

La SPAGYRIE



our Paracelse, la spagyrie est l'« *art de séparer et de combiner les principaux constituants des corps* », mais aussi "*l'art de séparer le faux du vrai. Ainsi est la lumière de la nature*". Le terme est probablement issu du grec et voudrait dire "séparer, extraire (spao) et réunir (ageiros)". Les écrits de Paracelse, dont la fraction publique a été reprise et compilée par les R+C, ne sont pas d'un très grand secours pour dissocier alchimie et spagyrie. La spagyrie a été comprise comme un protocole alchimique permettant de produire des médicaments, de soigner et de générer la vie.

Tout comme l'alchimie tente de redonner aux néphilims leur statut de kaïm, la spagyrie tente de reproduire le sentier d'or, sans y impliquer les mortels. Le but de la spagyrie est de recréer la vie, une nouvelle forme de vie comportant du ka soleil, et pourtant non humaine. Une fois que le néphilim est redevenu l'égal de l'Unique, il peut alors créer la vie.

Déjà les mystères du Compromis égyptien purent entrevoir des fragments de la spagyrie, à travers quelques enseignements diffusés par Hermès (appelé Thot) auprès de peu d'élus. C'est ainsi que furent fabriqués les premiers ouchebtis, mais le procédé exige l'apport de ka soleil volontaire pour être viable, et la science s'est rapidement perdue.

Quelques essais sont pratiqués, comme en Grèce (Pygmalion et Galatée, la vache artificielle de Dédale, ou les servantes d'Héphaïstos), ou encore les créatures divines issues du Barattage de la Mer de Lait en Inde. Les scientifiques grecs, comme Anaximandre ou Empédocle, des mystes profitant de la sagesse du Bateleur, soupçonnaient déjà l'existence d'une génération spontanée, issue des champs magiques, qui serait possible en éveillant les kas éléments.

Le premier alchimiste à évoquer précisément les mécanismes de la spagyrie fut Jâbir ibn Hayyân, plus connu sous son nom latin, Géber. Pour lui, la Takwin est l'émulation de la création divine, et l'obtention des pouvoirs du Demiurge de la Genèse et de la Résurrection à partir de la nature. Géber cherchait à recréer la vie dans son laboratoire.

Ces tentatives peuvent trouver leur prolongement dans les pratiques occultes des mystères, reproduites par les templiers, de l'homoncule. Certains néphilims ont décidé que s'il était possible de se servir d'un pentacle pour créer un simulacre de néphilim, alors il était sans doute possible de se servir d'un ka soleil, pour générer un simulacre de vie. Dès lors, les essais d'inclusion du ka soleil dans le pentacle devenaient plus simples. Sans compter que les sociétés secrètes devaient affronter de nouveaux adversaires, non composés d'éléments, et donc insensibles à l'orichalque. Le concept prend racine dans une forme de croyance en la "génération spontanée". De la matière organique putréfiée, ou végétale (la mandragore) est sensée rejaillir une forme de vie. Le golem, simulacre de vie, fait d'argile, tout comme Dieu a créé l'homme, est l'aboutissement visible de la spagyrie. Cependant, muet, dépendant de son créateur, il reste prompt à se retourner contre son créateur, ou à devenir incontrôlable. Le monstre de Frankenstein tomberait dans cette catégorie. Les œuvres créées par le spagyriste sont appelées des artefacts de spagyrie.

La spagyrie doit être étudiée en parallèle de l'alchimie, dont elle requiert les connaissances. Le premier cercle d'alchimie, accompagné par la tradition [alchimie] à apprenti, donne accès au premier cercle de la spagyrie ; il en va de même pour les cercles suivants. Les formules d'un élément ne peuvent être apprises que lorsque la compétence alchimique de cet élément est au même niveau.

La Pratique

Il existe déjà la possibilité de créer des artefacts d'alchimie, qui incorporent une substance, qui doit être déclenchée par son utilisateur (n'importe qui) par un jet d'initié. Concrètement, les artefacts de spagyrie possèdent un potentiel interne de ka, qui leur permet de se renouveler eux, mêmes en concentrant les champs magiques. Il n'y a donc pas besoin de les recharger. Par ailleurs, selon les circonstances et leur cercle, ils peuvent utiliser d'eux mêmes leurs pouvoirs.

Les Artefacts ont une durée de vie limitée : ils perdent définitivement une puce de ka par étape, qui ne peut être rechargée.

- au bout d'un an
- 10 ans plus tard
- 50 ans plus tard
- un siècle plus tard
- puis une à chaque siècle

La contenance en ka des artefacts est expliquée lors de la fabrication.

Les puces de ka perdues autrement (orichalque, magie...) se régénèrent, au rythme d'une par jour favorable de la semaine. Cependant, s'il arrive à 0 en ka, l'artefact est irrémédiablement détruit.

Le spagyriste progresse à travers les trois cercles de compétence :

- Construct (artefacts de l'Œuvre au noir)

Les constructs sont les alliés de l'artisan. Ils sont limités par leur taille, et doivent rester manipulables rapidement par l'alchimiste. On peut en général les poser sur une table. Ils sont souvent discrets et ressemblent à des objets profanes : à des répliques d'objets existants. Seuls les initiés comprendront qu'ils ont affaire à un artefact de spagyrie.

Ce sont souvent des auxiliaires, qui facilitent les recherches des apprentis, ou qui augmentent la production des chevonnés, ce qui limite leur utilité en dehors de l'alchimie.

Les constructs améliorent bien souvent les capacités de leurs utilisateurs, et leur servent dans la vie de tous les jours.

- ils améliorent les compétences : +1 au niveau apprenti, +2 à compagnon, et +3 à maître
- ils améliorent les caractéristiques : +1 à compagnon, +2 à maître
- ils permettent de modeler la matière : 1m cube à apprenti (que de la matière morte), 2m cube (la taille d'un humain, à peu près ; plantes possibles) à compagnon, 4m cube à maître (éventuellement des animaux)
- ils permettent de percevoir à distance : apprenti, matière morte, plantes et animaux ; compagnon, tous les êtres vivants ; maître, pensées et sentiments
- ils permettent aussi de sentir les phénomènes magiques : apprenti localisation des kas, compagnon étude des caractéristiques, déchiffrement des pouvoirs
- ils peuvent soigner un point de vie par niveau
- ils améliorent les dégâts d'une arme d'un point par niveau

- ils améliorent un seul paramètre des formules d'œuvre au noir d'un seul élément, et d'un seul niveau
- ils divisent le temps de production par deux de quelques formules d'œuvre au noir par artefact (1 seule à apprenti, puis 2 puis 3)

- Automaton (artefacts de l'Œuvre au Blanc)

Les automaton commencent à exprimer un semblant de vie. Qu'ils soient fixes ou mobiles, ils accomplissent des mouvements. Ces gestes sont automatiques : ils ne possèdent pas d'autonomie, et ne font qu'accomplir ce pour quoi ils ont été conçus, ou réaliser ce que leur maître leur demande. Tout comme les constructs, ils sont limités par leur taille : s'ils sont plus petits que des souris, ils impliquent l'utilisation d'horlogerie ou de mécanique, et ils ne peuvent pas dépasser 1,5m x 1,5m x 1,5m. Ils sont de plus limités par leur autonomie : ils ne restent pas très longtemps éveillés avant de se recharger en kas. (Apprenti : 1h ; compagnon : 1 jour; maître : jusqu'au prochain jour du même élément). Le temps de rechargement est identique à celui pendant lequel ils sont restés éveillés.

Les automaton se remarquent ; leur fabrication exige un aspect esthétique parfois clinquant, parfois ésotérique, parfois choquant, mais jamais inaperçu. Même si l'on ne perçoit pas leur nature magique, ils restent remarquables. Les automaton sont souvent les familiers de l'alchimiste. Ils l'aident à accomplir les tâches ingrates et répétitives qu'il refuse de faire. Ils ont donc souvent des rôles de serviteurs dans le laboratoire, errant automatiquement autour de l'alchimiste, se rendormant ou se réveillant selon leur programmation.

Les automaton ont comme capacité :

- Apprenti : pouvoir de transformer à apprenti (durée 1 jour, jusqu'à 16 m cube) ; de déplacer à apprenti ; de communiquer à apprenti (1 cible, 1 heure) ; de créer à apprenti (durée 1 heure, jusqu'à 1m cube) ; améliorer une caractéristique à +3 ; améliorer un seul paramètre des formules apprenti d'œuvre au blanc d'un seul élément ; multiplier par 3 le nombre de substances produites d'une seule formule apprenti d'œuvre au blanc.

Dynamique : caractéristiques physiques moyennes à peu. 3 niveaux de compétence. Pas intelligent, pas séduisant, pas initié.

- Compagnon : transformer à apprenti (durée 7 jours, jusqu'à 64 m cube) ; transformer à compagnon (1 jour, 3 cibles) ; déplacer à compagnon (3 cibles) ; de communiquer à apprenti (10 cibles, jour) ; de communiquer à compagnon (3 cibles, 1 jour) ; de créer à apprenti (durée 1 jour, jusqu'à 3m cube) ; détruire à apprenti (jusqu'à 1m cube, durée 1h) ; faire régénérer les blessures (1pv par heure, 10h) ; multiplier par 3 le nombre de substances produites de 2 formules compagnon d'œuvre au blanc ; améliorer un seul paramètre des formules compagnon d'œuvre au blanc d'un seul élément.

Dynamique : caractéristiques physiques moyennes à assez. 6 niveaux de compétence. Peu intelligent, pas séduisant, pas initié.

- Maître : transformer à apprenti (durée permanent, jusqu'à 512 m cube) ; transformer à compagnon (7 jours, 5 cibles) ; déplacer à compagnon (5 cibles) ; de communiquer à apprenti (50 cibles, 7 jours) ; de communiquer à compagnon (5 cibles, 7 jours) ; communiquer à maître (1 cible, 1h) ; de créer à apprenti (durée 7 jours, jusqu'à 21m cube) ; détruire à apprenti (jusqu'à 3m cube, durée 1 jour) ; faire régénérer les blessures (3pv par tour, 1h) ; multiplier par 3 le nombre de substances produites de 3 formules maître d'œuvre au blanc ; améliorer un seul paramètre des formules maître d'œuvre au blanc d'un seul élément.

Dynamique : caractéristiques physiques moyennes à ... 9 niveaux de compétence. Peu intelligent, peu séduisant, pas initié.

- Simulacron (artefacts de l'Œuvre au Rouge)

L'alchimiste tend à se reproduire lui-même, à dupliquer son pentacle. Il cherche à fabriquer des artefacts qui reproduisent ses actes magiques, ou qui lui accordent les effets de substances pendant plus longtemps. Les simulacron peuvent être des sortes de prothèses magiques, qui se greffent sur le corps, et peuvent remplacer ou améliorer un organe. Pour pallier à leur spécificité limitée à un élément, les simulacron peuvent s'assembler entre eux.

Les simulacron peuvent aussi être dynamiques, tout comme des automaton, mais avec une autonomie renforcée : Apprenti : 1 mois ; compagnon : 1 an ; maître : 1 siècle. Par ailleurs, ils sont désormais capables de jugement, de raisonnements, de sentiments, et deviennent donc des amis de l'alchimiste, et non plus ses serviteurs au sens strict (encore que cela reste sujet à caution, dans la plupart des laboratoires). Il arrive que des simulacron mal conçus deviennent de terribles adversaires, qui peuvent attendre des jours pour trahir leur maître. Dans ce cas, le laboratoire est le meilleur ami de l'alchimiste. Cependant, quelle que soit la formule, le simulacron reste imparfait, et ne possède aucun ka soleil en lui : il n'est que l'image de la vie. Les simulacron ne possèdent jamais les pouvoirs de produire des artefacts de spagyrie du troisième cercle ; non pas tant que cela soit un interdit éthique, de la part des agarthiens, mais bel et bien que cela semble impossible.

Les simulacron peuvent :

- Apprenti : transformer à compagnon (permanent, 5 cibles) ; transformer à maître (1 cible, 1 heure) ; déplacer à maître (5 cibles) ; communiquer à compagnon (5 cibles, permanent) ; communiquer à maître (3 cibles, 1 jour) ; de créer à apprenti (permanent, jusqu'à 21m cube) ; de créer à compagnon (1 jour, jusqu'à 3m cube) ; détruire à apprenti (jusqu'à 21m cube, durée 1 jour) ; multiplier par 4 le nombre de substances produites de 5 formules d'œuvre au blanc, et par 5 celui de 10 formules d'œuvre au noir ; améliorer 2 paramètres des formules d'œuvre au blanc d'un seul élément ; produire tout seul 1 substance d'œuvre au blanc et 3 d'œuvre au noir par semaine (quelles que soient les formules tant qu'elles sont connues).

Dynamique : caractéristiques physiques moyennes à ... 12 niveaux de compétence. Moyenne entre intelligent et séduisant à Assez. Peu initié.

- Compagnon : transformer à maître (3 cibles, 1 jour) ; communiquer à maître (5 cibles, 7 jours) ; de créer à compagnon (7 jours, 1 cible) ; détruire à apprenti (jusqu'à 64m cube, durée 7 jours) ; détruire à compagnon (1 jour, 1 cible) ; multiplier par 5 le nombre de substances produites de 7 formules d'œuvre au blanc, et par 6 celui de 15 formules d'œuvre au noir ; améliorer 2 paramètres des formules d'œuvre au blanc de 2 éléments ; produire tout seul 3 substances d'œuvre au blanc et 8 d'œuvre au noir par semaine.

Dynamique : caractéristiques physiques moyennes à très. 15 niveaux de compétence.

Moyenne entre intelligent et séduisant à ... Assez initié.

- Maître : transformer à maître (3 cibles, permanent) ; communiquer à maître (5 cibles, permanent) ; de créer à compagnon (permanent, 1 cible) ; détruire à apprenti (jusqu'à 64m cube, permanent) ; détruire à compagnon (permanent, 1 cible) ; multiplier par 6 le nombre de substances produites de 8 formules d'œuvre au blanc, et par 10 celui de 20 formules d'œuvre au noir ; améliorer 2 paramètres des formules d'œuvre au blanc de 3 éléments ; produire tout seul 5 substances d'œuvre au blanc et 15 d'œuvre au noir par semaine.

Dynamique : caractéristiques physiques moyennes à très. 20 niveaux de compétence.

Moyenne entre intelligent et séduisant à très. Initié.

Les Métiers

La spagyrie implique donc le réveil des kas éléments d'un objet, dans le but de le rendre vivant. Pour cela, l'alchimiste doit comprendre la matière de façon intime, et profane. Seule la manipulation de la matière à travers des outils analogiquement liés, dans le seul but de créer quelque chose de parfait, bien que profane, peut lui apporter cette connaissance. L'alchimiste doit se salir les mains, et devenir l'artisan de sa propre connaissance. Ainsi, il pratique plusieurs artisanat, ou se spécialise dans celui qui lui plaît, et glisse dans ces outils profanes ses révélateurs, ces mains ésotériques issues de son pentacle. Tous ces outils, tout comme les artifices de l'alchimie, entretiennent une relation hermétique avec l'alchimiste, et plus il est puissant, plus ils s'attachent à lui, et se lient entre eux. Le tableau et la gestion des artifices de la spagyrie et ceux de l'alchimie sont identiques, donc se reporter à l'alchimie.

Les artisanats sont classés selon leur élément, et apportent certains avantages aux spagyristes.

Feu :

- forge, ferronnerie : les artefacts sont aussi blindés que le niveau d'initié de leur créateur.
- travail du cuir, moteur à vapeur : les artefacts sont aussi résistants au feu que le niveau d'initié de leur créateur.
- orfèvrerie, luminaire, moteur à électricité : les artefacts peuvent s'illuminer si leur utilisateur le souhaite, éclairant plus ou moins selon leur cercle (comme une chandelle, comme une lampe, comme un grand feu)

Air :

- enluminure, calligraphie, imprimerie : les artefacts sont soit d'un niveau plus simples à déchiffrer, soit d'un niveau plus complexes par cercle
- archerie, cordonnerie, voilerie, sellerie, carrosserie, moteur éolienne ou pneumatique : les artefacts permettent un déplacement ou une portée autant de fois plus importante que leur cercle (2x ; 3x ; 4x)
- fabrication d'instruments de musique : les artefacts accordent un bonus de 1 aux jets de séduisant par cercle (uniquement lorsqu'il s'agit effectivement de séduire)

Eau :

- poterie, soufflage de verre, céramique : les artefacts peuvent choisir de changer de position rapidement (100 m de téléportation par cercle)
- tissage, chapellerie, mode, vannerie, broderie, dentelle : les artefacts sont immunisés à l'action du temps (perdent une puce de moins par cercle)
- horlogerie, mécanique, moteur hydraulique : les artefacts masquent leur réservoir de ka à la vision ka (ils requièrent un jet d'initié avec une difficulté de assez/.../très pour les repérer, même en vision ka).

Terre :

- charpenterie, ébénisterie, fonderie de bronze, moteur cinétique : les artefacts accordent un bonus de 1 à tous les jets qui impliquent de les défendre par cercle
- sculpture, taille de pierre, fabrication de santons : les artefacts peuvent s'enterrer lorsqu'ils le souhaitent, pour une durée de 1h/1j/1mois par cercle
- architecture, jardinage : les artefacts accordent un bonus de 1 par cercle à tous les jets impliquant le calme, la médecine et la méditation

Lune :

- bijouterie, miroiterie, moteur à propulsion magique (consomme des substances) : les artefacts peuvent hypnotiser quelqu'un pendant 1 tour avec un jet d'initié pour y résister (pas, peu ou assez difficile)
- fabrication de vitraux, mosaïques, taxidermie : les artefacts provoquent une certaine angoisse dans le cœur de ceux qui les voient ; ils doivent réussir un jet d'initié (assez, ..., ou très selon le cercle) pour les détruire
- peinture, arts graphiques, photographie, décorateur de théâtre, tapisserie : les artefacts peuvent se faire passer pour d'autres objets (la difficulté pour briser l'illusion exige la vision ka, et un jet d'initié peu/assez/... difficile pour dévoiler la supercherie).

Certains pouvoirs innés des artefacts demandent une activation que choisit de faire l'artefact. Au premier cercle, ils ne le font que lorsqu'ils sont menacés directement. Au second cercle, ils ne le font que lorsqu'eux ou leur propriétaire sont menacés. Au troisième cercle, ils choisissent de le faire lorsqu'ils en ont envie.

Les Artefacts

La découverte

Pour être utilisés par quelqu'un d'autre que leur créateur, les artefacts doivent tout d'abord avoir été découverts. C'est plus difficile qu'il n'y paraît de prime abord. Si la plupart d'entre eux possèdent des kas éléments trop concentrés pour échapper à la vision ka, beaucoup d'entre eux savent se cacher ou éviter les ennuis. Pour comprendre qu'il s'agit d'un objet de spagyrie, un jet de la tradition [alchimie] est nécessaire, dont la difficulté dépend du cercle de l'objet : premier, peu ; second, assez ; troisième, ...

Que celui qui l'a découvert ait compris ou pas sa nature, il peut tenter de l'utiliser. Pour cela, il faut réveiller le ka de l'artefact. Cela implique un jet d'initié, associé avec la tradition [alchimie] si l'utilisateur la possède, dont la difficulté correspond au cercle de l'artefact (premier, assez ; second, ... ; troisième, très). Le pouvoir se déclenche alors, à tort et à travers, de la façon la plus aléatoire possible. Lorsqu'il possède plusieurs pouvoirs, le plus faible est celui qui se déclenche en premier. Si le pouvoir n'est pas applicable, l'artefact émet du ka, mais ne fait rien.

Une fois que l'objet a démontré ses capacités magiques, l'utilisateur peut tenter de contrôler l'artefact. Il doit pour cela réussir autant de jets de tradition [alchimie] qu'il y a de niveaux de pouvoirs dedans. Chaque jet prend une journée. Il peut cesser de travailler dessus en ayant découvert la moitié seulement de ses capacités, et utiliser les pouvoirs qu'il a compris. Certains pouvoirs étant spécialisés sur l'alchimie, ils requièrent des prérequis pour les utiliser.

L'invention

La création d'un artefact est tellement coûteuse en temps et en kas éléments que les alchimistes qui obtiennent un résultat satisfaisant préfèrent souvent garder le résultat pour eux. Dès lors, leurs formules sont précieusement gardées. C'est aussi beaucoup pour cela que le Glorieux Alliage a choisi de se rassembler et de venir au Conclave de l'An 1000 : pour briser la barrière de l'isolement et du protectionnisme entre les alchimistes existants déjà.

Pour inventer un nouvel artefact, le spagyriste doit bien connaître le métier employé pour sa fabrication, et être d'un niveau dans la compétence équivalent au cercle voulu du pouvoir le plus haut.

Ensuite, il doit planifier les opérations de spagyrie nécessaires pour parvenir au résultat escompté. Il doit donc segmenter la fabrication de l'artefact en plusieurs étapes, qu'il doit maîtriser, chacune à part, dans toutes leurs variables.

Une étape = 1 semaine. A chaque semaine, le spagyriste doit effectuer le jour favorable à l'élément de l'artefact un jet de spagyrie plus ou moins difficile selon le niveau du pouvoir le plus élevé (assez, ..., ou très selon le cercle). En cas d'échec, il doit recommencer cette étape. En cas d'échec critique, il doit tout recommencer.

- Première étape : la fabrication du support de l'artefact, sa structure. L'alchimiste se penche sur les méthodes profanes de fabrication de l'objet qu'il souhaite.
- Ensuite vient la préparation du support : le réveil de son ka. C'est une étape difficile, puisqu'elle implique d'identifier les ingrédients servant à rendre l'objet magique. Cela prend une étape par cercle de pouvoir au total (1 pouvoir de troisième cercle, +1 de second cercle = 5 étapes).
- L'alchimiste doit tenter de fabriquer plusieurs prototypes de l'artefact encore vides de magie, pour voir les effets que les ingrédients ont sur lui. Il doit fabriquer un prototype par cercle de pouvoir cumulés (une étape à chaque fois).
- Enfin, il doit passer par plusieurs stades d'opérations alchimiques, correspondant à une par cercle de pouvoir cumulés. Le but étant de formater le ka selon les pouvoirs recherchés.

La Fabrication

Une fois que la formule a été inventée, ou bien que l'alchimiste l'a trouvée, il peut passer à la fabrication proprement dite.

Les ingrédients :

Il doit commencer par réunir les ingrédients, une durée variable. Les liens entre alchimistes favorisent cette recherche.

Le support :

Ensuite, il doit fabriquer le support de l'artefact, de ses propres mains. Pour cela, il doit posséder un niveau dans la compétence égal au nombre de cercle du pouvoir le plus haut. Cette étape prend une semaine. Il doit réussir un jet d'artisanat, avec la compétence associée, et s'il échoue, il doit recommencer (encore une semaine). Un échec critique signifie qu'il doit y passer une semaine de plus. Si le spagyriste vient d'inventer la formule, on considère qu'il a déjà fabriqué le support.

L'imprégnation des éléments :

Puis, le spagyriste doit s'imprégner des kas éléments des ingrédients, et de leur conjonction avec l'artefact, et le lieu de fabrication. Il médite et mesure, prend des notes, pendant cette étape. Cela prend un jour par cercle de pouvoir cumulés.

Le réveil des kas :

Ensuite, il doit constituer le réservoir de kas éléments de l'artefact, en réveillant ses kas. Le réservoir doit contenir autant de puces de ka que le nombre de cercle de pouvoir additionnés.

A chaque jour de la semaine, où le ka de l'artefact est favorisé, le spagyriste doit accomplir un jet d'initié [spagyrie] dont la difficulté dépend du cercle de pouvoir le plus élevé (peu, assez, ou ... selon le cercle). S'il échoue, il perd une semaine. S'il fait un échec critique, il perd 2 puces.

L'artefact peut contenir plus de kas que requis. Par exemple, un spagyriste qui prévoit d'affronter des initiés portant de l'orichalque peut décider de doter son épée +3 en mêlée de plus de ka, pour qu'elle survive à l'affrontement. Cette étape peut être accomplie à côté d'un nexus ou d'un plexus dont l'élément est favorable au futur artefact. Auquel cas, les jets de spagyrie pour le charger ne peuvent pas faire d'échec critique.

L'impression des formules :

Ensuite, le spagyriste doit imprimer le processus dans l'objet, qui permette de déclencher les pouvoirs. Ce la demande un jet de spagyrie, dont la difficulté dépend du cercle le plus élevé de l'objet (peu, assez, ou ... selon le cercle). Cette étape prend un jour par cercle de pouvoir cumulés. Si le spagyriste échoue, il recommence. Si c'est un échec critique, toute sa réserve de kas est perdue, et il doit recommencer juste après l'étape de l'imprégnation.

L'artefact peut posséder deux pouvoirs dont la fonction est identique. Cependant, ils ne peuvent être du même niveau. (Exemple : trois pouvoirs de soins, à +1 pour l'apprenti du premier cercle, à +3 du maître du premier cercle, et un sort de régénération du second cercle à compagnon).

La transmutation :

Enfin, le spagyriste doit transmuter la matière du support, de façon à verrouiller son enveloppe magique, et éviter que les formules ne se modifient avec le temps, ou qu'il n'y ait de fuite de ka. C'est le moment où il sacrifie une puce de ka de son pentacle par cercle de pouvoir cumulés. Cela lui demande une heure par cercle de pouvoir. Cela ne requiert aucun jet.

QUELQUES FORMULES

Premier cercle

Le groin du soleil

Construct de terre, apprenti

Focus : le passage sur les créatures élémentaires, et en particulier les nains, de Paracelse, dans *La grande astronomie. Astronomia magna* (1537)

Métier : sculpture ou ébénisterie

Ka : une puce

Durée : 1 heure

Ingrédient : un nez de porc, une pépite d'or, des moustaches de chien, une truffe, de l'ail, du citron, de la menthe, de la glaise

Cet artefact ressemble à un petit cochon d'environ 10cm de long, et 6 de haut. Des symboles de terre sont gravés sous ses pattes, et un autre sur son nez. Lorsqu'il sent de l'or à moins de 10m, sa queue se met à bouger, comme un ressort. Lorsqu'il sent de l'or à moins de 5m, il pousse un grognement sonore. Lorsqu'il sent de l'or à moins de 1m, il se met à couiner.

Les yeux du singe

Construct d'air, apprenti

Focus : le passage sur Jean le Grammairien, et en particulier sur la bibliothèque d'Alexandrie, dans *l'Histoire des Savants* de Bar-Hebraeus (entre 1226 et 1286 en Turquie)

Métier : enluminure ou reliure

Ka : deux puces

Durée : 1 heure

Ingrédient : une plume d'ibis, de l'encre rouge (vermillon), de l'encre brune (terre de sienne calcinée, italienne du sud, contient des hydrates d'oxydes de fer), de l'encre jaune (Limonite de Chypre)

Cette image discrète de singe asiatique est faite pour être incluse dans une reliure ou glissée dans un livre, qui doit ensuite être placé dans une bibliothèque, pendant 1 jour. Ensuite, celui qui tient le livre peut localiser avec précision le livre qu'il recherche. Par ailleurs, s'il ne connaît pas le titre du livre recherché, il gagne tout de même un bonus de 1 en recherche d'infos.

Le bonnet des trois boules

Construct d'eau, compagnon

Focus : médaille de Triboulet, fou du roi René (1461) par Francesco Laurana

Métier : tissage, broderie

Ka : deux puces

Durée : 2 heures

Ingrédient : trois grelots, un calembour, une fraise (le vêtement), du mercure, des baguettes de verre, des poils de souris

Ce bonnet de fou semble s'adapter aux expressions de son porteur, ses trois pointes se levant ou se baissant selon l'humeur qu'il mime. Chacun de ses grelots gravés de symboles alchimiques reste silencieux, sauf lorsque le fou souhaite le contraire. Il accorde un bonus de 2 en acrobatie, et ne tombe jamais du crâne.

Les pinces sans rire

Construct de feu, compagnon

Focus : la *Vue de Tolède sous l'orage*, d'El Greco 1596

Métier : forge, ferronnerie

Ka : 3 puces

Durée : 2 heures

Ingrédient : argent, fer, or, diamant, sang de taureau, cristal de soufre, piment

Ces pinces de forgeron permettent au spagyriste de saisir plus facilement ses substances et de mieux les manipuler. Il peut ainsi doubler la durée de toutes les substances de feu du premier cercle à compagnon. Il accorde par ailleurs un bonus de 2 en forge à celui qui les utilise. Ses poignées sont ornées de serpents crachant du feu sur une pierre ornée du symbole alchimique du feu. Lorsqu'elles sont plongées dans le feu, les gravures semblent réellement s'animer. Autour d'elles, les élèves artisans restent sérieux, et évitent de faire des blagues dans le laboratoire.

Le Sourire de Casanova

Construct de lune, maître

Focus : *l'Icosameron* de Giacomo Casanova 1788

Métier : bijouterie

Ka : 3 puces

Durée : 3 heures

Ingrédient : argent, khôl, chaux, realgar, sang de vierge, salive d'avocat

Cette paire de boucles d'oreilles pour femme semble faite d'argent tissé, voire liquide, et renfermer des reflets de mondes disparus, toujours en mouvement. Pendant la journée, elles assurent un bonus de 3 en comédie/baratin/persuasion. La nuit, elles accordent un bonus de 3 en séduction, et de 2 en séduisant (donc un +5 en séduction, au final, à moins de vouloir séduire avec son esprit ou sa force). Par ailleurs, dès qu'elles surprennent un mensonge, elles teintent si discrètement aux oreilles de leur porteur, qu'il est le seul à les entendre.

Second cercle

L'extracteur de la Terre Creuse

Automaton de terre, apprenti

Focus : la *Völuspá* de l'Edda poétique 1270

Métier : sculpture, charpenterie, fonderie de bronze, moteur cinétique

Ka : 4 puces

Durée : 1 jour

Ingrédient : un pendule, 5 taupes, bronze, granit, câbles de cuivre, clous d'or, 5 petits mineurs de jade brun

Cet étrange automate se présente comme un visage de pierre haut d'un mètre, posé sur un châssis de métal porté par des chenilles, muni de rouages gravés de symboles zodiacaux, de poulies, et de manivelles ornées de figures de diables, qui entourent une cage, où vivent 5 taupes. Comme il faut que les taupes soient en bonne santé, soit l'alchimiste les relâche dans la nature une fois le travail fait, soit il élève des taupes dans son atelier.

Cet automate localise les gemmes et les métaux précieux lorsqu'ils sont mêlés à de la terre ou de la roche. Sa portée va jusqu'à 500m. Dès qu'il a localisé le minerai, il ouvre la bouche, et creuse jusqu'à s'en rapprocher. Là, ses bras articulés s'allongent jusqu'à s'enfoncer dans le minerai, qu'ils attirent à eux. Ils sont rassemblés sous la forme de pépites ou de gemmes non taillées dans un tiroir à l'arrière.

Le goupillon péremptoire

Automaton d'eau, apprenti

Focus : la *Vie de Saint Mathurin* du moine Usuard 875

Métier : soufflage du verre, céramique, faïencerie, poterie

Ka : 2 puces

Durée : -

Ingrédient : huile d'olive, eau bénite par un prêtre, encens, mitre, myrrhe, cèleri, chou, iris d'eau, sable de Mol, cinabre

Ce goupillon est gravé de symboles alchimiques, et de vagues, qui semblent agitées de leur propre mouvement. Il projette tout liquide ou poudre placé à l'intérieur droit sur la cible indiquée, sans que l'alchimiste n'ait à faire de jet de lancer. Plutôt pratique pour toutes les potions qui doivent toucher l'adversaire.

Le Sac à malice

Automaton de feu, apprenti

Focus : les troncs des arbres de Penn Treaty Park, à Philadelphie

Métier : travail du cuir

Ka : 2 puces

Durée : -

Ingrédient : la plume d'un chef indien, tabac, arbre de mai, poisson de la rivière Hudson, peau de daim, poudre, et flèche brisée

Ce sac en peau de daim, couvert de poches, possède l'intéressante capacité de téléporter dans la main de celui qui le porte n'importe quoi se trouvant dans le sac. Plutôt pratique pour dégainer une substance rapidement. Le premier de ces sacs aurait été fabriqué par Tamanend.

La flûte du joueur de Hamelin

Automaton d'air, compagnon

Focus : Jacob et Wilhelm Grimm, "*Die Kinder zu Hameln*", 1816

Métier : facture d'instruments de musique

Ka : 4 puces

Durée : 1 jour

Ingrédient : cadavre d'une personne atteinte de la danse de Saint-Guy, 12 rats blancs, et 12 rats noirs, un ensemble de foulards de couleurs dépareillées, de l'eau de la Weser, une flûte taillée dans un arbre de la forêt noire, du pain, du vin, et 1000 pièces d'or

Cette flûte attire à elle 3 personnes ou 10 animaux pendant 1 jour. La flûte est sculptée d'une farandole d'enfants qui dansent avec un joueur de flûte bariolé.

La crainte du pêché

Automaton de lune, compagnon

Focus : vitraux de Notre Dame de Paris

Métier : vitrail, mosaïque, taxidermie

Ka : deux puces

Durée : 1 jour

Ingrédient : une bible, un chapelet, une croix, de l'eau de rose, une hostie, de l'argent, du sel, du verre, une chauve souris, une indulgence, et du plomb

Cette petite chauve-souris de verre, dont le déplacement en vol est ponctué par de désagréables crissements, possède le pouvoir de communiquer une véritable terreur d'elle et de son maître à trois mortels, pendant une journée. Ses ailes, ornées de scènes de païens massacrés par des diables, renvoient partout des images terribles. Elle est très agile, peu forte et peu endurante ; maître en acrobatie et en esquive ; peu intelligente, pas séduisante, pas initiée.

La lame candide

Automaton de lune, compagnon

Focus : *Candide* de Voltaire, la morale 1759

Métier : vitrail, mosaïque, miroiterie

Ka : deux puces

Durée : permanent

Ingrédient : verre fumé, miroir, vif argent, lie de vin, lame ensanglantée, corde de pendu, malchance extraordinaire (échec critique), morceau de catastrophe (pierre de tremblement de terre, cendres d'incendie...)

Cette épée se forme à partir d'une rigole de mercure moulée sur un miroir. Sous l'action de la malchance lunaire, elle se solidifie soudainement, figeant le regard désespéré de tous les décédés lors de la catastrophe, qui sont morts sans raison ni sans avoir eu le temps d'en chercher une. Son apparente fragilité est très surfaite. Cette lame a la propriété de communiquer un terrible désespoir qui pousse au suicide. Plus l'individu est optimiste, plus le désespoir est grand. En quelques secondes, celui qui est blessé par cette épée voit s'effondrer toutes ses illusions, ses espoirs et ses ambitions, minées par ses propres défauts, ceux de la nature humaine, voire simplement par le chaos inhérent à la création. Paralysée, la victime ne cherche plus à se défendre, et pleure, ou tente de se faire du mal (ce qui est assez simple lorsqu'on est en face d'une épée). Les immortels peuvent résister à cet horrible châtement en réussissant un jet de ka lune assez difficile.

La Passarola

Automaton d'air, compagnon

Focus : l'église Église Nossa Senhora de Belém, à Belém, non loin de Cachoeira, dans l'état de Bahia, au Brésil, XVIIème

Métier : voilerie, moteur éolienne ou pneumatique

Ka : 7 puces

Durée : permanent

Ingrédient : plumages de 12 oiseaux de paradis, œuf de condor, éther pur, talc, fil de fer, toiles de lin, fin vélin, bois de fer et papier de soie

Cette orgueilleuse machine volante ressemble à un bateau volant, dont la coque argentée est semblable à un condor couvert de symboles alchimiques bleutés, aux voiles translucides et légères, doté de deux ailes articulées de tissu, et surmonté d'un ballon à hélium. Elle peut transporter 5 personnes, et un confortable bagage, pendant 7 jours, à une vitesse de 100 km/h, jusqu'à une altitude de 500m de haut. La machine est sans cesse environnée d'une brume opaque, cachant sa structure ; cependant, ses passagers n'y sont pas sujets et voient à travers. La machine est équipée d'un compas permettant de se repérer par rapport aux champs magiques, et de localiser les nexus et les plexus aériens. Enfin, la lanterne centrale, qui fournit l'air chaud, peut être utilisée pour cracher un violent jet de fumée ... fort, qui repousse jusqu'à 5 personnes sur 3 mètres en arrière.

Le Cercueil de verre

Automaton d'eau, maître

Focus : un pilier de la Citerne Basilique (Yerebatan Sarnici) d'Istanbul

Métier : soufflage du verre, céramique, faïencerie, poterie

Ka : 4 puces

Durée : permanent

Ingrédient : eau de la Citerne Basilique, sable du Pont Euxin, café turc, glace du mont Ararat, lapis-lazuli

Cette boîte transparente de forme oblongue peut loger 50 compartiments de 5cm x 20cm x 15cm. tout ce qui est placé à l'intérieur reste dans le même état que lorsqu'il y a été placé, ce qui permet de conserver les ingrédients indéfiniment. Il faut néanmoins penser à remplir le réservoir d'eau, en forme de dauphin, une fois par mois, sinon, le cercueil cesse de fonctionner.

Le Maître d'escrime

Automaton de feu, maître

Focus : *Hans Talhoffers Alte Armatur und Ringkunst*, Hans Talhoffer, 1459

Métier : forge, orfèvrerie, moteur à vapeur

Ka : 4 puces

Durée : 7 jours avant de le recharger

Ingrédient : armure du XVème siècle, lingots d'acier trempé, poudre de rubis, huile animale, griffes de lion, ail, coriandre, aigremoine, poivre

Cet automate est un professeur d'escrime peu loquace, qui est programmé pour apprendre l'escrime à des élèves. Il est très agile, ... endurant, et peu fort. Il est maître en escrime, en esquive, et en pédagogie. Peu intelligent, peu séduisant, pas initié. Il peut pousser un individu à l'affronter, seul les immortels peuvent y résister avec un jet de ka feu assez difficile. Il cause alors 5 de dégâts, dont 1 de feu, avec sa lame enflammée. Il peut aussi projeter tous les 3 tours un jet de vapeur à la figure d'un adversaire déloyal, causant alors 6 points de dégâts.

Le Labyrinthe des autels concentriques

Automaton de terre, maître

Focus : les cryptes de la Cathédrale de Chartres

Métier : architecture

Ka : 9 puces

Durée : permanent

Ingrédient : un labyrinthe de pierre concentrique, un œuf de tortue, gisant de marbre représentant l'alchimiste, statues des 5 membres du Glorieux Alliage, plus une statue d'agneau, poudre de diamant, entonnoirs de bronze, ballons de verre, tubes de bronze, topaze, opale, rubis, émeraude, améthyste, humus, sabliers

Ces souterrains gothiques, aux voutes croisées, d'une hauteur de 5m, ne doivent voir la lumière que selon des ouvertures précises. Chaque statue est porteuse d'une gemme symbolisant un élément, qui renvoie la lumière vers un ballon rempli d'humus. L'action du ka sur l'humus fait s'écouler un fluide à travers des tuyaux de bronze, qui se concentre dans le gisant central, donnant son pouvoir à la construction.

A l'intérieur, l'alchimiste peut produire deux fois plus de salves curatives, qui soignent non pas de 2 points de vie mais de 5. Il peut aussi produire 3 fois plus de l'Aigle sacrifié sur la montagne, dont la durée passe à deux semaines, et ses labyrinthes de l'égarément empêchent aussi les sorts de déplacer et de communiquer.

Tous ceux qui entrent dedans sont soignés immédiatement de 3 points de vie.

Troisième cercle

Le sceptre de Saint Marc

Automaton de feu, apprenti

Focus : les fresques de la basilique Saint-Marc de Venise

Métier : orfèvrerie

Ka : 3 puces

Durée : permanent

Ingrédient : poils de lion ailé, or frappé par la foudre, eau de la baie de Venise, ozone, orpiment, safran, terres rares d'un plexus de feu très puissant, et prière de Saint Marc ou sang de Mafdet

Ce sceptre d'or, terminé par un lion ailé, peut, lorsqu'il est pointé sur un artefact classique, ou une stase, y déplacer les champs magiques environnants pour les remplir.

Les bésicles du génie

Automaton d'eau, compagnon

Focus : manuscrit F de Léonard de Vinci

Métier : soufflage de verre

Ka : 6 puces

Durée : permanent

Ingrédient : répliques de 3 des machines de Léonard de Vinci, prisme de cristal, plume d'ange, sable du Clos Lucé, cerveau humain, tiges de fer forgé dans un akasha

Ces lunettes avec une armature compliquée, évoquant un serre-tête à ailes d'ange, possèdent plusieurs paires de verres, que l'on peut rapidement changer, en tournant une molette. La première paire permet de voir dans le noir. La seconde paire permet de voir la lune noire. La troisième paire permet de voir dans le passé. La dernière paire accorde la possibilité à celui qui les porte de se transformer en brume pendant 1 heure.

Major Domo

Automaton de terre, maître

Focus : Tour Saint Jacques à Paris

Métier : sculpture, fonderie de bronze ou ébénisterie

Ka : 6 puces

Durée : permanent

Ingrédient : fragment du portail de l'église de Saint-Jacques-de-la-Boucherie (détruite pendant la révolution), 2 colombes blanches, ambre, diapason, deux opales, pied d'aubépine, masque de bronze, marbre rose

Cette délicate statue de femme, au visage de bronze orné d'opales de feu, parle avec une voix chuintante, et se meut avec des gestes lents et doux. Son cœur est occupé par le pied d'aubépine, qui lui sert de force vitale, et qu'il faut bien entretenir. Elle produit chaque vendredi 3 cocons de Protée, 3 ambres carcérales, et 2 rochers de Sisyphe, plus 10 mannes, 5 colles universelles, 5 salves curatives, et 3 Teinture d'animation des objets.