

---

# *Alchimie Occidentale*

---

---

## *L'Œuvre au Noir*

---

---

### **APPRENTI**

---

#### Le chemin du Petit Poucet

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : feuille de marronnier, une crotte d'éléphant, un petit caillou, écorce de chêne

Les pas d'une cible qui a marché dans cette substance deviendront extrêmement visibles, laissant des marques sur tous les supports, tant qu'elle n'aura pas changé de chaussure.

---

#### **La colle universelle**

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : colle à bois, soudure, clou, ficelle, pansement, un coup de marteau sur un doigt

Cette colle répare tous les objets normaux cassés de façon permanente.

---

#### **La Manne**

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : noisette, cacao, graisse de bœuf, poil de glouton ou de blaireau

Malgré sa petite taille, cette pâte à tartiner nourrit 5 personnes, qui ont l'impression d'avoir bien mangé, et ont reçu toutes les calories nécessaires. Attention, les femmes semblent rapidement devenir dépendantes envers cette pâte.

### **L'ambre boueuse**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : argile, vase, bronze, larmes et poils de taupe

Jetée sur une surface de terre, l'ambre s'enfonce dedans, et une zone de 3m de diamètre se transforme en boue sur 30cm de profondeur.

### **La poudre du petit enfer**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : une journée

**Ingrédients** : phosphore, basalte, cendre, salpêtre, soufre, realgar

Quand cette poudre est versée dans un feu, celui-ci se met à brûler plus intensément (il double de volume), et à changer de couleur (du vert au violet), projetant des escarbilles enflammées un peu partout.

### **Le souffle indolore du dragon**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : aluminium, cuivre, caoutchouc ou boyau, poudre de diamant, platine

Lorsque ce métal en heurte un autre, il explose avec un crissement désagréable. Par la suite, le métal ciblé devient aussi tendre que de l'étain, et facile à tordre.

### **La pierre à aiguiser du héros**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : sang de lion, poils de taureau, poudre de diamant, rubis

Cette pierre à aiguiser affute définitivement une arme tranchante, augmentant ses dégâts de 1. Plutôt dangereux à tenter sur une épée déjà magique.

### L'Ordre du Chaos

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : plumes d'autruche, poil de raton laveur, haricots secs, billes d'acier numérotées jusqu'à 13, platine, plomb, quartz, baguette d'if

Cette baguette de métal doit être pointée sur une pièce en désordre, qu'elle range instantanément, et qu'elle nettoie. L'effet est permanent, jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau dérangée par quelqu'un.

### L'huile de sésame

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent, 10 utilisations

**Ingrédients** : huile de palme, graisse de poisson, des graines de sésame, le passe-partout d'un concierge

Un passe-partout oint de cette liqueur facilite grandement les efforts d'un cambrioleur (+3 aux jets de crochetage). L'effet cesse au bout de 10 utilisations.

### Le Calme avant la tempête

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : conque, gros sel, algues, morceau de bateau, mercure, sable, pluie d'un cyclone tropical

Cet onguent protège une embarcation ou un nageur de la fureur de l'océan, dont les vagues se calment aussitôt autour de lui.

### L'huile de précision

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : plume d'oie, œil d'aigle, bois précieux, sang de chevreuil ou d'une bête chassée à l'arme de trait

Cet onguent accroît les chances de toucher d'une flèche ou d'une balle (+3 pour toucher).

### **L'onguent de protection contre le feu**

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : écorce de chêne liège, neige, écailles de poisson, lait d'ânesse

Cet onguent doit être enduit sur un objet, qui accorde à celui qui le porte une certaine résistance au feu. Les dégâts dus au feu et à la chaleur sont réduits de 3.

### **La Mort des mauvaises odeurs**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : racines de thym, feuille de mente, savon, plomb, fleur de lys, odeur de vieille chaussette (ou de tout autre sous vêtement puant)

Ce nuage vert semble s'étendre sur une zone de 9m cube, avant de disparaître. Dans cette zone, l'air est soudainement épuré, et débarrassé de toutes les toxines et mauvaises odeurs.

### **Le Nord infallible**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : magnétite, pistil de rose, morceau de carte géographique, plume d'alouette

Ce gaz doit être enfermé dans un récipient en verre où se trouve un morceau de métal. Il accroît la compétence orientation de celui qui le tient de 3.

### **La Vapeur de l'allègement**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : plume de moineau, poireau, souffle de vent, baguette de bronze brisée

Ce nuage entre dans une baguette de bronze. Lorsqu'elle est brisée au dessus d'un objet, pas plus grand qu'un homme, ce dernier devient léger comme une plume.

## La Brume nébuleuse

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : coton, tabac, plume de cygne, cheveux de nouveau né

Cette vapeur entoure un objet ou une cible, et rend ses contours imprécis, brumeux. Il est alors plus difficile de la toucher (malus de 3).

## La Part des ténèbres

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : encre de seiche, morceau de tissu noir, aile de chauve-souris, éclipse lunaire

Ce nuage gris éteint toutes les lampes et les feux, quelle que soit leur origine, pendant une journée. Ce nuage n'a aucun effet sur les lumières d'origine magique ou le soleil.

## Essence de Cagoule de Clerc

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : corne de rhinocéros, ou de narval, ou de licorne, plume de colombe, pentagramme d'argent, salive de porc

Cette poudre dissipe tous les poisons contenus dans de la nourriture ou de la boisson.

## Le Masque de la chimère

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : lichen, œil de rat, sang de chat siamois ou patte de phasme, peau humaine

Ce maquillage permet de se déguiser plus efficacement. Bonus de 3 au déguisement, et malus de 4 pour se rendre compte de la supercherie.

## L'Encre de contrefaçon

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : encre de seiche, sang de caméléon, poudre d'argent et crotte de nez

Cette encre copie aisément l'écriture de quelqu'un d'autre, et permet d'adopter les mêmes tics de rédaction, et le même protocole d'écriture (bonus de 3 en contrefaçon).

## COMPAGNON

---

### L'encens des réflexes exaltés

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour, 5 doses

**Ingrédients** : écorce de santal ou lotus blanc, duvet de canard, quartz, étincelle, résine de pin, poils de chat ou de mangouste ou croc de serpent

Ce bâton d'encens dégage une fumée blanche, même sans avoir été allumé. Celui qui respire cette fumée se sent prêt, ses réflexes sont plus aiguisés, et ses muscles tendus. Pendant un jour, il aura un bonus de 2 à ses jets de rapide. S'il n'est pas entraîné, le lendemain, il aura des courbatures horribles. Jusqu'à 5 personnes peuvent respirer cette substance.

### Les cailloux de l'orateur

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : poils d'oreille humaine, muguet, couronne de laurier d'un vainqueur, jacinthe, et fleur d'érable rouge

La substance se présente sous la forme d'un gravillon rosé, nimbé d'une vapeur rouge, qui doit être placé sous la langue. Il augmente les compétences oratrices de 4.

### L'odeur du reptile

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : écailles de serpent, moustache de chien, odeur de fennec ou musc de putois, lisier, œuf pourri

Ce gaz entoure soudainement toutes les personnes dans la zone (jusqu'à 5) en dégageant une épouvantable odeur de charogne, qui peut manquer de les faire vomir. L'odeur disparaît au bout de 5 secondes, ne laissant derrière elle que des odeurs très faibles, impossibles à repérer.

## La Poudre à éternuer

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : morve, poivre, poils de chat, platine

Comme son nom l'indique, cette poussière provoque des crises d'éternuements qui obligent une personne à éternuer pendant un jour, causant à force un pt de dégât. Il lui est donc impossible de parler, et donc de jeter des sorts. Les immortels peuvent résister en réussissant un jet assez difficile d'endurant.

## L'Œil d'Argus

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : urine de chien, plume de goéland, crème de marron, œil d'aigle, image d'Epinal

Cette crème doit être passée autour des yeux. Elle augmente la vigilance pour tout ce qui concerne la vue en accordant un bonus de 4. Jusqu'à 5 personnes peuvent utiliser cette substance.

## Le baume du dauphin

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : graisse de phoque, gros sel, nageoire de voilier cosmopolite, mercure

Ce baume accroît la vitesse et la souplesse de la nage d'un bénéficiaire (+4 en nage). Jusqu'à 5 personnes peuvent utiliser cette substance.

## Le collyre de l'aigle

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : œil d'aigle, verre, neige éternelle

Cette liqueur permet d'augmenter l'acuité visuelle, discernant les détails éloignés de plusieurs kilomètres avec beaucoup d'acuité, ou de se passer de microscope.

## Les pas du Messie

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 journée, 20 doses

**Ingrédients** : arête de carpe, cristal, hostie

Cette liqueur, une fois versée dans l'eau, solidifie une portion de liquide de 10 m carré. La profondeur n'est pas très importante : 10 cm. Cependant, pour la durée du sort, la surface du liquide est infranchissable dans les deux sens. A noter que cela n'apaise pas pour autant la houle ou les vagues, et qu'il est aisé de tomber du bord de la substance. Un trou existant dans la substance ne bougera pas : un bateau ou une personne à demi pris dans la substance seront lentement brisés par les vagues solides, si elles sont assez violentes.

## Le sommeil des ombres fugitives

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 nuit

**Ingrédients** : plume de hibou, boîte en métal, cailloux, clochette et belladone

Après avoir absorbé cette poudre, le bénéficiaire pourra dormir du sommeil le plus réparateur, il sera néanmoins réveillé au premier son suspect par un tintement de cloches qu'il sera le seul à entendre. Jusqu'à 5 personnes peuvent utiliser cette substance.

## La sureté du chef d'œuvre

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : peintures, partition pilée, encre ou papyrus, poudre de granit, pierre de lune ou fleur de lotus, lait de poule, graines de buis, cannelle, miel d'acacia, jus d'armoise ou camomille, fil argenté

Cet élixir accorde une grande inspiration poétique et artistique à l'alchimiste développant sa sensibilité pendant une nuit. Il accroît ses chances dans les compétences d'art de 4 pts. Pendant cette période, l'artiste est dans son monde, injoignable et vulnérable. Il ne reprend conscience qu'à la fin de la nuit, ou bien s'il est blessé ou sujet d'un sort.

## Le philtre voluptueux

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : pomme d'amour confite, gingembre, fleurs de capucine, huitres, moutarde, vanille et romarin



Ce liquide laiteux augmente violemment la libido de ceux qui en boivent, pouvant les pousser à une agression sexuelle, s'il y a la moindre provocation ou opportunité.

## La crapaudine

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour, 5 doses

**Ingrédients** : peau de crapaud, furoncle d'adolescent, nageoire de baudroie, sang de pou, tête de rat et fossile de poisson

Ce philtre couvre le visage de celui qui le boit de bubons et de points blancs prêts à exploser. Tous les jets de séduisant sont réduits de 6. Attention, cela peut être pris pour les stigmates d'une maladie grave dans certaines sociétés. Sans effet sur les immortels.

Les « crapaudines », au Moyen Age, étaient sensées provenir d'un vieux crapaud ; celui-ci devait expulser de son crâne les crapaudines si on le plaçait sur un chiffon rouge, conditions nécessaires pour que les crapaudines soient efficaces.

## Le Poil à gratter

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : ortie, confiture de cynorrhodon, poils de chenille processionnaire, sang de crapaud, Dermite des près, écorce de hêtre

Comme son nom l'indique, cette poussière cause d'abominables démangeaisons qui obligent une personne à se gratter pendant un jour, causant à force un pt de dégât. Cette démangeaison empêche de faire quoi que ce soit. Les immortels peuvent résister avec un jet assez difficile d'endurant.

## L'Algarot

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : graines de figue, confiture de pruneaux, lait caillé, gomme de sterculia, feuilles de séné

Comme son nom le dissimule, ce liquide une fois ingéré provoque une diarrhée à répétition, très incapacitante. Un immortel peut y résister en réussissant un jet de ka terre peu difficile (-1).

L'Algarot est une poudre blanche émétique, utilisés dans l'alchimie, qui se compose d'un composé de trichlorure et du trioxyde d'antimoine. Elle a été utilisée comme émétique, car il purge violemment à la fois par la régurgitation et la diarrhée.

### La salve curative

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : permanent, 5 doses

**Ingrédients** : aloe vera, chardon, aubier de tilleul, griffe de sorcière (ficoïde), queue de lézard, cuivre

Cette mixture piquante doit être appliquée pour refermer les plaies. Elle redonne 2 points de vie.

### Le cristal d'enfouissement

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : poils de taupe, jus de vers de terre, racine de fougère, éclat de granit, giroldes et ceps de pin

Ce cristal doit être enterré avec un objet de maximum 9 mètres cube. Une fois que la terre a été remplacée dessus, elle prend avec une vitesse surnaturelle l'apparence du reste du sol. De plus, elle est complètement opaque à la magie, sentir ou percevoir (mais pas à la kabbale), et à toute tentative de terrassement ou d'extraction. La zone irradie faiblement de la terre, comme un micro plexus. Seul celui qui a déposé le cristal peut déterrer ce qu'il a enterré.

### La liqueur de café

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : café ou thé, sang de taureau, feuilles de coca, feuilles de tabac, soufre

Ce breuvage amer excite et réveille celui qui en boit, le tenant éveillé sans qu'il ne puisse s'endormir. Le manque de sommeil reste néanmoins un problème pour le simulacre, et en abuser génère des hallucinations.

### Le stigmaté hémorragique

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : camomille romaine, thé vert (ou aspirine), mélilot, ail, rubis

Cette pâte, une fois injectée, devient un poison anticoagulant, aggravant les blessures. Chaque blessure occasionnant des dégâts, en provoque 2 pts supplémentaires le tour suivant.

### **Le Feu adamantin**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : charbon de bois précieux, acier purifié, neige, sang de simulacre de cyclope, alcool de bruyère et soufre

La substance éclot d'une fleur de métal, dégageant une forte chaleur pendant quelques secondes. Ensuite, elle ne chauffe plus que le métal. Lorsqu'elle est utilisée comme feu pour le fourneau d'une forge, elle accorde un bonus de 4 aux jets de manipulation du métal. Elle fait fondre tous les métaux, sauf l'orichalque, et dans ce cas, elle est ensuite détruite, dans une explosion de terres rares, qui occasionne 2 de dgts meurtriers à tous ceux à moins de 5m.

### **L'Illumination métallique**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-1)

**Durée** : une journée

**Ingrédients** : phosphore, cuivre, cendre, métal météoritique

Lorsque ce métal frappe le sol, il se brise en un flash lumineux très douloureux pour tous ceux qui ont les yeux ouverts : ils sont aveugles pour une journée. Ceux qui possédaient des lunettes d'amplification lumineuse sont définitivement aveugles. Ceux qui avaient les yeux fermés sont désorientés pendant 3 tours.

## **MAÎTRE**

---

### **La vibration magnétique**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : cuivre, magnétite, acier, obsidienne, or

Cette tige de métal doit être plantée dans le sol. Tous les objets de métal dans un rayon de 10m autour d'elle se mettent à vibrer. Ceux qui tiennent des objets métalliques entre les mains, ou qui comportent des parties métalliques doivent réaliser un jet de force peu difficile

pour les garder. Tout ce qui est vissé ou fixé se détache petit à petit. En une demie heure, les machines en métal sont complètement démontées. Les fondations métalliques d'un immeuble se mettent à vibrer, communiquant le mouvement au reste de la construction, et pouvant occasionner des dégâts mineurs.

### **L'Ampoule paratonnerre**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : cuivre, ozone, acier, rubis, argent, charbon de bois brûlé par la foudre

Cette ampoule de métal est très fragile. Lorsqu'elle est brisée, elle attire tous les éclairs de foudre qui pourraient tomber. Cependant, elle attire aussi n'importe quelle électricité, l'accumulant dans les fils, et provoquant surtensions et courts circuits. Dès que le voltage permet de franchir la barrière entre la substance et les câbles (2 à 5 tours), une boule de foudre est générée, causant de 2 à 5 pts de dgts meurtriers.

### **La Mare du Diable**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : basalte, acier, rubis, sang de créature de kabbale liée au feu, peau de simulacre de salamandre

Cet éclat de métal rougeoyant doit être jeté au plus vite dans l'eau, avant qu'il ne s'éteigne. Le liquide dans lequel il se trouve se met à bouillir instantanément, causant 4 de dégâts meurtriers chaque tour à ceux qui se trouvent dedans. La zone chauffée est de 27 mètres cubes, et le reste jusqu'à évaporation d'eau (ou bien génère une source chaude).

### **La Teinture des arcanes**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent, 5 doses

**Ingrédients** : orpiment, myrrhe, jasmin, topaze, plume de grue, épée, coupe, pièce de monnaie, bâton, cœur humain

Cette huile doit être versée autour d'un initié, et former un cercle complet autour de lui. Il est possible d'utiliser plusieurs doses pour former un cercle plus vaste. Une fois fait, son ka soleil prend l'apparence d'un symbole reconnaissable en vision ka comme étant celui de sa société secrète. Attention, cela n'explique pas son appartenance à un arcane, cela affiche simplement le symbole de son organisation directe : un manteau blanc de l'Ordre de l'Hermine sera nimbé

d'une hermine, et non d'un bâton. Seuls les plus puissants initiés afficheront réellement leur symbole de l'arcane mineur (un illuminé pour le denier, par exemple).

### **La Langue de dragon**

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : cendres d'un bûcher humain, acier, rubis, terres rares de plexus de feu

Cette pâte doit être répandue là où va naître une étincelle, par exemple sur un briquet ou une allumette. La personne qui désire obtenir l'effet doit souffler sur l'étincelle, et une vague de flammes en part dans la direction indiquée par le souffle, sur un cône de 5m de long sur 3m de large au bout, causant 4 pts de dgts meurtrier (et enflammant possiblement sa cible). Si personne ne souffle sur l'étincelle, et qu'il n'y a pas de vent, cela crée une boule de feu autour de l'étincelle, de 9m cube.

### **Le Bézoard**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : bave de crapaud, perle, décoction de laurier rose, platine, safran, chaux, poivre, plomb, alcool de genièvre, bézoard

Absorbée pour les poisons ingérés, ou bien tartinée sur la blessure pour les poisons ingérés, cette substance guérit de tous les poisons, mais ce faisant, cause d'abominables souffrances pendant une heure, incapacitant le malade.

Le bézoard (du persan pādzahr, « qui préserve du poison ») est un corps étranger que l'on trouve le plus souvent dans l'estomac des humains ou des animaux ruminants.

### **Teinture d'animation des objets**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : écorce de chêne, gui, liqueur de tilleul, résine de cèdre, lierre, patte de singe ou de renard, œil de hibou ou bec de corbeau, poils de chien, coquille d'œuf de serpent, huile de pied de bœuf, huile de lin

Une fois l'objet badigeonné par la teinture, si sa taille n'excède pas 2 mètres x 2 x 2, il commence à se déplacer tout seul, utilisant des articulations qu'il ne possédait pas forcément. Par contre, il fait n'importe quoi, et ne possède pas d'intelligence. Selon la taille, l'objet peut posséder de pas à assez fort, et de 1 à 5 PV. Il ne ressent pas les dégâts et ne craint pas pour

son existence, il n'a aucune raison de faire de mal à qui que ce soit, ni d'arrêter d'écraser quelqu'un contre un mur.

### L'Azur des siècles

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : écorce de chêne, eau de clepsydre, gland, griffe de tortue, poussière de tombeau, huile de noix, terres rares d'un elfe.

Cette lasure recouvre un objet pas plus grand qu'un mètre cube, et le protège des outrages du temps et de l'eau. La laque est invisible à l'œil nu, mais en vision ka, une fine pellicule de ka terre étincelle.

### L'eau biotique

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : pattes de cafard, langue de simulacre de serpent, lait de girafe, géode.

Cette potion permet à celui qui la boit de percevoir tous les êtres vivants dans une bulle de 25 mètres autour d'elle, et de discerner leur ka soleil s'ils en ont, sans pouvoir le mesurer. Les êtres masqués par une invisibilité magique sont exclus du pouvoir de la substance.

### L'érosion sublimée

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : sable de désert, roche de montagne, feuille de lierre, écorce de chêne, bille de verre, poudre de diamant

Versée sur une pierre de 9m cube, elle la transforme en sable.

### La teinture de Cinquefeuille

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour, 5 doses

**Ingrédients** : trèfle, gui, angélique, acacia, Main-de-Mars et romarin.

Cette potion permet à celui qui la boit de discerner les champs magiques, comme sous l'effet d'une vision ka. Aucun effet sur un immortel.

### **La vision par delà la vision**

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : feuille de peuplier, poudre de cristal, fleur de lotus, safran, nénuphar, méduse, marc de café, et aile d'hirondelle.

Lorsque cette substance est versée dans de l'eau ou un liquide quelconque, elle accorde à celui qui s'y mire la capacité de voir bien plus loin que ce qu'il n'est capable de regarder de ses yeux. Elle montre des images de scènes se déroulant n'importe où qui soit sur terre, dans un endroit non protégé magiquement, au même moment, à une distance d'au maximum initié/km. Celui qui y regarde doit avoir déjà vu l'endroit ou en avoir une idée très précise. Cette substance permet d'employer des sorts de sentir ou de percevoir sur la vision.

### **La Marque de l'hiver**

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : neige éternelle, poudre de diamant, plume de cygne, serre de harfang.

Cette terrible liqueur, au contact de l'air, se transforme en nuage vaporeux de 1000 mètres cube, en 2 à 5 tours. A l'intérieur, il y fait terriblement froid, et une couche de givre recouvre tout ce qui s'y trouve. Tous les êtres vivants subissent de 2 à 5 pts de dgts chaque tour. Les solides peuvent être fragilisés. Les liquides sont rapidement gelés.

### **L'Huile de ricochet**

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : saponaire, graisse de cétacé, glace, huile de palme.

Tout objet ou surface recouvert de cette huile devient surnaturellement glissant, impossible à attraper et sans adhérence. L'huile fait tâche sur une zone de 3m x 3m maximum.

### **L'Aqua Permanens**

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : décoction d'olivier, oignon, ver de terre, résine de marronnier, cuivre, jus de pomme, miel, calamine, mercure et étoile de mer.

Cet élixir soigne complètement celui qui le boit, ne laissant que quelques cicatrices.

## La Boule puante

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Peu Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : œuf pourri, charogne, musc de putois, poils de nez

Cette pâte gluante dégage une odeur pestilentielle, et une fois collée sur une personne, celle-ci sent une odeur abominable, qui forcent ceux qui l'entourent, et elle-même à vomir, à moins de se boucher le nez ou de réussir un jet difficile d'endurant chaque tour.

## Le gaz de bon esprit

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : diamant, cristal, argent, zinc, topaze, cerveau de chouette, et blague de fou (en fiole, écrite ou enregistrée)

Ce gaz pénètre par les narines, les oreilles et la bouche de la victime. Elle guérit instantanément toutes les maladies mentales d'ordre chirurgical, génétique ou psychologique. Si la folie est due à une influence surnaturelle, le malade se met à hurler, et si le sort est issu d'un initié de moindre importance que l'alchimiste, le malade vomit une vapeur blanche, qui se condense rapidement en cristaux étincelants, irradiant de sa lumière. Sinon, la folie est toujours là, mais le malade ne cesse de hurler.

## La vaporisation éthérale

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : brouillard, gaze ou dentelle très fine, cheveux de simulacre d'ange, plume de moineau, gaz de marais

Cette vapeur emprisonne un objet, pas plus grand que 9 mètres cube, et le transforme en nuage, pendant un jour.



## Le Verre d'acuité auditive

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : fil de fer, fil à coudre, os d'étourneau, langue humaine, acide chlorhydrique, verre

Cette substance doit être collée sur du verre. En prêtant l'oreille, elle retransmet toute conversation choisie dans une zone d'un kilomètre autour. Cette substance permet d'employer des sorts de sentir ou de percevoir sur la conversation.

## Le gaz du chiffre

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : brouillard, boulier, quartz, argent, cristal gravé de toutes les lettres d'un alphabet, encre, citron, œuf de mainate

Cette vapeur recouvre un texte. L'alchimiste doit énoncer la clef utilisée pour déchiffrer le texte (une phare, un geste, un ingrédient). Puis elle s'efface, et le texte est devenu illisible. Ni la magie ni la kabbale ne peuvent briser le code.

## La chambre noire

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : œil de marin, oreille de lapin, bec de corbeau ou de perroquet, langue de prostituée, obsidienne

Cette opale noire enregistre tout ce qui se passe autour d'elle pendant une heure. Une fois brisée, elle diffuse sons et images au milieu de l'air. Il n'est pas possible de figer la scène ou de repartir en arrière, ni d'agrandir les détails. L'opale ne filme que ce qu'elle peut voir.

## La Poudre de Nyctalopie

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : aile de chauve-souris, jais, sang de chat, œil de hibou, pelote de régurgitation de chouette, basilic, chiendent, graines de cèleri

Cette potion permet à celui qui la boit d'y voir en pleine nuit comme en plein jour, sans être gêné par les modulations lumineuses.

## L'Esprit d'amertume

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : venin de serpent, venin d'araignée, venin de scorpion, amanite phalloïde, arsenic, cyanure, sperme de pendu

Ce poison incolore et inodore, une fois absorbé, cause la mort en quelques minutes (à moins de réussir un jet d'endurant assez difficile), sans laisser de traces du décès, mis à part un seul détail : les pupilles du cadavre virent au noir le plus profond.

## L'Essence de mise en abîme

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : vif argent, feuille de bouleau, obsidienne, pierre de lune, sang de serpent, œil de jumeau humain

Cette poudre doit être répandue sur un miroir ou une surface réfléchissante où la victime va se regarder juste après. Par la suite, le reflet de la victime aura l'apparence que l'alchimiste aura choisi : il peut modifier son apparence, mais aussi y introduire d'autres figures ou éléments de décors, qui apparaîtront à chaque fois, et se comporteront comme l'alchimiste l'a programmé. Ce n'est pas une hallucination, le reflet modifié est visible par tout le monde. Un immortel peut y résister en jetant son niveau d'initié contre une difficulté égale au niveau d'initié de l'alchimiste.

## La tête en l'air

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Pas Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : poussière, pierre de lune, cristal, bandeau de soie noire, œil de chaton crevé

Cette poudre doit être projetée sur un objet (pas plus grand que 9m cube), qui se trouve instantanément perdu. Il est caché dans un périmètre de 100m autour, dans le dernier endroit où quelqu'un irait le chercher.

---

# L'Œuvre au Blanc

---

## APPRENTI

---

### Le Clairon du Gardien sans faille

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : poudre de rubis, de saphir, cristal de roche, morceau de tour (la poudre de moellon est ce qu'il y a de mieux), sang frais d'un ennemi juré de l'alchimiste

Cette vapeur entoure la tête de l'alchimiste avant de rentrer dans son nez. Pendant une journée, dès qu'un mortel pensera à le tuer, le voler, le capturer, ou lui faire du mal, il entendra un son de clairon dans sa tête. Certains alchimistes paranoïaques et détestables en sont devenus fous. Plus l'ennemi est proche, plus le son est plus fort.

### La Fusion topique

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : chèvrefeuille, lotier corniculé, pensée (fleur), mélodie d'instrument à vent, prisme de cristal, oreille de chien, pavillon de papier, lentilles grossissantes

Cette vapeur se diffuse autour d'un objet transparent placé dans la substance, l'entourant d'une lueur diffuse. En regardant à travers, il est ensuite possible de remonter dans le temps pour y voir et entendre des événements qui se sont déroulés, jusqu'à initié/siècle de l'alchimiste. Seul celui qui tient la surface transparente voit et entend les sons.

### La communication vaporeuse

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : salsepareille, cyclamen, résine de santal, améthyste, langue de mainate ou de perroquet, plume de pigeon et galène

Cette vapeur reçoit les paroles d'une personne, et les absorbe, prenant une teinte en rapport avec le contenu du message. Elle doit ensuite être enfermée dans un flacon, et peut être envoyée à son destinataire. Une fois libérée de son récipient, et dissipée par un mouvement brusque, elle prononce les paroles qu'elle contenait. Seul le destinataire désigné par l'alchimiste peut la dissiper.

### La Potion de langues

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 7 jours, 5 doses

**Ingrédients** : décoction de sorbier, langue humaine, rhubarbe, patience, saphir

Cette potion accorde à celui qui la boit la faculté de parler dans toutes les langues désirées, et de les comprendre.

### Le Chrême d'autorité

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour, 15 cibles

**Ingrédients** : moutarde, or, laurier, rubis, poivre, croc de lion, salive de roi

Cette crème accroît le charisme de celui qui s'en enduit, jusqu'à en faire l'idole de ses auditeurs. Tous ceux qui l'écoutent souhaitent lui plaire et l'aiment. Cependant, ils n'agiront pas non plus contre leurs intérêts de façon permanente. Les immortels ne sont pas sujets à cette substance.

Le saint chrême est un mélange d'huile d'olive et de parfum, destiné historiquement (dans l'Ancien Testament) à oindre soit réellement les rois, les prophètes, puis finalement les prêtres.

### Le Sérum de vérité

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : résine d'orme, or, oignon de lys, poudre de gland de chêne, pomme de pin, langue de vipère, poils de lion

Cet élixir doit être absorbé par la victime, qui ne peut plus alors s'empêcher de dire la vérité. Un immortel peut résister à l'aide de son ka lune, avec un jet peu difficile (-2). Par ailleurs, s'il est tourmenté par un crime, il l'avouera de lui-même.

## L'arme inoffensive

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : chaîne d'acier, rouille, cuivre, airain, gomme de caoutchouc, graisse de porc

Cette poudre doit être lancée sur une ou plusieurs personnes portant des armes. Jusqu'à 10 armes deviennent alors inoffensives, incapables de causer le moindre dégât, mais uniquement envers celui qui a jeté la poudre.

## L'alcool de fureur libérée

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : whisky, bave d'animal atteint par la rage, piment, fer

Cette liqueur doit être jetée sur une cible, qui devient alors terriblement furieuse et incontrôlable, ne faisant plus aucune distinction entre amis et ennemis. Elle cherche à tuer ou détruire tout ce qui se trouve autour d'elle. Les immortels peuvent résister avec leur ka eau, sur un jet difficile. S'ils échouent, ils ne peuvent plus utiliser de science occulte pendant une heure.

## Le baume d'écailles

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 heure, 10 doses

**Ingrédients** : écaille de tortue, griffe de tatou, patte de scarabée, pince de crabe, bronze, bogue de châtaignier

Ce baume recouvre instantanément la peau de celui qui s'en enduit d'une carapace épaisse (protection 6/6 -2 d'encombrement), avec qui elle ne fait qu'un.

## L'huile de coude

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 journée, 10 doses

**Ingrédients** : acide formique, bave de castor, terre de termitière, osier, ciment, fleur de germandrée des montagnes ou d'anémone hépatique ou caltha des marais, sueur de maçon

Cette huile doit être absorbée, malgré son odeur et son goût détestables. Elle permet à quiconque de travailler plus rapidement sur une tâche prolongée et répétitive. Elle divise le

temps de travail de construction, manutention, artisanat par 8, tant qu'il ne s'agit pas de créer quelque chose d'original. Ne fonctionne pas sur les immortels.

### **L'Ambre gardienne**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 7 jours

**Ingrédients** : lierre, poils de chien, bronze, lin, millepertuis, acier, émeraude

Ce cristal doit être jeté sur une plante. Il la grossit, l'assouplit et la rend capable de bouger tout, sauf ses racines. Selon sa taille, elle peut aller de peu forte (de l'herbe) à très forte (un chêne centenaire). Elle cherche à défendre à tous prix celui qui a lancé la substance, et répond à ses ordres.

### **L'essence du lézard**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : embryon de triton, œuf de serpent, roseau ou bambou, argile, gui, cuivre, huile d'origan, sang de simulacre de troll, bézoard, calamine

Cette poudre doit être dissoute dans un liquide. Une fois absorbée, elle agit pendant une journée. En cas de blessure, la chair est reconstituée au rythme de 2PV par tour.

### **Le Philtre d'amour**

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : 7 jours

**Ingrédients** : croc de chauve-souris, pépins de pomme, cigüe, bouton de rose, cheveux de simulacre de sirène ou de méduse

Cette potion doit être ingérée par deux personnes, qui s'aimeront à la folie pendant 7 jours. Un immortel peut résister avec un jet de ka air peu difficile. Le 7ème jour, ils tenteront de se tuer pendant toute la journée.

### **Les Sels de discorde**

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : reflet de lune, girouette, pavot, purée de poisson rouge, salive de renard, plumes de corbeau, orvet noué, poil pubien de serpent (le métamorphe)

Cet encens dégage une épaisse fumée qui remplit rapidement une zone de 10m x 10m x 10m. Tous ceux qui ont respiré son gaz voient leur principale foi, ambition, ou vertu, la cause la plus importante pour eux, être soudainement et violemment inversée, pendant un jour. Les immortels peuvent y résister avec un jet d'initié assez difficile (-2).

### **La Toile d'Arachné**

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : permanent, 15 filaments

**Ingrédients** : toile d'araignée, œil de serpent, croc de grand félin, moustaches de lapin, décoction de vessie de loup et d'aconit, hurlement de terreur

Cette potion doit être brisée sur le sol. Elle dégage alors une odeur douçâtre de charogne. Dans les champs magiques, une toile de ka lune se tisse dans toute la zone (15 mètres de diamètre). Quiconque touche un des filaments de ka lune est soudainement tétanisé de terreur, et totalement paralysé. Un immortel peut résister en réussissant un jet de ka feu assez difficile. Au bout d'une heure de paralysie, les cheveux deviennent blancs.

### **Les Bras de Morphée**

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 jour, 5 personnes

**Ingrédients** : camomille, verveine, sable, mouche, berceuse, duvet de canard, pierre de lune

Cette brume se précipite dans les narines de 5 cibles, et les endort pendant 1 jour. Les immortels peuvent y résister avec un jet de ka feu peu difficile. Lorsqu'ils ont cessé de dormir, ils ont récupéré tous leurs PV, mais ont oublié ce qui les a endormi.

### **La Poudre d'escampette**

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Peu Difficile

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : poil de guépard, lait de hase, salive de lévrier, marron

Cette fine poudre, mélangée à de l'eau, double la vitesse de course de ceux qui en boivent, augmentant aussi leur endurance, et leur permettant de conserver cette vitesse pendant une journée. Elle ne change pas la vitesse de leurs autres gestes.

## Le Philtre de Passe Muraille

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : salpêtre, poudre de marbre, fleur de tilleul, poudre de diamant, mousse

Ce philtre accorde la faculté à ceux qui en boivent (5 personnes) de voir et de passer à travers les murs.

## La potion de disparition

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : 1 journée

**Ingrédients** : cristal, eau de source, brise de montagne, œil de mouche, zircon

Ce philtre accorde l'invisibilité à ceux qui en boivent (5 personnes), et étouffe le bruit qu'ils font en se déplaçant (mais pas celui de leurs discussions).

## L'éponge de cristal

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : aigue marine, corail, éponge de mer, cristal de sel, nageoire de tétrodon

Ce morceau de corail bleu, lorsqu'il est plongé dans un liquide, aspire 500 litres d'eau. Une fois brisé, il les relâche d'un coup.

## COMPAGNON

---

### L'aveuglement des ténèbres

---

**Prérequis** : tradition [thanatologie] à apprenti

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour, 5 personnes

**Ingrédients** : obsidienne, poudre de tombeau, os humain, vermifuge, résine d'hêtre et de cyprès, amarante

Cette poussière rend ceux qui en sont aspergés invisibles et inintéressants aux yeux de la lune noire, et donc des sans-repos, des sélélims, et des entités de lune noire.



## Le Chemin d'argent

---

**Prérequis** : tradition [akasha] à compagnon

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour, 5 personnes

**Ingrédients** : camomille, jus de pomme, pois de senteur, romarin, rose blanche, argent, sel de mer, miroir, duvet de cygne, sable noir

Habituellement, le néphilim doit rester accroché au ka soleil de son simulacre pour pouvoir voyager dans les akashas sous forme astrale, sans passer par une porte. Cela rend les voyages parfois hasardeux, car à moins de très bien connaître les akashas (ou son simulacre), la destination est en général aléatoire, dans des micro-akashas éphémères. Cette drogue reniflée ou fumée par plusieurs néphilims endormis leur permet de détacher leur pentacle du ka soleil de leur simulacre, lors des voyages en akasha. Ils débarquent dans l'akasha le plus proche analogiquement du lieu où ils dorment. Ils restent cependant reliés au corps par une fine cordelette de ka lune. Si ce lien est tranché, le néphilim retourne en stase, et son simulacre est exorcisé. Le pentacle adopte la forme qu'il souhaite obtenir, en réussissant un jet de tradition [akasha] assez difficile. Pendant ces voyages, le simulacre dort, et le néphilim n'est pas conscient de ce qui se passe à côté de son corps. Il n'est pas possible de réveiller le simulacre (et donc de ramener le néphilim) tant qu'il ne l'a pas décidé. Si le simulacre est tué pendant le voyage, le néphilim n'a plus qu'à attendre qu'un autre rêveur ne passe, sous peine de sombrer en narcose. Il n'est pas possible pour un néphilim de tomber en ombre dans cet état, bien qu'il utilise néanmoins les compétences de son simulacre. Il est extrêmement déconseillé d'utiliser cette voie pour se promener dans les anti-terres : le ka soleil qui circule à travers le chemin d'argent attire les entités de lune noire comme la lumière pour les moustiques.

## La poudre aux yeux

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 7 jours, 20 personnes

**Ingrédients** : trompe de la mort, poils d'éléphant, aile de papillon sphinx, ergot de seigle, châtaigne, leurre de pêche

Pour que cette poudre agisse, il faut la jeter aux yeux des victimes. Ces dernières croient ensuite tout ce que leur disent les personnes autour d'elles, elles sont totalement réceptives à tout ce qu'elles entendent. Pendant 7 jours, elles seront absolument crédules de tout. Un immortel peut résister à cette poudre avec un jet d'initié assez difficile -1.

## Le Mauvais œil

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 7 jours, 1 personne

**Ingrédients** : branche fourchue, fœtus humain malformé, lait tourné, chaton noir, ongles ou cheveux de l'alchimiste, argile, sang de coq noir

Cette substance doit être cousue dans une poupée d'argile revêtue d'une fourrure de chaton noir. Pendant 7 jours, la victime aura beaucoup de mal à agir ; elle sera soumise à une mauvaise conjonction de lune noire (-3 à tous ses jets occultes) ; elle aura aussi beaucoup de mal à se contrôler et à agir normalement : selon son caractère, elle deviendra profondément paranoïaque ou bien brutalement psychopathe (-3 à tous ses jets sociaux) ; elle sera aussi régulièrement prise de quintes de toux incapacitantes (-5 à ses jets physiques dès qu'elle échoue un jet endurant assez difficile -1, et pendant 1 heure). Les mortels peuvent résister à cette substance en réussissant un jet d'initié difficile ; les immortels, en revanche ne peuvent résister qu'avec le ka soleil de leur simulacre diminué de 2 crans. Les sélénims ne remarquent aucun effet notable sur eux (sauf peut être une vague animosité). Lorsque la substance agit, elle affecte aussi le pentacle de l'alchimiste, qui subit une puce de maudit.

### **Le Supplice de Tantale**

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour, 1 personne

**Ingrédients** : crocs de chauve souris vampire, sang consacré, hostie, baiser de vierge, larmes de saint

Cette potion une fois bue accorde la faculté d'aspirer la vie d'une cible à moins de 10 mètres, jusqu'à 4pts de vie, et d'augmenter la sienne d'autant. Malheureusement, cette potion inflige un sentiment de manque à celui qui en a bu, et qui cherche ensuite à boire du sang, humain ou autre, au moins une fois par jour. L'effet cesse un nombre de jours égal aux points de vie regagnés plus tard. Pour y résister un immortel doit réussir un jet de ka lune assez difficile.

### **Le souffle de Brahma**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : lavande, graisse de phoque, plume de cormoran, vessie de loup, sel de mer, menthe

Ce gaz se renouvelle constamment, épurant l'air alentour. Enfermé dans une bouteille, il accorde à celui qui le respire la capacité de rester sous l'eau. Si le récipient est violemment secoué, il produit un brouillard blanc, qui se répand très vite, tout en restant complètement respirable, servant de fumigène (une nappe de 100 m<sup>2</sup> sur 2m de haut).

### **L'Infaillible signet**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : encre, papyrus, plume d'ibis, lotus, améthyste, argile du Nil, poudre de saphir

Cette vapeur est projetée sur un ensemble de livres. Par la suite, lorsqu'une personne cherchera quelque chose dedans, si les références recherchées sont présentes dans la bibliothèque, le livre se décalera lui même légèrement par rapport aux autres, et lorsqu'il sera ouvert, il s'ouvrira à la bonne page.

### **Les Ailes d'Eole**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : aile de chauve souris, fibres de tapis, plumes d'oie, soufflet au fromage, fleur de pissenlit

Cette vapeur doit être diffusée sur un vêtement ou un morceau de tissu. Son utilisateur doit se tenir dessus, ou bien le porter, et le tenir à deux mains. Alors, s'il souhaite s'envoler, le tissu battra des ailes, ou bien lévitera tout simplement, emportant avec tout ce qui y est attaché.

### **Le Gaz hilarant**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 7 jours, 12 cibles

**Ingrédients** : alcool, haschisch, absinthe, guimauve, fleur de pistachier, carotte, bouton d'or, cristal, zinc, mica

Ce gaz rend toutes les cibles incapables de cesser de rire pendant 7 jours. Elles doivent réussir un jet assez difficile d'endurant chaque jour après le premier jour ou bien en mourir. Les immortels peuvent tenter un jet d'endurant très difficile pour s'arrêter. Il est impossible de lancer des sorts en riant.

### **Le labyrinthe de l'égarement**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : corne de taureau, salpêtre, compas de plomb, soie d'araignée, clef de bronze dont la penne représente un labyrinthe, œuf contenant deux jaunes, œil de rat, diamant, airain

Ce cristal doit être jeté dans le centre spirituel d'un lieu. Ensuite, il devient impossible d'y pénétrer, de s'y orienter, et plus encore d'en sortir pour toutes les personnes dont le nom n'a pas été inscrit sur le sol ou les murs du bâtiment dans le lieu où se trouve la substance. Par ailleurs, tous les visiteurs non désirés doivent réussir un jet d'endurant difficile chaque heure, ou bien subir une faim dévorante, qui finit par les pousser à dévorer leur équipement, leurs

collègues, puis eux mêmes. Les immortels ne subissent pas l'effet de faim, mais sont aussi perdus que les autres : aucun sort de percevoir ou de sentir n'est possible dans le labyrinthe.

### **Le Rocher de Sisyphe**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent, 1 cible

**Ingrédients** : granit, or, neige, bronze, savon, acier, sueur, plomb, pied humain

Ce caillou oblige celui qui l'a touché à reproduire une tâche, de façon répétitive. Il prend les pauses nécessaires à sa survie, mais sans plus. Il a conscience d'agir de façon absurde, mais sans pouvoir s'en empêcher, et fait tout pour convaincre son entourage de la logique de la chose. Un immortel peut résister à cette substance, en réussissant un jet d'initié peu difficile.

### **L'ambre carcérale**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent, 1 cible

**Ingrédients** : ambre, lierre, curare, bronze, œil de serpent, ciment, anémone

Ce cristal doit être brisé aux pieds de la victime. Il l'emprisonne ensuite dans une gangue de cristal, qui maintient la victime dans une sorte de stase, la gardant en vie sans qu'elle soit consciente du temps écoulé. Pour la libérer, il faut détruire le cristal (qui a 15 PV), ce qui peut lui faire mal (- (force de l'assaillant x 1) PV par coup porté).

### **Le cocon de Protée**

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 7 jours, 1 cible

**Ingrédients** : cocon de chenille, feuille de frêne, vigne, rosée, fourrure d'effet dragon de la terre

Cette potion permet de se transformer en n'importe quel mammifère, ou de reprendre sa forme à volonté. En plus de parler la langue des bêtes, elle permet aussi de prendre la forme d'une version prédatrice de la créature, augmentant ses caractéristiques physiques de 2 crans, et accordant des compétences de combat, accroissant les dgts des griffes, le poison ou n'importe laquelle de ses attaques naturelles de 4.

### **La sauce de Shango**

---

**Substance** : métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : jusqu'à absorbée, 10 doses

**Ingrédients** : piment oiseau, poivre de Cayenne, raifort, moutarde, soufre, phosphore, rubis, rhum, naphte raffinée, lave liquide

Cette sauce doit être ingérée. Immédiatement, celui qui l'a absorbée ressent une certaine chaleur dans sa bouche. Le tour suivant, il vomit une langue de flammes de 15 m de long sur 1 de large, dont la chaleur est improbable : 8 pts de dgts très meurtriers. Elle peut faire fondre certains métaux. Celui qui a absorbé la sauce n'a pourtant pas subi de dégâts. Pour faire disparaître le goût dans la bouche, il est conseillé de boire du lait ou de manger un yaourt. Attention, si la sauce n'est pas vomie, elle cause 15 pts de dgts à celui qui l'a absorbée au bout de trois tours, faisant exploser son corps dans une nuée de cendres enflammées. Un immortel peut tenter de se retenir en réussissant un jet de ka feu très difficile (-2).

## Les feux de Saint Elme

---

**Substance** : métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : tenu, 5 cibles dans 10 m de diamètre

**Ingrédients** : ozone, aluminium, acier, bois salé, zinc, cuivre, acide, morceau de figure de proue

Ce métal doit être saisi par une personne, qui devient alors incapable de bouger, saisie par une sorte de crise d'épilepsie. Tant qu'elle tient le métal, des éclairs en partent dans toutes les directions, frappant les 5 cibles les plus proches, dans les 10 m. Ces 5 personnes sont incapables d'agir, ou de penser, paralysées par une souffrance abominable. Chaque tour, les victimes subissent 2 pts de dgts. Pour tenter de s'éloigner de l'épicentre, les victimes doivent réussir un jet d'endurant très difficile, ou bien un jet de ka feu difficile.

## Le sacrifice du juste

---

**Substance** : métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : rubis, cendre de bûcher humain, phosphore, acier, arme coupable d'un assassinat, larmes de condamné à mort

Cet éclat de métal minuscule doit être fiché dans le cœur de la victime. De la taille d'une aiguille, il doit être planté lentement dans la peau, pour ne pas se briser dans la chair. Puis, il se dirige de lui-même près du cœur de la victime. Lorsque celle-ci meurt, elle explose dans une gerbe de flammes, au pouvoir de destruction impressionnant. L'explosion en elle-même cause 15 pts de dgts sur 20 m à la ronde, déchiquetant le métal et détruisant la pierre. Ensuite les flammes mettent un feu chimique jaunâtre à ce qui vit encore, causant 3pts de dgts par tour, pendant 10 tours.

## Le chant de force

---

**Substance** : métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : tenu, 1 heure max

**Ingrédients** : airain, acier, corde de harpe, chêne, lys, moutarde, poudre de diamant, diapason

Cet éclat de métal doit être tenu, vibrant et chantant sur un ton bas. Pendant une heure maximum, il entoure son porteur d'une protection semblable visuellement à aura de chaleur, qui protège de 10/10, et n'encombre pas. Elle est appliquée directement sur le corps du porteur, et repousse les objets, empêchant toute manipulation avec l'extérieur du chant, mais aussi à l'intérieur : rien ne sort (impossible d'absorber une substance ou d'en jeter une). Les liquides et solides sont repoussés. Le porteur peut toujours lancer un sort, mais aussi être sujet d'un sort. Il ne peut tracer d'invocation de kabbale, par contre.

## L'eau de Léthé

---

**Substance** : liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : permanent, 5 doses

**Ingrédients** : fuseau, laine de mouton noir, faucille, liseron, mauve, souci, poudre de béryl, larve d'éphémère

Cette potion doit être lancée sur quelqu'un, qui oublie tout ce qui lui est arrivé depuis une semaine. Il tentera de rationaliser au mieux avec ses éléments en main.

## La Liqueur du mouvant

---

**Substance** : liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : crevette, plume de cygne, feuille de lierre, cendres de théier frappé par la foudre, aile de martinet, nageoire de poisson cosmopolite

Cette potion ajoute une action supplémentaire par tour à celui qui la boit.

## Le souffle des géants du septentrion (de Thrymr)

---

**Substance** : liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : neige, diamant, edelweiss, fourrure d'animal blanc, graisse de baleine, argent

Cette poudre peut être versée dans un liquide, qu'elle gèle (250 m<sup>2</sup> sur 3m de profondeur), ou bien projetée sur des cibles, 5 maximum. Ces dernières subissent un froid terrible (7 pts de

dgts), et doivent réussir un jet d'endurant très difficile pour se retenir de trembler (-3 à toute action).

## Le cours des cartes

---

**Substance** : liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : symboles liés aux arcanes mineurs du tarot, feuilles de thé, boule de cristal, hysope, peuplier, clepsydre, et main humaine sacrifiée dans une source ou sang de bohémien

Cette potion permet à celui qui la boit de regarder quelques secondes plus tard dans l'avenir (un tour), pour voir ce qui arrivera autour de lui, le plus probablement. Les pjs doivent annoncer ce qu'ils vont faire, et le meneur décrire les différentes actions des pnjs. Regarder l'avenir prend une action normale (il n'en reste donc qu'une autre), mais avertir ses proches ne prend qu'une action gratuite.

## MAÎTRE

---

### La Martingale Céleste

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : dé, laurier, boulier dont les sphères sont des modèles de chaque planète du système solaire, leur métal associé, et leur nom gravé dessus, patte de lapin, trèfle, fer à cheval, chat noir, chouette effraie.

Cette poudre doit être mélangée à un liquide, dont elle fait disparaître toutes les propriétés. Le récipient dans lequel elle se trouve irradie d'une légère lueur argentée. Parmi les 4 prochains, deux échecs futurs de celui qui boira cette fiole seront transformés en succès. Le prochain échec critique de celui qui boira cette fiole sera transformé en succès critique. Par contre, un des trois prochains succès critiques sera transformé en échec critique par le meneur de jeu. Une martingale est une technique permettant d'augmenter les chances de gain aux jeux de hasard tout en respectant les règles de jeu. Le principe dépend complètement du type de jeu qui en est la cible, mais le terme est accompagné d'une aura de mystère qui voudrait que certains joueurs connaissent des techniques secrètes mais efficaces pour tricher avec le hasard.

### Le baiser de la lamie

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : opium, chanvre, mente, émeraude, lait de pavot, bouillie de seigle, hallucination

Cette poudre une fois brûlée et respirée, ou bien mélangée dans un liquide et absorbée, provoque un plaisir fabuleux, bientôt suivi par une terrible sensation de manque. L'infortunée victime cherche désespérément à retrouver cette euphorie, quitte à faire n'importe quoi pour l'obtenir. Un immortel a droit à un jet de ka lune assez difficile pour y résister. Ceux qui n'en disposent pas n'ont pas d'autre choix que de subir un effacement de leur mémoire. Même le retour en stase n'efface pas ce besoin.

## L'Atramentum

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : 1 nuit, 1 cible

**Ingrédients** : encre, haschisch, charbon, tarentule vivante, plumes de chouette effraie, naphte, poussière de tombe, gueule de loup, arsenic, ébène, et chrysanthème

Cette poudre doit couvrir le visage d'une personne, qui se transforme alors en ombre. Par ailleurs, elle gagne un bonus de 6 à ses jets de discrétion, et ne peut pas faire d'échec critique. Elle se téléporte d'ombres en ombres, et ses attaques, des sortes de tentacules d'ombre, causent 3 de dgts. Au cas où elles franchissent les protections, elles infligent un poison très meurtrier (9).

Dans la Rome antique, le terme atramentum signifiait toute substance ou colorant noir utilisé dans n'importe quel but. Les Romains ont distingué trois principaux types d'atramentum, l'un appelé Librarium (ou scriptorium), un autre appelé sutorium, le troisième tectorium.

L'Atramentum Librarium servait d'encre de l'époque romaine, le sutorium atramentum a été utilisé par les cordonniers pour la teinture du cuir, et le tectorium atramentum (ou pidorium) a été utilisé par les peintres à certaines fins, en apparence comme une sorte de vernis. Le mot atrament est lié à l'anglais moderne atroce - tous deux issus du atrare latin qui signifiait probablement faire quelque chose de noir.

## La Poudre de Perlimpinpin

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : papillon, psilocybe, amanite, opium, absinthe, pavot, seigle, œil humain vairon

Cette poudre doit être lancée à l'endroit où l'on souhaite qu'apparaisse une illusion. Celle-ci agit de façon cohérente, utilisant les pensées de ceux qui interagissent avec. Elle peut éventuellement comporter jusqu'à 5 acteurs différents. Par contre, elle ne peut quitter son périmètre, qui est de 100m de rayon. L'illusion peut mesurer jusqu'à 25 x 25m. Elle reste cependant une illusion, et ne peut causer directement de dgts. Les sorts de percevoir lancés dans la zone indiquent des résultats absurdes, tandis que les sorts de sentir révèlent qu'une couche de ka lune soutient tous les autres kas. En vision ka, tout a l'air normal, sauf les kas soleils des illusions, qui n'éblouissent pas vraiment.



## Les Brumes du mystère incroyable

---

**Substance** : Poudre

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : sceau de Salomon multiflore, voile noir, œil humain avec de la cataracte, épine de ronce, boule de cristal fendue, triton des cavernes

Cette poudre doit être répandue autour d'une zone. Celle-ci devient protégée contre les scrutations à distance. Toute tentative de lancer des sorts de sentir ou de percevoir, ou d'utiliser l'alchimie ou la kabbale pour se faire provoque un mal de crâne qui empêche toute activité occulte pendant une journée, et fait subir une puce de khaïba. Par ailleurs, celui qui a utilisé la substance est averti de l'identité de l'importun.

## L'Aigle sacrifié sur la montagne (Soma, ambroisie)

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : variable

**Ingrédients** : jasmin, roses, lotus, fausse oronge, sanjeevani, miel d'acacia, charbon, humus, écorce de chêne

Ce sirop épais brillant doit être administré 3 fois : à l'aurore, à midi, et au soleil couchant. Il accorde ensuite la faculté de régénérer toutes les blessures en un tour pendant 1 semaine ; guérit toutes les maladies mortelles, ainsi que certaines afflictions génétiques, de façon permanente. Les enfants du bénéficiaire seront parfaits. Par ailleurs, il permet de soigner la malédiction pour les mortels, puisqu'il transmute une puce de maudit en ka soleil. Cet effet ne fonctionne cependant pas pour un immortel.

Littéralement, le soma est le « pressurage » par lequel, dans le rituel védique, les brahmanes officiants expriment le suc des racines phalloïdes d'une plante spécifique. Dans ce pressurage se manifestent les puissances agissantes numineuses qui donnent la vie, la fécondité, et la génération par laquelle la lignée des vivants connaît l'immortalité. Soma est ainsi le deva qui brille du don de la vie, le plus important deva du védisme à côté d'Indra et d'Agni.

## L'Ambre infranchissable

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : écorce de chêne, résine de marronnier, granit, stalactite de cristal, diamant, grille en fer forgé, labyrinthe de sable.

Cette poudre versée sur un mur ou par terre rend infranchissable son support par des moyens magiques (téléportation, passe muraille, transformation en gaz, miniaturisation...). Toute personne tentant de la traverser subit 5 pts de dgts. Elle n'empêche pas l'ouverture d'une porte par crochetage magique, par exemple, simplement le passage. Passer par des moyens conventionnels (faire sauter le mur ou en marchant) n'a aucun effet.

## Les Poupées Russes

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : écorce de chêne, bogue de châtaignier, coquille d'œuf de coucou, placenta d'ourse, euphrase, lin, bronze, et mélisse.

Ce cristal brun doit être appliqué sur un objet, vivant ou non, puis sur un autre. Il devient alors possible de faire entrer le second dans le premier, sans dénaturer ni l'un, ni l'autre. Le second est placé en stase, et ne voit pas le temps passer. Il doit bien entendu être volontaire, s'il est vivant, ou forcé, pour entrer dans le premier. Le premier ne s'aperçoit pas forcément qu'il héberge un clandestin. Le volume du second ne peut excéder celui du premier.

## Le Vert de gris

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : rouille, vigne vierge, citron, mite, moisissure, termite, queue de rat.

Ce sable doit être renversé sur un objet de métal. Il est aussitôt corrodé et remplacé par la substance verte, très fragile, et pulvérulente. La contagion peut s'étendre par voie aérienne, grignotant jusqu'à 64 mètres cube de métal.

## La sentinelle de Cad Goddeu (le Roi des Aulnes)

---

**Substance** : Ambre

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : écorce de frêne, trèfle, humus, gland, noix, fleur de tilleul, aulne âgé de plus d'un siècle, écaille de saumon, poils de lièvre, de marcassin, de chien, de cerf, de chevreuil, morceau de borne de pierre, corde, hache, grain de blé.

Cette graine doit être avalée par une personne, qu'elle transforme en arbre animé d'environ 10m de haut (diamètre du tronc : 80cm, très fort, très endurant, armure 6/6, pas agile). Dgts dus au feu multipliés par deux. L'être arbre possède un certain contrôle sur une forêt qui l'environnerait : les végétaux s'y déplacent sur ses ordres. La forêt peut s'étendre jusqu'à 500 m<sup>2</sup>, et le nombre d'arbres à peu près à 25 arbres assez costauds pour éliminer un bûcheron. Ils sont par contre très lents, encore plus la nuit. Si les 25 arbres sont détruits, 25 autres les remplacent au fur et à mesure. Selon la latitude, le contrôle de la forêt n'a aucun effet en hiver, sauf pour les arbres au feuillage persistant.

## Le Feu grégeois

---

**Substance** : métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : naphte raffinée, lave liquide, soufre, phosphore, rubis, topaze, cheveux de simulacre de djinn

Cette substance coule comme du mercure, mais ressemble à de la lave en fusion. Elle reste froide tant qu'elle n'est pas mise au contact de l'air. Une fois au contact de l'air, elle atteint une chaleur équivalente à celle de la lave en fusion, qui peut suffire à enflammer beaucoup d'objet. Versée sur un solide non vivant, elle le convertit en substance identique, au rythme d'1 m cube par minute (elle avance donc de 1m). Ce qui est vivant, elle l'enflamme et le tue (9 points de dpts par tour, aucune protection profane). Elle coule dans les directions où elle peut s'étaler, comme un fluide de type mercure. Au bout d'une heure elle prend la texture du basalte, et redevient froide. Le seul moyen de l'arrêter est de l'entourer d'eau.

## La Flamme éternelle

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : cendres de cèdre, or, myrrhe, huile d'origan, mélisse officinale, aubépine, fer, lait de louve, plumes d'oie, croc de chien

Ce métal dégage une terrible chaleur, et doit être manipulé avec des pincettes. Une fois jeté dans le seul feu allumé d'un bâtiment, il protège celui-ci. Le bâtiment doit posséder un toit, et une porte, quelle que soit sa taille. Le feu peut être une simple chandelle. Les amis de celui qui a allumé le feu, et lui-même, deviennent protégés par la substance. Ils sont soignés d'un PV par heure, et d'une maladie par nuit. Toute intrusion dans le bâtiment qui n'est pas autorisée par celui qui a allumé le feu est sanctionnée par une blessure magique de 5 pts de dpts, et un grand cri retentit, que tout le monde entend.

## Le don des héros

---

**Prérequis** : Tradition [bateleur] apprenti, ou le niveau apprenti en Prométhéanisme

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : laurier, camélia, cardamome, chèvrefeuille, safran, héliotrope, topaze, or, arc en ciel

Ce métal doit être saisi par deux personnes, un mortel et un néphilim, qui peut éventuellement tenir sa stase. 1 puce de ka par tour transite du pentacle ou de la stase vers l'être humain, et se fiche dans son ka soleil. Cela peut lui permettre d'acquérir une vision ka limitée, selon les kas reçus, et la possibilité d'utiliser certains objets magiques ou de résister aux sorts. Selon la légende, le sacrifice volontaire d'un alchimiste envoyant la totalité d'une des branches de son

pentacle dans un mortel engendrerait un ar kaïm, profondément lié au néphilim (qui devient alors cruxim). Par contre, la totalité du pentacle n'est pas possible : la stase explose lors du transfert de la dernière puce de ka.

## L'éclair en bouteille

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : ozone, aluminium, zinc, cuivre, acide, charbon de cyprès frappé par la foudre, fer de hache, plume d'aigle

Cette substance est parcourue d'éclairs statiques. Lorsqu'elle est jetée sur une cible, celle-ci est électrocutée comme par la foudre : 8 de dgts (et un jet d'endurant très difficile pour éviter que le cœur ne s'arrête). Les cibles autour subissent 1 dgt de moins par mètre d'éloignement. Les appareils électriques fondent, les matériaux qui peuvent s'enflammer le font. Si la victime a survécu (ou changé de corps), elle a été terrifiée par la puissance de l'alchimiste, et ne peut se résoudre à l'attaquer de nouveau, à moins de réussir un jet d'initié assez difficile.

## Talos le Destructeur

---

**Substance** : Métal

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : titane, or, fer météoritique, bronze, rubis, cœur humain, sang d'effet dragon de feu, foudre

Cette substance huileuse transforme celui qui la boit en géant de 8 mètres de haut, entièrement en titane, hérissé de lames sur son dos et ses bras (très fort, très endurant, agile, bonus de 6 en mêlée, armure 10/10). Chaque lame cause 5 de dgts, suivis d'effets hémorragiques. Par ailleurs, le bénéficiaire peut modeler chaque objet métallique, le hérissant de fines pointes transperçant ce qui se trouve autour, simplement en les regardant.

Talos est un Géant de bronze. Sa généalogie est soumise à diverses versions : il passe parfois pour le fils de Crès et le père d'Héphaïstos, parfois pour un automate forgé par Héphaïstos lui-même, mais parfois aussi pour le dernier représentant de la race de bronze.

## La voix de Stentor

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : vent hurlant, crinière de lion, poil d'éléphant, trompette ou cor de bronze, quartz, diapason

Cette potion confère une voix qui peut se rendre dans des tonalités ultra-aigues ou trop basses pour être perçues par l'oreille humaine. En réussissant un jet de ka air difficile, celui qui a absorbé la potion peut tenter de détruire les solides avec sa voix. Il peut ainsi briser un mur de 20cm, ou bien plier une barre de métal de 10cm, ou causer 6pts de dgts. Dans tous les cas, s'il désire être entendu, il peut le faire. Un mortel buvant cette potion a toutes les chances de briser ses cordes vocales.

### **La Potion d'échange de simulacre**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : 7 jours

**Ingrédients** : aluminium, nuage, cuivre, saphir, pattes de cigogne, fraise, lavande, cerveau de mammifère

Cette vapeur entoure la tête d'un néphilim et celle d'un mortel, volontaire ou non. Pendant 7 jours, ils échangeront leurs kas, soleil inclus. Au terme de cette expérience, la victime n'aura plus aucun souvenir de ce qui s'est réellement passé. Par contre, le simulacre du néphilim aura pu assister à tout ce qui s'est passé pendant la semaine, image et son.

### **Le Nuage Magique**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : 7 jours

**Ingrédients** : brouillard, plumes de cygne, plomb, œuf de pélican, zinc, pierre de montagne, coton

Cette vapeur se condense et devient un nuage de 3m<sup>2</sup>. Malgré son aspect nuageux, il peut soutenir n'importe quel poids. Il est possible de tenir à 3 dessus, mais c'est très inconfortable. Il suit les ordres de celui qui l'a créé, et voyage à 60 km/h.

### **Le voyage des colombes**

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : quartz, cristal, nid de colombe, cymbales de cuivre, flute à bec, morceau de voile de navire

Ce cristal fragile est inutile seul, il faut en créer un autre le même jour avec les mêmes artifices pour les relier entre eux. Lors de leur création, ils doivent entendre la même mélodie jouée à la flute. Par la suite, lorsque l'un est brisé par quelqu'un qui le tient, il le téléporte à côté de l'autre, à la fin de la petite musique.

## La forme gazeuse

---

**Substance** : Vapeur

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : brouillard, santal, menthe, thym, romarin, plumes de faucon, aluminium, fleur de pissenlit, coton, graine de pin et fruit de tilleul

Cette vapeur entre par les narines et la bouche de celui qui la libère, et le transforme en gaz coloré (selon son élément) pendant 1 jour. Il est parcouru d'électricité statique, et peut traverser une cible, lui causant 3 de dgts, ou faire tomber les objets de moins de 10 kg. En extérieur, il peut forcer ou calmer la force du vent, pouvant grimper jusqu'à 90 km/h sur une zone d'1 km<sup>2</sup>.

## La Potion de rapetissement

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Assez Difficile (-2)

**Durée** : 1 heure, 10 doses

**Ingrédients** : bonnet, noix, pouce humain, perce oreille, plume d'oie blanche, gui, bois de renne, trèfle

Cette potion rapetisse celui qui la boit au centième de sa taille, en ajustant son poids. La silhouette minuscule est parfaitement inaudible. Par contre, pour ses oreilles, le moindre mot prononcé par une grande personne est une corne de brume à bout portant. Par ailleurs les insectes ne sont pas nos amis.

## L'électuaire de la Thériaque

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : cyclamen, gui, millepertuis, huître, huile d'olive, jus de pomme et d'orange, Carrageen (chondrus crispus), étoile de mer, corail bleu

Cette potion soigne une puce de khaïba. 1 par mois maximum, sinon le pentacle subit une sorte de maladie auto-immune qui fait perdre 5 puces d'initié. La thériaque (appelée θηριον par les Grecs) est un célèbre contrepoison décrit pour la première fois par Andromaque, médecin de Néron. Autre appellation : Mithridat, du Roi Mithridate qui s'en servait comme contrepoison.

## La Potion de rajeunissement (Nectar)

---

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : lotus, nénuphar, œuf de pélican, œuf de lézard, cheveux de nouveau-né, pomme ou pêche d'un verger akashique

Cette potion rajeunit de 10 ans, mais dans le processus, le mortel perd une puce de ka soleil, ainsi que quelques souvenirs (plus ou moins selon son niveau d'initié : s'il n'a que 10 puces de ka soleil, il perd un dixième de sa mémoire). Dans *Illiade*, le nectar est décrit comme étant de couleur rouge. Toujours par analogie avec le vin, il est présenté comme puisé dans un cratère, récipient qui sert normalement à couper le vin avec de l'eau.

---

## Le Séricon

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : permanent 4 doses

**Ingrédients** : plomb, sable du fond de la mer (100 m de profondeur), craie, eau de roche, galet de torrent, neige, vent

Cette potion rouge doit être versée sur un objet de maximum 16 mètres cube. Il subit les assauts rageurs du temps, et en 1 minute, il est réduit en poussière.

Séricon : zarīqūn, ou sarīqūn, oxyde de plomb. Quelques-uns ont appelé Sericon la matière de l'œuvre parvenue à la couleur rouge.

---

## L'onde humanoïde

**Substance** : Liqueur

**Difficulté** : Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : perle, cil d'ondine, anguille, conque, aluminium, lapis-lazuli, écume

Cette potion transforme une personne en forme liquide, sans ses vêtements. Elle peut se déplacer, mais perd 2 niveaux de fort. Elle est invulnérable à la plupart des dgts, ralentie par le froid, et peut éventuellement contrôler les vagues, et animer les surfaces d'eau, sans pour autant défier la gravité, à 500m autour d'elle. Dgts dus au feu multipliés par deux.

---

# *L'Œuvre au Rouge*

---

---

## APPRENTI

---

---

## La Panacée

---

**Substance** : Liqueur ou Ambre

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : Permanent

**Ingrédients** : béryl, sarriette, œufs de pieuvre, miel de Zakaï ou hydromel d'Asgard + 2 doses de l'Aqua permanens et 1 de l'Electuaire de la Thériaque ou 2 doses de la salve curative et une du bézoard

Cette potion soigne 2 puces de narcose, de khaïba ou de lune noire. Par ailleurs, celui qui la boit devient conscient de ses niveaux de maudit, d'enkhaïbaté ou de narcosé.

Dans la mythologie grecque, **Panacée** (en grec ancien Πανάκεια / *Panákeia*, de la racine « *pan*, « tout », et *akos*, « remède », signifiant « la secourable ») est une déesse qui prodigue aux hommes des remèdes par les plantes.

### La Glace de flammes sculptées

---

**Substance** : Liqueur ou Métal

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : 10 minutes

**Ingrédients** : glace d'un iceberg, rhododendron, plume de lagopède, écaille de Lindworm ou neige du Mont Meru + 2 doses de la Marque de l'hiver et 1 du Souffle des Géants du septentrion ou 2 doses de la langue de dragon, et une de la poudre du petit enfer

Cette huile gèle des flammes, qui, en plus de devenir bleutées, se transforment en glace.

Lorsqu'elles sont brisées, elles projettent un souffle glacial autour d'elles (zone de 10m de rayon), gelant instantanément tout ce qui est vivant (et le tuant), descendant la température à -200°, température suffisante pour liquéfier certains gaz, et fragiliser fortement beaucoup de solides. Celui qui utilise la substance en subit aussi les effets.

### L'eau bénite

---

**Substance** : Liqueur ou Poudre

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : eau bénite par un évêque, antimoine, eau de Cologne, amarante blanche, vin de Pachad ou sang d'imperator R+C au moins assez initié + 3 doses de l'onguent de protection contre le feu et 1 de l'eau de Léthé, ou 1 de l'Essence de Cagoule de Clerc et 2 de l'aveuglement des ténèbres

Cette potion protège le pentacle contre la contamination de la lune noire : chaque puce de lune noire accorde un jet d'initié (difficulté = source de la contamination) pour y échapper. Par ailleurs, utilisée comme une huile, elle repousse les entités de lune noire, qui ne peuvent s'approcher.

### L'or potable (eau régale)

---



**Substance** : Ambre ou Liqueur

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : hysope, frêne, plomb, couronne de roi, Or d'Arcadie, ou des Nibelungen, ou poils des oreilles de Midas, + 1 dose de l'Erosion sublimée, + 1 du cocon de Protée, ou 1 de L'Huile de ricochet + 1 de l'Eponge de cristal

Cette potion épaisse comme un brouet accorde au bénéficiaire la capacité de changer en or tout ce qu'il touche. Les êtres vivants peuvent résister avec un jet d'initié difficile -2. De plus, toutes les entreprises commerciales qu'il entreprend réussiront.

Or potable, liquide huileux et alcoolique qu'on obtient en versant une huile volatile dans une dissolution de chlorure d'or, et qu'on regardait autrefois comme un cordial et un élixir de santé ; il est sans vertu.

### **L'Epigone précaire**

---

**Substance** : Ambre ou Poudre

**Difficulté** : très Difficile

**Durée** : permanent, 5 doses

**Ingrédients** : œuf de serpent, lait de vache sacrée hindoue, héliotrope, safran, glaise de Ptah, ou d'Amma (dieu dogon), ou pierre de Pygmalion +2 doses de Teinture d'animation des objets et 1 de l'essence du lézard, ou 2 de L'Essence de mise en abîme + 1 de L'Encre de contrefaçon

Cette boue doit être malaxée par celui qui l'utilise, dans le but d'en faire une effigie d'un être vivant. Il est donc conseillé de posséder un talent de sculpteur pour qu'elle soit ressemblante. Quelques instants plus tard, l'effigie prend vie. Même si son apparence est aussi cohérente que possible (en fonction des talents du sculpteur), et que la créature ressemble trait pour trait à celle qu'elle représente, elle reste néanmoins faite de terre animée, et ne possède pas d'autonomie, elle ne fait qu'obéir aux ordres. Sa taille est limitée par la quantité de glaise disponible. Ses caractéristiques physiques correspondent au talent du sculpteur (peu pour A ; assez pour C ; et très pour M) ; la créature possède autant de compétences que le niveau d'initié de l'alchimiste. Elle possède une absorption des dgts de 5/5 ; elle a autant de pts de vie que le niveau d'initié de l'alchimiste x 2. Lorsqu'elle meurt, elle se change en terre.

### **La Palingénésis**

---

**Substance** : Ambre ou Vapeur

**Difficulté** : très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : lotus blanc, mue de serpent, ailes de scarabée, cendres de simulacre de phœnix, ou d'esprit dragon de serpent, ou larmes de Bouddha, ou lôtos du Léthé, +2 doses de soma, +1 de l'eau biotique ou 2 de fusion topique et 1 de la Potion d'échange de simulacre

Après avoir bu cette potion, l'alchimiste voit sa prochaine réincarnation favorisée. En effet, il ne perd pas de puce de ka. Il ne retourne pas en stase, qu'elle soit vide ou pleine. Il ne fait de jet de narcose que toutes les deux heures. Il se déplace à la vitesse de son niveau d'initié par tour par kilomètre (et non par mètre). Il n'a pas besoin de se concentrer sur les simulacres

potentiels pour connaître leurs aptitudes, il le voit en vision ka. Il peut utiliser la magie en étant désincarné normalement.

Même s'il ne les grave pas dans son pentacle, il peut conserver 7 niveaux de compétences de son ancien simulacre.

La Palingénèse est évoquée par les auteurs de l'antiquité. Philon d'Alexandrie parle de Noé et de ses fils comme de ceux qui ont renouvelé ou fait renaître la Terre. Plutarque parle de la transmigration des âmes, et Cicéron de son retour d'exil. Dans le dogme de l'orphisme, l'âme de l'homme doit se réincarner indéfiniment : chaque mort n'est qu'un bref répit et l'âme doit bien vite se réincarner dans un corps d'homme ou d'animal. Ce cycle est appelé "cercle de génération". La qualité de la réincarnation dépend de la vie précédente. Après la mort, l'âme est envoyée vers l'Hadès. Le juste prend la route de droite, alors que l'homme qui a mal vécu doit emprunter la route de gauche, pleine de détours et d'embûches. Des juges sont là pour examiner les âmes et leur attribuer un nouveau corps. Au moment de se réincarner, les âmes vont boire l'eau du Léthé, pour oublier ce qu'elles ont vécu lors des réincarnations précédentes et pour ne plus se souvenir du monde de l'Hadès. Les âmes des orphiques, qui ne doivent plus se réincarner, mais devenir immortelles, sont dans l'obligation de fuir l'eau du "fleuve de l'oubli".

## Le Phlogiston

---

**Substance** : Métal ou Vapeur

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : sable du Sahara, phosphore, Aizoon canariense (plante du désert), barbe de Cyclope, ou goutte du Phlégéthon, ou œuf de Thuban (Ra's al Tinnin) + 1 dose de langue de dragon, , et 1 de feu grégeois, ou 1 de souffle de Brahma et 1 du Nuage Magique

Cette substance libérée se répand rapidement, rassemblant de la cendre, en nuages chargés d'électricité statique. Puis un vent soudain et brûlant, d'environ 130 km/h se met à souffler, et à couvrir de cendre les environs. Il dessèche tout sur son passage, tuant les plantes, et causant aux vivants 6 points de dgts, d'évaporation et de chaleur. La zone d'effet est d'1 km<sup>2</sup>. Pendant 1 heure, les jets de perception sont plus difficiles de 2 crans.

La théorie du phlogistique est une théorie scientifique obsolète concernant la combustion. Elle a été développée par J.J. Becher à la fin du XVIIe siècle et fut prolongée et développée par Georg Ernst Stahl. La perte de masse résultant d'une combustion était attribuée au départ du phlogistique — la masse qui partait était de la chaleur.

## Le solvant universel (le Vitriol)

---

**Substance** : Métal ou Liqueur

**Difficulté** : très Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : acide sulfurique, naphte, plomb, moldavite (une sorte de tectite verte), bave de cocatrix, ou sang d'hydre, ou œuf de wyvern + 1 dose de feu grégeois, et 2 de Mare du Diable, ou 2 de l'Eponge de cristal et 1 de Séricon

Cet acide provoque l'attraction des champs magiques contigus sur la cible où il est versé. Ils chassent ou absorbent rapidement les champs magiques de la cible, la rongant à toute vitesse. La surface couverte par l'acide peut aller jusqu'à 5 x 5 x 5 m. L'acide pulvérise ainsi toutes les matières, objets magiques inclus. Versé sur un immortel, l'acide cause des dgts directs d'une puce d'initié (lune noire incluse) par dose. Il détruit aussi l'orichalque à raison de 10 puces par dose. Il n'a aucun effet sur le ka soleil.

## **Le Sang de Dragon**

---

**Substance** : Métal ou Ambre

**Difficulté** : Difficile (-1)

**Durée** : permanent, 10 doses

**Ingrédients** : ortie, piment, pigne de pin, rubis, acier, sceptre de Duenech, ou lance de Don Quichotte, et bave de Nidhögg ou lave d'un omphalos de draKaon + 1 dose de don de Prométhée, et 2 de l'alcool de fureur libérée, ou 1 de l'Azur des siècles et 2 du baume d'écailles

Cette potion transforme définitivement les individus en parangons de guerriers. Ils deviennent très forts, très endurants et très agiles, extrêmement fiables et disciplinés, et maîtres dans toutes les compétences de combat qu'ils peuvent aborder. Ils acquièrent toutes les techniques de combat qu'ils observent, ainsi que la tekhné de la branche du corps de solidification corporelle (armure 3/2). Par contre, ils deviennent totalement insensibles et dénués d'empathie.

*"Il y avait un vieux duc, appelé Duenech. Il se vit méprisé à la réunion des rois, à cause de sa profonde mélancolie. Après une délibération avec des amis sur comment cette mélancolie pourrait être supprimée et la façon dont les autres excellents tempéraments pourraient prendre le dessus dans son sang, il fit venir le Pharut médecin et lui offrit une grande récompense, si lui, Pharut, le prince des médecins, pouvait le guérir. Là-dessus Pharut dit que ce serait un remède long et difficile que lui seul pouvait réaliser et il promit de guérir Duenech."* Theatrum Chemicum III

## **La Poudre de Sympathie (Unguentum Armarium)**

---

**Substance** : Poudre ou Métal

**Difficulté** : Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : acide citrique, graisse humaine, térébenthine, huile de lin, argile d'Arménie, lichen, urine, œil de caméléon, peau de changelin ou de doppelganger, et poil de lycanthrope ou serpent de gorgone + 1 dose du philtre voluptueux, 1 essence de mise en abîme, et un philtre d'amour, ou 1 de la pierre à aiguiser du héros +1 de la Teinture des arcanes, +1 de l'arme inoffensive.

Cette poudre doit être appliquée sur un objet, un animal, une plante, ou une personne. Elle a pour effet d'augmenter l'analogie élémentaire de la cible, renforçant les champs magiques en son sein. Les effets sur une seule cible sont très longs à mettre en œuvre, et peu spectaculaires. Par exemple, une relique de saint curateur (réelle ou supposée), ointe de la

poudre et plongée dans une source, accordera un an plus tard un bonus de 1 sur les jets d'endurant à ceux qui en boivent, pendant 1 jour.

Les effets deviennent plus utiles dès que la sympathie augmente. Un objet lié au feu (une arme ornée de runes désignant son porteur), porté à côté d'un autre objet lié au feu (un plastron embossé d'une tête de Mars), par une personne liée au feu (un homme qui cherche à se venger), accorde des bonus aux jets de toucher ou aux dgts presque immédiats.

durée	1 analogie	2 analogies	3 analogies	4 analogies	5 analogies
1 heure	-	-	+1	+2	+3
1 jour	-	-	+2	+3	+4
1 semaine	-	+1	+3	+4	+5
1 mois	-	+2	+4	+5	+6
1 an	+1	+3	+5	+6	+7

Les bonus peuvent être accordés à des jets de compétence, de dgts, de rapidité, ou d'absorption.

L'onguent armaire, ou onguent des armes (du latin Unguentum Armarium) est une préparation médicinale de Paracelse, qui appliquée sur l'arme ayant causée une blessure, était censée la guérir à distance. Son efficacité fut l'objet d'une longue et importante polémique au XVIIe siècle, au cours duquel en apparut une variante, appelée Poudre de sympathie, à base de vitriol calciné, et qui fut popularisée en France par l'anglais Kenelm Digby.

## Le Carnaval chymique

**Substance** : Poudre ou Ambre

**Difficulté** : très Difficile

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : sang de schizophrène, lavande, améthyste, friture, bonbons, crème aux œufs, la *bauta* du Carnaval de Venise, ou flute du Carnaval de Rio (les flutes sont beaucoup moins utilisées depuis les années 30, au profit des percussions), ou la couronne d'un prince de Krewe de la Nouvelle Orléans, et le Loup d'Arlequin ou des poils de Lucius (les Métamorphoses d'Apulée), +2 doses du Masque de la chimère, et 1 dose de la Poudre aux yeux ou 1 de l'essence du lézard et 2 du Cocon de Protée

Cette poudre permet de masquer une partie d'un pentacle, pour cacher les stigmates du khaïba, la blessure d'une rupture de serment de ka, un tatouage draconique, ou un stellaire, par exemple. Mais elle peut aussi masquer des affections plus graves, comme la disparition d'une branche de ka, fournissant une illusion crédible, par exemple, aux yeux d'une créature de kabbale, ou bien à la vision ka, pour un cruxim du 666. L'illusion d'une branche de ka fait aussi apparaître la métamorphose correspondante. Chaque dose de poudre permet de couvrir une branche de pentacle. Avec 5 doses, il devient possible de changer totalement l'apparence de son pentacle, et de se faire passer pour un autre métamorphe. Un mortel couvert de 5 doses de cette substance peut se faire passer pour un néphilim. Un jet de comédie, dont la difficulté est égale au niveau d'initié de la cible, permet d'imiter le pentacle d'une figure précise.

## L'Emblème du Logogriphe

**Substance** : Poudre ou Vapeur

**Difficulté** : très Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : pierre de lune, toupie d'argent, plume de fou de Bassan, Masque de chouette de la Nef des fous, ou tunique de ménade, ou crâne de Yorick +1 dose de l'encre de contrefaçon, 1 dose du philtre voluptueux, et 2 doses de la tête en l'air, ou 1 de la Potion de langues, +1 de la Boule puante, et deux de la Poudre à éternuer

Cette poudre doit être répandue autour de la zone visée. 1 dose suffit pour un carré de 100m de côté. Dans cette zone, les systèmes sont corrompus. Toute forme d'organisation, de communauté ou de hiérarchie subit de graves dysfonctions, dus aux comportements humains extrêmes, aux oublis, aux défauts humains. Dans cet endroit, il sera impossible de prendre des décisions ou d'effectuer des ordres, ou même de parvenir à maintenir le fonctionnement normal de l'institution.

De façon identique, toute machine dans cette aire tombera en panne, ou aura un fonctionnement incohérent.

Les livres d'emblèmes sont des livres illustrés de gravures qui sont publiés en Europe aux XVIe et XVIIe siècles. Les livres d'emblèmes, profanes ou religieux, connaissent un succès énorme à travers l'Europe. Andrea Alciato est l'auteur des épigrammes du premier livre d'emblèmes et le plus populaire aussi : Emblemata, publié par Heinrich Steyner en 1531 à Augsbourg.

## La Victoire de l'Empyrée

---

**Substance** : Vapeur ou Métal

**Difficulté** : très Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : os d'aigle, œil de corbeau, sang de soldat, fer, saphir, plume de valkyrie, ou d'ange, et épée de Mahomet ou de Saint Georges (on présume que Durandal ou Excalibur pourraient faire l'affaire) +1 dose de Clairon du Gardien sans faille, 1 dose des Ailes d'Eole, et 1 dose de la Voix de Stentor, ou 1 dose de don de Prométhée, 1 de la pierre à aiguiser du héros et 1 de l'alcool de fureur libérée

Cette vapeur entre dans le corps de celui qui l'aspire, et le transforme rapidement en vaste brume peu opaque, scintillante, d'une étendue d'un km<sup>2</sup> maximum. De plus, elle lui octroie un niveau de maître en stratégie militaire. Elle permet d'accorder à ceux qu'il choisit un total de 30 pts de bonus sur les jets de toutes les personnes participant à un affrontement dans cette brume, répartis comme il le souhaite (le bonus doit être accordé avant le jet). Enfin, il peut toucher de sa brume autant de personnes décédées au cours du combat qu'il le souhaite, et les ressusciter, au coût d'une puce de ka par niveau d'initié de la victime.

## La Retraite phlegmatique

---

**Substance** : Vapeur ou Liqueur

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : savon, plume de cygne, peau de cobra, diamant, plomb, poil d'Hanuman, ou note d'un instrument utilisé par Mozart, ou plume du Pégase +1 dose de la Vaporisation éthérale, 1 dose des Ailes d'Eole, et 1 dose de la forme gazeuse ou 1 dose de Philtre de Passe Muraille, +1 de potion de disparition et 1 de La Poudre d'escampette

Cette potion fumante accorde la capacité à celui qui la boit d'échapper aux trois prochains coups lui causant des dgts. Elle est dématérialisée lors du coup, se solidifiant ensuite. De plus, le prochain sort ou effet magique qui la cible, bénéfique ou maléfique, n'a aucun effet.

## **La Pétase psychopompe**

---

**Substance** : Vapeur ou Poudre

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : fleur de figuier des pagodes ou lait de renarde, miel, langue de moineau, pensée, cristal, caducée (dont les serpents sont vivants), plume de caladre, rose de Ronsard +1 dose de la Communication vaporeuse, 1 dose du gaz de bon esprit, et 1 dose de la potion de langue, ou 1 de la sureté du chef d'œuvre, 1 de L'Essence de mise en abîme, et 1 des Bras de Morphée

Cette vapeur se sépare en deux courants lumineux, reliant deux personnes (distantes de - de 10m), dont celui qui l'a aspirée, et disparaît aussitôt. Il peut ensuite réécrire les pensées et le caractère de la victime, sous la forme de vers. Il ne peut toucher à sa mémoire, seulement ses opinions, ses sentiments et son jugement. Les immortels peuvent tenter de résister à cette substance, en réussissant un jet d'initié difficile. L'effet n'est rompu que si celui qui a utilisé la substance a oublié le poème.

Le pétase est un chapeau rond à bord large et plat. Il s'attache avec un cordon. Ailé, c'est l'un des attributs du dieu Hermès.

## **COMPAGNON**

---

### **La Litharge**

---

**Substance** : Ambre ou Poudre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : poil de glouton (carcajou), acide nitrique, oxyde de plomb, argent, micro-daïmon, et poils de Belzébuth, ou bave de Charybde, ou écaille de tarasque +1 dose de la Manne, +1 doses de cristal d'enfouissement +1 de L'ambre carcérale, ou 1 de crapaudine, +1 du Supplice de Tantale et 1 dose des Poupées russes

Cette graine donne naissance à un minuscule organisme vaguement siliceux, qui absorbe les kas éléments, ce qui le fait grossir. Il consomme un pt de ka par tour. Un sort de premier cercle augmente sa taille de 10cm cube, et de 100 grammes ; un sort de 2ème cercle l'accroît d'1 mètre cube et d'1 kg ; un sort de troisième cercle l'augmente de 10 mètres cube et 100 kg. Il affectionne tout particulièrement les créatures de kabbale et les effets dragons, qu'il mange lorsqu'il est jeté dessus. Il commence à se déplacer dès lors qu'il a dépassé 100 kg, et à partir

de ce moment, il cherche à se nourrir seul. Il reste en vie tant qu'il absorbe 1 pt de ka par semaine.

## L'Arbre de Diane

---

**Substance** : Ambre ou Liqueur

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : 10 minutes

**Ingrédients** : mercure, nitrate d'argent, salpêtre, acide chlorhydrique, bois de mégacéros (il y en a une paire dans le château de Cheverny), feuille du platane nommé l'Arbre de Diane, ou pierre du Temple d'Ephèse, ou défense de sanglier des Ardennes, et cheval de Poséidon ou fragment des murailles de Jéricho, ou stèle d'Antioche (526) +1 dose du calme avant la tempête, et 1 de l'Huile de ricochet ou 1 de l'érosion sublimée, et 1 dose du vert de gris

Ce cristal doit être enfoui sous la terre, où il s'enfonce d'ailleurs de lui-même, générant de vastes racines. Une minute plus tard, il est l'épicentre d'un tremblement de terre qui provoque de grandes crevasses, et fait s'effondrer tous les bâtiments. La zone est d'1 km<sup>2</sup>. Les secousses cessent au bout de 10 minutes.

L'Arbre de Diane, également connu comme l'Arbre des philosophes, est un amalgame dendritique d'argent cristallisé, obtenu à partir du mercure dans une solution de nitrate d'argent, ainsi appelée par les alchimistes, pour lesquels "Diane" était l'argent.

## Le Bétyle des géants

---

**Substance** : Ambre ou Métal

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : marbre noir, basalte, sidérite, œuf de Typhon, ou branche de fer de la forêt de Jarnvidr ou pétale du lotus de Vishnou +1 dose de l'essence du lézard, et 2 doses du cocon de Protée ou + 2 de la sauce de Shango, et 1 de Teinture des arcanes

Cet ambre une fois ingurgitée permet de se transformer en n'importe quoi de moins gros qu'une baleine et de plus gros qu'un microbe, objet ou créature, et accorde les capacités qui y sont associées. Si l'animal est surnaturel, c'est un effet dragon ; si l'objet est magique, il ne peut pas effectuer d'autres effets magiques que ceux que l'alchimiste pouvait reproduire lorsqu'il a fabriqué la substance.

Le mot bétyle provient de l'hébreu '*Beith-el*' (« demeure divine » ou « Maison de Dieu »). Par la suite, ce mot est utilisé par les peuples sémitiques pour désigner les aérolithes, appelés également « pierres de foudre ».

## L'Iliaster

---

**Substance** : Liqueur ou Métal

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : genévrier, citron, mercure, sel, eau des canaux de Sohar, ou eau de l'océan intérieur prise à côté d'un akasha très éloigné et proche du Temps sacré, ou du Léthé +2 doses de la Poudre d'escampette, et 2 doses de la liqueur du mouvant, ou 2 de la liqueur de café, et 2 de l'éclair en bouteille

Cette potion accorde à celui qui la boit la possibilité d'accomplir deux actions normales supplémentaires à la fin du tour (ou une action exclusive). C'est une création de temps, et le reste est figé, aussi le bénéficiaire peut agir comme il l'entend.

Pour Paracelse, le premier corps, l'Yliaster, n'était rien qu'un fragment qui contenait tout ce chaos, toutes les eaux, tous les minéraux, toutes les herbes, toutes les pierres, toutes les gemmes. Seul le Maître suprême pouvait les libérer et les former avec une tendre sollicitude, de sorte que d'autres choses puissent être créées à partir d'elles.

### La source d'Urdarbrunn

---

**Substance** : Liqueur ou Vapeur

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : thé, soufre, farine, œil humain, œil des Grées, ou fil des Nornes, ou fil d'Arachné, ou sang d'Ariane/Arianrhod +2 doses de la Vision par delà la Vision, et 2 doses du cours des cartes, ou 2 de l'Infaillible signet et 2 de la Fusion topique

Cette potion permet d'acquérir un aperçu très vivace d'un évènement futur précis dont celui qui la boit a conscience, et qui ne soit pas plus éloigné dans le futur que trois jours. Il peut en scruter les détails pendant une heure. Par contre, s'il agit d'une quelconque façon que ce soit en contrariant la vision qu'il a eue, il doit en subir le prix. L'Eïdos, où cet évènement a été figé par l'action de l'alchimiste, n'aime pas qu'on change ce qui est déjà su, ce qui est devenu sagesse. La sanction, selon si les modifications sont mineures ou non, va d'1 à 10 pts de khaïba (10 dans le cas où l'évènement n'ait pas lieu du tout).

### L'Amrit

---

**Substance** : Liqueur ou Ambre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : feuille de figuier des pagodes, glande pinéale humaine, épée khanda, plume de paon, éphédra, larmes d'Isis, ou eau de source du Mont Mandara, ou pomme d'Idun +2 doses de l'Aqua permanens, et 2 doses de la Potion de rajeunissement, 2 de l'essence du lézard +2 de L'Aigle sacrifié sur la montagne

Cette potion efface les blessures de ka, causées par un effet dragon, une blessure due à une créature de kabbale, à la lune noire ou à l'orichalque. Elle ne soigne que les blessures et non les sacrifices volontaires. Elle ne fonctionne qu'avec les blessures vieilles de moins de 5 jours. Elle peut faire entièrement repousser une branche de ka, sauf dans le ka d'un flétrissement dû à la malédiction.



L'Amrita or Amrit est, selon les religions dharmiques, un nectar immortel ou une ambroisie. Elle est la boisson des devas, qui leur donne l'immortalité. En sanskrit, le mot amrita signifie littéralement "sans mort".

## L'Azoth

---

**Substance** : Vapeur ou Poudre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : palimpseste, soufflet ou éventail, essence de térébenthine, azote, couleuvre, feuille du chêne de l'île de Bouïan, ou goutte du chaudron de Keridwen, ou encre de Thot +2 doses de l'Infaillible signet, et 2 doses de la Fusion topique, ou 2 des Brumes du mystère incroyable et 2 de la chambre noire

Il est possible d'utiliser cette vapeur comme complément à d'autres substances, et à chaque fois, elle intègre les effets de la substance produite, qui devient inerte. Elle peut ainsi contenir autant d'effets que le bonus de conjonction d'air de la journée où elle a été créée, multiplié par le niveau d'initié de l'alchimiste. Mais lorsqu'elle est utilisée, elle se décharge de tous les effets d'un coup, en même temps. Elle peut emmagasiner les effets de la même substance plusieurs fois. Cette substance n'est pas faite pour perdurer, en effet, à chaque journée d'éphéméride favorable en air, elle relâche un des effets, en partant des plus faibles. L'Azoth était considéré comme une substance semblable à d'autres substances alchimiques idéalisées, comme l'alkahest, but de nombreuses œuvres alchimiques. Son symbole était le caducée, et si le terme était à l'origine utilisé pour une formule occulte recherchée par les alchimistes, semblable à la pierre philosophale, il est devenu un mot poétique désignant l'élément mercure, son nom étant l'origine dérivé de l'arabe al-zā'uq "le mercure". Il est intéressant que dans plusieurs pays (entre autres la France) le terme azote désigne le nitrogène, mais avec une étymologie différente, puisque ce dernier vient du grec ἀ-ζωή, qui signifie "non-vivant".

## La Tempête

---

**Substance** : Vapeur ou Métal

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : trident, électrum, fleur de pissenlit, grêlon, poils des béliers de Thor, ou poils de Caliban, ou *Oxyrhynchus* des Champs d'Ialous, ou enfant sacrifié à Ba'al, +2 doses de la voix de Stentor, et 2 doses du souffle de Brahma ou 2 de L'Ampoule paratonnerre et 2 de L'éclair en bouteille

Cette vapeur s'échappe rapidement dans les cieux, où elle rassemble et crée des nuages sombres, devenant rapidement un puits de chaleur (ou de froideur), et déclenchant une tornade. Celui qui a lâché la substance a intérêt à fuir vite. Pendant 1 heure, une tornade de 200m de diamètre, dont les vents tournoient à 250-450 km/h, qui se déplace à 75-100 km/h, détruit tout sur son passage, se déplaçant complètement aléatoirement. Il semblerait possible, mais hasardeux, de se baser sur les ley lines pour prévoir sa progression.

## Le nombre d'or

---

**Substance** : Vapeur ou Ambre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 minute

**Ingrédients** : compas à la pointe d'or, sable, craie, pyramide de diamant, haricots de Pythagore, ou Machine d'Anticythère, et la Naissance de Vénus (Boticelli) ou le Compendio de *Divina Proportione* de Luca Pacioli +2 doses du Nord infallible, et 2 doses du gaz du chiffre ou 2 doses des Poupées Russes et 2 du labyrinthe de l'égarement

Cette vapeur, aspirée par l'utilisateur, lui permet de fixer à la perfection les évènements d'une scène de 25m x 25m. Pendant une minute, il est conscient de tout ce qui peut se passer selon ce qui va se produire. Et il peut choisir quel va être le cours des évènements, en déplaçant les intervenants : au départ de chaque tour, l'utilisateur choisit où se trouve tel ou tel intervenant. Pire, il choisit dans quel ordre ils agissent. Où et quand qu'ils soient, les acteurs poursuivent ce qu'ils avaient prévu de faire. L'utilisateur est un spectateur immobile de la scène, et ne peut agir pendant ce temps. Les intervenants sont téléportés au fur et à mesure.

Le nombre d'or est la proportion, définie initialement en géométrie, comme l'unique rapport entre deux longueurs telles que le rapport de la somme des deux longueurs (a+b) sur la plus grande (a) soit égal à celui de la plus grande (a) sur la plus petite (b) c'est à dire lorsque  $(a+b)/a = a/b$ .

## La Faux grise

---

**Substance** : Poudre ou Vapeur

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1000 personnes

**Ingrédients** : 2 rats morts en s'entredévorent, antimoine, drapeau noir, sauge, sureau, raiponce, épine-vinette, buglosse et scabieuse, poils du cheval de la Peste, ou plume de Pazuzu ou poils de la crinière de Lataarak, ou Masque de la Mort rouge +2 doses de la crapaudine, et 2 doses de l'Esprit d'amertume ou 2 Boules puantes et 2 de la Poudre à éternuer

Cette poudre transforme un malade d'une maladie bénigne en patient zéro d'une abominable peste, qui se transmet de façon aérienne, (contagion 80%), qui met 4 jours à se déclarer, qui tue de façon identique à la peste noire en 12 heures, et qui ne laisse en vie que ceux réussissant un jet d'endurant très difficile (un échec critique réduit le temps de survie par deux). Les immortels peuvent tenter un second jet pour y résister, d'initié difficile. Aucun moyen magique ne permet de la soigner, autre que des sorts de 3ème cercle (de kabbale par exemple). Il est par contre possible de la ralentir avec des sorts de second cercle. Lorsque 1000 personnes sont décédées, l'épidémie s'arrête brusquement, soignant tous ceux qui étaient en sursis.

## Le Didyme

---

**Substance** : Poudre ou Liqueur

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : la peau d'un sosie du simulacre de l'alchimiste, laiton, haricot rouge, masque de fer, bave d'Orthos, ou lait de la louve de Rome ou cheveux des enfants de Cléopâtre et de Marc Antoine, ou fluide corporel de Hsyaruk (Saint Thomas en Somalie) +2 doses de la poudre aux yeux, et 2 doses de l'Essence de mise en abîme, ou 2 de L'Huile de ricochet et 2 de La Liqueur du mouvant

Cette poudre permet à celui qui l'utilise de se manifester à deux endroits au même moment. Il possède deux corps, mais cependant un seul pentacle. Les deux corps agissent sans corrélation entre eux. Les dgts causés au corps se répercutent sur les deux à la fois. Les deux copies peuvent se séparer d'autant de distance que désirée. Au terme de la substance, il faut choisir lequel des deux corps est le bon, et l'autre disparaît.

Thomas l'Apôtre ou Saint Thomas est l'un des douze apôtres accompagnant Jésus. Son nom signifie « jumeau » en araméen, tout comme son surnom Didyme, qui en est la traduction grecque.

## La Boite de Pandore

---

**Substance** : Poudre ou Ambre

**Difficulté** : très Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : grains de blé, poils d'ours et de lion, suaire de mort, jade, larme de pleureuse d'enterrement, jarre du Palais de Zeus, ou stase d'Annunaki, et pomme de jardin d'Eden ou pierre du Tartare +1 dose de la chambre noire, et 2 doses de l'Essence de mise en abîme, ou 1 de La Marque de l'hiver et 2 de La teinture de Cinquefeuille

Cet éclat de jade noir est irisé d'ombres blanches hurlantes à sa surface. Il a la propriété de retenir toute la lune noire qu'il peut absorber. Il a une contenance de 10 puces par niveau d'initié de l'alchimiste. Il peut emprisonner les créatures de kabbale, des imagos, et même des noyaux de séléniens. Malgré son apparence, c'est un jade très fragile, et si le jade est brisé, tout ce qu'il contient s'échappe, en cherchant à regagner sa puissance.

Pour le nom « Pandore », il peut y avoir plusieurs significations : *panta dôra*, (celle qui a tous les dons) ou *pantôn dôra* (celle qui est le don de tous les dieux).

La raison de la présence de l'Espérance parmi les maux est à chercher dans une meilleure traduction du texte grec. Le terme exact est *ἐλπίς/elpís*, qui se définit comme l'*attente de quelque chose* ; on l'a sûrement traduit à tort par *espoir*. Une meilleure traduction aurait été l'*anticipation*, voire *la crainte irraisonnée* ; ainsi les Elpides sont les divinités des craintes. Grâce à la fermeture opportune de la jarre par Pandore, l'humanité ne souffrira que des maux, et non pas de l'attente de ces maux, qui est probablement le pire de tous.

L'humanité ne vivra pas dans la crainte perpétuelle des maux à venir. Prométhée se félicite ainsi d'avoir délivré les hommes de l'obsession de la mort. En effet une autre interprétation suggère que ce dernier mal est de connaître l'heure de sa propre mort et l'abattement qui s'ensuivrait par manque... d'espérance.

## L'Escarboucle

---

**Substance** : Métal ou Poudre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : -

**Ingrédients** : 3 rubis, lave, plomb, cœur humain vivant, fruit des forêts de feu de pharphar, et feu de la forge de Vul-caïn, ou marteau de Jötunn de Muspellheim, ou poils du bélier d'Agni +2 doses de l'Illumination métallique, et 2 doses du Feu adamantin, ou 2 doses de la sureté du chef d'œuvre et 2 de L'Esprit d'amertume

Ce cristal pourpre génère un laser dans la direction que souhaite celui qui le tient. Rayon de ka feu concentré, il découpe virtuellement n'importe quelle matière non magique, provoquant la mort instantanée de n'importe quel humain. Par ailleurs, il brûle aussi les champs magiques. Il grille 4 puces de ka par round, quel que soit le ka, sauf du ka soleil.

Escarboucle vient du latin carbunculus qui désigne le charbon ardent ou la braise et qui est devenu le nom commun d'une pierre semi-précieuse que l'on retrouve dans la Bible. Variété de grenat, elle a un vif éclat et est de couleur rouge foncé.

L'escarboucle est la pierre magique que porte la vouivre, serpent volant de sexe féminin existant dans les légendes de Franche-Comté. Le célèbre séducteur Casanova portait une escarboucle sertie dans la peau de son testicule gauche. Dans l'église catholique, pour les moines de St Victor, l'escarboucle représente, au sens spirituel, la charité embrasée.

## L'Héliurgie

---

**Substance** : Métal ou Vapeur

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 mois

**Ingrédients** : héliotrope, or, argent, mercure, cuivre, fer, plomb, étain, lyre, tournesol, reproduction de l'œil de Ra ou feuille de l'Epine Sacrée de Glastonbury, et poils de la queue des chevaux d'Hélios, ou des chevaux de Sol, ou venin d'Apep +2 doses de la Teinture des arcanes, et 2 doses du Chrême d'autorité ou 2 du gaz de bon esprit et 2 de la voix de Stentor

Cet encens permet de supplanter aux influences planétaires élémentaires celle dont jouit le simulacre le dimanche. Le pentacle n'est plus sensible qu'aux conjonctions de ka soleil. Par ailleurs, il reçoit les autres jours un bonus solaire permanent de +1, même les jours d'orichalque, ou de conjonctions défavorables.

Sachez que la grande héliurgie est exposée et décrite dans la création du Tout, à l'occasion de son créateur (démurge), suivant l'allégorie que voici :

Le Tout se manifeste dans six choses : dans les quatre éléments, dans l'âme et dans Dieu même, l'artisan et le créateur de ces choses. Or, les quatre éléments sont les suivants: le premier, celui qui se porte en haut, c'est le feu; le second, placé au-dessous, l'air; le troisième, situé plus bas, la terre; le quatrième, inférieur à la terre, l'eau; tels sont les quatre éléments. En outre, il y a l'âme et Dieu, leur artisan et fabricant. C'est dans ces six choses que le Tout se manifeste. Il y a aussi six choses dans la matière de la grande héliurgie, choses qu'ils ont exposées avec justesse; ce sont : l'eau, la vapeur sublimée, le corps (métallique), la cendre, la vapeur humide, et le feu. Parmi ces choses, les quatre (premières) répondent aux quatre éléments. La cinquième, c'est-à-dire la vapeur humide, est assimilée à l'âme, et la sixième, c'est-à-dire le feu, est l'image de Dieu.

## L'Ichor

---

**Substance** : Métal ou Liqueur

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : tournesol, fleur de topinambour, roue d'or, miel, poils du lion de Némée ou lyre d'Apollon, ou plume de séraphin, et plume de corbeau de Lug (à Lyon) et 3 puces de ka d'un adopté de l'arcane du soleil très initié, +2 doses de la Teinture des arcanes, et 2 doses du Don de Prométhée, ou 2 de la Potion de rajeunissement et 2 de La Liqueur du mouvant

Cette huile accorde la faculté de ne plus avoir besoin de dormir, de boire, ni de manger. Par contre, le sang du néphilim est devenu jaune, et phosphorescent à l'air libre, comme doré. Son sang est de plus devenu un délice pour les sélénimis qui le goûteraient : ils peuvent s'assouvir dessus.

Dans la mythologie grecque, l'ichor est le sang des dieux, différent de celui des humains. Les dieux ne mangent pas de pain, ni de vin, ils n'ont pas de sang et ne sont pas mortels. C'est, à l'origine, un terme médical ionien qui désigne une sérosité, par opposition au sang et au pus.

## MAÎTRE

---

### L'Archée

---

**Substance** : Métal ou Ambre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : croix d'augite, ruche d'abeilles, coquille de nautilus, faisceau romain, mitre d'évêque, épée d'Alexandre ou tablette en bronze de la loi des 12 tables, et Table de la loi, ou roue du Dharma, ou sceau de Salomon, et 3 puces de ka d'un adopté de l'arcane de la Justice très initié, ou d'un illuminé par la Pierre Angulaire, +2 doses de l'Ordre du Chaos, de la Teinture des arcanes, et 2 doses du Chrême d'autorité, ou 2 de L'Ambre infranchissable, +2 de L'ambre carcérale et 2 de L'Ambre gardienne

Cette substance prend la forme d'une brique dorée aux reflets ondoyants, d'environ 20cm x 10cm x 5 cm. Elle est indestructible par des moyens conventionnels. Ses propriétés se dévoilent lorsque l'on parvient à graver quelque chose dessus. Il faut pour cela utiliser de l'orichalque. Il n'est possible d'y inscrire qu'une seule courte phrase. Tout ce qui est inscrit par la suite s'efface rapidement. Il est cependant possible de modifier la phrase édictée.

La phrase peut impliquer n'importe quel comportement profane. Dans une zone d'un km<sup>2</sup> autour, cette phrase sera respectée par tous ceux qui s'y trouvent, mortels ou immortels.

La phrase peut aussi règlementer le comportement des animaux, ou des plantes.

Le législateur peut aussi tenter d'y inscrire une loi touchant un phénomène plus général : il peut ainsi obtenir des effets de modifier, percevoir, ou sentir en y sacrifiant 1 puce de ka ; et un effet de communiquer, de déplacer ou de transformer, coûtant 2, 3, ou 4 puces (pour maître) selon la compétence requise. Les créatures au moins assez enkhaïbatées ne peuvent pénétrer dans la zone, de même que celles de Daath, tandis que les créatures de Sohar affectionnent tout particulièrement sa présence.

Dans les traités d'alchimie, Archée désigne en général la polarité positive de la Lumière Astrale (correspondant au Soufre alchimique), mais il faut savoir que les auteurs de ces traités ont souvent fait en sorte de mélanger les notions pour « égarer les insensés ». Pour le définir,

les philosophes soutiennent que l'Archeus est le segment de la plus proche du quadrant des mondes supérieurs, qui se confond avec les vibrations les plus élevés de notre monde physique. Essentiellement, il a été considéré comme la « zone grise » où la matière, prenant la parole en parallèle et non pas de côté, commence à se transformer en énergies spirituelles. En effet, elle est le ciment qui lie le ciel à la matière, et permet ainsi la maxime "As above so below." Pour Paracelse, l'archée opère la transformation des aliments, qui est une transmutation.

## Le Palladium de Cinabre

---

**Substance** : Métal ou Liqueur

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 heure

**Ingrédients** : lapili de volcan, vermillon, obsidienne, cube de diamant, mercure, soufre, fragment de la cité d'Akrotiri ou gaz des *campi flegrai*, et bijou fabriqué par Héphaïstos ou œil de Polyphème, ou sang d'Encelade, et poil du Fauve chrysopéen (une des formes du Lion vert) +2 doses de l'alcool de fureur libérée, 1 du Feu grégeois, et 2 doses de la sauce de Shango ou 2 de L'éponge de cristal, 1 du séricon, et 2 des pas du Messie

Ce métal liquide doit être versé sur le sol. Il y forme un glyphe, qui évoque l'alchimiste qui l'a conçu. Ce glyphe est protégé de la chaleur, des gaz, des cendres et du reste, ainsi qu'une zone d'un mètre de diamètre autour. Très rapidement, trop, en fait, un volcan se creuse autour du glyphe, de 500 mètres de diamètres et de 200m de haut. Il évacue cendres explosives et lave en fusion pendant une heure, avant de s'éteindre soudainement, après avoir tout détruit dans un rayon de 2 km, soit par les secousses, soit par la lave, soit par les cendres. Au centre du cratère froid et solide se trouve encore le pilier de pierre cristallisée, au sommet duquel s'est lové le glyphe. Si, pour une raison ou une autre, au cours de l'heure, le glyphe de métal liquide est brouillé par quelqu'un, le volcan s'éteint immédiatement. Après l'utilisation de cette substance les volcans à 50 km à la ronde ont toutes les chances de s'éveiller dans les jours ou les semaines qui viennent.

Dans la mythologie grecque, le Palladium ou Palladion était une statue sacrée de Pallas Athéné en arme, portant la javeline et l'égide d'Athéna. Autrefois, le terme « palladium » était parfois utilisé pour désigner un élément dont la préservation est primordiale, mais cet usage est maintenant peu répandu, le terme étant essentiellement utilisé pour désigner l'élément chimique correspondant. On utilise cependant encore le terme « Palladium » pour désigner un objet symbolique, le plus souvent une statue sacrée, qui est l'emblème mystique national d'un pays.

Le cinabre se forme au voisinage des sources chaudes ou dans des laves liées à une activité volcanique. Les expérimentations avec le cinabre ont permis de découvrir la technique de sublimation. Il fut établi que le cinabre était constitué de soufre et de mercure. La couleur du cinabre varie de cannelle au rouge écarlate en passant par le rouge brique, ce qui explique que le cinabre ait historiquement été utilisé comme pigment, principalement dans la peinture et les encres d'imprimerie. Comme il permettait d'obtenir la couleur pourpre, couleur impériale par excellence, le cinabre était très important dans l'Empire byzantin, où il permettait d'authentifier les actes de la chancellerie impériale à l'encre pourpre.

## L'Accusateur de Job

---

**Substance** : Métal ou Vapeur

**Difficulté** : très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : tête de bouc noir, trippes de chat noir, épitoge d'avocat, poudre de saphir et soufre, myste possédé par un démon, ou morceau de créature de Daath, et larme de sang d'une érinye (ou Euménide), ou bave d'Amnit, ou poil d'Arioch +2 doses de l'alcool de fureur libérée, et 2 doses du sacrifice du juste, ou 2 doses du Clairon du Gardien sans faille et 2 du Gaz hilarant

Cet encens se transforme en silhouette de fumée, qui reste ainsi pour tous les spectateurs, inoffensive. Pour la victime, elle devient son plus terrible ennemi qui ne soit pas décédé. Il survient de la façon la plus crédible possible dans la scène, et menace la victime et ses alliés, qui peuvent décéder sous ses yeux, de façon illusoire. Elle lutte contre la victime de façon aussi cohérente que possible, en l'accusant de tous les maux. L'adversaire semble doté d'une endurance incroyable, puisqu'il ressuscite ou revient à chaque fois qu'il est détruit, quel que soient les méthodes choisies pour l'éliminer. Par ailleurs, il pourchasse la victime n'importe où. A chaque fois qu'il est éliminé (simulacre détruit, emprisonné définitivement...), la victime perd autant de puces de ka que son niveau d'initié, et subit une cicatrice dans son pentacle. Le combat se poursuit tant que la victime n'a pas cessé de se battre, et ne s'est pas rendu à l'adversaire, qui la tue. Elle ouvre alors les yeux sur la futilité de sa lutte et découvre la vérité, débarrassée de la culpabilité.

Satan, figure empruntée par les juifs esclaves de Babylone aux chaldéens, qui ont assimilé le mot qui définit une fonction judiciaire (celle d'accusateur), ne nomme pas un dieu, mais présente une divinité qui en assiste une autre, dans le jugement du Job mythologique. Dans la Bible, le passage de Job présentant un Seigneur et un accusateur correspond à une scène de jugement réaliste.

## Le Profanateur d'Alabaster

---

**Substance** : Poudre ou Métal

**Difficulté** : très Difficile (-1)

**Durée** : 1 mois

**Ingrédients** : arsenic, antimoine, morceau de temple désacralisé par un prêtre d'une autre religion, langue de Sans repos, terres rares de lune, et bâton de Moïse ou cigüe de Socrate, ou urine de Gargantua, ou chaînes de Fenris ou serpent de Sigyn +1 dose de la Part des ténèbres, 1 dose du Mauvais œil, et 2 doses de la tête en l'air, ou 1 du souffle indolore du dragon, 1 des feux de Saint Elme, et 2 de la vibration magnétique

Cette poudre doit être projetée sur un immortel ou un initié. Elle l'empêche de lancer des sorts, sans toucher à son pentacle. Elle ne peut plus ni appeler de créature, ni lancer de sort, ni apaiser de fantôme, utiliser de talent ou fabriquer de substance. Cette substance fonctionne aussi sur les objets magiques, qui cessent de fonctionner pendant un mois.

L'antimoine est un élément chimique de la famille des pnictogènes. Le mot pnictogène est issu du mot grec signifiant asphyxier ou étouffer. Les Égyptiens appelaient l'antimoine *mśdmt*; en hiéroglyphes, on ne peut que supposer les voyelles, mais la tradition Arabe laisse supposer que la prononciation est *mesdemet*. Le terme grec, *stimmi*, est probablement un emprunt au Perse ou à l'Égyptien, et est utilisé par les poètes tragiques du Ve siècle avant J.-

C. Celse et Pline utilisent *stibi* en latin au I<sup>e</sup> siècle après J.-C. Pline utilise également les mots suivants: *stimi*, *larbaris*, *alabastris*, ainsi que *platyophthalmos*, "grands yeux" (d'après l'effet du cosmétique). Les auteurs latins ultérieurs latinisent le terme en *stibium*. Le terme Arabe pour l'élément (opposé au cosmétique) peut être *ithmid*, *athmoud*, *othmod*, ou *uthmod*. Littré suggère que la première forme dérive de *stimmida*, forme accusative de *stimmi*. La forme latine médiévale du terme est *antimonium*. Son origine est incertaine. L'étymologie populaire a ses adhérents : le terme proviendrait de "anti-moine" (pour dire "tueur de moines") et s'expliquerait par le fait que les premiers alchimistes étaient des moines et que l'antimoine est un poison.

## La peau de chagrin

---

**Substance** : Poudre ou Liqueur

**Difficulté** : très Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : peau de pendu, plume de chouette effraie, résine de cyprès, main de gloire, larme de crocodile, bois de péryton ou sang de Faust ou larme de banshee et Pacte avec le Diable ou contrat de Dagda ou de Mithra +1 dose de la Part des ténèbres, 1 dose du Masque de la chimère, et 2 doses de la poudre aux yeux, ou 2 de La vision par delà la vision, 1 de L'huile de précision et 1 de L'huile de sésame

Cette substance prend l'apparence d'une peau reptilienne palpitante. Le souhait prononcé en tenant la Peau de chagrin se réalise, mais elle prend aussitôt son dû : celui qui la tient peut ainsi obtenir des effets de modifier, percevoir, ou sentir en y sacrifiant 1 puce de ka ; et un effet de communiquer, de déplacer ou de transformer, coûtant 2, 3, ou 4 puces (pour maître) selon la compétence requise. Ils peuvent être survenus au plus tôt lors de la dernière pleine lune passée, modifiant tout ce qui s'en suit.

Par ailleurs, l'Eïdos déteste que l'on provoque des paradoxes temporels, et tance vertement celui qui a formulé le vœu. Il subit aussitôt autant de puces de khaïba que de ka dépensé. Il peut arriver aussi que le khaïba s'étende à d'autres cibles, qui peuvent être autant responsables que celui qui souhaite, ou bien complètement innocentes (par exemple si un mage mal intentionné tente de dominer un autre immortel pour souhaiter à sa place, ou qu'un homoncule est utilisé).

La Peau de chagrin diminue à chaque souhait, et les puces sacrifiées par celui qui souhaite sont aussi ôtées de la peau : elle en contient autant que de niveaux d'initié de l'alchimiste x 2.

## L'Asèm

---

**Substance** : Poudre ou Ambre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : 1 jour

**Ingrédients** : cordons ombilicaux de jumeaux, vermeil, brume d'omphalos de lune, bismuth, bébé mammifère atteint de diprosopie, œuf de Léda, ou cage de Sélénien (Cyrano de Bergerac), ou clef de Janus ou caillou de Janus, et poil de Kalydon +2 doses du Masque de la chimère, et 2 doses de l'Essence de mise en abîme, ou 2 de La colle universelle et 2 de Bézoard



Cette poudre permet au néphilim qui l'absorbe de scinder son pentacle (une sorte de biréfringence élémentaire anisotrope), comme s'il était diffracté par un prisme, ou dans un kaléidoscope : il a désormais 10 branches. Ainsi, il doit diviser en deux son nombre de puces d'initié, qui va indiquer de quel niveau sont ses deux pentacles diffractés. Cela lui permet d'employer ses branches à effectuer deux fois plus d'actions occultes, mais deux fois moins compliquées. Il peut lancer deux sorts à la fois, de kabbale, de magie ou encore produire deux fois plus de substances.

Lorsque l'homme d'airain est plongé dans la source sacrée, il change non seulement de couleur, mais de corps, c'est-à-dire de nature métallique, et il devient l'homme d'asemon, puis l'homme d'or. L'argent est ici remplacé par l'asemon, probablement l'électrum, alliage d'or et d'argent, qui figurait au nombre des vieux métaux égyptiens.

## L'Alkahest

---

**Substance** : Vapeur ou Liqueur

**Difficulté** : Très Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : bâton de marche en santal, foie de bélier, plume d'oiseau migrateur, caillou du mont Atlas, mercure, sel, arsenic, ozone, bâton de Saint Jacques le Majeur, ou sang d'Isaac (le fils d'Abraham) ou pèlerinage à Gangotri, Yamunotri, Kedarnath et Badrinath, et parchemin de la bibliothèque d'Hermès de Témara, ou ibis sacré de Thot, ou lotus de Vishnou +2 doses des Ailes d'Eole, et 2 doses du voyage des colombes ou 2 du cours des cartes et 2 Potions de rapetissement

Cette vapeur humide à l'odeur de montagne permet à celui qui l'aspire d'imaginer un évènement, qui surviendra obligatoirement dans un avenir proche, à un ou deux jours près. Tout ce qu'il imagine surviendra, les blancs laissés sont néanmoins nécessaires pour que l'Eïdos puisse s'adapter à cette prophétie. Aucun immortel ne peut être impliqué dans cet évènement, qui ne doit ni provoquer la mort ni la naissance de quelqu'un.

Hermès est le dieu du commerce, le gardien des routes et des carrefours, des voyageurs, des voleurs, qui guide les héros, de la chance, et le messager des dieux (plus particulièrement de Zeus). Il était de coutume de placer des empilements de pierres en son honneur aux carrefours : chaque voyageur ajoutait une pierre à l'édifice. Ces tas de pierres ont été peu à peu supplantés par des bornes en pierre de forme phallique placées le long des routes, pour aboutir à la forme équarrie et quadrangulaire des *hermès*, surmontés de la tête du dieu et portant, en leur centre et en relief, ses attributs virils (voir le scandale de la mutilation des Hermès, Hermocopides, où fut mêlé Alcibiade). Toute rencontre ou accident imprévu sur une route est appelé « don d'Hermès » (en grec ἑρμαῖον / *hermaion* qui désigne aussi notre coup de chance).

Le premier à définir l'alkahest est Michael Toxites en 1574, qui le définit comme « du mercure préparé pour le foie », en le rapprochant d'un *mysterium mercurii* lui aussi présenté par Paracelse comme un médicament pour le foie.

## L'Ether

---

**Substance** : Vapeur ou Métal

**Difficulté** : Très Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : nuage d'altitude, verre, cloche d'or, plume de colombe, lys, éthanol, acide sulfurique, effluves de l'Apeiron (un akasha solaire proche de l'Eïdos), et poils de la crinière de Bouraq, ou cheveux d'Aristote, ou plume d'un aigle de Jupiter, et plume de Gabriel, ou sang d'Ouranos +2 doses des Ailes d'Eole, et 2 doses de la Potion d'échange de simulacre ou 2 doses de chant de force et 2 de L'éclair en bouteille

Cette potion gazeuse n'agit que lors de la prochaine ombre du néphilim. A ce moment là, au lieu de se replier en état de chakra, il est projeté violemment dans l'espace, relié à une fine cordelette de ka soleil à son simulacre. Le seul moyen de rompre cette corde est l'orichalque. Là où se trouve le pentacle, dans l'astral, très proche de l'Eïdos, il peut accomplir certaines choses :

- apprendre n'importe quelle compétence liée à l'air (orientation, art littéraire, connaissance, science...) ou une tradition au prix de 1, 2 ou 3 puces de ka selon le niveau (elle est ensuite gravée dans le pentacle)
- apprendre n'importe quel sort d'une science occulte qu'il maîtrise au coût normal
- fabriquer une sorte de micro-mème. C'est un comportement imposé à une centaine de personnes, ne durant pas plus d'une journée, qui se transmet par communication virale. (Techniquement, un sort de communiquer de second cercle avec 100 cibles et une durée d'une journée).

Dans la mythologie grecque, Éther ou Æther est un dieu primordial. Il personnifie le Ciel dans ses parties supérieures. L'air y est plus pur et plus chaud. C'est celui qui est respiré par les dieux, contrairement à l'Ær, l'air des parties inférieures du ciel, respiré par les mortels. Se fondant sur le principe dictant que la Nature a horreur du vide, Aristote emploie le terme d' 'Éther' pour désigner un supposé cinquième élément, composant la sphère céleste, par opposition aux quatre Éléments physiques classiques (Terre, Eau, Air, Feu). Cette vision ambiguë de l'éther comme « matière incarnant le vide » connut un succès qui s'étendit bien au-delà de l'Antiquité. On en discute encore au XVIII<sup>e</sup> siècle en dépassant largement le cadre de l'optique et l'électromagnétisme sous des formes plus ou moins adaptées : les métaphysiciens notamment s'en emparèrent, mais aussi les alchimistes et les magiciens.

## La Musique des Sphères

---

**Substance** : Vapeur ou Ambre

**Difficulté** : Très Difficile (-2)

**Durée** : une journée

**Ingrédients** : un orchestre d'au moins 8 artistes avec leurs instruments, une sphère armillaire comportant les métaux suivants (or, argent, mercure, cuivre, fer, plomb, étain), un astrolabe d'or ayant séjourné pendant un an dans un akasha, et sang d'ar kaïm, ou souffle de Muse, ou cheveux d'Orphée, et sueur d'Apollon, ou cistre d'Ihy, ou flûte d'Athéna, ou lyre d'Hermès +2 doses du Verre d'acuité auditive, et 2 doses de la voix de Stentor ou 2 de Les Poupées Russes et 2 de L'huile de coude

Celui qui a aspiré cette vapeur peut, en touchant une stase, ou en connaissant le véritable nom d'un néphilim ou d'un ar kaïm, s'harmoniser avec lui. Il peut ensuite utiliser toutes les sciences occultes que possède ce dernier, comme s'il les possédait lui-même, en utilisant ses propres kas. Dans le cas où elles exigent de sacrifier du ka, il est retiré de son pentacle.

Cette substance exige néanmoins le coût d'une puce de ka de la part de celui avec qui elle est harmonisée.

L'harmonie des sphères est une théorie d'origine pythagoricienne, fondée sur l'idée que l'univers est régi par des rapports numériques harmonieux, et que les distances entre les planètes dans la représentation géocentrique de l'univers — Lune, Mercure, Vénus, Soleil, Mars, Jupiter, Saturne, sphère des fixes — sont réparties selon des proportions musicales, les distances entre planètes correspondant à des intervalles musicaux.

### **L'Eitr (la Bosse de Quasimodo)**

---

**Substance** : Liqueur ou Vapeur

**Difficulté** : Très Difficile (-2)

**Durée** : un an

**Ingrédients** : oublie (une sorte de plante), Bacopa monieri, éphédra, plomb, clochette de bronze, absinthe et fiole d'eau du Léthé, ou eau de source du Sidh, et oie de Geb, ou tête de lotophage ou larmes de Brynhildr ou de Fand +2 doses d'eau de Léthé, et 2 doses de la potion de disparition ou 2 de La vaporisation éthérale et 2 des Ailes d'Eole

Celui qui absorbe ce liquide paresseux peut choisir une cible, qui devient oubliée de tous, pendant un an. Quelle que soit sa nature ou son statut, les gens autour d'elle s'arrangent pour légitimer sa présence. Toutes les preuves assurant son existence auparavant sont niées. L'Eitr est une substance mythique dans la mythologie nordique. Cette substance liquide est à l'origine de tous les êtres vivants, le premier géant Ymir est issu de l'eitr. La substance est censée être très toxique et est également produite par Jörmungand (le serpent Midgard) et d'autres serpents.

### **L'Elixir**

---

**Substance** : Liqueur ou poudre

**Difficulté** : Très Difficile

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : camomille, alcool de pomme ou vin de palme, hydrargyre, *laudanum*, oeil de sirène, ou salive de makara et larme d'Esméralda, ou baiser d'Isis, ou caresse d'Ishtar +2 doses des pas du Messie, et 2 doses de l'Aqua permanens ou 2 des Bras de Morphée et 2 de La Part des ténèbres

Il faut verser cette potion dans l'Océan intérieur, où naît un akasha en accord avec les désirs de celui qui la verse.

Au moyen orient, le mot al-kimiya est synonyme d'al-iksir. Le français «élixir» en dérive. Les Mafatih-al-Ulum ont rapproché kimiya de kama, «tenir secret». Selon al-Safadi, kimiya serait d'origine hébraïque et signifierait que cette science vient de Dieu vivant. Dans le corpus alchimique de Jabir ibn Hayyan, al-iksir est conçu comme une émanation de l'esprit divin. Iksir a conservé aussi un nom antique du Soleil, le grec Seir.

### **Kshira Sagar (Les Enfants de Tiamat)**

---

**Substance** : Liqueur ou ambre

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : lait de cétacé, placenta de vache, forceps d'argent, émeraude, cuivre, sang de pélican, et taureau de Neptune ou écaille de sirène, ou de Naga, ou eau de la source du Danube, et cheveux de Téthys ou de Thalassa, ou écaille de Tiamat, ou Kumbhamelâ de Dhanvantari +2 doses de la Potion de rajeunissement, et 2 doses de l'Aqua permanens ou 2 du cocon de Protée et 2 du Vert de gris

Cette potion doit être versée sur quelqu'un, en prononçant son véritable nom. Tout comme la mer est à l'origine de la vie, et source de l'inconscient, symbole maternel, le néphilim régresse rapidement dans son état, et adopte un état semi-basaltique. Son simulacre est forcé de voir perpétuellement en vision ka, et ses extrémités sont constituées du même élément que son néphilim ; les métamorphoses sont au mieux peu occultées. Chaque jour, le simulacre y voit de moins en moins, faisant subir un malus de 1 cumulatif aux jets de perception. Au septième jour, il devient définitivement aveugle. Mais le trait le plus gênant récupéré de cet état proche du kaïm, c'est la sensibilité à l'orichalque : chaque point de dgt dû à l'orichalque en cause en réalité 5 au pentacle.

L'effet de cette substance cesse lorsque le néphilim retourne en stase. Néanmoins, il conservera la chute "sensibilité au khaïba" du codex des néphilims.

Au début des temps, les dieux ou *deva* et les démons ou *asura*, qui étaient alors tous mortels, étaient en lutte pour la maîtrise du monde. Les *deva*, affaiblis et vaincus, demandèrent l'assistance de Vishnou qui leur proposa d'unir leurs forces à celles des *asuras* afin de redevenir immortels. Pour ce faire, ils devaient jeter des herbes magiques dans la mer de lait, la Ksheera Sagara, renverser le mont Mandara de façon à poser son sommet sur la carapace de la tortue Akûpâra, un avatar de Vishnou, et utiliser le serpent Vâsuki, le roi des Nâga, pour mettre la montagne en rotation en tirant alternativement. En sortirent toutes sortes de trésors. Tiamat ou Omoroca est une divinité mésopotamienne. Dans la mythologie babylonienne, Tiamat personnifie les eaux salées des océans où règne le chaos. Elle est aussi et avant tout la mère de tout ce qui existe, incluant aussi les dieux eux-mêmes.

## L'Hylée

---

**Substance** : Ambre ou Vapeur

**Difficulté** : Très Difficile (-1)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : basalte, sable, marbre, boue, jade, cuivre, électrum, gypse, ambre, et benben de pyramide, ou lingam et frêne d'Esus, ou argile d'Adonai, ou poils de la peau de tigre de Shiva +2 doses de l'Ambre gardienne, et 2 doses du labyrinthe de l'égarement ou 2 doses du souffle de Brahma et 2 de La Brume nébuleuse

Cet ambre, une fois qu'elle a été plantée dans le sol, provoque un tremblement dans les champs magiques (perceptible à 50 km par les créatures magiques), puis donne naissance à un nexus permanent. Sa puissance est égale au nombre de puces de ka sacrifiées (de 1 à 5). Les lignes ley autour se reconfigurent comme le désire celui qui a planté l'ambre.

En philosophie, le mot féminin hylé est utilisé pour nommer la « matière première » en tant que principe opposé, complémentaire ou exclusif à la forme ou à l'essence. Dans le Corpus Hermeticum attribué au mythique Hermès Trismégiste la hylé correspond à la « matière du monde » en tant que première création de Dieu, et principe du monde.

« Prends donc au nom du grand Dieu la vénérable matière des Philosophes, nommée premier Hylée des Sages, lequel contient le susdit Mercure philosophal, appelé première matière du corps parfait, mets le en son vaisseau comme il faut, clair, lucide et rond, bien bouché et clos par le seau des seaux, et le fais à échauffer dans son lieu bien préparé avec tempérée chaleur par un mois philosophal continuel, le conservant en la sueur de la sublimation jusqu'à ce qu'il commence à se purifier, s'échauffer, colorer et congeler avec son humidité métallique, et se fixe tant qu'il ne puisse plus rien monter par la fameuse substance aérée, mais qui demeure fixe au fonds, altérée et privée de toute visqueuse humidité, purifiée et noire qui s'appelle robe noire, ténèbres ou la teste du Corbeau.

Ainsi quand notre Pierre est dans le vaisseau et qu'elle monte en fumée en haut, cette manière se nomme sublimation, et quand chet du haut en bas distillation et descension quand elle commence à tenir de la fumeuse substance et se putréfier, et que par la fréquente montée et descente se commence à coaguler, alors se forme la putréfaction et le dévorant souffre, et finalement par le défaut ou privation de l'humidité de l'eau radicale, se fait la calcination et fixation en un même temps par la seule décoction en un seul vaisseau ». *Sylésius*.

## L'Amal al-gamāa

---

**Substance** : Ambre ou Poudre

**Difficulté** : Très Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : huile, vinaigre, blé, greffe de deux plantes, lait de femme chimère biologique, airain, sang d'animaux siamois, escargots en train de se reproduire, mortel atteint d'hermaphrodisme, et poils de la barbe de Tirésias, ou eau de la source de Salmacis, ou sang de Séraphîta, et cœur de chimère, ou de sphinx, ou de pégase, ou de makara, et danse d'Ardhanârî, ou morceau de la coquille de l'œuf d'Atoum +2 doses de l'essence du lézard, et 2 doses du cocon de Protée ou 2 Philtres d'amour et 2 Manteaux de l'assassin

Cette farine doit être utilisée pour fabriquer une sorte de pain azyne, qui peut être partagé en plusieurs morceaux. Chaque morceau doit être donné à manger à un animal, un effet dragon, un mortel, une créature de kabbale, en plus d'un néphilim. Une fois consommé, la substance induit une sorte de fusion ramique entre tous les participants, dont l'identité se dissout dans celle du simulacre du néphilim, colorant plus ou moins ses kas, et ses métamorphoses. Chaque participant donne un avantage (une compétence, un pouvoir, une capacité, ou une caractéristique) au simulacre du néphilim, mais aussi un défaut (qui n'est pas corrigé par un autre avantage). Le néphilim, s'il le souhaite, peut enlever un défaut par point de ka sacrifié. La fusion n'est pas associée au néphilim, mais au simulacre, et tout est perdu lorsqu'il change de corps. Un échec critique produit une abominable créature, fusion physique et mentale de tous les participants, qui peut utiliser ses sciences occultes du néphilim, enfermé sans pouvoir faire quoi que ce soit.

Rebis est la Matière des Sages dans la première opération de l'Œuvre. L'esprit minéral cru comme de l'eau, dit le bon Trévisan, se mêle avec son corps dans la première décoction en le dissolvant. C'est pourquoi on l'appelle Rebis, parce qu'il est fait de deux choses, savoir du mâle et de la femelle, c'est-à-dire du dissolvant et du corps dissoluble, quoique dans le fond ce ne soit qu'une même chose et une même matière.

Les Philosophes ont aussi donné le nom de Rebis à la matière de l'œuvre parvenue au blanc, parce qu'elle est alors un mercure animé de son soufre, et que ces deux choses sorties d'une même racine ne font qu'un tout homogène.

## La Pierre philosophale (la Chrysopée)

---

**Substance** : Ambre ou métal

**Difficulté** : Très Difficile (-2)

**Durée** : permanent

**Ingrédients** : écorce de chêne, or, argent, platine, zinc, aluminium, acier, bronze, électrum, cuivre, mercure, chiendent, sirop d'érable, plume de corbeau, de colombe, et de coq, amour sincère entre 2 êtres (qui est consommé dans la fabrication), Adamantium de Shamballa, ou Benben arkhémique d'Arkhémià, ou terre de la caverne où se trouvait le cocon de Rebis +2 doses de l'Aigle sacrifié sur la montagne, et 2 doses du cocon de Protée ou 2 doses de don de Prométhée et 2 du sacrifice du juste

Cette poudre cristalline brune doit être ingérée. Elle permet la transmutation des kas éléments du néphilim en ka soleil. Malheureusement, au lieu de se fixer dans le pentacle, ce dernier rejoint aussitôt celui du simulacre, ou chaque puce augmente d'autant le ka soleil du simulacre. Cependant, elle permet au néphilim d'utiliser le ka soleil de son simulacre pour générer des effets magiques. Elle lui accorde donc la possibilité d'apprendre, et d'utiliser les talents solaires des ar kaïms, ainsi que les teknés des R+C.

Elle ajoute en plus une protection solaire provenant du ka soleil du simulacre, comme si l'alchimiste était aussi initié en ka soleil que son simulacre, qui permet un second jet de résistance aux sorts. L'effet s'arrête lorsque le néphilim quitte ce simulacre.

Par ailleurs, elle permet aussi au néphilim d'apprendre dans son pentacle les compétences physiques, comme les sports, celles de combat ou la séduction, au coût d'1, 2 ou 3 selon le niveau.

## Sommaire

---

<b>APPRENTI</b> .....	1
Le chemin du Petit Poucet.....	1
La colle universelle .....	1
La Manne.....	1
L'ambre boueuse.....	2
La poudre du petit enfer .....	2
Le souffle indolore du dragon .....	2
La pierre à aiguiser du héros .....	2
L'Ordre du Chaos .....	3
L'huile de sésame .....	3
Le Calme avant la tempête .....	3
L'huile de précision .....	3
L'onguent de protection contre le feu .....	4
La Mort des mauvaises odeurs .....	4
Le Nord infallible .....	4
La Vapeur de l'allègement.....	4

La Brume nébuleuse.....	5
La Part des ténèbres.....	5
Essence de Cagoule de Clerc .....	5
Le Masque de la chimère .....	5
L'Encre de contrefaçon.....	5
<b>COMPAGNON</b> .....	6
L'encens des réflexes exaltés.....	6
Les cailloux de l'orateur .....	6
L'odeur du reptile .....	6
La Poudre à éternuer .....	7
L'Œil d'Argus .....	7
Le baume du dauphin .....	7
Le collyre de l'aigle .....	7
Les pas du Messie .....	8
Le sommeil des ombres fugitives.....	8
La sureté du chef d'œuvre.....	8
Le philtre voluptueux .....	8
La crapaudine .....	9
Le Poil à gratter .....	9
L'Algarot.....	9
La salve curative.....	10
Le cristal d'enfouissement .....	10
La liqueur de café.....	10
Le stigmate hémorragique .....	10
Le Feu adamantin .....	11
L'Illumination métallique .....	11
<b>MAÎTRE</b> .....	11
La vibration magnétique.....	11
L'Ampoule paratonnerre.....	12
La Mare du Diable.....	12
La Teinture des arcanes .....	12
La Langue de dragon.....	13
Le Bézoard .....	13
Teinture d'animation des objets.....	13
L'Azur des siècles.....	14
L'eau biotique .....	14
L'érosion sublimée.....	14

La teinture de Cinquefeuille .....	14
La vision par delà la vision .....	15
La Marque de l'hiver .....	15
L'Huile de ricochet .....	15
L'Aqua Permanens.....	15
La Boule puante .....	16
Le gaz de bon esprit .....	16
La vaporisation éthérale .....	16
Le Verre d'acuité auditive .....	17
Le gaz du chiffre .....	17
La chambre noire.....	17
La Poudre de Nyctalopie .....	17
L'Esprit d'amertume .....	18
L'Essence de mise en abîme .....	18
La tête en l'air .....	18
<b>APPRENTI</b> .....	19
Le Clairon du Gardien sans faille.....	19
La Fusion topique.....	19
La communication vaporeuse.....	19
La Potion de langues .....	20
Le Chrême d'autorité .....	20
Le Sérum de vérité .....	20
L'arme inoffensive.....	21
L'alcool de fureur libérée.....	21
Le baume d'écailles .....	21
L'huile de coude .....	21
L'Ambre gardienne.....	22
L'essence du lézard.....	22
Le Philtre d'amour .....	22
Les Sels de discorde .....	22
La Toile d'Arachné.....	23
Les Bras de Morphée.....	23
La Poudre d'escampette.....	23
Le Philtre de Passe Muraille.....	24
La potion de disparition.....	24
L'éponge de cristal.....	24
<b>COMPAGNON</b> .....	24



L'aveuglement des ténèbres.....	24
Le Chemin d'argent .....	25
La poudre aux yeux .....	25
Le Mauvais œil.....	25
Le Supplice de Tantale .....	26
Le souffle de Brahma .....	26
L'Infaillible signet .....	26
Les Ailes d'Eole.....	27
Le Gaz hilarant .....	27
Le labyrinthe de l'égarement .....	27
Le Rocher de Sisyphe.....	28
L'ambre carcérale .....	28
Le cocon de Protée .....	28
La sauce de Shango .....	28
Les feux de Saint Elme.....	29
Le sacrifice du juste.....	29
Le chant de force .....	30
L'eau de Léthé .....	30
La Liqueur du mouvant .....	30
Le souffle des géants du septentrion (de Thrymr).....	30
Le cours des cartes .....	31
<b>MAÎTRE</b> .....	31
La Martingale Céleste .....	31
Le baiser de la lamie.....	31
L'Atramentum.....	32
La Poudre de Perlimpinpin.....	32
Les Brumes du mystère incroyable .....	33
L'Aigle sacrifié sur la montagne (Soma, ambroisie).....	33
L'Ambre infranchissable .....	33
Les Poupées Russes.....	34
Le Vert de gris.....	34
La sentinelle de Cad Goddeu (le Roi des Aulnes).....	34
Le Feu grégeois .....	35
La Flamme éternelle.....	35
Le don des héros.....	35
L'éclair en bouteille .....	36
Talos le Destructeur .....	36

La voix de Stentor .....	36
La Potion d'échange de simulacre .....	37
Le Nuage Magique .....	37
Le voyage des colombes .....	37
La forme gazeuse .....	38
La Potion de rapetissement .....	38
L'électuaire de la Thériaque .....	38
La Potion de rajeunissement (Nectar) .....	38
Le Séricon .....	39
L'onde humanoïde .....	39
<b>APPRENTI</b> .....	39
La Panacée.....	39
La Glace de flammes sculptées .....	40
L'eau bénite .....	40
L'or potable (eau régale).....	40
L'Epigone précaire.....	41
La Palingénésis.....	41
Le Phlogiston.....	42
Le solvant universel (le Vitriol) .....	42
Le Sang de Dragon .....	43
La Poudre de Sympathie ( <i>Unguentum Armarium</i> ).....	43
Le Carnaval chymique .....	44
L'Emblème du Logogriphe.....	44
La Victoire de l'Empyrée.....	45
La Retraite phlegmatique .....	45
La Pétase psychopompe .....	46
<b>COMPAGNON</b> .....	46
La Litharge .....	46
L'Arbre de Diane .....	47
Le Bétyle des géants.....	47
L'Iliaster.....	47
La source d'Urdarbrunn .....	48
L'Amrit .....	48
L'Azoth.....	49
La Tempête.....	49
Le nombre d'or .....	50
La Faux grise.....	50

Le Didyme.....	50
La Boite de Pandore .....	51
L'Escarboucle .....	51
L'Héliurgie.....	52
L'Ichor .....	52
<b>MAÎTRE</b> .....	53
L'Archée .....	53
Le Palladium de Cinabre .....	54
L'Accusateur de Job .....	55
Le Profanateur d'Alabaster .....	55
La peau de chagrin .....	56
L'Asèm .....	56
L'Alkahest.....	57
L'Ether .....	57
La Musique des Sphères.....	58
L'Eitr (la Bosse de Quasimodo) .....	59
L'Elixir.....	59
Kshira Sagar (Les Enfants de Tiamat) .....	59
L'Hylée .....	60
L'Amal al-gamāa .....	61
La Pierre philosophale (la Chrysopée) .....	62