

# Petit traité de poche d'Alchimie et de processus élémentaire

## introduction

Les substances de transmutation sont au nombre de cinq : **les poudres, les liqueurs, les vapeurs, les métaux et les ambres**. Les alchimistes utilisent ces substances, qu'ils fabriquent dans leur laboratoire, pour reconstituer les espèces de la matière première.

Pour découvrir et maîtriser le principe actif du Ka dans la matière, les alchimistes ont mis au point une nomenclature qui permet de classer les formules alchimiques en cinq catégories :

- **La poudre a pour processus l'Escarboucle**. Elle permet d'explorer les puissances destructrices de la matière, ce qui relève de la décomposition, de la calcination, de la disparition et de la corruption.
- **La liqueur a pour processus le Cinabre**. Elle agit sur le changement, les transformations incessantes de la matière. L'alchimiste l'utilise pour hâter ces changements et les combiner à sa guise.
- **La vapeur a pour processus l'Alkaest**. Elle s'occupe de l'intelligence des choses, de la compréhension intime des lois des choses et de la matière.
- **Le métal a pour processus la Chrysoppée**. Il manifeste la maîtrise, le contrôle et la rectitude du monde.
- **L'ambre a pour processus l'Androgyne**. Elle correspond à la puissance de la création ininterrompue, à la génération, la fertilité et l'invention. L'alchimiste l'emploie pour provoquer l'apparition de nouvelles substances.

Les trois voies du grand art :

- **La voie brève** : elle emploie l'athanor pour produire des poudres.
- **La voie sèche** : elle emploie le creuset pour produire les métaux et les ambres.
- **La voie humide** : elle emploie l'alambic pour produire les liqueurs et les vapeurs.

## La consécration des constructs substantiels.

### Les récipients

Ton athanor doit être assez grand pour contenir ta stase. Ce doit être un objet pratique et s'il est beau et en accord avec ta vision du monde c'est encore mieux.

Pour l'alambic, c'est un peu ce que tu veux, d'une bouteille vide à une fontaine d'appartement. Il doit être creux et posséder deux ouvertures pour y introduire des choses et y recueillir des substances.

Pour le creuset, un chaudron, une vasque, une grande coupe ou une poêle feront parfaitement l'affaire. Il doit être assez large pour que l'on puisse se pencher au-dessus et opérer des manipulations à l'intérieur, et doit pouvoir être placé au-dessus du sol pour placer quelque chose en dessous.

### La consécration

Tous les constructs doivent être consacrés grâce au rituel de consécration pour que le tout fonctionne grâce à l'athanor qui est le centre du dispositif et qui donne son énergie magique aux autres constructs.

L'opération de consécration se déroule ainsi : l'alchimiste place sa stase dans l'athanor et transfère des points de champs magiques de sa stase dans l'athanor, qui lui donnent une valeur dans chaque Ka-élément. La stase peut ensuite être retirée, l'athanor fonctionnera désormais sans elle grâce aux points sacrifiés. Il faut au moins un point de chaque élément. Puis l'alchimiste doit consacrer les trois constructs aux éléments en les plaçant près d'une source élémentaire le jour correspondant à l'élément.

### Le lien alchimique

Il faut relier physiquement l'athanor aux deux autres constructs pour que ceux-ci profitent de l'énergie de l'athanor (morceau d'étoffe, collier de perles...) Puis il faut les lier magiquement. Il faut dépenser un point de Ka par construct.

La consécration d'un athanor est définitive sauf s'il y a remise en stase du néphilim ou si un an s'est écoulé sans utilisation de l'athanor.

### L'emploi des substances

Le rythme de production des substances est d'autant de substance que le bonus du jour lié à l'élément de la substance. On ne peut créer une substance d'un élément que le jour favorable à cet élément.

Exemple : le lundi est le jour de la lune, donc on ne peut faire que des substances de lune. Si le bonus est de +3, alors on peut faire 2 liqueurs de lune et une poudre de lune ou bien deux poudre de lune et une vapeur de lune, etc.

Pour réussir à produire une substance d'un élément, on doit réussir un jet de **Kax3** sous son Ka de cet élément. On utilise le Ka du néphilim et pas celui de l'athanor. Si ce jet est raté, il faut attendre le prochain bonus du jour.

### Le rituel de transmutation

Que faire pour projeter ou utiliser une substance.

#### Maintenir sa concentration

Jet sous Kax5 si le néphilim est bousculé et sous Kax3 s'il reçoit une blessure.

#### Prononcer la formule

Le néphilim fait un jet sous sa compétence alchimique. Cela demande un nombre d'actions égal au rang de la compétence, 1, 2 ou 3. En cas d'échec, il faut recommencer le rituel. Le joueur et le personnage doivent prononcer le rituel de la formule. Bonus de 1d6 au cercle en cas de rôle-play bien fait.

#### Projeter la substance

On utilise une dose par cercle.

#### Opérer la transmutation

Le néphilim fait un jet de Ka-élément de l'athanor, modifié par les modificateurs astro et multiplié par 3 pour le premier cercle, par 2 pour le second et par 1 pour le troisième