



L'Alchimie



Le Rituel de transmutation

Maintenir sa concentration

L'alchimiste doit se concentrer sur sa substance et se formuler au moment de la projeter, afin d'être en phase avec les champs magiques et son athanor, via la Substance. S'il est bousculé à n'importe quel moment du rituel, il doit réussir un jet sur $Ka \times 5$ pour garder sa concentration, et s'il subit des dommages physiques, sur $Ka \times 3$. En cas d'échec, il doit reprendre un peu de Substance et recommencer le rituel depuis le début.

Prononcer la formule

Le Nephilim fait un jet sur sa compétence dans le cercle alchimique de la formule. Cela demande un nombre d'action égal à ce cercle : 1, 2 ou 3. Si le jet est un échec, le rituel doit être recommencé depuis le début. Sinon l'alchimiste est prêt à lancer la Substance et effectuer la transmutation.

Projeter la substance

Cet usage change selon les formules : jeter, répandre, absorber... En général il faut trois actions : saisir le récipient, en tirer la Substance et l'utiliser. Cette durée est variable si le récipient est bouché (+1 action), si les gestes sont entravés par des liens (+2 à +5 actions), si on vide complètement le récipient au lieu d'y saisir un peu de Substance (-1 action) etc...

Il faut utiliser une dose par cercle. Donc une formule de 1er cercle exige une dose, 2ème cercle, deux doses, Grand Œuvre 3 doses. On admet que les 3 doses peuvent être saisies d'un coup dans le récipient, sans compter d'actions supplémentaire.

Opérer la transmutation

Le Nephilim fait un jet sur le Ka-élément de l'athanor, modifié par les conjonctions astrologiques et multiplié par 3 pour premier cercle, 2 pour le deuxième et 1 pour le troisième.

Ce jet doit être accompli au moment précis où la Substance est lancée. Si le jet est réussi, l'effet de la formule se réalise immédiatement, et le rituel peut être répété tout de suite, sans limite. On peut réaliser une même formule avec succès autant de fois que l'on veut. S'il s'agit d'un échec, l'alchimiste peut tenter un jet sur le même chiffre (Ka-élément modifié) avec un multiplicateur inférieur : $Ka \times 2$ puis, s'il échoue encore à ce stade, $Ka \times 1$. En cas d'échec définitif, il ne pourra pas retenter la formule avant le jour suivant. L'échec définitif signifie la perte de la dose. Il faut noter que la baisse du multiplicateur due à un échec (si elle a eu lieu) reste active pour le reste de la journée. Le MJ ou le joueur auront donc soin, s'ils craignent de ne plus s'en rappeler, de noter le multiplicateur en cours de la formule.

Maladresse lors du lancer d'une formule

En ce qui concerne les maladresses, l'échec critique d'un jet sur le cercle comporte le risque de gagner des points de Khaiba, selon les règles traditionnelles. Mais une maladresse dans un jet de transmutation peut entraîner des effets pervers que les alchimistes connaissent encore mal. Dans ce cas, le MJ lance un dé de pourcentage et consulte la table suivante :

Tables des maladresses	
01-10	Erreur de cible
11-20	Révolte de la matière
21-30	Désintégration des substances
31-40	Transmutation contraire
41-50	transmutation chaotique
51-60	Perte du lien alchimique
61-70	Effet dragon
71-80	Dissolution du métamorphe
81-90	Désintégration du Focus
91-00	Désintégration du laboratoire

Erreur de cible : La formule n'atteint pas la cible choisie par le lanceur, mais un autre, la plus proche en principe..

Révolte de la matière : la matière n'a pas accepté la tentative d'intervention de l'alchimiste, et le Ka qu'elle contient, au lieu de se réveiller et d'obéir, réagit violemment dans son sommeil. L'alchimiste encaisse 1 case de blessure (1er cercle), 2 cases (2ème cercle) et 3 cases (3ème cercle).

Désintégration des Substances : les Substances que l'alchimiste porte avec lui sont détruites par répercussion de la mauvaise transmutation de celle de la formule. Il y a 70% de chances que seules les Substances de type similaire à celle de la formule soient désintégrées, et 30% que toutes les Substances le soient.

Transmutation contraire : la formule a les effets inverses de ceux qui sont prescrits. Le MJ devra interpréter ce renversement selon la formule.

Transmutation chaotique : la Substance n'a pas su se fixer sur la matière, et répand ses effets dans l'anarchie totale. Tout est possible.

Perte du lien alchimique : le lien alchimique est brisé. En appliquer les conséquences.

Effet-Dragon : le Ka de la matière a imploré, provoquant la création d'un Effet-dragon de même élément que la formule, qui attaque le lanceur.

Dissolution du métamorphe : la transmutation, au lieu d'affecter la matière, s'est retournée contre l'alchimiste. Son métamorphe en subit les conséquences : perte de 1D10 points.

Désintégration du focus : si la formule était effectuée à partir du focus, celui-ci part en poussière. Si la formule était apprise par cœur, le Nephilim perd 1 point de Ka et l'oublie.

Désintégration du laboratoire : le laboratoire explose. Les constructs sont détruits, sauf l'athanor qui perd quand même 1D10 points dans chaque Ka-élément.

