

NEPHILIM Légende

Les Sciences Occultes

Résumé d'après les livres Quintessence et Le Grimoire du 3^e Cercle

Nephilim Légende est un jeu de rôle de Fabrice Lamidey et Frédéric Weil

publié aux éditions Mnemos

Table des matières

Généralités.....	3
Arts Occultes.....	3
Focus.....	3
Apprendre un effet de Science Occulte.....	5
Tatouer un effet de Science Occulte.....	6
Magie.....	7
Principes.....	7
Arts Occultes.....	7
Les Voies.....	7
Lancer un Sort.....	9
Kabbale.....	10
Principes.....	10
Apprentissage.....	11
Lancer une Invocation.....	12
Alchimie.....	14
Principes.....	14
Arts occultes.....	14
Constructs.....	14
Les Voies.....	15
Materiae Primae (MP).....	16
Transmutations alchimiques.....	17

Généralités

Toutes les Sciences occultes suivent les principes suivants :

- Arts Occultes
- Focus
- Déchiffrement
- Apprentissage
- Tatouage

Arts Occultes

Chaque Science Occulte requiert des techniques particulières pour pouvoir en exprimer les effets magiques : les Arts Occultes. Ce sont les stades de progression du Nephilim dans les Sciences Occultes.

Pour la Magie et l'Alchimie, ils sont divisés en 3 cercles de progression.

- **Magie** : Basse Magie, Haute Magie, Grand Secret
- **Alchimie** : Œuvre au noir, Œuvre au blanc, Œuvre au rouge

La progression dans la Kabbale suit les étapes de l'Arbre de vie appelées Sephiroth, qui sont réparties en trois cercles :

- **1^{er} cercle** : Malkut, Yesod, Hod, Netzah
- **2^e cercle** : Tiphereth, Chesed, Geburah
- **3^e cercle** : Binah, Hokmah, Kheter

Chaque Sephirah est donc un Art Occulte à part entière.

Focus

Ce sont les supports des Sorts (Magie), Invocations (Kabbale) et Formules (Alchimie). Ils peuvent prendre des formes très variées : un texte, une peinture, une gravure...

Les focus sont rares et en trouver un particulier peut prendre du temps. Une fois en possession d'un Focus, le Nephilim doit le déchiffrer.

Déchiffrer un Focus

C'est l'étape obligatoire avant de pouvoir bénéficier des effets d'un Sort, d'une Invocation ou d'une Formule. Elle peut prendre plus ou moins de temps en fonction du niveau du Nephilim dans la Science Occulte concernée.

Un Focus peut contenir plusieurs effets magiques. En fait, déchiffrer un focus est un raccourci de langage. En réalité ce sont les effets qui sont déchiffrés. De plus, la langue n'est pas importante, puisque c'est une transe de Ka avec des moments en Vision-Ka qui permet le déchiffrement magique.

L'échéance du déchiffrement est fonction de l'investissement en temps du Nephilim.

Tableau de déchiffrement

Calcul	Unité de temps
0	Secondes
1	Minutes
2	Heures
3	Jours
4	Semaines
5	Mois
6	Années
7	Décennies
8	Siècles
9	Millénaire
10	Ères

Temps de déchiffrement pour la Magie et l'Alchimie

Utiliser le tableau ci-contre pour définir l'unité de temps.

1^{er} cercle : Degré 4 + Degré de l'effet – Niv Art Occulte

2^e cercle : Degré 5 + Degré de l'effet – Niv Art Occultes

Ensuite le **nombre** d'unités de temps correspond au **degré de l'effet magique**.

Temps de déchiffrement pour la Kabbale

Les Kabbalistes ont développé une technique de déchiffrage des invocations plus rapides grâce à l'aide des Seigneurs des Fiefs des Mondes de Kabbale. Cela s'exprime techniquement par un bonus accordé par leur nombre d'ordonnances.

1^{er} cercle : Degré 4 + Degré de l'effet – Art Occulte – Nb d'Ordonnances

2^e cercle : Degré 5 + Degré de l'effet – Art Occulte – Nb d'Ordonnances

Le **nombre** d'unité de temps est égale au **degré de l'effet magique**.

Créer un Focus

Il est bien sûr possible pour les Nephilim de créer des Focus, mais c'est une opération délicate, minutieuse et précise, qui prend du temps, d'autant plus que les effets magiques sont complexes. Ainsi la création de Focus va dépendre des degrés des sorts, formules ou invocations, et de leur cercle.

Un Focus est composé de deux choses : le support (livre, peinture, sculpture, bâtiment, partition...) et les effets magiques qu'il contient. Un Focus peut donc contenir plusieurs effets magiques.

Support

Le support est totalement libre et va dépendre des capacités du Nephilim, tant par celles de son Simulacre actuel que par ses Vécus passés.

Pour créer le support, le Nephilim doit **utiliser un Vécu de degré 5 minimum**. Il n'y a pas de test à effectuer.

Enchantement

Une fois le support choisi, le Nephilim va y incorporer lors de la fabrication, les effets magiques. C'est la procédure d'enchantement du support qui va prendre du temps et aussi coûter des PS.

L'échéance de la réalisation est fonction de l'investissement en temps du Nephilim.

Temps :

Unité selon le cercle des effets magiques :

- 1^{er} cercle : semaines
- 2^e cercle : mois
- 3^e cercle : années

Nombre est égal aux **degrés** du sort, invocation ou formule.

Investissement magique :

Le nombre de PS à dépenser :

**Total des degrés des effets magiques
+ Coût sup. du plus haut Cercle**

Plus haut Cercle de l'effet magique	Coût supplémentaire
1 ^{er} Cercle	10 PS
2 ^e Cercle	15 PS
3 ^e Cercle	20 PS

Apprendre un effet de Science Occulte

Rituel d'apprentissage avec Focus

Une fois un effet magique déchiffré, un Nephilim peut le lancer à condition d'avoir le Focus sous les yeux. Par contre, il est possible d'apprendre un effet magique, et ainsi s'affranchir du Focus.

Il est automatique et coûte **1 PS / cercle de la Science Occulte concernée**. Il n'y a pas de limite au nombre d'effets appris. Par contre, il n'est pas possible d'apprendre un effet de 3^e cercle.

Rituel d'apprentissage sans Focus

Il est possible à un Nephilim d'enseigner un effet magique. Le temps d'apprentissage dépend de l'apprenant.

Condition : avoir 2 degrés minimum dans le 2^e Cercle de la Science Occulte concernée.

Coût de 2 PS pour mémoriser l'effet magique, quelque soit le cercle.

Temps d'apprentissage

Consulter le tableau de déchiffrement, pour l'unité de temps

1^{er} cercle : Degré 5 + Degré de l'effet – Niv Art Occulte

2^e cercle : Degré 6 + Degré de l'effet – Niv Art Occultes

Le nombre d'unité de temps est égale au **degré de l'effet magique appris**.

Effet Jésus

Si le Nephilim n'a plus assez de PS pour se réincarner, il est alors **possible d'oublier des effets magiques appris pour récupérer des PS** (1 PS / cercle de l'Art occulte concerné).

Tatouer un effet de Science Occulte

Il est possible de conserver plus durablement un effet magique en le tatouant dans le Pentacle. Il y a deux avantages :

- Possibilité de lancer un sort tatoué même en dehors d'un Simulacre (Magie uniquement)
- Conserver des effets en mémoire sur du long terme (longue période en stase)

Rituel de tatouage

Automatique : limité en nombre par le Ka-élément dominant

Diminution du Ka

Si le Ka dominant d'un Nephilim vient à baisser, le nombre maximum d'effets tatoués baisse également. Si le nombre d'effets étaient au maximum, le joueur doit choisir quels effets il abandonne pour revenir au nombre autorisé par sa nouvelle valeur en Ka.

Magie

Principes

La Magie est à la fois la plus simple et la plus ancienne des Sciences Occultes. Elle remonte aux temps d'avant l'Atlantide et était avant la Chute comme une seconde nature pour les Nephilim. Loin d'être primitive comme la considère certains kabbalistes ou alchimistes, elle ne s'embarrasse pas de supports complexes, et seuls les mots et la résonance du Pentacle suffisent.

Arts Occultes

La Magie est divisée en 3 Arts Occultes qui représentent la progression du Mage :

- La Basse Magie (1^{er} cercle)
- La Haute Magie (2^e cercle)
- Le Grand Secret (3^e cercle)

Pour progresser dans l'Art occulte supérieur : avoir atteint 7

Les Voies

La Magie comporte cinq Voies initiatiques traditionnelles, c'est à dire les plus communément utilisées. Il en existe d'autres plus rares, voire oubliées.

L'engagement dans une Voie est obligatoire à partir du 2^e cercle, mais cet engagement n'est pas limitatif.

Étapes labyrinthiques

À partir du 2^e cercle, la Haute Magie, le Mage a choisi sa Voie, et la progression au sein de celle-ci suit un chemin labyrinthique, pour pouvoir atteindre le 3^e cercle, le Grand Secret.

Le chemin à suivre est symbolisé par l'apprentissage de sorts selon des étapes labyrinthiques, chaque étape devant être validée avant de passer à la suivante (ou de progresser dans le 3^e cercle).

Il n'est donc pas possible d'apprendre des sorts d'une étape sans que celle inférieure ne soit validée. Il est tout à fait envisageable de lancer de tels sorts à partir de focus.

Validation d'une étape labyrinthique : maîtriser au moins 2 sorts de l'étape dans la Voie choisie

Il est aussi possible d'apprendre des Sorts d'autres Voies, à condition qu'il soient d'une étape inférieure à celle atteinte par le Mage.

Les différentes étapes :

- Le Porche : premier contact avec les principes de la Voie
- Le Carrefour : apprentissage des processus de choix fondamentaux liés à la Voie
- Le Cœur : révélations et connaissance intime des principes fondamentaux de la Voie
- Le Fil : découverte du fil annonçant la sortie du labyrinthe et des premiers aperçus du Grand Secret
- L'Épreuve : maîtrise et plénitude ouvrant sur le Grand Secret

La Voie du Sentier Sinueux

C'est le chemin de la compréhension de la nature et de son fonctionnement, c'est à dire des mécanismes qui régissent la Terre et ses habitants, des interactions entre champs magiques et monde physique.

Association élémentaire passée : Terre

La Voie de la Spirale d'Élévation

C'est le chemin de la purification et de l'altération de soi, c'est à dire la recherche de la purification des Champs magiques du monde et du Pentacle après la souillure de la Chute.

Association élémentaire passée : Eau

La Voie des Principes Égarants

C'est le chemin de l'épreuve permanente, c'est à dire celle de s'infliger les difficultés les plus rudes et les blessures les plus profondes afin d'obtenir la connaissance la plus pure par les changements appliqués.

Association élémentaire passée : Feu

La Voie du Labyrinthe Schématique

C'est le chemin de la recherche de la connaissance cachée, c'est à dire percer le mystère de toute chose, connaître l'intimité des mécaniques et rouages qui régissent l'univers, jusqu'à se perdre dans les détails et analyses complexes.

Association élémentaire passée : Air

La Voie du Dédale de l'Âme

C'est le chemin de la quête de la connaissance de soi, c'est à dire comprendre les forces magiques intimes qui animent le Mage, en expérimentant sur eux-mêmes avant de vérifier leurs conclusions sur la nature magique des Nephilim chez les autres.

Association élémentaire passée : Lune

Changer de Voie

Il est possible pour un Mage de changer de Voie. Par contre, cela implique qu'il efface de son Pentacle tous les sorts appris en lien avec son ancienne Voie.

Rituel d'effacement : automatique, pas de récupération de PS

Lancer un Sort

Rituel de Sortilège

Un sort appris prend 1 round d'incantation.

Test : Art occulte + Ka-élément du Pentacle correspondant – Degré du sort

- Réussite : l'effet se produit au début du round suivant
- Échec : pas d'effet ; pour 1 PS ou 1 Degré de Stase, possibilité de retenter le round suivant
- Réussite critique : +1 PS pour -1 chute ou autre
- Échec critique : +1 chute Khaïba

Rituel de Focus

Un sort non appris peut être lancé à partir d'un focus que le Mage a sous les yeux et dont il a déchiffré l'effet au préalable. Le test est le même que pour le Rituel de Sortilège, mais il y a une différence en cas d'échec : le Nephilim devra attendre la fin d'une situation de stress pour relancer le sort.

Test : Art occulte + Ka-élément du Pentacle correspondant – Degré du sort

- Réussite : l'effet se produit au début du round suivant
- Échec : pas d'effet ; pas de dépense possible de PS ou de Degré de Stase
- Réussite critique : +1 PS pour -1 chute ou autre
- Échec critique : +1 chute Khaïba

Bonus de Stase

Il est possible d'utiliser des Degrés de Stase pour augmenter la valeur du Ka-élément.

1 Degré de Stase dépensé : +1 Degré au Ka-élément

Sacrifice

Pour 5 PS, un sort appris est lancé automatiquement.

Kabbale

Principes

La Kabbale est le Science Occulte des invocations des créatures qui peuplent les différents Mondes au sein des champs magiques, et avec lesquelles le kabbaliste noue des pactes pour les contrôler et les soumettre à sa volonté. C'est certainement la Science Occulte la plus difficile à appréhender, tant elle prend en considération la dimension extraordinaire, intouchable, inconnaissable des puissances magiques. Les kabbalistes ont élaboré des discours complexes emplis de références mystiques, de considérations philosophiques très élevées. Par son aspect physique des invocations, la Kabbale cache sa véritable nature spirituelle et de compréhension totale du monde.

Les Mondes de Kabbale

Il existe au moins cinq Mondes de Kabbale distincts, chacun étant un aspect de la philosophie de l'Unique, entité qui, selon les kabbalistes, incarnerait l'ensemble des énergies magiques du monde et du cosmos.

- **Sohar** : érudition, méditation, extase, confiance, spiritualité, noblesse
- **Zakaï** : harmonie, apprentissage, intransigeance, considération, fidélité, tradition
- **Pachad** : générosité, altruisme, liberté, émotion, folie, chaos
- **Meborack** : mélancolie, destin, audace, beauté, harmonie, dévouement
- **Aresh** : effort, conflit, justice, évolution, honneur, probité

Les Sephiroth

Ce sont les étapes initiatiques de progression au sein de chaque Monde. Elles sont reliées par des chemins symbolisés par l'Arbre de Vie. Chaque Sefirah a sa propre raison d'être, sa propre philosophie qui vient se superposer aux Mondes de Kabbale. Les dix Sephiroth sont réparties en trois cercle.

- **Les Sceaux** (1^{er} cercle)
 - Malkut : porte d'entrée de tout monde de Kabbale, Sefirah du monde matériel
 - Yesod : Sefirah des émotions et lien entre l'instinct et l'esprit
 - Hod : Sefirah de la création et de l'inspiration
 - Netzach : Sefirah du don de la vie et de l'amour
- **Les Pentacles** (2^e cercle)
 - Tiphereth : Sefirah du Soleil abritant les transformations générées par la concentration des énergies cosmiques

- Chesed : Sefirah de la miséricorde et du respect des règles de l'Unique, source de codification des rituels de Kabbale
- Geburah : Sefirah de la justice de l'Unique, source de discipline et force du jugement inflexible
- **Les Clés** (3^e cercle)
 - Binah : Sefirah du mystère du monde
 - Hokmah : Sefirah du gardien de la tradition
 - Kheter : Sefirah de l'Unique

Chaque Sefirah est un Art Occulte distinct, qui a donc sa propre valeur en Degrés. Tout kabbaliste commence à Malkut. Ensuite il évolue vers les Sephiroth qu'il désire, tant qu'il emprunte un chemin de l'Arbre de Vie.

Entamer une nouvelle Sefirah : Degré 7 ou plus dans une Sefirah à laquelle elle est relié sur l'Arbre de Vie

Fiefs

Au sein des Sephiroth, chaque Monde est organisé en Fiefs dans lesquels résident les créatures invoquées et qui sont dirigés chacun par un Seigneur.

Engagement

Le kabbaliste n'est pas obligé de choisir un Monde plutôt qu'un autre, même au second et troisième cercle. C'est une question de choix et de foi, un engagement volontaire. Mais cet engagement va lui donner des possibilités d'apprentissage avancées contre des limitations au niveau des pactes avec les créatures des autres mondes.

Apprentissage

Apprentissage avec Focus

Les règles d'apprentissage avec Focus fonctionnent comme expliqué dans les Généralités. Un kabbaliste peut déchiffrer des Invocations de tous les Mondes.

Apprentissage sans Focus

Si un kabbaliste a choisi de se consacrer uniquement à un Monde de Kabbale, il a la possibilité d'apprendre des Invocations sans Focus, en rencontrant les Seigneurs des Fiefs de ce monde.

Le principe est le même que pour le déchiffrement d'un focus, c'est le Seigneur de Fief qui en fait office.

Limitation : avoir le Degré dans la Sefirah requis par l'Invocation (possibilité d'ajouter les ordonnances)

Lancer une Invocation

Rituel d'Invocation

Dessiner le pentacle d'invocation (figure géométrique complexe d'au moins 1m de diamètre)

Prononcer à haute voix le nom complet de la créatures

Temps d'invocation : nombre de Degrés de l'Invocation en rounds

Test : Art Occulte (Sephirah) + Ka-élément du Pentacle correspondant

- Réussite : la créature est invoquée, elle apparaît au round suivant
- Échec : la créature n'est pas invoquée
- Réussite critique : +I PS pour -I chute ou autre
- Échec critique : +I chute Khaïba ; créature libérée de son pacte si elle en avait un ;

Nouer un pacte

Si la créature est déjà liée par un pacte, cette étape n'est pas nécessaire et seul le rituel d'Invocation suffit. Sinon, c'est un passage obligé pour que le kabbaliste puisse se lier à la créature et ainsi la soumettre à sa volonté.

Temps pour nouer un pacte : nombre de Degrés de l'Invocation en rounds

**Test d'opposition : Art Occulte (Sephirah) + Ka-élément du Pentacle correspondant (+ Nb d'Ordonnances)
contre**

Degré de l'invocation

- Réussite : le pacte est noué
- Échec : dommages magiques égaux au Degré de l'Invocation
- Réussite critique : +I PS pour -I chute ou autre
- Échec critique : bannissement du fief de la créature jusqu'à une augmentation d'un Degré dans la Sephirah

Un pacte implique que la créature obéisse au kabbaliste, mais le Kabbaliste :

- ne doit pas user de frivolité, une créature invoquée trop souvent sera rapidement irritée
- ne doit pas aller à l'encontre de la nature profonde de la créature
- doit respecter la créature en tant que telle, pas comme un objet ou un robot

Durée d'un pacte : tant qu'il n'est pas rompu

Un pacte peut être rompu à cause d'un échec critique ou par la créature si elle ne se sent pas respectée ou utilisée contre nature.

Si le kabbaliste s'est engagé dans un seul Monde, un pacte noué avec une créature d'un autre Monde de Kabbale prend fin immédiatement après que la créature ait agit pour le compte du kabbaliste.

Ordonnances

Si un kabbaliste fait le choix d'un seul monde, le pacte avec des créatures de ce Monde contient en plus une ordonnance. Il y a 10 ordonnances par Monde. Ce sont des obligations comportementales imposées au Kabbaliste.

Chaque ordonnance nouée et respectée accorde un bonus au Degré du Ka pour l'apprentissage de nouvelle Invocation ainsi que pour nouer un pacte avec une créature du même Monde.

Les ordonnances sont choisies par les créatures invoquées.

En cas de non respect d'une ordonnance

- **involontaire** : la créature demandera une pénitence au kabbaliste
- **volontaire** : un degré de dommages magiques et rupture de tous les pactes du kabbaliste

Alchimie

Principes

L'alchimiste va puiser dans les Ka-éléments cachés au sein de la matière. Il a besoin d'appareils techniques et magiques pour opérer des transmutations : les constructs. Il utilise alors des formules alchimiques pour générer des substances qui produiront des effets magiques.

L'Alchimie a été révélée et explorée depuis l'ère des Guerres secrètes (le Moyen Âge) par un quintet de figures majeures du monde occulte, appelé le Glorieux Alliage.

Cette science occulte est complexe car elle nécessite la gestion de ressources (Materia Prima), la construction et l'entretien des constructs. Pour le joueur, c'est un investissement important en jeu, mais aussi parfois en tête à tête avec le MJ.

Arts occultes

L'Alchimie se compose de trois Arts occultes qui indiquent la progression de l'alchimiste :

- L'Œuvre au noir
- L'Œuvre au blanc
- L'Œuvre au rouge

Pour progresser dans l'Art occulte supérieur : avoir atteint 7 et réussi au moins une formule de degré 7.

Constructs

Les constructs sont des appareils techniques et magiques installés dans le Laboratoire de l'alchimiste. Chaque construct possède ses propres Ka-éléments. L'alchimiste y transmute de la Materia Prima (MP) pour obtenir une substance alchimique propre au construct.

Construct	Substance	Description
Athanor	Poudre	Four alchimique dans lequel se transmutent les poudres
Creuset	Métal	Vasque plus ou moins grande, en terre ou en pierre où se transmutent les métaux
Cornue	Ambre	Récipient en verre ou en terre avec deux orifices dont l'un est un bec allongé d'où sortent les ambres
Alambic	Liqueur	Cuve reliée à un tuyau en spirale d'où sortent les liqueurs
Aludel	Vapeur	Composé de plusieurs zones évasées superposées dont la dernière dispose d'un bec d'où sortent les vapeurs

Construire un construct

Durée : I mois

Test : Art occulte + Vécu adéquat

- Réussi : construct assemblé → pourra générer des substances de l'Art occulte utilisé et des inférieurs
- Échec : poursuivre l'opération

Activer un construct

Un construct est activé une seule fois, et est actif jusqu'à ce qu'il soit cassé, détruit ou ses Ka-éléments à 0.

Automatique : don de I Ka-élément au construct du Pentacle ou de la Stase.

Améliorer un construct

Un alchimiste peut améliorer le construct dès que celui-ci est activé en y ajoutant de la MP et en ajoutant des éléments physiques au construct (plus de tuyaux, four plus grand...).

Test : Degré la MP + Degré de Ka-élément du construct correspondant s'il en a

- Réussite : +I degré au Ka-élément du construct
- Échec : MP inutilisable
- Réussite critique : +I PS pour -I chute ou autre
- Échec critique : Construct inutilisable jusqu'à la prochaine conjonction favorable du Ka-élément utilisé

Utiliser un construct

Il ne peut y avoir qu'une transmutation en cours par construct. Il ne peut y avoir qu'un seul construct d'un même type actif.

Les Voies

- L'Œuvre au noir : l'alchimiste n'est pas obligé de choisir une voie, il peut en emprunter plusieurs. S'il en choisit une, il est obligé de s'y tenir pendant tout l'art occulte. Il devient alors un Adepté.
- L'Œuvre au blanc : obligé de choisir une voie pour atteindre l'Œuvre au rouge. Plus possible de préparer des formules dont les constructs n'appartiennent pas à la voie choisie.

La voie brève

C'est la voie la plus rapide vers l'Œuvre au rouge, et aussi la plus limitée et risquée...

I seul construct au choix

La voie sèche

L'Adepté s'intéresse principalement aux effets physiques, extérieurs, masculins sur la matière et sur son Pentacle, touchant aux aspects physiques et matériels du monde.

Constructs : Athanor et Creuset

La voie humide

L'Adepté s'intéresse à l'âme de la matière. Il s'aventure dans la symbolique, le spirituel, la psychologie du monde. Il cherche à transmuter l'âme du monde et en mesure les effets sur son Pentacle.

Constructs : Cornue, Alambic et Aludel

La voie royale

Voie la plus longue et la plus compliquée, mais c'est celle qui offre un large éventail de possibilités, étant sûre et équilibrée. Les Adeptes de cette voie appellent l'Alchimie, l'Art Royal.

Constructs : tous

Materiae Primae (MP)

Usages

Deux usages :

- **Amélioration des constructs** (voir Améliorer un construct)
- **Transmutation en substances avec des formules** (En l'absence de MP, l'Alchimiste peut utiliser les Ka-élément du construct)

Les MP contiennent un certain nombre de degré d'un Ka-élément. Les formules alchimiques ont un Degré de difficulté qui correspond aussi à la quantité de MP nécessaire.

Les MP

Il existe diverses MP par Ka-élément. Plus une MP contient de degrés d'un Ka-élément, plus elle est rare, chère...

Quelques exemples : Algaroth (Lune), œuf fossile de dinosaure (Lune), défense de narval (Eau), ambre gris (Eau), gelée royale (Feu), I once de rosée matinale (Air), rubis (Feu), émeraude (Eau), Saphir (Air), Pierre de Lune (Lune), Goudron (Feu), Sève de frêne (Terre), Tourbe (Eau), fer (Feu), cuivre (Terre), argent (Air), vif-argent (Eau), plomb (Lune), obsidienne (Feu), Lait de louve (Feu), peau de requin (Eau), roche lunaire (Lune), etc.

La première MP à disposition de l'alchimiste ce sont les Ka-éléments de son Pentacle ou de sa Stase. Il doit alors placer comme matière physique quelque chose de lui même en rapport symbolique avec l'élément : sang, exsudation, peau, fluides, cheveux...

Jauges de MP

Chaque Ka-élément a sa jauge de MP que l'Alchimiste possède dans son laboratoire.

Jauge de MP pour un Ka-élément : Somme des degrés des Arts occultes + Ka-élément du Pentacle
(à condition de connaître au moins une formule de ce Ka-élément)

Retour au maximum : 1 mois ou entre deux sessions de jeu (à voir avec le MJ)

Remplir la jauge : test de recherche occulte à difficulté du degré de la MP / Dépenser 1 PS par degré de la MP.

Transmutations alchimiques

Temps de transmutation

Les constructs tournent en permanence et produisent ce que les alchimistes nomment une base neutre. Intégrer la MP dans le construct provoque rapidement une réaction alchimique :

- L'Œuvre au noir : degré de la formule en secondes
- L'Œuvre au blanc : degré de la formule en minutes

Intégrer une nouvelle formules

Les formules qu'apprend l'alchimiste doivent être intégrées au construct pour que ce dernier puisse produire la substance. C'est une opération délicate qui prend un peu plus de temps que la transmutation.

- L'Œuvre au noir : 1 jour
- L'Œuvre au blanc : 1 semaine

Conditions pour réaliser une transmutations

Posséder la formule (dans un focus déchiffré ou apprise) et l'avoir intégrée au construct

Avoir le construct actif et libre correspondant à la formule

Être dans son laboratoire

Fournir la MP / Sacrifier des Ka-éléments de son construct

Test : Ka-élément du construct + Degré en Art occulte – Degré de la formule

- Réussite : MP consommées (quantité=degré de la formule), Substance produite
- Échec : MP consommées, Substance non produite ; possible de retenter 10 min plus tard
- Réussite critique : MP conservées, Substance produite ; + 1 PS pour -1 chute ou conserver
- Échec critique : MP consommées, Substance non produite ; -1 Ka-élément du construct ; plus de transmutation possible pour cette formule le temps du scénario ; +1 chute Khaïba.

Recueillir les substances

Les substances sont recueillies dans un récipient appelé Vaisseau.

I Vaisseau / Substance / Formule

Certaines formules peuvent nécessiter plusieurs substances, donc plusieurs vaisseaux.

Utiliser les substances

Ouvrir le vaisseau, prononcer le formule alchimique et répandre la substance sur la cible ou la zone à affecter.

Certains vaisseaux fragiles, peuvent être lancés (test d'attaque à distance) pour répandre la substance sur une cible. L'effet de la formule est automatique et instantané (sauf mention contraire dans la formule).

Apparence des substances

L'apparence, la forme, l'odeur, les couleurs des substances est fonction des formules employées. Les joueurs sont invités à les inventer et les décrire en utilisant le tableau ci-dessous comme guide.

Durée des substances

- Enfermée dans leur vaisseau : conservation
- Exposée à la lumière directe et à l'air : 24h
- Les substances dont le construct est détruit perdent leur pouvoir actif.

Apparence des Substances Alchimiques						
	Substance	Poudre	Métal	Ambre	Liqueur	Vapeur
Oeuvre au Noir	Couleur	Cendre	Pomb	Obsidienne	Gudron	Suie
	Texture	Poudrée	Charbonnée	Visqueuse	Graisseuse	Brûlée
	Odeur	Poudre	Métallique	Hule chaude	Pétrôle	Brûlée
	Température	Très chaude	Brûlante	Tiède	Chaude	Très chaude
Oeuvre au Blanc	Couleur	Blanche	Argentée	Ambrée	Dorée	Blanche
	Texture	Cristalline	Polie	Translucide	Laitieuse	Brumeuse
	Odeur	Sucrée	Sans	Musquée	Miellée	Parfumée
	Température	Glacée	Gelée	Froide	Froide	Très froide

Vaisseaux Alchimiques					
Substance	Poudre	Métal	Ambre	Liqueur	Vapeur
Vaisseau	Une Cartouche	Une pyxide	Une ampoule	Une fiole	Un flacon