

Les sels de Millevaux

Jouez des alchimistes rongés par l'achèvement du grand œuvre au cœur de l'enfer forestier de Millevaux.

Les sels de Millevaux se base sur différentes œuvres de Thomas Munier, les jeux Arbre et Inflorenza Minima et l'univers Millevaux.

Vous jouez des alchimistes en quête de la pierre philosophale, le grand œuvre. Pour y parvenir vous devrez réaliser ses phases d'élaboration.

Vous devez achever le grand œuvre pour des raisons qui vous sont propres. Vous êtes en quête de la pierre philosophale pour réparer une injustice, satisfaire votre soif de vengeance, ressusciter un être cher, un ancien dieu, satisfaire votre ego, sauver cette humanité perdue, voir l'avenir, agir pour les intérêt de certains groupuscules, guérir une maladie, récupérer un souvenir, faire fortune, séduire l'être aimé, allonger sa vie, asservir les autres, créer une armée, découvrir l'âge d'or et ses secrets, trouver le mercure initial, la matière génératrice de toute vie, ...

L'intérêt du jeu réside dans l'accomplissement des personnages au travers de la réalisation du grand œuvre et de leurs limites pour y parvenir.

Ce jeu est prévu pour être joué jusqu'à 4 joueurs maximum, en campagnes courtes ou longues suivant si chaque alchimiste veut réaliser chacune des phases du grand œuvre ou si la validation unique de chaque phase suffit.

« Et l'intérieur de l'homme ressemble à l'huître, il est répugnant, flasque et difficile à saisir »
Nietzsche

L'alchimie

L'alchimie est la science permettant de transmuter n'importe quel corps en un autre corps de valeur équivalente.

Sa pratique n'est pas sans risque, il existe toujours un risque de perdre le contrôle et les conséquences sont terribles.

Elle se base sur la manipulation subtile de l'énergie et de la matière en accord avec les 4 éléments et leur nature : le feu (chaud et sec), la terre (froide et sèche), l'eau (froide et humide) et l'air (chaud et humide).

La pratique de l'alchimie est réglementée par les 3 lois fondamentales d'Hermès Trismégiste

- Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.
- Le principe de l'échange équivalent (touka koukan), pour toute chose reçue, il faut en abandonner une autre de même valeur en retour.
- Celui qui brave l'interdit de la transmutation humaine en paiera le prix très cher.

Chaque alchimiste a une spécialité, un domaine de prédilection.

Il existe différentes spécialités alchimiques, en voici quelques exemples non exhaustifs :

- alchimie des éléments (air, terre, eau, feu)
- alchimie des sens (odorat, vision, goût, audition, toucher)
- alchimie du vivant (étude de la forêt, régénération du vivant, parasite, ...)
- alchimie de la création (chimère)
- alchimie de la mémoire
- alchimie de l'emprise
- ...

Même si un alchimiste peut être confronté à Shub-Niggurath. Il n'est en aucun cas un sorcier. Seul un alchimiste égaré vénérerait Shub-Niggurath. Il est juste un élément du monde, un intermédiaire avec qui il doit transiger. Un alchimiste est avant tout un scientifique. Le raisonnement et la soif de compréhension le façonne.

« Tout d'abord, nous unissons, puis nous putréfions, nous dissolvons ensuite ce qui a été putréfié, nous purifions ce qui a été dissolu, nous réunissons ce qui a été purifié et nous le coagulons. Et c'est ainsi que l'homme et la femme sont un. »

La transmutation

Toute chose, quel que soit son règne - animal, végétal, minéral ou métallique - contient un principe soufre, un principe mercure et un principe sel.

Le principe soufre est considéré comme l'âme, la vie (feu + air).

Le principe mercure représente l'esprit, la pensée (air + eau).

Le principe sel est vu comme la matière, le corps, l'aspect le plus physique (eau + terre).

La nature même de l'alchimie est de décomposer les corps en leur composé de base soufre, mercure et sel pour ensuite les réassembler différemment. Ce mécanisme est nommé transmutation.

Le déroulement d'une transmutation est relativement simple.

Pour décomposer la matière (séparer les 3 composés d'un corps) il est nécessaire de manipuler des produits (acide, dissolvant, ...), d'utiliser un laboratoire, un alambic, un athanor (four), de réaliser des opérations de base (calcination, sublimation, putréfaction, mortification, ...).

Pour la recomposer il faut utiliser un cercle de transmutation et une source d'énergie. Cela peut être l'égrégoire mais ce n'est pas obligatoire.

Pour les transmutations les plus difficiles et nécessitant un humain ou une partie d'un humain (âme, souvenir, esprit, corp), l'alchimiste devra utiliser un être humain auquel il est lié. Les liens et l'égrégoire étant renforcés, la transmutation sera facilitée. Il existe d'autres solutions, mais elles ne sont guère plus enviables.

Jouer un alchimiste

Création de votre personnage

Pour définir votre alchimiste, il convient de répondre à ces 3 questions essentielles

- D'où provient sa connaissance alchimique ?
- Quelle est sa spécialité ?
- Pourquoi trouver la pierre philosophale ?

La feuille de personnage est composée de 7 branches contenant des papiers au sujet de votre alchimiste.

"Le commencement de notre Pierre est que le Mercure, croissant en l'Arbre, soit composé et sublimé en l'allégeant : car c'est le germe Volatil, qui se nourrit, mais qui ne peut croître sans l'Arbre fixe, qui le retient, comme le tétou fait la vie de l'enfant"

La définition des papiers et leur affectation à une branche est totalement libre du moment qu'elle vous fait sens.

Les thèmes de chaque branche :

- Calcination : mort, abandon, faiblesse, cauchemars, peur
- Conjonction : liens, personnes aimées ou détestées, entraide, empathie
- Putréfaction : changement intérieur ou extérieur, volontaire ou non ; destin fatal, maladie, nécrose, changement d'état, cycle, génération, régénération
- Mortification : armes, défenses et failles physiques, psychiques et sociales, dimension du combat (physique, psychique, social, émotionnel) et de la fusion (charnelle, amoureuse)
- Sublimation : expier, purger, laver, épurer, purifier, volatiliser, disparaître, subtiliser, emprunter, voler, idéaliser, adorer, passionner, magnifier, célébrer
- Quintessence : vie, beauté, survie, force, ténacité, courage
- Projection : objectif, volonté

Vous ne devez pas tous les remplir. Vous devez définir entre une à trois branches mortes.

Calcination morte : émerveillé par tout, obnubiler par la préservation du vivant, pardonne facilement, insensible

Conjonction morte : détaché, solitude, incapable de demander de l'aider, sociopathe, incapable d'exprimer ses sentiments

Putréfaction morte : psychologie complexe, difficile à cerner, difficulté à cerner les autres, droit, rigide, figé, ne dévie pas de son objectif, n'évolue pas

Mortification morte : chétif, sec, très maigre, immunité très faible, maladie chronique ou incurable, pleure

Sublimation morte : trop visible, toujours au premier plan, aucune croyance, porte son fardeau avec douleur, esprit sale/moche/ignoble

Quintessence morte : aveuglé par la vengeance, meurtri, blessure qui ne refermera jamais, hypersensible

Projection morte : absence de projet, têtue

Pour lier les personnages entre eux, vous devez définir une branche en commun avec les autres personnages (entourer la branche).

Donnez quelques explications aux autres, 3-4 mots tout au plus, et écrivez des papiers (max : 20) dans vos branches (sauf la/les morte/s).

Ces papiers forment un tout cohérent ou une foule de détails, en lien avec le mot-ambiance de Da'at ou plus généralement la réalisation du grand œuvre.

Suggestions de papiers :

1. Mon nom ou mon surnom, selon la mémoire.
 2. Un objectif de survie : Quelque chose que je veux accomplir, qui me promet un avenir plus sûr.
 3. Un objectif d'abandon : Quelque chose que je veux accomplir, qui me promet un avenir chaotique.
 4. Un objectif relationnel avec un autre alchimiste (même un inconnu), quelque chose que je veux lui faire, quelque chose que je veux de lui, qu'il attend de moi.
 5. Une relation, qui décrit ce que j'éprouve pour un autre alchimiste, quels sont mes liens avec lui.
 6. Une attache, un être ou une chose auquel je tiens, pour qui je suis prêt à vivre et me battre.
 7. Une éphémère, un être ou une chose auquel je tiens, que Da'at peut sacrifier à tout moment.
 8. Un problème germé : ça vient de moi ou de l'extérieur, ça me rend la vie impossible.
 9. Un problème dormant : ça vient de moi ou de l'extérieur, je n'en ai pas conscience pour le moment.
 10. Une pureté : Ce qui fait que je suis beau, magnifique, précieux, attachant, ou qui me pousse vers le haut.
 11. Une pourriture : Ce qui fait que je suis laid, fataliste, ignoble ou pitoyable.
 12. Une protection : Un être, une chose ou une valeur profonde qui me permet de résister au pire.
 13. Un défaut de la cuirasse : Un être, une chose ou une peur profonde par où je suis vulnérable.
 14. Un dépôt, un être, une chose, un secret qui m'appartient. Je donne le papier au personnage concerné : Je lui ai donné, prêté, confié, ou je l'ai perdu, abandonné ou oublié, ou il me l'a volé.
 15. Un fatum, un être ou une chose qui a un objectif relationnel envers moi, je le donne à Da'at.
 16. Une rumeur, quelqu'un ou quelque chose dont j'ai entendu parler, je la donne à Da'at.
- Les joueurs et Da'at peuvent se donner des papiers, mais vous pouvez les refuser.

Les mécaniques

Quand vous interférez avec les autres alchimistes, le décor et les figurants, vous décrivez votre attitude et vous précisez votre intention : convaincre, séduire, prendre, tuer, blesser, assommer... N'hésitez pas à préciser d'avantage.

Selon la seconde loi fondamentale, le principe de l'équivalence, vous devez abandonner quelque chose de valeur équivalente. C'est-à-dire que vous devez payer le prix ou y renoncer.

Un autre alchimiste peut vous aider à réaliser votre intention. Vous devez alors dire en qui, de lui ou de vous, vous avez le plus confiance pour prendre la situation en main. Si c'est en l'autre alchimiste que vous avez confiance, il choisit s'il paye le prix (ce qui permet d'obtenir ce que vous voulez), s'il déclare forfait, ou s'il aggrave la situation. Il est également possible de se répartir le prix à payer.

Si un autre alchimiste s'oppose à votre intention, il doit formuler sa propre intention. Les autres peuvent aider l'un ou l'autre camp, apporter une voix. Celui qui a le plus de voix peut prendre la main, l'autre camp subit. En cas d'égalité, Da'at propose un compromis. Soit vous acceptez le compromis, soit vous renoncez à tout.

Pour respecter l'esprit de la philosophie hermétique, vous devez le moins du monde parler en tant que joueur mais le plus possible par la voix de votre alchimiste. Il est par conséquent primordial de jouer les négociations entre personnages et en aucun cas entre joueurs.

Pour annoncer un prix à payer, garantir l'équilibre ou connaître votre ami, parlez en tant que daemon et non en tant que joueur.

Le Daemon

En plus de votre alchimiste, vous jouez également un daemon : sels d'un ancien alchimiste qui hante un autre alchimiste, que vous appelez votre ami(e).

Lorsque l'apprenti s'affranchit et devient alchimiste, il doit réussir le rituel initiatique de l'Implantation. L'apprenti se fait injecter les sels d'un ancien alchimiste. Celui-ci veut prendre possession de son hôte. L'apprenti a suivi une formation rigoureuse pour pouvoir lutter contre, le dominer. Un esprit pas assez fort pour contrôler son daemon est dominé et à terme annihilé. Dans un moment de faiblesse un alchimiste peut baisser sa garde et son daemon peut prendre l'ascendant sur lui. Beaucoup d'alchimiste utilise un objet fétiche pour se concentrer et le contrôler. D'autres utilisent un talisman ou quelques magies.

Seul votre ami vous entend et peut vous parler. Vous êtes le daemon dans sa tête. Vous êtes un principe même de l'alchimie. L'égrégore que vous insufflez à votre ami vous donne un peu de pouvoir sur le monde. En tant que daemon, vous êtes toujours présent, tapis dans l'ombre. Votre présence peut paraître imperceptible, pourtant vous êtes là, aux aguets, à analyser les actions de votre hôte, prêt à agir pour préserver l'équilibre. Vous veillez donc à l'équilibre de votre ami, vous veillez à préserver le principe d'équivalence, vous veillez à ce qu'il paie le prix juste. Quand le prix n'est pas assez élevé, vous mettez en doute ses décisions, vous lui faites des reproches ou vous suggérez à Da'at des dangers qui pourraient lui arriver. Quand le prix est trop élevé, vous le conseillez, vous l'encouragez ou vous suggérez à Da'at des choses favorables qui pourraient lui arriver. Si votre ami vous dit « Tais-toi daemon », alors vous vous taisez pour un temps.

Un bon daemon est curieux, il veut connaître les secrets de son ami. Il pose souvent des questions.

Un bon daemon est insolent et inquiet, il peut toujours interrompre Da'at pour demander où en est son ami.

Quand son ami veut obtenir quelque chose, un bon daemon peut annoncer un prix à payer (au choix de Da'at).

Un bon daemon suggère à son ami d'aggraver sa situation pour obtenir des alabastrums.

L'alabastrum

Quand vous faites quelque chose qui aggrave votre situation (par exemple en suivant un mauvais conseil de votre daemon), vous gagnez un alabastrum, qui pourra vous être utile plus tard.

Vous ne pouvez stocker qu'un seul alabastrum. À tout moment, vous pouvez l'utiliser pour obtenir un effet au choix :

- Obtenir un avantage (c'est mon daemon qui le décrit).
- Obtenir un vœu sans payer le prix.
- Ajouter une voix dans votre camp lors d'un duel.
- Poser une question à Da'at ou à un joueur, il répond la vérité à travers les branches du mensonge.

Vous pouvez, et devez, interrompre Da'at quand vous voulez, d'un simple geste, pour agir, poser des questions, parler.

Histoires d'alchimistes

Un alchimiste voulait réaliser le grand œuvre seul. Cela lui prit une décennie à réunir les ingrédients nécessaires. Il dût sacrifier beaucoup de souvenirs et de proches pour y parvenir.

La réalisation de l'œuvre au noir lui prit un bras et le corps de son père. Dans la précipitation, il fut contraint de transmuter l'âme et l'esprit de son père dans son mortier. Il refusait de le voir mourir ainsi.

La réalisation de l'œuvre au blanc l'obligea à sacrifier sa femme et sa fille. Il tenta de sauver leur âme mais Shub-Niggurath ne le permit point. Son arrogance lui coûta ses deux jambes.

La réalisation de l'œuvre au jaune lui déroba le seul lien qu'il lui restait, son apprenti mais il parvint à l'accomplir.

L'œuvre au rouge lui demanda un effort surhumain et toutes ses connaissances. Si bien que quand il eut réalisé la pierre philosophale, il ne sut ce qu'était ce cailloux rouge ridicule et le jeta.

Un alchimiste spécialiste en chimère voulait créer des chimères douées de la parole. Après un nombre de tentatives incalculables, il se rendit compte que la parole était un don humain. Il devait donc transmuter un humain dans sa chimère. Il fit une première tentative avec un pauvre gars de passage. Une fois les sels de mercure et de soufre du quidam implanté, la bête mourut dans d'atroce souffrance. Son cri résonna dans la forêt pendant plusieurs heures. Si bien que l'égrégore se chargea de créer une bête aussi atroce que ce cri.

Sa deuxième tentative fut la bonne. Il prit, cette fois-ci, non pas un simple inconnu mais sa propre femme.

Le rituel initiatique de l'Implantation est né d'un alchimiste avide de connaissance. Il avait vaincu et réduit en sels de grandes figures de l'alchimie. Il se les implantait pour tenter de leur extraire leur secret. Petit à petit, il a perdu le contrôle. Il est devenu le champ de bataille des plus grandes puissances alchimiques que le monde n'ait jamais connu. Il a été retrouvé sans aucune expression, catatonique, apparemment après plusieurs semaines. Il ne réagit à aucun stimuli. Ses notes ont permis de comprendre la suite d'événement qui la mis dans cet état. La puissance alchimique l'empêchant de mourir. Il est tourmenté par la vengeance de ses hôtes pour l'éternité. Si on regarde bien dans ses yeux, il est possible de discerner le sourire de ses daemons.

Un grand mage voulait découvrir ce que l'avenir réservait à l'humanité. Il avait tout prévu. Il avait donné des instructions précises. Il avait réuni une communauté. Leur avait prédit que de ses sels, il renaîtra. Les gens incultes et émerveillés le croyaient. Il expliqua l'opération alchimique de transmutation pour le faire revenir sous la forme d'un rituel initiatique auprès de la communauté. Sa descendance, son fils unique, devait être traité avec respect et, à sa maturité (20 ans), il devait être sacrifié sur la place centrale. Il serait vidé de son sang. Un grand cercle aux formes complexes devait être rigoureusement tracé selon les dessins qu'il avait laissé. Toute la communauté devrait être réunie et prononcer quelques formules en chœur. Ainsi par le sacrifice de son fils, il pourrait revenir 20 ans après sa disparition. Il se fit réduire en sels. Au bout de 9 ans tout le monde l'oublia.

Un alchimiste spécialiste de l'égrégoire, plus précisément de l'étude des émotions, arrivait à transmuter ses iris en fonctions de ses émotions.

Cette prouesse était réalisable par de subtiles cercles de transmutation tatoués autour des yeux à l'aide d'une encre incolore. Il lui fallut plusieurs années d'un entraînement rigoureux et une bonne maîtrise de l'égrégoire pour réussir à changer la couleur et la forme de ses iris. Il devint si entraîné à le faire que cela lui devint naturel et bientôt il le fit sans s'en rendre compte.

C'est ainsi qu'un soir où il jouait au dés à l'auberge de l'or sulfureux qu'il s'énervât violemment en perdant sa mise du soir. Perdre dix caps sur un aussi beau coup le ragea. Ses projets tombaient à l'eau. Ses yeux prirent la forme de ceux des félins et devinrent rouges flamboyant. Son compagnon de jeu, d'abord terrifié, fut ensuite émerveillé par une telle magie. Il attendit que l'alchimiste s'en alla et le suivit. Lorsque qu'il fut sûr de ne pas être dérangé. Il s'empara de l'alchimiste, l'immobilisa, sorti une vieille lame émoussée et lui arracha les yeux. Fier de sa prise du jour, il les goba mais rien ne se passa.

Pendant longtemps on ne vit trace d'alchimiste à Marly-Gomont et pour cause. Les alchimistes avaient fait courir le bruit que leurs philtres pouvaient guérir tous les maux. Leurs affaires menaient bon train. Bientôt, des alchimistes de tous horizons se ruèrent sur ce nouvel eldorado. Ils vinrent d'abord pour s'enrichir puis restèrent, toujours avides de connaissances, pour parfaire leur savoir par l'échange et souvent par la ruse. Ils avaient tout ce dont le peuple désirait. Ils guérissaient toutes les maladies, arrachaient les symbiotes, soignaient les plaies, récupéraient des souvenirs, rendaient la virilité, assuraient la fertilité, fabriquaient des explosifs, amélioraient les recettes de fermentation. Que des merveilles pour améliorer le quotidiens. Cela ne manqua pas d'attirer la jalousie des autres commerçants. Un millier de rumeurs s'envolèrent au sujet des alchimistes. Mais une seule s'amplifia et persista : le sang d'alchimiste allonge la vie à qui le boira.

C'est ainsi que la chasse aux alchimistes commença. Tous ceux qui ne purent s'enfuir furent tués sans scrupule et vidés de leur précieuse substance. Un nouveau commerce commença.

Ceux qui en burent se rendirent compte que la rumeur était juste. Pour sûr leur vie allait s'accroître considérablement mais comme ils l'avaient imaginé. Leur corps commença à muter en quelque abomination. Ils allaient vivre longtemps mais perdre toute forme humaine. Certains se donnèrent la mort mais beaucoup furent tués par la terreur de leur proche.

C'est ainsi qu'une bonne partie des alchimistes de l'époque fut décimée. Encore aujourd'hui la simple évocation de ce lieu fait frissonner de terreur un alchimiste.

Mar-ly Go-mont

Maaar ly Gooooomooooooooont

Marly Gomont