



## Alchimie



Comme les autres sciences occultes, l'alchimie est liée à la philosophie hermétique, qu'on peut définir comme une vision du monde fondée sur les correspondances et 'sympathies' unissant macrocosme et microcosme, les analogies. Zosime le Panopolitain affirmait que, parmi les mauvais anges qui entreprirent de diminuer l'omnipotence du Créateur, il s'en trouva pour s'éprendre des filles des premiers hommes. Continuant l'œuvre néfaste du serpent d'Eden, ils voulurent donner à la créature humaine la science qu'elle ignorait. Le document qu'ils composèrent pour cette fin était symbolisé par le mot *Chema*, qui exprime la totalité de la connaissance des œuvres et des lois de la nature.

En réalité, l'alchimie occidentale est issue des travaux du groupe de néphilims bien connus sous le nom de Glorieux Alliage. Ces 5 immortels ont, au cours des âges, formalisé cette science occulte, lui donnant ses lettres de noblesse auprès des arcanes majeurs. Leur version de l'alchimie est essentiellement externe, et utilise des outils archétypaux, s'intégrant dans les sciences profanes arabes, puis européennes, comme l'athanor, l'alambic ou un creuset en forme de croix. Ils forment le laboratoire.

L'alchimie orientale est essentiellement interne, et les outils élémentaires de l'alchimiste sont plutôt associés à des parties de son corps, activées de différentes façons, ou à des procédés spirituels, qui concentrent le ka sous la forme de substances dans un réceptacle. L'alchimie orientale est liée à la philosophie du *Dao*, qui permet au fidèle d'analyser l'environnement, et de s'y intégrer. Le bagua et ses trigrammes sont les outils les plus fréquents en Chine. En Inde, l'alchimie, la *Rasayāna*, ressemble beaucoup à celle de l'occident, externe, manipulant des substances liées aux 5 éléments classiques.

Ces deux courants majeurs qui semblent s'opposer sont en réalité complémentaires, et s'ils paraissent plus aboutis, ne sont que des versions formatées d'une alchimie archaïque, très simple, qui tire de la substance de toute matière qui est liée aux éléments, et de n'importe quel outil permettant de créer un objet. Le totem est l'exemple le plus

### Définitions

**Substance** : résultat de l'opération alchimique, qui contient l'effet magique. Se présente sous la forme d'un substrat élémentaire volatil. Les substances sont très sensibles à l'orichalque et aux changements dans les champs magiques. Certaines lignes ley peuvent éventuellement déclencher accidentellement les sorts.

**Révéléateur alchimique** : partie du pentacle de l'alchimiste qui s'étend comme un tentacule de ka et s'incarne dans un artifice. Les révéléateurs contiennent les formules, et peuvent être maudits ou enkhaïbatés.

**Artifice** : objet matériel qui sert de simulacre au révéléateur.

**Ingrédient** : support analogique des kas éléments, sert de combustible lors de l'opération alchimique qui génère une substance. Doivent être naturels, et non issus d'un sort.

**Formule** : opération alchimique formalisée et figée, qui est gravée dans les révéléateurs, et sert à reproduire l'expérience sans ingrédient.

flagrant de cette alchimie, mais n'importe quel ruisseau ou grotte peut servir d'outil, tant qu'il est lié à l'alchimiste. L'omniprésence de l'orichalque a cependant limité l'emploi de cette alchimie plus naturelle.

L'alchimie est une science occulte, visant à tirer des champs magiques un substrat de kas éléments concentrés, la **substance**, qui, une fois maîtrisée, permet à l'alchimiste de produire un effet magique. Pour cela, il utilise des outils magiques et immatériels, les **révélateurs alchimiques**, qui sont des extensions contenus dans son pentacle, tout comme la boussole akashique et la nef éthérée.

Ils s'incarnent dans leur représentation matérielle, analogiquement liée à un élément, qui peut être un outil, un lieu, voire même une créature ; on les appelle les **artifices**. L'alchimiste peut éventuellement se passer d'artifice pour utiliser ses révélateurs, mais uniquement dans des circonstances très particulières, comme sur les rives de l'Océan Intérieur, dans un plexus (ou un nexus) ou encore sur un omphalos dont il serait le maître. L'alchimiste doit ensuite se servir de ses artifices comme catalyseur, et les nourrir avec des **formules**, pour qu'ils génèrent la substance recherchée. Une formule est une réaction voulue observée dans les champs magiques, aux paramètres figés, lors d'une expérience. En comprenant les paramètres magiques inclus dans les **ingrédients** utilisés, l'alchimiste peut les graver dans ses révélateurs, sous la forme d'échos élémentaires. Ainsi, lorsqu'il a à nouveau besoin de reproduire cette expérience, pour produire la substance, il n'a plus besoin des ingrédients, car il sait comment ils sont sensés se comporter.

La différence entre un artifice et un ingrédient est importante : un artifice pourra toujours produire des ingrédients, ou bien aider, en le manipulant comme un outil, à en générer. Un livre est lié à l'air, mais il ne peut servir d'outil. Réduit en morceaux, et traité efficacement, il peut par contre servir d'ingrédient.

Par exemple, un alchimiste occidental utilisera comme artifice un soufflet pour l'élément air, mais il aurait pu choisir un ventilateur. Un alchimiste oriental se servira des poumons de son simulacre, et peut être d'un son particulier produit avec sa bouche, ou encore d'un kata d'art martial. Ils auraient aussi bien pu se lier à un canyon où le vent hurle, une flute en os, ou même un aigle royal.

Ces artifices ne servent que le temps de la production de la substance, pendant lequel l'alchimiste est très vulnérable. S'il peut choisir de se retirer de ses artifices une fois ses expériences terminées, il peut aussi laisser à l'intérieur ses révélateurs alchimiques, à ses risques et périls. Une utilisation prolongée d'un artifice accroît sa facilité d'utilisation, et donc sa rentabilité.

## Les Substances

Chaque substance contient un peu du ka élément associé, et peut donc être détruite par l'orichalque.

**Métal** : souvent sous forme de bille, cet éclat peut rougeoier comme une braise ou bien luire d'un halo jaune ou orange. Il est en général plus chaud que la moyenne.

**Vapeur** : présentée parfois comme un petit nuage, cette substance reste homogène malgré son état gazeux. Elle tournoie comme sous l'effet d'un souffle.

**Ambre** : peut ressembler à un cristal translucide de couleur variable, il est parcouru de reflets irisés, et assez fragile.

**Liqueur** : potion de couleur variable, gazeuse, huileuse ou bien épaisse selon sa composition. Elle semble remuer d'elle-même.

**Poudre** : généralement poussière qui irradie d'un doux éclat argenté, elle semble couler d'elle-même et pourtant rester solide.

Sur terre, les substances conservent leurs propriétés pendant 1 mois par niveau de compétence pour le premier cercle ; 1 an par niveau pour le second ; un siècle pour le troisième.



La progression de l'alchimie se fait grâce à l'étude des formules qu'apprend l'alchimiste, lui permettant de comprendre la matière, et ses liens avec le monde. Au début de l'apprentissage, les substances produites sont analogiquement liées à un seul élément, qui sont bien différenciés. Dans le cas de l'alchimie interne, elles sont expulsées par le corps, et sont utilisées ensuite par l'alchimiste. L'alchimie externe étudie la destruction des ingrédients, lente, ou vive, selon l'élément ; ce qui reste est la substance. Cette étape est appelée en Europe l'Œuvre au noir (ou *nigredo*), et en Asie l'élixir externe (en Chine, le *Waidan*). Ce premier cercle se concentre sur l'étude des kas éléments, lorsqu'ils sont matérialisés dans le monde terrestre, et les effets magiques que l'on peut en tirer. En Europe, les substances portent les noms de "métal" pour le feu ; "vapeur" pour l'air ; "ambre" pour la terre ; "poudre" pour la lune ; et "liqueur" pour les formules d'eau. Le *Waidan*, mis au point par un élève d'Esméralda, est lié à des analogies liquides : "sang" pour le feu ; "sueur" pour le métal ; "larmes" pour l'eau ; "urine" pour la terre ; et "salive" pour le bois.

Le second cercle implique la purification de la substance, à l'aide d'un ingrédient qui sert d'intermédiaire. Le but est d'épurer la substance jusqu'à obtenir une analogie élémentaire supplémentaire. Un alchimiste assez doué peut accorder à sa substance une seconde capacité, équivalente à l'une du premier cercle, puis une troisième, et lorsqu'il maîtrise ce cercle, un second pouvoir du second cercle. L'alchimie occidentale a baptisé cette étape l'œuvre au blanc, ou *albedo*. De la même façon, l'alchimie orientale se concentre sur l'étude du simulacre, et au lieu de générer des substances par l'intermédiaire du corps, elles restent à l'intérieur, et produisent instantanément des effets. En Chine, il s'agit du *Neidan*.

Le troisième cercle implique la fusion entre matière et esprit, et entre les kas éléments : c'est la découverte de la quintessence. Lorsqu'il a atteint cet étape, le néphilim peut transmuter un champ élémentaire en un autre, et la matière n'est plus figée en un état. Les formules qu'il crée peuvent posséder des pouvoirs associés à plusieurs éléments. Ce cercle est nommé dans

### Les ingrédients

Ils peuvent être de toute nature, tant qu'ils sont liés analogiquement à la formule. Beaucoup d'entre eux correspondent à des parties d'êtres ou d'objets déjà magiques, comme des organes de simulacres de néphilims, de créatures de kabbale ou d'effet dragon. Lorsqu'il n'est pas précisé s'il s'agit d'un simulacre, l'ingrédient désigne toujours soit une chimère d'akasha, soit un effet dragon.

Les ingrédients des formules du troisième cercle représentent souvent une quête en soi pour les rassembler. Ils peuvent parfois être prélevés sur les chimères correspondantes au mythe, ou sur l'original. Exemples : Hsyrak ou Saint Thomas ; Caliban, l'onirim ou le personnage ; Vulcain le dieu ou l'orichalquien... Ils ne sont que des propositions pour le meneur de jeu, à qui il est conseillé de faire correspondre les ingrédients avec ses propres scénarios.

Chaque cercle permet de développer les 5 compétences liées aux éléments, mais il n'est nécessaire que d'en maîtriser 2, et d'être compagnon dans une autre pour pouvoir changer de

l'alchimie occidentale *rubedo*, ou œuvre au rouge. Les ingrédients de ces formules sont souvent des substances de niveau moins complexe. Le *Huandan*, ou élixir inverse, est une façon de tordre les champs magiques en les inversant, pour les transmuter, mais cela implique aussi de faire pivoter son pentacle lors du passage à cette étape, et c'est donc particulièrement douloureux pour l'alchimiste oriental. Par contre, l'alchimiste qui parvient au *Huandan* ne nécessite plus d'autre ingrédient que lui-même et les champs magiques, car c'est son pentacle qui est devenu le laboratoire.

L'Agartha des alchimistes occidentaux est nommée *Citrinitas* (jaunissement), et celle des alchimistes orientaux, *Jindan* (élixir d'or). Il paraît évident que l'agartha de l'alchimiste ait un rapport avec le ka soleil, et l'Eïdos.

cercle. Il n'est pas possible d'acquérir de formule correspondant à un cercle ultérieur si l'alchimiste n'a pas développé la compétence du cercle précédent. Bien souvent les alchimistes se spécialisent dans leurs éléments de prédilection.



es artifices peuvent prendre des formes variées selon la voie alchimique choisie. Selon les époques, et le lieu géographique, les artifices pouvaient avoir une grande incidence, ou bien n'être que très vaguement ritualisés et normalisés. Avant de prendre connaissance des travaux d'Hermès Trismégiste, lors de son apparition à Khemenou (Hermopolis Magna), où il laissa un fragment de la Table d'Emeraude, les néphilims se contentaient d'utiliser leurs artifices préférés, sans en référer à qui que ce soit d'autre.

L'alchimie était tellement marginale et incomprise, que les alchimistes ignoraient qu'ils partageaient certaines de leurs connaissances avec d'autres, et qu'ils ne se donnaient pas la peine de former des apprentis. De temps à autre, des familles d'alchimistes se composaient, à l'abri des regards : en Afrique équatoriale, les onirims alchimistes s'étaient spécialisés dans l'utilisation des déchets corporels comme ingrédients, et donc le corps comme artifice (rognures d'ongle pour le feu ; cheveux pour l'air ; urine pour l'eau ; fèces pour la terre et sperme pour la lune).

Beaucoup se contentaient d'employer la nature, choisissant des lieux particulièrement chargés en ka éléments pour les utiliser comme artifices, et n'y voyaient là que la capacité liée à un seul lieu. Contrairement à la croyance commune, le site d'une narcose n'est pas utilisable pour un alchimiste : impossible de s'incarner dans cet endroit déjà occupé par quelqu'un. L'emploi d'un akasha dont l'alchimiste serait le maître est très profitable à court terme : pas d'orichalque dans les champs magiques pour parasiter ses expériences. Cela nécessite la tradition [alchimie] à apprenti, et [akasha] à compagnon. Par contre, à moins d'avoir pris possession d'un akasha particulièrement vivant, il s'épuise très vite (une puce de prégnance en moins toutes les 10 substances). Les échecs critiques au sein d'un akasha provoquent les mêmes catastrophes, mais lui font perdre de plus une puce de puissant par cercle. Les substances produites dans l'akasha fonctionnent partout, mais par contre, elles disparaissent bien plus rapidement, à cause de l'orichalque (1 heure par niveau de compétence pour le premier cercle ; un jour pour le second ; un mois pour le troisième).

Un omphalos dont l'alchimiste est le maître est un atout pour lui, puisqu'il peut piocher dans ses capacités sans qu'il ne se vide, et qu'il ajoute en bonus son niveau de puissance au jet de fabrication des substances. Cela nécessite la tradition [alchimie] à compagnon, et [draKaon] à compagnon. L'utilisation répétée d'un omphalos n'a pas d'effet particulier. L'emploi d'un nexus (ou d'un plexus pour un élément particulier) en tant qu'artifice rajoute aussi le niveau de

## Le Laboratoire alchimique

Après la révélation de l'an mil, le Glorieux Alliage a imposé leurs artifices, déjà employés régulièrement au Proche Orient.

**Feu** : la Forge. Elle doit rester allumée en permanence et être aérée tout en conservant les chaleurs les plus extrêmes.

**Air** : le Soufflet. En général de cuir et de bois, il peut être manié à la main ou avec un astucieux système de contrepoids.

**Terre** : le Creuset. Récipient réfractaire utilisé pour fondre, calciner, purifier des matières minérales.

**Lune** : l'Athamor. Fourneau en forme de tour, comportant un récipient ovale servant à la condensation, ouvert au sommet. (Au moyen Orient, on parle d'Aludel).

**Eau** : l'Alambic. Ensemble de tubes en verre, sur les parois desquels les vapeurs se condensent par l'effet du refroidissement dû au liquide circulant autour.

puissant au jet de fabrication ; par contre chaque substance produite fait perdre une puce de puissant à la formation magique éphémère. Cela nécessite la tradition [alchimie] à maître, et [magie] à compagnon. Par ailleurs, les échecs critiques y provoquent des catastrophes comme si elles étaient d'un cercle plus haut, et celles du troisième cercle provoquent des cataclysmes élémentaires en accord avec la puissance du phénomène, mais toujours spectaculaires, qui amputent l'alchimiste de son révélateur.

D'autres profitaient de la proximité avec des animaux pour s'en servir comme laboratoire, produisant un lait magique, ou des plumes spéciales ("la poule aux œufs d'or"). Le seul moyen d'utiliser un effet dragon comme artifice est de forcer son révélateur à l'intérieur, par le biais d'un sort de magie (déplacer à maître), et exige la tradition [alchimie] à maître. Le révélateur est par la suite définitivement immobilisé, et si l'effet dragon est détruit, lui aussi. Par contre, la puissance de l'effet dragon se rajoute en bonus sur le jet de fabrication des substances. L'utilisation répétée d'un effet dragon comme artifice n'a aucun effet. Les échecs critiques provoquent les mêmes catastrophes, avec de plus une puce de khaïba à chaque fois.

Certains wowakans associés à l'air utilisent leur calumet sculpté représentant plusieurs éléments comme artifice, employant des herbes différentes selon la substance choisie. Les instruments de musique, les ustensiles de cuisine, des couteaux scarificateurs, des outils de forge, de jardinage, des pinceaux, etc... Un atelier d'éolims de la renaissance à Milan utilisait un laboratoire de parfumeurs, et leurs substances étaient surtout odorantes. Tout ce qui permet de pratiquer un métier ou un art peut servir d'artifice. En règle générale, un objet déjà magique ne peut servir d'artifice, sauf exception.

**L'incarnation d'un révélateur dans un artifice requiert un jet d'initié pas difficile, modifié par la tradition [alchimie].** C'est instantané. Sur un échec critique, l'alchimiste subit une puce de khaïba, et ne peut plus jamais réitérer l'incarnation dans cet objet/lieu/créature. La durée d'incarnation du révélateur dans l'artifice est aussi longue que le désire l'alchimiste ; ces appendices peuvent être séparés de l'alchimiste indéfiniment, même s'il est coincé dans une anti-terre, par exemple. Cependant, certaines circonstances font retourner les révélateurs en place dans le pentacle : le retour en stase, bien sûr, mais aussi l'ombre. Les révélateurs sont des parties du pentacle de l'alchimiste : ils peuvent donc servir à lui lancer des sorts dessus, comme des liens analogiques. L'inverse n'est pas vrai, l'alchimiste ne peut se servir de ses révélateurs pour réduire la portée des autres sciences occultes. Ils sont liés à lui : une blessure due à l'orichalque ou à la lune noire sur un de ses révélateurs se répercutera sur son pentacle entier. Chaque révélateur possède autant de puces de ka que le niveau d'initié de l'alchimiste, et elles sont comptabilisées dans son niveau d'initié. Si un révélateur est détruit, toutes les formules associées à cet élément disparaissent du pentacle, et doivent à nouveau être recherchées (et payées en PdA).

L'utilisation répétée d'un artifice a un effet bénéfique. Chaque substance produite relie un peu plus l'alchimiste à cet artifice en particulier, et donc facilite son utilisation. Cela dépend du type de substance produit (voir tableau). Laisser ses révélateurs dans les artifices procède du même mécanisme, sauf qu'il s'agit de jours, et non de substances, et que le bonus est celui du premier cercle. Auquel cas, par contre, les utilisations répétées n'ont plus d'effet particulier. C'est pour cela que beaucoup de maîtres alchimistes préfèrent laisser leurs révélateurs en place, malgré les dangers. Laisser ses révélateurs en place n'a aucun effet pour les akashas, les omphalos, ou les effets dragons.

Substances	1er cercle	2ème cercle	3ème cercle
1-10	0/pas/très	+1/pas/très	+1/peu/...*
11-30	+1/pas/très	+2/peu/...*	+1/assez/assez**
31-50	+2/pas/très	+3/assez/assez*	+2/.../peu**
51-100	+3/pas/très	+4/.../peu**	+2/très/pas***
101&+	+4/pas/très	+5/très/pas**	+3/très/pas***

L'effet négatif est pernicieux.

Chaque utilisation d'un artifice laisse une trace. Même si le révélateur n'est pas à l'intérieur, et qu'il n'y a été qu'une seule fois, une marque dans les champs

magiques existe, un sceau d'alchimiste dans les champs magiques. Cette marque n'est reconnaissable que pour un autre alchimiste (jet de tradition [alchimie] pour s'apercevoir qu'il y a une marque). En effet, le ka du révélateur génère une réaction au niveau des kas éléments de l'objet/lieu/créature. Lentement, mais sûrement, les kas éléments de l'artifice se condensent. Les substances du premier cercle n'ont qu'un effet mineur sur les artifices.

Les artifices utilisés au second cercle commencent à ressentir une certaine empathie avec l'alchimiste, qui correspond aussi à la fréquence des utilisations (marquée après le premier /). Les artifices peuvent employer leurs émotions pour les projeter sur un autre utilisateur qui ne serait pas l'alchimiste. Les immortels peuvent résister à ces bouffées d'émotions brutes en jetant leur score en initié contre la difficulté du niveau émotionnel, modifié par leur compétence en tradition [alchimie]. Par ailleurs, des sortes de métamorphoses élémentaires mineures apparaissent, qui peuvent attirer l'attention d'un initié. Leur niveau d'occulté est marqué dans le tableau, après le second /. Chaque artifice ressent le besoin d'être avec ses collègues et avec son alchimiste. De plus, chaque artifice utilisé depuis très longtemps développe de lui même un pouvoir mineur, correspondant à un sort de premier ou second cercle de magie (c'est le nombre d'étoiles, à répartir, exemple, 1 du second ou deux du premier). L'artifice n'emploie son pouvoir que lorsqu'il en ressent le besoin, ou encore dans des circonstances particulières (conjonctions, lignes leys...). Chaque utilisation d'un pouvoir le fait remonter d'une ligne vers le haut ; les plus puissants artifices ne disposent donc que de 5 charges maximum.

Enfin, les artifices employés par un alchimiste du troisième cercle deviennent visiblement magiques : métamorphoses claires, et pouvoirs plus puissants (toujours à répartir). Ils développent aussi de véritables pensées, et peuvent conseiller leur alchimiste, ou accabler d'injure leur nouveau propriétaire. Ils sont toujours en phase avec leur maître, à moins que ce dernier ne subisse de modification profonde (khaïba, cruxim...). Ils aiment leurs confrères, et tentent de rester en contact (pour les lieux) d'une façon ou d'une autre, et pour les objets et les créatures, ils cherchent absolument à se rassembler autour de l'alchimiste. Moins pratique, ils cherchent aussi à agrandir leur famille, et possèdent le pouvoir de localiser les autres artifices, mêmes ceux que l'alchimiste n'a utilisé qu'une seule fois au premier cercle, et font tout pour les faire venir. Evidemment, si un lieu utilisé comme artifice par un alchimiste par le passé est mis en danger, les artifices tentent de forcer leur maître (ou qui que ce soit d'autre) à le protéger. Plus un alchimiste se rapproche de l'Agartha, plus il collectionne d'objets fantasmés, et, rangé ou non, son laboratoire est toujours plein de merveilleux amis.

La destruction d'un artifice n'a pas d'effet spécial pour le pentacle de l'alchimiste, sauf s'il a laissé dedans un de ses révélateurs (auquel cas les puces de ka et les formules sont perdues).

### Règle Optionnelle

Les Artifices du troisième cercle peuvent utiliser le potentiel de kas rassemblé par tous les artifices réunis, pour éviter de perdre des charges. Leur niveau d'initié est égal à celui atteint en accumulant les puces de ka de tous les artifices présents. Pour éviter de perdre une charge, ils doivent réussir un jet d'initié peu difficile pour un pouvoir du 1er cercle, assez pour le second, et ... difficile pour le 3ème.

Cependant, il ressent toujours la perte d'un de ses artifices, même s'il ne les a utilisés qu'une seule fois dans sa carrière. Eux se souviennent toujours de lui, même d'une incarnation à l'autre.

L'alchimiste peut inventer de nouvelles formules dès le premier cercle. Il doit pour cela trouver les ingrédients les mieux adaptés, et faire beaucoup d'essais afin d'obtenir un résultat viable. **Il doit réussir un jet du ka concerné modifié par alchimie, sur la difficulté de la formule.** S'il échoue, il doit recommencer à zéro (au minimum changer d'artifice ou d'ingrédient). Sur un échec critique, en plus de la catastrophe, il doit relancer le jet : sur un échec, il ne pourra jamais terminer cette formule, à moins de sacrifier son révélateur. Une fois qu'il a réussi à inventer la formule, il doit encore la graver dans son révélateur (voir plus bas).

### Guide de puissance

Chaque cercle permet aussi de créer des substances appliquées comme des glyphes de protection contre les effets de la magie qui sont maîtrisés à ce cercle.

**Premier cercle, apprenti :** modifier à apprenti (effet permanent, jusqu'à 2 cibles)

**Premier cercle, compagnon :** modifier à compagnon, sauf les modifications de caractéristiques d'un être possédant du ka soleil, et ce qui touche aux compétences, aux kas éléments (effet permanent, jusqu'à 2 cibles) ; modifier à compagnon, les modifications de caractéristiques et compétences (durée 1 jour, jusqu'à 5 cibles) ; percevoir à apprenti.

**Premier cercle, maître :** transformer à apprenti (durée 1 jour, 1 cible) ; déplacer à apprenti (durée 1 heure, 3 cibles) ; percevoir à compagnon ; sentir à apprenti.

**Second cercle, apprenti :** modifier à maître (durée 1 jour, jusqu'à 5 cibles), modifier à compagnon (les caractéristiques modifiées reçoivent un bonus ou un malus de 3 crans, 1 jour, 5 cibles) ; percevoir à maître (contient aussi des possibilités que n'a pas la magie, comme voir le passé ou l'avenir) ; sentir à compagnon ; transformer à apprenti (durée 7 jours, 5 cibles) ; communiquer à apprenti, 10 cibles, 1 jour ; communiquer à compagnon, 7 jours. *Un pouvoir du premier cercle peut être ajouté aux effets de la formule.*

**Second cercle, compagnon :** transformer à apprenti (permanent, 1 cible) transformer à compagnon (1 jour, 3 cibles) ; communiquer à apprenti, 50 cibles, 7 jours ; communiquer à compagnon, permanent ; communiquer à maître (1 jour, 5 cibles) ; sentir à maître (contient aussi des possibilités que n'a pas la magie, comme voir le passé ou l'avenir) ; déplacer à compagnon. *2 pouvoirs du premier cercle peuvent être ajoutés aux effets de la formule.*

**Second cercle, maître :** transformer à maître (1 jour, 1 cible), transformer à compagnon (1 mois, 5 cibles) ; déplacer à maître (5 cibles). Créer à apprenti (1 cible, 1 jour) ; détruire à apprenti (1 cible, 1 heure). *Un pouvoir du second cercle peut être ajouté aux effets de la formule.*

**Troisième cercle, apprenti :** transformer à maître (1 mois, 5 cibles), transformer à compagnon (permanent, 5 cibles); créer à apprenti (1 cible, permanent) ; détruire à apprenti (3 cibles, 1 mois). *Un pouvoir du premier cercle peut être ajouté aux effets de la formule, provenant d'un autre élément.*

**Troisième cercle, compagnon :** transformer à maître (permanent, 1 cible) ; créer à compagnon (1 cible, permanent) ; détruire à compagnon (1 cible, 1 heure) ; détruire à apprenti (1 cible, permanent). *Un pouvoir du second cercle peut être ajouté aux effets de la formule, provenant d'un autre élément.*

**Troisième cercle, maître :** créer à maître (1 cible, permanent) ; détruire à maître (1 cible, 1 mois) ; détruire à compagnon (1 cible, permanent). *Un pouvoir du troisième cercle peut être ajouté aux effets de la formule, provenant d'un autre élément.*

Jet	Défaut	Catastrophe
1-4	Cible erronée	L'effet frappe une autre cible.
5-9	Effet contraire	L'effet est contraire à celui désiré
10-14	Transmutation	La cible est affublée de mutations (ou l'alchimiste s'il n'y a pas lieu)
15-18	Blessure	La substance irradie des éclats de ka, 3pts de blessure à l'alchimiste
19-20	Inconscience	L'alchimiste tombe inconscient pendant une demie heure.

La réalisation d'une formule est relativement délicate, et cette étape ne doit pas être négligée. **L'alchimiste va graver cette formule dans son révélateur une fois pour toute.** Il doit avoir rassemblé les ingrédients et artifices adéquats, et bien entendu posséder la formule.

L'alchimiste peut décider de graver dans ses révélateurs des formules de n'importe quel ka tant qu'il maîtrise la compétence associée (mais comme ce sont les scores des branches utilisés, c'est compliqué à faible niveau). **Pour graver une formule dans son révélateur, l'alchimiste doit réussir un jet du ka correspondant, modifié par sa compétence d'alchimie, sur la difficulté de la formule.** En cas d'échec, l'alchimiste peut recommencer un autre jour, avec d'autres modificateurs astrologiques. En cas d'échec critique, il n'a pas pu graver rigoureusement les échos élémentaires laissés par les ingrédients, et toutes les substances de cette formule subiront un défaut qui les rendra inutilisables, voire dangereuses (lancer sur le tableau ci-dessus).

Une fois la formule gravée, l'alchimiste peut produire la substance. Il a toujours besoin de ses artifices, mais n'a plus besoin des ingrédients dans l'immédiat. Il lui faudra cependant renouveler l'expérience d'origine (avec des ingrédients frais), faite lorsque la formule a été gravée, plus ou moins régulièrement selon le cercle : au bout de 50 formules pour le premier cercle ; au bout de 100 pour le second, et jamais pour le troisième.

La production peut être initiée n'importe quand, mais les modificateurs de conjonction s'appliquent. **La production de la substance requiert un jet d'initié modifié par la compétence alchimique, sur la difficulté de la formule.** La quantité de substances identiques produites est notée dans le tableau ci contre. Les jets échoués ne consomment que le temps perdu ; par ailleurs, l'alchimiste s'en rend compte immédiatement, et peut donc recommencer. Les échecs critiques, par contre, sont beaucoup plus graves ; il est conseillé de tirer ces catastrophes derrière l'écran, et que le joueur ignore l'effet s'il est reporté à plus tard (voir tableau ci dessous). Une fois fabriquées, les substances fonctionneront comme prévu, pas besoin de refaire de jet.

Cercle	Quantité par heure
1	2 x score initié
2	1 x score initié
3	0,5 x score initié

Le véritable nom peut aussi servir pour aider à viser une cible. Si le véritable nom est inclus dans la fabrication d'une (ou plusieurs) substances personnalisées, elle se dirigera vers la cible plus aisément, décalant de 2 lignes dans le bon sens le jet de toucher. Par ailleurs, elle aura aussi plus de difficulté à résister à la substance.

**Lancer une substance est instantané, et géré comme une action normale. Cependant, les substances du second cercle mettent un tour entier pour agir, et celles du troisième cercle en mettent 3.**

La plupart du temps, une formule qui agit sur une cible implique que la substance soit déposée dessus, et donc peut nécessiter un jet de lancer. Pour cela, les alchimistes ont développé de nombreux gadgets, de la sarbacane à visée laser au lance-pierre aux billes en cellophane. Lancer plusieurs substances différentes en même temps est faisable, mais dangereux : tirer sur la table des catastrophes ci dessus.

Attention, sauf précision, une substance alchimique a des effets identiques sur l'alchimiste qui l'a créée, s'il entre dans sa zone d'effet (ou qu'il la boit, etc...).



N'importe qui peut utiliser les substances créées, le ka est déjà dedans, sauf celles du troisième cercle : si un mortel tente de les utiliser, le ka se dissipe simplement, pouvant causer quelques dégâts à l'utilisateur. Comme le ka est à l'intérieur, elles fonctionnent normalement dans des endroits improbables, comme les antiterres, ou même l'Hadès (mais dans ce cas, elles n'ont qu'une durée de vie extrêmement courte).

Les alchimistes, tout comme les autres praticiens des sciences occultes, visent à l'Agartha. Leur but consiste à leur rendre le moyen d'atteindre une longévité perdue depuis la Chute, par le biais de la transmutation de leur pentacle. Ou bien, en agissant sur les champs magiques autour d'eux, à leur permettre de survivre et d'apprendre, jusqu'à la découverte du moyen leur redonnant leur nature de kaïm. Certains, qui ont dépassé leur nature, ou qui l'ont acceptée, se consacrent à l'inclusion du ka soleil dans leur pentacle, afin d'achever la quête atlante du Sentier d'or. Selon la légende, il faut pour atteindre l'Agartha réunir tous les artifices utilisés au cours de sa carrière, mais aussi des morceaux (ou des liens analogiques) avec tous ses simulacres successifs. Ceux qui parviennent au terme du second cercle ont toutes les chances d'être abordés par les alchimistes au service de Rebis et de la Pierre Angulaire, qui ont entamé la construction d'un vaste paradis dépourvu d'orichalque : Arkhémia.

Catastrophe	1er cercle	2ème cercle	3ème cercle
1-4	Temps perdu, 1 heure. La substance est inerte, et l'alchimiste s'en aperçoit.	La substance fonctionnera bien, mais une heure plus tard que prévu.	L'artifice hurle de douleur et boude pendant un jour.
5-9	Une des substances produites semble fonctionnelle, mais lancez sur la table des catastrophes ci-dessus.	Les substances produites changent rapidement et discrètement de capacités, au hasard.	L'artifice prend possession de l'alchimiste pendant 1 jour, et agit pour "améliorer" sa vie.
10-14	Lorsqu'elle sera utilisée, la substance causera une distorsion des champs magique, qui occasionnera une puce de khaïba à celui qui l'utilise.	Chaque substance a une chance sur 2 de refuser de fonctionner une fois lancée. L'alchimiste a bien vu qu'il y aura un problème, mais sans pouvoir déterminer lequel.	Toutes les substances présentes autour de l'alchimiste sont activées au même moment sur des cibles proches.
15-18	Une substance se jette sur lui, et lui colle dessus, laissant une grosse marque élémentaire sur son pentacle, et activant une de ses métamorphoses pendant 1 jour.	La moitié des substances présentes autour de l'alchimiste sont vidées de leur ka et deviennent inertes. L'autre moitié a des effets hasardeux (tirez sur la table ci-dessus).	L'artifice est complètement tordu : en plus d'une puce de khaïba immédiate, l'alchimiste en subira une autre à chaque fois qu'il utilisera cet artifice, jusqu'à la prochaine éphéméride favorable.
19-20	La fabrication échoue, et l'artifice produit un son très bruyant, et un tremblement perceptible à 1km (voire plus dans les champs magiques).	L'alchimiste oublie tout ce qui s'est passé la veille.	L'artifice développe une double personnalité, et ajoutera un autre pouvoir inutile ou dangereux à toutes les substances créées par lui, jusqu'au prochain succès critique.