Poudre de feu / 40	92
Signe Adamantique de la Résurrection de la Rose / Poudre de terre / 10	166
Solution des Grouillants à Carapace / Liqueur de lune / 60	106
Sublimation de l'Œil de Tar / Poudre d'air / 90	164
Sublimation de l'Or Potable / Poudre de feu / 10	164
Sublimation des Stellaires de l'autre Graal / Vapeur d'eau / 70	121
Sublimation Éolienne du Maistre Astral / Poudre d'air / 90	88
Sublimation Féline au Lait d'Afrique / Liqueur de terre / 60	142
Sublimation Mystique de la Déesse Voilée / Poudre de lune / 70	87
Tissage des Violents Zéphyrus / Ambre d'air / 50	138
Transmission des Croiseurs Forestiers / Métal de terre / 30	114
Transmutation du Fauve d'Orfèvrerie / Liqueur de feu / 70	152
Vaisseau de l'Androgyne Sacré / Poudre d'eau / 65	167
Verbe Indélétable des Beaux Clercs / Métal d'air / 20	118

Index des formules du Grand Secret

Format : Nom / Substance et Ka-élément / Seuil	Page
Baiser hermétique du Judas minéral / Métal de terre / 60	192
Céleste emblème des spetièmes cieux / Liqueur d'air / 30	181
Consomption crépusculaire du jugement / Poudre de feu / 80	177
Dissolution des esprits lourds d'Alcoolia / Métal de terre / 70	190
Fermentation des grumeaux du brouet tellurique / Métal de terre / 50	191
Infusion spectrale du minuit d'Occident / Vapeur d'eau / 20	185
Liquéfaction métabolique des compagnons de voyage / Liqueur de terre / 50	180
Nef optique aux lucides étendards / Vapeur d'air / 10	186
Or du millième matin / Ambre de feu ou de terre / 30	196
Portail nébuleux d'années-lumières / Vapeur de lune / 50	184

Index des Artefacts

Format : Nom / Artefact et Ka-élément / Seuil	Page
Azoth, l'épée philosophale de Paracelse / Automaton d'air / 80	212
Bast du blason serti / Automaton de feu / 60	211
Calebasse enzymique de digestion / Construct de feu / 80	208
Coagulation limpide de la cornue / Construct d'eau / 80	207
Cœur rubis de résonance millénaire / Simulacron de terre / 100	213
Creuset de fer du construct spirituel / Golem de feu / 75	219
Cristallisation de l'icosaèdre spiritueux / Simulacron de lune / 90	216
Divin régule de Spagyrie / Construct d'air / 90	210
Éclosion du vaisseau de cristal / Automaton d'eau / 50	214
Globules concaves des deux lunes / Automaton de lune / 70	215
Mains d'obsidienne du compost de pyrite / Simulacron de feu / 60	217
Mérelle carbonique de Saint-Jacques / Construct de terre / 60	206
Mirobole obsédante à l'harmonium de Judée / Simulacron d'air / 80	218
Miroir de la mer hermétique / Construct de lune / 70	209
Pierre de vérité du Golem de feu / Golem de feu / 80	220

TABLE DE L'ADEPTE

Voie	Construct	Substance	Processus	Œuvre	Alliage
Brève	Athamor	Poudre	Escarboucle	Pierre Philosophale	Atalante
Sèche	Creuset	Métal	Chrysoppée	Mercuré des Philosophes	Lion vert
Sèche	Creuset	Ambre	Androgyné	Œuf Alchimique	Rebis
Humide	Alambic	Liqueur	Cinabre	Elixir de Longue Vie	Esmeralda
Humide	Alambic	Vapeur	Alkaest	Spiritus Mundi	Hermès

Depuis la chute de l'Atlantide, les Nephilim dispersés aux quatre coins de la planète n'ont cessé d'œuvrer pour retrouver leur puissance et leur identité.

Alors qu'ils ne faisaient qu'un avec les champs magiques, les Déchus doivent maintenant composer avec leurs hôtes humains tellement limités. Depuis des millénaires, les Fils des Éthers ont ainsi développé les sciences occultes qui pourront leur ouvrir les portes de l'Agartha...

Grâce à ce tome consacré à la deuxième science occulte, découvrez les mystères labyrinthiques et mystiques de l'Arbre de Vie, symbole des symboles, vérité ultime, découverte durant l'Incident Jésus. Suivez les enseignements de Siméon Bar Yokkaï et apprenez à maîtriser les créatures magiques, comme Ceux qui frappent les Scorpions ou les Esprits aux mille bras de la Forêt des Ombres. Découvrez les terribles invocations du troisième cercle, comme Kamael le Démon des Destructures, Prince des Seraphim.

Apprenez à voyager dans les cinq mondes de Kabbale. Les Clefs d'argent vous ouvriront les portes de Sohar, le monde lumineux ; de Pachad, le monde de l'Apocalypse ; de Zakaï, le monde pur ; de Meborack, le monde de l'équilibre et d'Aresh, le monde de la fureur. Une cartographie symbolique détaille les lieux magiques de chacun de ces mondes. Les Périples Nephilim à travers les colonnes de basalte ou les tours d'ivoire tilfiridiennes mèneront peut-être l'ensemble des Déchus vers le temple de la sagesse intérieure : l'Agartha. Car telle est la Kabbale. Mystique et religieuse, elle se doit d'unir tous les Nephilim.

La Kabbale est le troisième tome de la série consacrée aux sciences occultes des Nephilim. Organisé d'une manière claire, facile à consulter, ce livre-source est la référence idéale pour permettre aux joueurs de Nephilim de tirer pleinement partie de la force mystique de la Kabbale.



Nephilim est une marque déposée par MultiSim

ISBN 2-909934-26-8

Prix 126 FF

