

La Voie Interne : le DAONEI

L'alchimie ne fut pas un enseignement réservé aux seuls néphilims : les shens d'Asie accueillirent pendant plusieurs siècles Esméralda, accompagnée de ses caravanes de Roms. Elle parcourait les chemins de Tin Hinan, à la recherche d'explications sur sa nature et son mal, car elle était née aveugle aux champs magiques, jusqu'à la chute d'Orichalka. Elle étudia les Qi éléments avec les shens, découvrant les liens entre la chair et la matière, le ka soleil et les kas éléments. Avec le **Yu Huang**, un compagnon de route shen, elle défricha la Voie interne, dont elle fit don aux shens. Les pentacles organisés en croix des shens étaient assez stables pour résister aux manipulations de la Voie interne, le **Daonei**. Rares furent les néphilims qui purent s'y adonner. Aussi, elle quitta les shens, pour développer l'alchimie avec le Glorieux alliage, qui serait adaptée à tous les néphilims.

Les travaux du Yu Huang durèrent plusieurs siècles, au cours desquels ils transpirèrent jusque aux cours des pays de Qi et de Yan. A cette époque se constitua le **Fangxiandào**, la Voie des magiciens et des immortels, une sorte de mouvement mystico-religieux, qui conseilla les rois Wei et Xuan de Qi, et le roi Zhao de Yan. C'est grâce à cette confrérie de magiciens et d'alchimistes, composée d'initiés au service de shens, que furent transmis aux humains l'étude du Yin et du Yang, les 5 éléments, ainsi que les commentaires du Livre des Mutations. La foi en cette voie se fondait sur l'existence d'un akasha, la Montagne de Penglai, accessible depuis des îles au centre de la Mer de Bohai, où vivaient Yu Huang et ses collègues. Comme ils maîtrisaient un élixir de longévité pour leurs simulacres, la rumeur s'étendit, comme quoi les Seigneurs de la Montagne de Penglai étaient immortels. Hors à cette époque, leur pratique de l'alchimie était encore loin d'être formalisée. Aussi, ils refermèrent les portes de l'akasha, et plus personne n'eut de nouvelle de leurs découvertes. Cependant, la légende perdura, et la Voie des magiciens et des immortels survécut jusqu'à la fin de la dynastie des Han.

En -221, l'Empereur Qin Shi Huang, illuminé par la Pierre angulaire, réunifia les royaumes en fondant la dynastie impériale de Qin, et fit construire la première muraille de Chine, dont il ne reste plus grand-chose. Il unifia l'alphabet et abolit le féodalisme. C'est à cette époque que les shens décidèrent de ne plus se mêler directement des affaires profanes. Qin Shi Huang ressentit très mal ce refus, et fit brûler nombre d'ouvrages écrits par des shens ou bien par leurs élèves. Mais Qin Shi Huang chercha tout au long de sa vie à atteindre l'immortalité, et tenta de couper les shens vivant dans l'akasha du **Hsien King** du reste de la terre, en gravant des formules sur certaines montagnes sacrées. Il envoya plusieurs expéditions trouver l'élixir de longue vie en recherchant les îles des immortels, mais sans succès. Ce furent des pilules destinées à le rendre immortel, contenant du mercure, qui le tuèrent.

Pendant la dynastie des Han, l'Empereur fit la paix avec les shens, signant des pactes immuables sur l'absence de contrôle des uns sur les autres. L'empire du ciel et celui de la terre devaient être séparés mais en paix. Ainsi Huangdi, un shen du dragon, et Liu Bang, un adepte prométhéen de la Voie de Houyi, qui avait monté une révolte contre les Qin, fixèrent les rôles de chacun. Liu Bang devint l'empereur Han Gaozu, et fonda la dynastie des Han. Cette séparation des pouvoirs mystiques et temporels, identique aux compacts secrets, fut formalisée parmi les profanes sous le terme de **Huanglao**. Pendant la période de stabilité qui suivit, l'alchimie profane continua de se répandre, avec des effets divers, mais en général mal maîtrisés. Les adeptes des titans prométhéens, maîtres de la randonnée lointaine, décidèrent de se rassembler sous l'égide des Ecoles des 5 Boisseaux de riz. Malgré la distance, les enseignements des titans étaient parvenus jusque là, et les adeptes avaient fait le lien entre l'orichalque et les entrées vers l'Hadès. Mais grâce au pacte entre Huangdi et Han Gaozu, chacun des deux mouvements put se développer sans affronter l'autre ouvertement, tout en se justifiant mutuellement. Ces mystes utilisèrent en premier lieu le taoïsme

pour camoufler leurs croyances. Le shamanisme était de moins en moins pratiqué, et le confucianisme et le bouddhisme, des écoles de pensée supportées par les R+C. La version profane de l'alchimie de la voie interne fut récupérée et formalisée par ces moines taoïstes. Pendant ce temps, Yu Huang avait délégué à ses collègues l'étude de la Voie interne et se consacrait à l'édification du Hsien King. Ainsi, un archipel d'akashas consacrés à l'étude de l'alchimie et du ka soleil virent le jour : Penglaï, Fangzhang, Yingzhou, Daiyu et Yuanjiao étaient des endroits connus par les mortels, comme des lieux de savoir magique, situés dans la mer de Bohai. Par la suite, les Maîtres célestes, des chefs religieux taoïstes, se convertirent aux vues des R+C, qui convenaient parfaitement à leur vue d'ensemble. Ils ne perdirent pas les enseignements alchimiques profanes de leurs prédécesseurs, et les développèrent. Ils s'attachèrent surtout à mettre en évidence la dominance du ka soleil sur les qi éléments, ce qui était une erreur : tous sont égaux.

Catastrophe	1er cercle	2ème cercle	3ème cercle
1-4	Rupture des champs magiques. Un des ingrédients du laboratoire pris au hasard subit une dépressurisation des champs magiques, et explose, causant 3 points de dégâts à l'adepte.	Le mouvement paralyse le shen pendant 2 tours.	Déstructuration du pentacle. Le bagua force le pentacle à bouger alors qu'il désire aller dans l'autre sens. Il cause 3 puces de khaïba à l'alchimiste, et rééquilibre ses qi au hasard pendant 1 jour.
5-9	Une des substances produites semble fonctionnelle, mais lancez sur la table des catastrophes habituelle.	L'alchimiste se foule un membre, qui sera inutilisable pendant 1 jour (ou bien avec 3 de malus aux jets physiques).	Bagua ivre. Le pentacle du shen ne sait plus ce qu'il est, et se confond. Pendant une semaine, il inverse deux branches de qi éléments, qui deviennent inutilisables, avec leurs pouvoirs associés.
10-14	L'alchimiste ne distingue plus ses substances les unes des autres, pendant une journée.	Tous les mouvements auront une chance sur 2 de refuser de fonctionner une fois lancés pendant 1 heure. L'alchimiste a bien vu qu'il y aura un problème, mais sans pouvoir déterminer lequel.	Branche vagabonde. Une des branches du pentacle, mais pas la terre, s'extrait du corps du shen, et prend la forme d'un petit démon. Il cherche à fuir, et à causer le plus de tords au shen. Le seul moyen pour lui de récupérer son qi est de le manger. Il est bien sûr coupé des pouvoirs de cette branche pendant ce temps, et c'est la terre qui soutient l'ensemble de son pentacle.
15-18	La substance détraque complètement le système digestif du simulacre pendant 5 heures. L'alchimiste subit un malus de 2 à tous ses jets.	Draconisation du ka soleil. Le shen voit son ka soleil s'agiter, lui faisant subir un point de khaïba, puis il s'éjecte de son corps, donnant naissance à un effet dragon qui cause 2/assez meurtrier.	Le bagua explose, causant 3 points de khaïba, et une puce d'initié, en plus du traumatisme psychologique. Pendant 1 jour, chaque autre tentative d'utilisation du daonei provoquera 1 puce de khaïba.
19-20	La fabrication échoue, et l'artifice dissout les ingrédients, si c'est la 1ère fois. Sinon, l'alchimiste doit recommencer l'écho élémentaire avec de nouveaux ingrédients.	Le shen ne parvient plus à coordonner ses mouvements avec le bagua, ils ciblent quelqu'un d'autre, ont l'effet inverse, ou provoquent des effets magiques délirants.	Perte du simulacre. Le simulacre gonfle, puis explose.

Ce ne fut que peu de temps après l'analphé de l'alchimie que Yu Huang décida de dévoiler aux autres shens le résultat des travaux sur la voie interne. Même si beaucoup de shens avaient tenté de parvenir aux mêmes résultats, cette remise à plat renouvela l'alchimie taoïste, et l'utilisation du Dao De Jing. Pendant les siècles qui suivirent, les profanes découvrirent ces progrès. La pratique de l'alchimie profita du développement des écoles du **Zhengyi Mengwei**, les orthodoxes, derrière lesquels se cachaient les mystes ; mais aussi de l'école du **Quanzhen Dao**, la Voie de la Parfaite Complétude, issue des travaux de Lü Dongbin, un phoenix, et de Zhongli Quan, le maître de la chambre des nuages, un kirin. Les 5 fondateurs humains de cette voie, Wang Xuanfu, Zhong Liquan, Lu Dongbin, Liu Haichan et Wang Chongyang, dits les "Cinq Patriarches du Nord", furent promus Seigneurs immortels, et à leur disparition, rejoignirent le Hsien King. Sous le patronage des fondateurs de la dynastie Jin, et de Gengis Khan, ces taoïstes purent concurrencer la branche des orthodoxes. En même temps, les mongols apportèrent certains enseignements d'origine musulmane, qui firent progresser les alchimistes taoïstes. Par la suite, les mystes récupérèrent la direction du Quanzhen, fondant les 5 écoles nommées Les Sept Joyaux, La Fleur de jade, Le Lotus d'or, Les Trois Lumières, et l'Égalité. Voulant inclure les adeptes du bouddhisme, ils firent aussi entrer chez eux des R+C, ce qui malgré leur puissance, diminua d'autant leur efficacité. A la chute de la dynastie Yuan, les Ming préférèrent miser sur la voie du Zhengyi, plus facilement manœuvrable, et moins turbulente, pour les épauler. Malgré un regain de prestige sous les Qing, au XVIIème siècle, grâce à Wang Changyue, le Quanzhen ne regagna jamais sa puissance, et perdit peu à peu sa sagesse, dissipant l'alchimie du Daonei dans les brumes du temps. Pourtant, grâce à ses liens avec le ka soleil, un mortel pourrait adapter ces pratiques sans qi élément. Mais à part de rares R+C, le Daonei n'est plus pratiqué aujourd'hui que par les shens.

A l'origine, Yu Huang avait tiré le Daonei des enseignements d'Esméralda, et sa structure et sa représentation s'en ressentent. Ainsi, le Cinabre étant très proche, les trois étapes de progression se nomment le Waidan (l'élixir externe), le Neidan (l'élixir interne), et le Jindan, (l'élixir d'or). De même que l'alchimie occidentale, chaque étape se consacre à l'étude des éléments.

WAIDAN (élixir externe)

Le processus reprend la symbolique de l'eau, la mutation, telle qu'elle est représentée dans la mythologie chinoise et la symbolique du Yi Jing, le livre des Mutations. C'est dans cet ouvrage que furent plantées les fondations du Dao De Jing, à travers l'étude des itérations possibles en croisant les trigrammes et les hexagrammes. Le but du Waidan se limite à utiliser son simulacre comme laboratoire, pour forcer la matière à transcender sa nature, de manière à changer, à devenir autre chose. Les ingrédients sont donc raffinés, puis ingérés par le simulacre, qui les évacue ensuite, transmutés en potions ; c'est externalisation des substances. Ces philtres deviennent chargés d'énergie correspondant aux qi éléments.

- **Le sang.** C'est le philtre obtenu en absorbant les essences liées au feu. Ce liquide rubicond luit d'ondulations carmines. Il est très volatil, et menace de s'enflammer au contact d'une flamme. Il s'écoule de la peau par le biais de stigmates.
- **La salive.** Elle provient de diverses substances liées au bois. Sa couleur varie entre le bleu et le vert, provoquant d'étranges reflets, même au repos. Il est effervescent, et, paraît-il, aide à la digestion.
- **L'urine.** On fabrique ce fluide en mangeant des matières liées à la terre. Sa couleur est d'un jaune pouvant tirer sur le brun ou le vert. De part sa symbolique typiquement shen, la Terre est respectée, mais méprisée, et peu de formules lui sont consacrées : c'est la substance du paysan.

- **Les larmes.** Ce philtre noir provient des essences liées à l'eau. Il est plus difficile à fabriquer qu'il n'y paraît, l'inverse du résultat recherché devant entrer dans ses ingrédients. De plus, il est encore plus liquide que l'eau, glissant même sur les surfaces non horizontales.
- **La sueur.** Cette potion est obtenue en provoquant une réaction de l'élément métal. Elle provoque souvent la fièvre chez l'alchimiste, et produire de la sueur lorsque le simulacre est malade peut être dangereux. Argentée ou blanche, elle est plus ou moins opaque selon la lumière, provoquant la naissance d'arcs en ciel autour d'elle.

Les shens maîtres alchimistes savent choisir leurs ingrédients de façon à provoquer immédiatement la production des substances requises. Mais les alchimistes mortels, ainsi que les shens débutants, ignorent que le processus est entièrement analogique, et préfèrent tout d'abord épurer les ingrédients avant de les ingérer. Ce but est atteint en raffinant les matériaux dans un laboratoire semblable à celui du *Huang Po*, le de nom de l'alchimie occidentale. Le creuset, le Fu, est utilisé pour transformer le *hundun*, la matière brute, en la raffinant (lian), pour la transformer en *feijing*, en quintessence. Ensuite, cette matière est manipulée dans des fours, des cornues et des alambics pour lui imprimer sa fonction.

Le BAGUA

Contrairement à la méthode occidentale, qui passe par la désintégration de la matière, le Daonei emprunte l'opposition concordante : le Yin et le Yang. Les traits qui composent les éléments du Yi jing sont de deux sortes : des traits longs, qui sont de nature Yang, et des traits brisés, qui sont de nature Yin. Chaque matière est représentée selon un ensemble de trois traits, qui indique, selon l'ordre de ces traits, et leur nature, si elle est plutôt positive ou négative, créatrice ou destructrice, loyale ou chaotique, mâle ou femelle. Cet ensemble de trois traits est appelé un **trigramme**. Une formule reprend ces trigrammes pour constituer un hexagramme, autrement dit un ensemble de 64 trigrammes obtenus en croisant deux trigrammes, souvent organisés autour du Taijitu, le symbole qui entremêle le Yin et le Yang.

En suivant un rythme chronométré précisément, selon des cycles imposés par les trigrammes, l'adepte du Daonei doit imposer à la matière son contraire alchimique, petit à petit, par touches successives. Le déplacement de l'alchimiste dans son laboratoire, et l'emplacement de chaque étape sont désignés par l'utilisation de la table du **Bagua**, qui réunit les 8 trigrammes essentiels, et définit les bases du Fei Sheng, le fengshui. C'est cette représentation du Yi Jing qui sert à l'alchimiste pour chaque recette, et qui représente son art. Sans ce guide, l'alchimiste est perdu. C'est en cette carte mystique que le shen incarne ses révélateurs, au lieu, comme le font les occidentaux, de plusieurs outils. La méthode est cependant identique : les révélateurs s'incarnent dans une représentation physique du bagua, tandis que l'alchimiste rassemble les ingrédients, les épure, et les ingère. Le lien alchimique qui se crée entre le Bagua et l'adepte est très fort, car c'est le seul artifice dont il a besoin : il représente tous les éléments à la fois. Bien souvent, l'adepte se sert de son bagua pour d'autres utilisations. Certains sont incapables d'agir avant d'avoir déterminé leur avenir à l'aide d'un tirage du Yi Jing. Cependant, il peut leur indiquer les choix qui représentent réellement leur âme, sans la contrainte de l'environnement, s'il ne leur propose pas toujours l'avenir prévu.

Au moment de préparer la substance, l'alchimiste doit boire les ingrédients, tout en se récitant les trigrammes. Suite à ça, il effectue un jet du qi de son bagua, modifié par la difficulté de la formule, et sa connaissance alchimique. Une fois absorbé, la substance ne reste pas longtemps dans le corps, et ressort sous la forme voulue.

Sangs

Les poings des flammes de la vérité

Peu difficile, une heure, de la craie, du verre rouge pilé, et du sang de guerrier.

Cette formule rend les poings de l'alchimiste plus durs. Les dégâts avec ses poings sont majorés de 2.

La vision du scorpion valeureux

Peu difficile, une heure, un dard de scorpion, une langue de vipère.

Cette formule permet à l'alchimiste de se repérer aux vibrations, sans que ce sens supplémentaire ne se substitue à la vue, jusqu'à 5 mètres. Cela ne permet que de percevoir les cibles en mouvement, mais passe à travers les obstacles peu épais, comme les portes.

Les flammes de la gloire du général doré

Pas difficile, 3 tours, de l'essence et un silex

Cette potion ne doit pas être absorbée à nouveau, mais versée sur une lame, ou un objet ignifugé, mais pas un projectile, qu'elle nimbe de flammèches. Cela augmente le niveau de meurtrier de l'arme d'un niveau, et majore ses dégâts de 1. Elle peut aussi servir de torche ou allumer un feu.

Le rugissement du chien fu

Assez difficile, instantané, des poils de lion, un verre brisé, un gong

Ce philtre une fois avalé force l'alchimiste à rugir comme un chien fu. Ce cri animal provoque la panique chez tous les profanes qui l'entendent pendant 10 tours. Par contre les immortels doivent effectuer un jet d'initié difficile, et s'ils échouent, ils sont incapables d'agir pendant un tour, sinon, ils n'ont rien. Quiconque a déjà entendu le rugissement d'un alchimiste une fois y est ensuite immunisé. (Chien fu signifie chien de Buddha, et ils ressemblent à des lions.)

Les Feux d'artifice de l'Empereur du Milieu

Pas difficile, instantané, du salpêtre, du charbon et du soufre

Cette potion, lorsqu'elle est projetée au sol, produit des explosions semblables à celles d'un tas de pétards, avec plus ou moins de lumières colorées, de bruits suspects et d'étincelles. Elles aveuglent pour 3 tours quiconque échoue à un test d'agile assez difficile.

La soif du Dragon colérique aux écailles rouges

Peu difficile, 10 tours, du poivre, des champignons noirs et du charbon

Une fois jetée sur une cible, celle-ci a tellement soif qu'elle cherche absolument à boire quelque chose, parce qu'elle a la bouche très irritée. Effectivement, un verre d'eau efface les effets de la substance (ou la fin de la durée).

L'éventail enflammé de la Dame renarde

Peu difficile, 1 heure, un morceau de gingembre, du parfum, et une fleur de magnolia
Cet élixir doit être enduit sur un éventail. Ce dernier se couvre alors d'aquarelles fantasmagoriques, qui évoquent pour ceux qui le voient leurs fantasmes. Il distrait et corrompt, augmentant d'un niveau la caractéristique séduisant de celui qui s'en sert.

Salives

Se tenir fermement debout comme un arbre

Pas difficile, trois tours, de l'écorce de chêne, une lance à la hampe de platane d'orient, du ginkgo
L'alchimiste plante ses pieds dans le sol comme des racines, et ne peut plus tomber. Il doit toucher le sol pour que cette formule fonctionne.

Le baiser du suc sylvestre

Peu difficile, instantané, des feuilles de ginseng, du bambou, thuya de Chine
Pour que cette formule fonctionne, le shen doit se coller à un arbre, et l'enlacer. Par capillarité, son fluide vital et celui de l'arbre se trouvent mêlés, après une dizaine de minutes. En pompant dans le sol, l'arbre redonne de la vie à l'alchimiste, et envoie ses blessures dans la terre. L'alchimiste regagne 3 cases de vie.

La prise du bosquet de saules

Pas difficile, 10 tours, une tige de saule, du fusain de Chine,
Ce philtre engendre une réaction physique chez l'alchimiste, qui est vaguement dégoûtante. Il se recouvre d'un suc gluant de couleur ambrée, qui colle à n'importe quelle matière. En se concentrant, l'alchimiste peut produire des seaux entiers de cette glue, qui forme alors des filaments. Les prises d'arts martiaux sont d'un degré plus faciles, de même que les tentatives d'escalade. Cette glue s'évapore au bout de 10 tours.

L'arbre qui cache la forêt de pins

Peu difficile, une heure, des aiguilles de cèdre de l'Himalaya, cône de métaséquoïa
En buvant cette potion, l'alchimiste peut deviner les liens entre les personnes qu'il voit ensemble. Il voit ceux qui sont ensembles par intérêt être liés par des racines ; ceux qui sont ensembles par affection être reliés par des lianes couvertes de fleurs ; ceux qui se détestent être reliés par des ronces noires ; ceux qui sont liés par un serment ou une promesse qu'ils comptent tenir par une solide branche.

Le fruit de la paix des anciens

Pas difficile, 12 heures, une noix, un kiwi, et une cerise
Toutes les cibles qui boivent une gorgée de cette potion deviennent calmes et aussi objectives que

leur permet leur intelligence. Un individu qui désirerait s'énervé le pourrait, en réussissant un jet de qi difficile (impossible sans qi bois), mais personne n'ayant bu ce philtre n'a envie d'être désagréable ou insultant.

Le chemin de feuilles de la biche galopante

Pas difficile, 2 heures, des feuilles de ginkgo, fleur d'arbre à mouchoirs

Cette potion sert à retrouver un objet. Une fois versée sur un arbre, et sur le propriétaire de l'objet, l'arbre se secoue, envoyant ses feuilles par terre, emportées par le vent. Les feuilles marquent alors un chemin, se déplaçant par la brise à chaque fois qu'elles sont trouvées par le shen. Cette formule est bien souvent utilisée sur des arbres particuliers, de manière à ne pas confondre les feuilles. Si au bout de deux heures, le propriétaire n'a pas retrouvé son objet, les feuilles s'arrêtent.

Les rameaux de lauriers embaument la pièce

Peu difficile, 3 heures, un rameau de laurier, pivoine rouge, sophora

Après avoir bu cette potion, l'alchimiste sent beaucoup mieux comment réagissent les gens à ses paroles. Ses compétences de comédie, usages, psychologie, et recherche d'infos (si elle passe par des personnes) sont améliorées d'un degré, même s'il ne la possède pas.

Urines

L'homme avisé enterre ses trésors

Pas difficile, instantané, quelques richesses métalliques

Après avoir enduit ce baume sur des pièces métalliques, l'alchimiste doit les enterrer. Une fois qu'il les déterre, elles se sont multipliées par deux. Il ne peut augmenter son niveau de fortuné de plus d'un niveau, sans quoi il ne déterre plus que des excréments.

L'Œuf chtonien de la Mère carrée

Peu difficile, instantané, un œuf

L'alchimiste doit tremper un œuf dans cette potion, avant de l'enterrer dans un champ. Quelques jours plus tard, le champ se couvre de millet, suffisamment pour nourrir 10 personnes pendant 2 semaines.

Se rapprocher du centre de l'univers

Pas difficile, 3 tours, une grosse pierre

En projetant cette formule sur un objet inanimé, l'alchimiste multiplie son poids par 5. C'est souvent assez surprenant pour déstabiliser celui qui détient l'objet. La gravité fait le reste.

La main du géant qui était le monde

Pas difficile, 1 heure, un outil

Cet élixir doit être enduit sur un objet, n'importe lequel. Lorsque cet objet est planté dans le sol, et qu'il en est retiré, la quantité de terre qu'il déplace est 10 fois plus importante. L'alchimiste peut ainsi creuser 10 fois plus vite.

Les larmes de jade invincible

Pas difficile, 3 heures, un peu de jade

Cette potion doit être avalée par l'alchimiste. Elle renforce son organisme contre toutes formes de toxines (drogues, alcools, poisons) et augmente sa caractéristique d'endurant d'un niveau dans ce sens.

Larmes

La course du poisson qui croise le torrent

Peu difficile, 5 tours, les écailles d'un poisson, l'eau d'une chute d'eau

Après avoir bu cette potion, l'alchimiste semble se déplacer de manière imprévisible. Ceux qui tentent de le toucher ont plus de difficulté : son niveau d'esquive augmente de 1 cran.

Les étoiles de glace qui viennent du Nord

Pas difficile, 10 tours, un cristal, de la neige

Lorsque cet élixir est mêlé à de l'eau, il la fait instantanément se cristalliser sous la forme d'étoiles à 6 branches, de la taille d'une paume. Le volume représenté est le même : un pichet pourra constituer 7 étoiles, par exemple. Quiconque ne les remarque pas et marche dessus reçoit 2 points de dégâts assez meurtriers. Ces étoiles peuvent être lancées, comme des shurikens (1 point + force de dégât).

La lenteur de la Tortue des mers

Peu difficile, 3 tours, une carapace de tortue, de l'eau de mer

L'élixir doit être projeté sur un adversaire. La cible se voit alors ralentie, et bouge avec moins d'aisance. Ses jets d'agile sont minorés d'un niveau. Les immortels peuvent y résister avec un jet d'initié assez difficile.

Le parapluie de plumes de canard

Pas difficile, 1 heure, une plume de canard

Cette potion rend la peau et les vêtements de l'alchimiste totalement imperméables à l'eau. En fait, tous les liquides glissent dessus sans avoir de friction. Aucune potion de contact ne peut alors l'affecter.

Le reflet du futur innommable

Peu difficile, 10 tours, une larme

Cet élixir, versé dans un liquide, rend ce dernier opaque. Toute personne qui se trouve devant à ce moment là voit apparaître le reflet de sa propre noyade, qui lui semble réelle. A moins de réussir un jet de ka difficile pour un mortel, et peu difficile pour un immortel, la victime est alors paniquée et cherche à fuir. Les sélénims sont immunisés à cet effet.

Le passage infranchissable du fleuve en crue

Peu difficile, 10 tours, du limon d'un fleuve, une branche d'arbre arraché par l'eau

Cet élixir doit être versé sur le sol. Il érige un mur de qi eau, haut de 2,50 mètres au maximum, et aussi large que la flaque. Son utilisation peut donc bénéficier d'un bec verseur. En mélangeant cette potion à un autre liquide, il est possible d'étendre la longueur de ce mur jusqu'à 50 mètres de long, mais pas d'augmenter sa hauteur.

La fureur de la vague marine projetée par le roi des mers

Peu difficile, instantané, du corail, une palourde, une pince de crabe

Après avoir bu cet élixir, l'alchimiste se remplit d'une force abyssale, qu'il doit immédiatement extérioriser. Une fois projetée, cette force occulte se manifeste par des blessures sur le corps de la cible : 4 points de dégâts meurtriers lui sont causés.

Sueurs

La purification du corps rabougri

Peu difficile, instantané, une baguette de bronze, un cheveu de général

Une fois absorbé, ce philtre éjecte du corps toutes les drogues et tous les alcools, et efface la fatigue d'une nuit blanche. La cible ne souffre plus de la fatigue due à la nuit passée, comme si elle avait bien dormi. La nuit suivante, elle dort d'un sommeil de plomb, quoi qui se passe.

La main des géants de fer qui viennent de l'ouest

Pas difficile, 5 tours, une pierre ponce, du jade blanc, et un morceau de fer

Appliqué sur une lame, ce philtre affine son tranchant, la rendant plus efficace, mais aussi plus solide et plus souple. La lame cause 1 point de dégât supplémentaire, et gagne un cran de meurtrier.

Le souffle du forgeron des cieux endiablés

Peu difficile, instantané, du fer, du mercure, de l'orpiment et de l'huile

Une fois que l'alchimiste a but la potion, il peut faire fondre n'importe quel métal, juste en soufflant dessus. Cependant, il ne peut pas affecter un volume plus important que le sien.

Les crocs invisibles de la Femme froide

Pas difficile, 1 heure, des aiguilles, des écailles de serpent, de la poudre de riz

Cet onguent, étalé sur des aiguilles de métal, ou de fins couteaux, les fait disparaître pour une heure.

Une dose peut recouvrir 10 aiguilles longues de 30 centimètres, ou 3 dagues.

L'armure de tissu du vénérable sage né sur la montagne

Pas difficile, 10 tours, de la limaille de fer, ver à soie, ardoise

Cet élixir, répandu sur un vêtement, le rend complètement rigide, et aussi dur que du métal. Par contre, il est aussi léger qu'avant. Un vêtement non cousu et prévu à cet effet peut donc devenir une armure 4/4, mais sur n'importe quel vêtement aux manches normales, la cible se retrouve incapable de bouger. Une dose imbibe le haut ou le bas d'une personne.

L'ire du seigneur sur son trône épineux

Pas difficile, 3 tours, un clou d'or, une bague d'argent, fleur de Mahonia

Après avoir bu cette potion, l'alchimiste peut donner un seul ordre simple à une cible, qui se sentira obligée de le réaliser, pendant 3 tours au maximum. Tout immortel peut résister avec un jet d'initié assez difficile.

Renforcement du Nid des seigneurs écailleux

Pas difficile, 5 tours, une corde nouée, anis étoilé, et un peu de cuivre

Jeté par terre, cet élixir renforce le champ magique de métal, tout en écartant ceux des autres qi-éléments. Tout jet de qi devient plus facile d'un cran pour l'alchimiste, alors que les jets pour les autres qi-éléments deviennent plus difficiles d'un cran, pendant 5 tours.

NEIDAN (la voie interne)

L'étape du Waidan consistait à transformer la matière. Le Neidan s'attaque au vivant. La relation entre le ka soleil et les champs des qi éléments (les 10000 choses) est étudiée en profondeur, à l'aide d'exercices. Les effets recherchés sont la modification corporelle, mais aussi la génération d'elixirs. L'alchimiste peut désormais se passer des artifices, car son corps devient l'artifice, et n'a plus besoin que d'une représentation de bagua, broderie, bijou, ou même croquis rapide. Certains d'entre eux se le font tatouer sur leur simulacre. Ces représentations de bagua se chargent des qis éléments du shen, tout comme le font les artifices du *Huang Po*. Ils n'apportent aucun bonus à la réalisation de formules. Cependant, ils s'attachent émotionnellement, et peuvent utiliser certains pouvoirs, s'ils ont été utilisés couramment, tout comme les artifices du *Huang Po*.

La méditation sert à percevoir, les arts martiaux à la manipulation. La méditation est issue des enseignements taoïstes, tels que le *tuna* (expiration et inspiration), le *daoyin* (conduction mentale de l'énergie vitale) et le *Yang sheng* (nourrir la vie / conserver sa santé).

Le **qigong** est l'art martial utilisé par les alchimistes taoïstes pour concentrer leur ka soleil et le mettre en conjonction avec leurs qi éléments. La source des arts martiaux profanes remonte d'ailleurs peut-être à cette pratique alchimique. En effet, le Tai-chi ou Taijiquan, est mentionné pour la première fois par Lao-Zi, dans le Dao De Jing : « il projette un adversaire absent ». Par la suite, les parallèles profanes entre arts martiaux (internes ou externes) et l'alchimie furent nombreux,

jusqu'à ce que les R+C camouflent les utilisations liées aux qi-éléments, qui paraissaient trop hérétiques aux écoles bouddhistes. Par ailleurs, certains éléments occultes du bouddhisme furent récupérés sur le tard par les adeptes du Daonei. La pratique du qigong est elle aussi liée à l'utilisation du bagua. Chaque mouvement prend place dans une direction, selon une posture déterminée par les trigrammes. Chaque position est plus ou moins yin, ou yang. En plus de ces bénéfices médicaux, la pratique du qigong permet aussi d'affronter ses adversaires. De manière à susciter une réponse des éléments, l'alchimiste doit opposer la position inverse de la menace rencontrée. Yin contre Yang, et inversement, à un degré équivalent. L'étude du Yi Jing et du bagua permet de mesurer chaque réaction précisément.

Le niveau de sport [qigong] sert de bonus à la pratique des mouvements du Neidan, et du Huandan

Il existe presque autant de styles de qigong que de shens qui le pratiquent. Ils n'hésitent pas à s'affronter pour démontrer la justesse de leurs croyances. Cependant, ces écoles sont les plus présentes.

- La **Voie des 5 organes** : le foie (bois), le cœur (feu), la rate (terre), le poumon (métal) et le rein (eau)
- **L'école des 5 animaux** : l'ours (eau), daim (terre), singe (bois), tigre (métal) et grue (feu).
- La **Voie du Ping Chi** (ou des armes) : l'épée (métal), le bâton (bois), la lance (eau), la masse (terre) et les poignards (feu).
- **L'Ecole du grand enchaînement**, ou forme longue, qui n'utilise aucune arme : Saisie (bois), Poing (feu), Paume (terre), Tranchant (métal), Pique (eau)
- **La Voie des 5 vertus**, utilisée souvent par les familiers des prométhéens : Calme (bois), Tolérance (eau), Courage (feu), Loyauté (métal), Introspection (terre).
- **L'école des 8 brocards** (ba duan jin), qui met en avant les directions du bagua, et inclue les autres kas, sous l'influence des r+c.

Chaque école ayant sa propre version des 5 branches, elles sont dénommées par leur élément. Les formules du Neidan comprennent des mouvements complexes se référant au bagua, qui prennent 1 tour, et l'effet du mouvement se fait sentir le tour suivant, mais l'alchimiste peut néanmoins faire autre chose. Si l'alchimiste subit des dégâts pendant son mouvement, il accumule un malus à sa formule égal à tous les dégâts du tour. Certains mouvements sont plus longs, et c'est alors précisé.

Feu

Le regard aux larmes enflammées qui brûlent l'esprit

Assez difficile, -1, 1 minute.

A la fin du mouvement, des larmes de feu commencent à rouler sur les joues de l'alchimiste.

Quiconque les regarde se perd dans leur contemplation, devenant incapable de faire quoi que ce soit. Cependant, c'est aussi le cas de l'alchimiste. Si ces larmes sont récoltées, elles peuvent par la suite être mélangée à un breuvage qui a les mêmes propriétés. Il faut un regard direct sur les larmes (une vidéo ne fonctionne pas).

L'envol du fier oiseau pourpre

Peu difficile, -2, 3 heures.

Ce mouvement ressemble un peu à la course de l'albatros désirant s'envoler, et demande un peu d'élan. Lorsque le mouvement est parfait, l'alchimiste s'envole, des flammes sous ses pieds. Il doit continuellement bouger, mais peut transporter deux personnes avec lui sur son dos.

Le souffle du brasier funéraire impérial

Assez difficile, -2, instantané.

Au terme du mouvement, l'alchimiste vomit une flamme violente, semblable au souffle d'un dragon, qui peut toucher trois cibles à moins de 3 mètres, pour 3 points de dégâts meurtriers chacune, ou bien une seule, pour 8. Tout métal qui a subi ce souffle reste chaud, peut par la suite luire pendant des jours, et sert parfois de lampe.

Les rires fougueux des cavaliers du tonnerre

Peu difficile, -1, 1 heure.

La danse que l'alchimiste termine ragaillardit ceux qui la voient, et efface leurs peurs. Ceux qui tentent de résister à la joie et à la bonne humeur qui inondent leurs cœurs doivent réussir un jet de ka assez difficile. Ceux qui se sentent obligés d'y participer organisent une fête semblable à celle qui précède une mort certaine. Pendant une heure, tous les participants laissent tomber leurs inhibitions. Les enfants qui sont issus de cette fête particulière sont connus pour être de grands guerriers, mais aussi très colériques.

La haine farouche des colosses sans âge qui sortent des volcans

Assez difficile, -2, une minute.

Pendant une minute, tous ceux qui auront échoué à un jet d'initié très difficile et vu cette danse, se sentiront obligés de faire mal à leurs voisins, par tous les moyens possibles, mais en général plutôt frustes. S'il n'y a plus qu'un seul survivant avant la fin de la durée, alors les effets cessent tout de même. Les immortels sont immunisés à ce mouvement.

La réunion des ancêtres guerriers à la lame de foudre

Assez difficile, -1, 20 tours.

Pendant 20 tours, l'alchimiste voit ses caractéristiques de fort et d'endurant augmenter de 2 crans. De plus, ses compétences d'escrime et d'arts martiaux augmentent de 2 crans elles aussi. Par contre, cela reflète un afflux de ka soleil et de ka feu dans le shen, qui ne fait que l'accueillir temporairement. Il est donc plein de souvenirs qui ne lui appartiennent pas. Il est très doué pour affronter quelqu'un, et se défendre, mais incapable de prendre une décision cohérente. Il n'est cependant pas forcé d'affronter quelqu'un. Il peut s'il le souhaite simplement pendre l'air stupide.

Le pacte de sang des audacieux soldats de l'armée incendiaire

Peu difficile, -2, 10 minutes, jusqu'au lever du soleil prochain.

Au terme de ce mouvement, l'alchimiste sent son sang se réchauffer. Il doit le faire sortir de son corps, sinon, il brûle intérieurement, subissant 5 points de dégâts. Le sang brûlant peut alors être versé dans des coupes et distribué à ceux qui en veulent. Ceux qui en boivent d'ici 10 minutes

voient leur niveau de fort augmenter d'un niveau, et leurs compétences de bagarre et d'escrime aussi. Les effets du sang bouillant durent jusqu'au prochain lever du jour.

Bois

Les fruits de la jeunesse éternelle de l'Île de Penglai

Assez difficile, -1, instantané

Après avoir terminé cette danse, l'alchimiste voit sa chair bourgeonner, et ses mains devenir de bois. Des fruits y poussent, à raison d'un par doigt. Puis, une fois qu'ils ont été cueillis, les mains reprennent leur aspect naturel. Chaque fruit permet à celui qui le mange de rajeunir de 5/niveau en ka soleil années.

Le tronc de la chair et de l'esprit

Assez difficile, -2, var.

A la fin de ce mouvement, l'alchimiste devient capable de voir tous les points de croisements de l'acupuncture. Il peut désormais sentir les flux de qi dans le corps des profanes. Cela lui permet d'identifier les maladies plus facilement (un niveau de plus en médecine ou soins), mais aussi de voir leur état d'esprit. En touchant la cible à certains endroits, l'alchimiste peut accéder à ses pensées profondes. Il reçoit un bonus d'un niveau en arts martiaux à cause de sa vision des points faibles. En bloquant certains centres, à l'aide de coups astucieusement placés (c'est une manœuvre spéciale, qui prend un tour complet et dont l'effet se réalise le suivant, intelligent + qigong, assez difficile -2), il peut même paralyser sa cible pendant plusieurs minutes, ou les tuer s'ils échouent à un test d'endurance assez difficile.

Les cercles concentriques de l'arbre âgé

Peu difficile, -2, 1 heure

Pendant une heure, l'alchimiste va pouvoir lire le passé des gens qu'il va toucher, en lisant les fluctuations du ka soleil dans leur âme. Il peut ainsi remonter de quelques heures en effleurant la personne, et une minute de contact fait remonter une année de souvenirs.

La sève des Seigneurs des Grands verts

Assez difficile, -2, 10 minutes.

Pendant 10 minutes, l'alchimiste va sécréter, par une plaie ouverte, un suc vert très nourrissant. Ceux qui en boivent verront leur vie leur revenir peu à peu : 2 cases de vie par tour, pendant 10 minutes. Cependant, il ne pourra pas se déplacer, ses pieds étant plantés dans le sol comme des racines.

Le chemin qui s'ouvre sous les branches

Peu difficile, -1, instantané.

L'alchimiste peut pénétrer dans le tronc d'un arbre, et en ressortir beaucoup plus loin, jusqu'à 100

mètres de distance, par le biais d'un autre arbre.

La marche du singe qui arpente les bois

Peu difficile, 0, 3 heures.

Suite à ses mouvements dans les branches d'un arbre, l'alchimiste devient maintenant capable de bonds incroyables. Il peut sauter jusqu'à 10 mètres de haut, et 30 mètres horizontalement, par niveau de fort.

Le parfum des fleurs du jardin du Maître des délices

Difficile, -1, 3 heures.

Au terme du mouvement, l'alchimiste vomit une graine. Lorsqu'elle est plantée, un arbre en naît, de la taille d'un homme, qui se couvre de fleurs, au bout d'un tour, et ce quelque soit la nature du sol. Ces fleurs dégagent un parfum puissant, qui efface les souvenirs de ceux qui les sentent (un tour, une heure de perdue). Une minute passée à sentir le parfum fait oublier une journée de souvenirs. Au bout de 12 minutes, l'arbre commence à mourir, mais génère plein de graines. Ces dernières donnent naissance à 5 autres arbres, qui génèrent la même odeur. 12 minutes plus tard, 12 autres arbres naissent de ceux qui sont morts, desséchés. 12 minutes plus tard, 22 arbustes naissent et meurent. De ces derniers naît un dernier arbre, qui pousse beaucoup plus haut que les autres (8m) et fait pousser les mêmes fleurs. Par contre, à la fin, il donne naissance à un fruit unique de couleur dorée. Ce dernier contient tous les souvenirs qui ont disparu, et peut être mangé.

Terre :

Les mâchoires rocheuses du dragon lion endormi

Assez Difficile, -2, instantané

Au terme de sa danse, l'alchimiste projette violemment son poing vers le sol, créant une fissure qui se dirige vers une cible. La faille s'agrandit, et avale la cible, qui tombe dans un trou, puis, elle se referme violemment sur elle, lui causant 8 points de dégâts assez meurtriers.

Le ventre de la terre nourricière

Peu difficile, 0, 1 heure

La danse de l'alchimiste se termine lorsqu'il se jette à plat sur le sol. Il ne se fait pas mal car la terre s'ouvre et l'accueille en son sein. Ce mouvement est plus aisé et rapide que les autres formules (action gratuite), et l'alchimiste a le temps de l'effectuer s'il tombe d'une hauteur d'au moins 5 mètres. Cependant, elle est plus complexe à provoquer, et demande un jet d'arts martiaux assez difficile en plus du jet de ka. Une fois que la terre s'est refermée sur lui, personne ne peut plus l'atteindre pendant une heure. Puis, elle se rouvre.

La pétrification des songes des renards aux neuf queues

Peu difficile, -2, 12 heures.

Au terme de son mouvement l'alchimiste voit ses mains se couvrir de poussière. Dès qu'une personne humaine, ou un immortel qui échoue à un jet d'initié difficile, renifle de cette poussière, elle perd un niveau d'intelligent et d'endurant, pendant 12 heures. Ses pensées, qu'elle perd, se transforment en petites perles noires. Une fois jetées dans un feu, ces perles noires projettent des étincelles colorées, et une fumée étouffante. Les personnes qui respireraient cette fumée devraient réussir un jet d'endurant assez difficile ou bien s'évanouir.

La carapace de pierre des étranges gardiens de l'Empereur

Assez difficile, 1 heure.

Pendant une heure, une croûte de pierre recouvre l'alchimiste, qui perd un niveau d'agile et gagne une protection de 6/6.

La marche de l'architecte infatigable

Peu difficile, -2, 3 heures.

Au terme de sa danse, l'alchimiste est capable de voir les défauts d'une structure. Il peut aussi renforcer les champs magiques de terre des bâtiments autour desquels il marche. Chacun de ses pas retentit comme un tambour, et chaque pierre entourée par son parcours est protégée, indestructible.

Le coffre aux paroles de jade mou

Difficile, -2, permanent

Au terme de sa danse, l'alchimiste se met à vomir 3 perles de jade grosses comme le poing. Il peut ensuite les modeler pendant 10 minutes, avant qu'elles ne se figent. En forme de lames, elles occasionnent 2 de dégâts magiques de qi terre (et de force +1 de dgts normaux). En forme de statues, elles peuvent s'animer une fois par jour pendant 10 minutes (elles sont peu fortes, peu agiles, et assez endurantes), et répondent aux ordres simples de l'alchimiste. Elles constituent la monnaie dans l'akasha du *Hsien King*.

Eau :

Le tourbillon furieux de la Tortue du Nord

Assez difficile, 1 heure.

L'alchimiste doit pouvoir toucher l'eau au terme de sa danse, qu'il touche. De ses doigts naît un tourbillon, qu'il peut déplacer en le regardant. Une cible de taille humaine, si elle n'a pas pied, est absorbée sous la surface, et y est gardée jusqu'à ce qu'elle se noie. Si elle reste sur la berge, l'eau tente de l'attirer là où il y a assez d'eau, et la victime doit réussir un jet de fort difficile pour ne pas être emportée. En 10 minutes le tourbillon est assez puissant pour faire couler une barque, et en une demie heure, une jonque.

La pluie des cailloux projetés par les rois des mers au souffle glacial

Assez difficile, -2, 1 heure.

Au terme de sa danse, l'alchimiste vomit un nuage, qui ne tarde pas à prendre de l'altitude (il mesure 100m²). 10 minutes plus tard, il commence à pleuvoir des grêlons gros comme des glands (2 assez meurtriers chaque tour). De plus, à chaque étendue d'eau qu'ils touchent, ils gèlent un mètre carré autour du point d'impact, sur 10 cm de profondeur.

Les ombres souveraines des armées du passé

Assez difficile, -2, 1 heure

Au terme de sa danse, l'alchimiste invoque d'un volume d'eau des soldats entièrement faits d'eau pour le servir. Si l'alchimiste ne dispose que d'un verre, ils sont minuscules, mais peuvent déplacer de très petites choses. Tirés d'un puits, ou d'une baignoire pleine où coule le robinet, les soldats mesurent 1 mètre de haut, et sont assez forts, endurants, peu agiles, peu intelligents, et peu séduisants. Leurs coups occasionnent 2/peu meurtriers. S'il est au bord d'un lac ou d'un fleuve, ils mesurent environ 2 mètres 50 et sont forts, très endurants, peu agiles, aussi intelligents que le shen, et peu séduisants. Leurs coups occasionnent 3 de dégâts assez meurtriers. Au bord de la mer, ils grandissent jusqu'à 4 mètres, et sont très forts, très endurants, assez agiles, aussi intelligents que le shen, et peu séduisants. Ils portent des coups de 4 de dommages meurtriers.

Le vol du précieux fluide vital

Assez difficile, -2, instantané

En achevant son rituel, l'alchimiste doit toucher la victime. Sa main absorbe alors, sous la forme de sang, 4 points de santé, qui lui sont aussitôt transférés.

L'innocence de la source secrète

Assez difficile, -1, 1 heure.

Pendant 1 heure, l'alchimiste est invisible.

La bave acide de la mère des profondeurs

Peu difficile, -2, instantané

L'alchimiste vomit un jet d'acide qui peut arroser une ou 2 cibles à moins de 2 mètres. 8 points de dégâts pour une seule, ou bien 3 meurtriers chacune. L'acide ne fait rien au métal ou minéral, mais ronge tout ce qui est organique.

Les larmes du poisson qui remonte le courant

Peu difficile, -2, 1 heure.

L'alchimiste se met à pleurer. Celui qui boit ses larmes peut désormais accomplir une action normale supplémentaire tous les 2 tours. Au terme de l'heure, ceux qui ont profité de ces effets perdent tous une case de vie et un niveau de fort, qui, lui, revient une heure plus tard.

Métal

Les doigts du tigre enragé

Peu difficile, -1, 3 heures.

L'alchimiste voit ses doigts se transformer en griffes particulièrement aiguës. Elles occasionnent 3 points de dégâts meurtriers (auxquelles il faut ajouter la force) à chaque coup.

Le sang de métal qui protège les valeureux

Peu difficile, -1, 1 heure

L'alchimiste peut contrôler son sang, une fois sorti de son corps. En le jetant en l'air, il forme une fine membrane de métal, qui constitue un dôme bouclier large de 10 m de diamètre et de 3 mètres de haut à son maximum. Il prend au piège ceux qui sont sur les bords, ou qui sont trop grands. Rien ne peut le briser, ni le franchir, pas même de l'air. Par contre, l'alchimiste perd 1 point de vie toutes les 10 minutes.

Danse du Dragon aux écailles serties d'argent

Assez difficile, -2, 1 heure

L'alchimiste se couvre d'écailles qui réfléchissent la lumière. Cette protection le protège de 3/3, en plus de toute autre armure. De plus, si cette peau est visible, quiconque désire la frapper ou lui faire du mal doit réussir un jet d'initié difficile avant d'y parvenir, à cause du respect qu'il inspire.

L'œil millénaire du Dragon réveillé

Assez difficile, -2, 1 jour.

La cible doit réussir un jet d'initié assez difficile, ou bien devoir servir le shen comme son maître, pendant 1 jour. A chaque fois qu'elle tentera de lui mentir, ou de lui faire du mal, elle vomira des serpents. A chaque fois qu'elle la complimentera, il en sortira une perle blanche.

L'attraction mystérieuse des fruits de la terre

Peu difficile, -2, 1 heure

L'alchimiste peut se retirer un de ses côtes sans se faire mal. Cette dernière est un aimant extrêmement puissant, qui, 1 tour après que l'alchimiste l'ait lâchée, va attirer toute forme de métal à 20 mètres à la ronde. La côte ne bougera pas de là où elle est tombée, et son attraction est très très forte. Par la suite, elle peut être broyée, et constituera alors un philtre de loyauté très puissant. La côte va mettre un mois avant de repousser.

Les chaînes froides des dragons bougonnant

Peu difficile, -2, 1 heure

Au terme de ses mouvements, l'alchimiste désigne huit cibles, qui cessent alors de bouger. Pour toutes les personnes se trouvant dans la zone délimitées par ses personnes, elles représentent désormais leurs points cardinaux. Toutes les personnes se déplaçant donc dans cette zone le font à

peu près de la même manière, mais pas du tout correctement par rapport au décor : elles risquent fort de tomber ou de heurter des objets.

- Les 3 écailles d'or qui recouvrent les yeux du fou

Peu difficile, -3, instantané

L'alchimiste fait apparaître des images dorées de lui, qui se superposent à son corps. Chacun de ces doubles absorbe un coup ou un sort, comme s'il s'agissait du véritable shen.

HUANDAN (l'élixir inverse)

Le Huandan est la dernière étape de l'adepte de la Voie interne. En effet, au terme des études de son second cercle, l'alchimiste est accueilli par ses pairs dans l'akasha de Penglai, où il peut sans crainte s'adonner au Daonei. Cet akasha possède une porte menant à l'ancre d'Arkhémia.

Afin de parvenir à cette étape, le shen doit détruire tous ses artifices précédents.

Après avoir découvert les états de la matière, et les avoir appliqués sur la chair, l'alchimiste doit maintenant les affecter aux champs magiques. Il doit s'appliquer à trouver un moyen de transformer le ka soleil en qi élément : d'utiliser l'eïdos (le *yuanqi*) pour modifier quelque chose. Le but ultime est de créer un objet à partir d'une idée. Le passage au troisième cercle est une épreuve plus difficile que pour l'alchimiste occidental. En effet, ce dernier a inclus les champs magiques dans l'apprentissage de la materia prima dès son second cercle, ce qui n'est pas le cas de l'adepte du Daonei. Dans le *Huang po*, l'alchimie occidentale, les deux dernières étapes sont inversées, en quelque sorte. Le Daonei n'utilise plus de représentation physique du bagua, à ce niveau d'étude : il entre dans le pentacle du shen et irradie sur les champs magiques comme une boussole, leur indiquant vers où aller autour de lui. Cette utilisation des champs magiques n'est pas sans rappeler le Fei sheng, et la manipulation des ley lines.

Pour parvenir à cet état, l'alchimiste doit considérer ce qu'il a appris dans l'étape précédente, c'est-à-dire la conversion des qi éléments en ka soleil. Puis, il doit l'inverser. Il doit comprendre que l'espace est lié au centre de tout ; que le temps est lié au Temps Sacré là où le temps est fixe ; que la dualité du Yin et du Yang est liée à l'Unité du principe divin ; et que les changements sont constants, finalement, et que la Voie, le Dao, ne change jamais. Cet apprentissage passe par la sublimation des champs magiques, à travers un processus arkhémique des véritables énergies cosmiques : le vrai yin, *zhenyin*, et le vrai yang, *zhenyang*. Ces courants ressemblent aux fragrances solaires que perçoivent les sentinelles lithiques d'Aggartha. Ce processus d'inversion des champs magiques passe par le renversement du pentacle, tout en gardant la terre au centre : huandan, l'élixir inverse. C'est probablement cette étape qui rend le Daonei si dangereux pour un néphilim. En renversant son pentacle, le shen atteint un état de vide absolu, qui se rapproche dangereusement de la narcose. Il doit transformer le ka soleil de son simulacre en qi éléments (*lianqi huanshen*), et ses propres qi éléments en ka soleil (*lianshen huanxu*). Concrètement, l'alchimiste n'a plus besoin de bouger, ni de matière pour lancer ses sorts. Au contraire, il doit rester parfaitement immobile pendant 3 tours à chaque fois, pendant qu'il écoute les champs magiques et fait tourner son bagua. Une nouvelle branche d'étude est disponible : le ka soleil, ouverte à n'importe quel shen.

L'agarthien du Daonei atteint le **Jindan**. Son nom signifie l'élixir d'or, car il fait allusion aux pêches d'or des immortels des îles Penglai. Il possède un pentacle dont chaque branche est de taille égale, et dont les qi circulent dans des canaux brisés ou non, chaque souvenir étant représenté par un trigramme. Il peut faire tourner son pentacle de la manière qu'il désire, changeant complètement de *Ssu Ling* (métamorphe) selon l'humeur. Les qi éléments des champs magiques ne l'enveloppent plus, ils font partie de lui : il devient un nexus vivant.

Huo (feu)

Feu : Le souffle de Kunlun

Difficile, -3, 7 heures.

Pendant 7 heures, l'alchimiste s'enflamme au contact de l'air, et les flammes ne lui causent aucun dommage. La chaleur qu'il émet est insupportable à moins d'un mètre pour un profane. Toute chose inflammable prend feu, le reste chauffe terriblement. Les flammes qui s'échappent de lui refusent de s'éteindre par les moyens profanes avant 10 tours, et elles brûlent 2 puces de ka. De ses flammes naissent de petites créatures constituées de flammes, donc immatérielles. Elles sont semblables à des effets dragons d'environ 50 cm de haut, et possèdent chacune 5 point de qi feu. Il en naît une vingtaine par heure, à divers endroit du brasier. Si l'alchimiste ne les contrôle pas de sa voix, elles font n'importe quoi. Il y a de fortes chances que l'emplacement de ce sort crée un shuqi (nœud du souffle, un omphalos) pendant plusieurs mois.

Bois renversé : La Haine des 5 barbares aux yeux enflammés

Difficile, -1, 5 tours, permanent.

Les cibles touchées par l'alchimiste (maximum 5) se voient devenir pas intelligentes, et très fortes. Perpétuellement en colère, elles sont incapables d'agir de manière rationnelle. Elles doivent assouvir immédiatement leurs haines antérieures, de manière violente, mais chaque nouvelle frustration se transforme en une nouvelle colère. L'alchimiste ne contrôle ces fous en rien. Les immortels peuvent tenter d'y résister avec un jet d'initié difficile.

Terre renversé : L'effondrement du Palais des 1000 supplices

Difficile, -2, instantané

Le bâtiment touché par l'alchimiste s'effondre dans une zone de 25 mètres de côté.

Eau renversé : L'assèchement soudain de la soif du désert

Difficile, -2, instantané

La personne ciblée par l'alchimiste voit l'eau qui compose son corps s'évaporer. Cela lui cause 9 points de dégâts très meurtriers. L'alchimiste peut évaporer l'eau en la touchant, jusqu'à 20 000 litres maximum (une demi-piscine).

Métal renversé : La révolte chaotique des serviteurs de l'Empereur

Difficile, -1, 5 heures

Pendant 5 heures, la cible verra tous ses ordres systématiquement inversés. Ses fidèles serviteurs se mettront à faire n'importe quoi, même si elle ne leur donne pas d'ordre. Tous ses administrés agiront contre elle, faisant leur possible pour la détrôner.

Tû (terre)

Terre : Les ordres de l'architecte céleste

Difficile, -2, permanent.

Un palais jaillit de terre, entouré de murailles hautes de 3 mètres, et garni de tours aux coins et autour de la porte. Il est entouré de champs, et plein de 32 serviteurs faits de terre. Le palais comporte 30 chambres, et assez de place pour loger une centaine de serviteurs. Il y a de fortes chances que l'emplacement de ce sort créé un shuqi (nœud du souffle, un omphalos) pendant plusieurs mois.

Feu renversé : La passion créatrice des véloces artisans des Dieux

Difficile, -2, 12 jours.

Pendant 12 jours, un maximum de 64 personnes, qui se consacrent à la création artistique ou artisanale, agit deux fois plus vite. Les véritables artistes parmi eux (qui sont maîtres dans un art), transforment leurs œuvres en artefacts de magie contenant 3 sorts de premier cercle, ou un seul du second.

Bois renversé : La boulimie dévorante du cochon sacré

Difficile, -2, une journée.

Pendant une journée, une cible touchée se met à dévorer tout ce qu'elle voit. Son ventre la fait continuellement souffrir, et elle n'est jamais rassasiée. Elle mange tout d'abord ce qui est comestible, et il est possible de se protéger de la cible en lui donnant assez de nourriture pour la tenir occupée pendant 12 heures. Cependant, si elle ne dispose plus de nourriture acceptable, alors elle mange autre chose. La cible s'attaque d'abord au vivant animé, puis au vivant inanimé, puis aux objets. Même si ses dents ne peuvent attaquer l'objet, s'il peut passer par sa gorge, la cible l'avale. Sinon, elle cherche à le découper (ses dents ne deviennent pas plus dures, ni sa mâchoire plus grande). Pendant la durée du sort, son organisme est magiquement modifié, et tout ce que la cible mange est envoyé dans l'eidos, incréé. Un immortel peut y résister avec un jet d'initié difficile (-2).

Eau renversé : Le réveil du Dragon qui dort sous la Montagne

Difficile, -3, 10 tours.

L'alchimiste frappe le sol, qui se met à trembler. Le tremblement de terre est de force 7, circonscrit dans un kilomètre de circonférence.

Métal renversé : La paresse indigne des serviteurs célestes

Difficile, -2, 12 jours.

Pendant 12 jours, 64 personnes maximum refusent de travailler. Si ce sont des soldats mercenaires, ils refusent d'aller se battre. Ils fuient mollement, si leur chef tente de les forcer à faire quoi que ce soit par la force.

Jin (métal)

Métal : Le Seigneur des cieux à la voix tonnante

Difficile, -3, 1 jour

L'alchimiste se transforme en T'ien lung, autrement dit un effet dragon de métal. Long d'une vingtaine de mètres, épais de 2, il est couvert d'écailles tranchantes (6/6) et doté de 3 paires de bras griffus (5/très meurtriers/2 puces de ka). Il vole, à une vitesse de 75 km heure. Sa gueule peut mordre, pour 8/meurtriers de dégâts, ou bien souffler un éclair (7/très meurtriers). Tout sort lancé contre lui est plus difficile d'un cran (mis à part ceux de lune ou de métal). Il possède 5 cases de vie supplémentaires.

Feu renversé : La volonté inflexible de l'Empereur jaune

Difficile, -1, 12 heures.

Les lignes ley de tous les qi éléments sont renforcées, et figées. Il devient impossible d'utiliser une science occulte, quelle qu'elle soit dans une zone de 25 mètres de diamètre, pendant 12 heures. Il y a de fortes chances que l'emplacement de ce sort créé un shuqi (nœud du souffle, un omphalos) pendant plusieurs mois.

Terre renversé : Les reflets brisés de l'artiste incompris

Difficile, -2, permanent

Un artiste ainsi touché par l'alchimiste se voit maudit pour l'éternité. Chacune des œuvres qu'il produise, quel que soit sa nature, se transformera en un morceau de métal irisé, dont les reflets rappelleront vaguement ses rêves. Chacun de ses fragments peut être fondu et utilisé dans un breuvage, qui soigne un point de qi ou de ka perdu.

Bois renversé : La vérité inconsciente de l'ennemi bafoué

Difficile, -1, 1 jour

Ce sort touche une assemblée d'au maximum 64 personnes. Dès que l'une d'entre elles prononce un mensonge, une ombre se détachera, possédant les mêmes caractéristiques que l'original. Elle parle à sa place dès qu'il tente de mentir de nouveau, aucun son ne sortant de sa bouche, et lui plante son arme dans le dos, lui causant 3/meurtrier. Le reste du temps, l'original peut s'exprimer, avec une ombre tenace, qui le regarde par-dessus son épaule.

Eau renversé : La sagesse du temps imparfait des anciens

Difficile, -2, 1 heure

Pendant une heure, le shen agit tellement rapidement qu'une seule seconde s'est écoulée pour la plupart de ses actions (il peut accomplir 3 actions normales par tour, ou bien 1 exclusive, et une normale).

Shuî (eau)

Eau : La prison fantôme des armures de l'Hiver

Difficile, -3, permanent

La cible touchée par l'alchimiste est prise dans un cercueil de brumes glacées. Elle devient immatérielle, et si elle est toujours visible, elle n'est plus réellement de ce monde. Elle n'est pas morte non plus, et peut survivre dedans indéfiniment, voyant le temps passer comme un cauchemar. La victime perd une puce d'initié par jour. Lorsque l'alchimiste retourne en stase, la victime est libérée.

Feu renversé : La terreur des hordes noires qui hantent la mer

Difficile, -2, 5 heures

Pendant 5 heures, 64 personnes maximum sont terrifiées par lui, et fuient, abandonnant tout sur son passage. Si elles ne le peuvent, elles se replient et couinent. L'alchimiste peut se contenter d'infliger cette terreur à une personne, qui la transmettra à tous ceux qu'elle rencontrera (jusqu'au maximum). Une fois le sort terminé, les cibles seront persuadées d'avoir subi une attaque de marins barbares sombres, fraîchement débarqués, où que le sort ait été lancé.

Terre renversé : La boue putréfiée aux moustiques empoisonnés

Difficile, -3, 1 jour

Une zone d'un kilomètre de côté devient boueuse. Toute récolte qui y pousse pourrit et il devient impossible d'y faire pousser quoi que ce soit avant une année. Pendant 1 jour, des moustiques s'échappent de cette boue, qui piquent ceux qu'ils rencontrent. Ils piquent une fois par tour, à moins que la cible ne soit protégée. Le poison cause une blessure de 3 à chaque piqûre, si un jet d'endurant difficile est échoué. Il y a de fortes chances que l'emplacement de ce sort crée un shuqi (noeud du souffle, un omphalos) pendant plusieurs mois.

Bois renversé : La pluie ahurissante des nuages alanguis

Difficile, -2, 1 jour

Des nuages violets recouvrent le ciel, qui pleurent une pluie âcre. Chaque personne touchée par ces gouttes devient plus stupide, et perd trois niveaux d'intelligent. De plus, elle devient incompréhensible aux oreilles des autres. Si cette eau de pluie violette touche un livre ou un quelconque ouvrage, elle le rend incompréhensible de manière permanente. Les nuages se déplacent avec l'alchimiste, et recouvrent une zone d'un kilomètre de côté.

Métal renversé : L'armée des guerriers venus du sang versé

Difficile, -3, permanent

Ce sort nécessite au moins un mort. De son sang s'échappent 22 silhouettes constituées d'eau rougeâtre, et armées d'une épée flageolante. Chaque silhouette possède 10 cases de vie, 5 puces de qi métal et 5 puces de qi eau. Elles frappent les victimes de leurs épées, qui ne causent pas de dégâts. Les victimes perdent tout espoir, et deviennent apathique. Celles qui échouent à un jet d'initié difficile (-1) cherchent à se tuer. Le liquide amer qui compose ces guerriers peut être récupéré pour confectionner un poison anticoagulant très puissant.

Mù (bois)

Bois : La voie tracée dans les veines des feuilles

Difficile, -2, 12 heures.

A chaque question posée à haute voix, une feuille se met à pousser sur le corps de l'alchimiste. Sur chaque feuille est écrit un mot, qui illustre la réponse à la question. Plus la question est concise, plus le mot est précis. La source des réponses est l'humanité.

Feu renversé : Le sommeil millénaire du géant couché sur les nuages

Difficile, -3, 5 heures

Toutes les personnes touchées par l'alchimiste s'endorment pendant 5 heures. Rien ne peut les réveiller, elles paraissent comme mortes.

Terre renversé : Le regard vapoureux des dames des cimes

Difficile, -1, permanent

L'alchimiste transforme un objet en brume, dont la taille peut aller jusqu'à celle d'une maison. Il y a de fortes chances que l'emplacement de ce sort crée un shuqi (nœud du souffle, un omphalos) pendant plusieurs mois.

Eau renversé : La métamorphose des singes d'or malicieux

Difficile, -3, permanent

La personne touchée par l'alchimiste doit réussir un jet d'initié très difficile (-1) ou bien être transformée en l'animal de son choix. La victime conserve son intelligence, pendant autant de jours que son niveau d'initié. Ensuite, même un immortel se prendra pour l'animal, et il perdra deux puces d'initié par jour.

Métal renversé : La paix de l'armée céleste portée sur des chariots de jade

Difficile, -2, permanent

Une armée de 64 soldats de bois haut d'un mètre apparaît, portés sur des chariots et tirés par des chevaux de bois. Toute personne qu'ils touchent voit tout métal qu'elle porte rouiller et tomber. Les personnes touchées qui désirent se battre tout de même doivent réussir un jet d'initié assez difficile. Ils sont très agiles, peu forts, très endurants, peu intelligents, et peu séduisants.

Tayang (soleil)

Soleil : Purification du Domaine du Lion couronné

Très difficile, -3, permanent, coûte une puce de qi

Toute source d'orichalque dans une zone d'un kilomètre de côté perd deux niveaux de prégnance ou de meurtrier, ou 20 puces. Il y a de fortes chances que l'emplacement de ce sort crée un shuqi (nœud du souffle, un omphalos) pendant plusieurs mois.

Feu renversé : Feu solaire de l'aube renaissante

Très difficile, -3, instantané, coûte une puce de qi

L'alchimiste vomit un rayon de lumière solide par sa bouche et ses yeux, qui détruit tout sur un cône de 20 mètres de long et 3 mètres de large, causant 10 de dégâts très meurtriers, avec du ka soleil. Il grille aussi 4 puces de qi des cibles.

Bois renversé : Embrasser l'arbre de vie, entre le Mont céleste et la terre du Milieu

Très difficile, -2, 5 heures, coûte une puce de qi

Pendant 5 heures, l'alchimiste voit les shuqi et les lignes de dragons qui les relient. Il peut sauter dans un champ magique, pour ressortir au nœud suivant immédiatement. De plus, il voit aussi les portes d'akasha, et peut les ouvrir et les fermer à volonté.

Terre renversé : Façonnage de l'homme et de la femme

Très difficile, -2, permanent, coûte une puce de qi

L'alchimiste peut créer un être humain très initié avec de la boue. Ce dernier a un âge adulte, mais aucun souvenir, mis à part ceux des traditions orientales (astrologie, randonnée lointaine, fei sheng, alchimie, acupuncture, rituels, et les arcanes mineurs d'orient) où il est maître. Il sert son créateur tant que celui-ci ne le maltraite pas. Toute créature de kabbale, shen ou effet dragon qui désire le posséder possède un bonus de deux crans. Il en sera de même pour les enfants de cet être.

Métal renversé : Nettoyage de la roue cosmique

Très difficile, -3, permanent, coûte une puce de qi

L'alchimiste recompose son pentacle, élaguant les morceaux imparfaits. Il perd 5 puces de khaïba. S'il le désire, il peut rééquilibrer ses niveaux de qi comme il l'entend, tant que leur somme reste égale.

Eau renversé : Séparation des jumeaux du Yin et du Yang

Très difficile, -2, 8 jours, coûte une puce de qi

Un double naît de l'ombre du shen. Ce dernier est identique à son créateur, avec les mêmes caractéristiques, compétences, et sciences occultes, et les mêmes qi. Il peut agir comme bon lui semble, mais n'agit jamais contre son double. Si l'un des deux est tué, l'autre perd immédiatement 10 puces de qi. L'autre devient alors l'original.