



Les Accumulateurs de gemmes

LA THÉORIE de la Compression Gemmaire remonte aux travaux d'Évanescendre l'Attentive au tout début du XVIII^e éon. Il faut attendre le milieu de l'éon pour que des applications concrètes lui soient trouvées, en particulier les millicristaux, les batteries cristallines, les accumulateurs de gemmes et les avaleurs de brume.

Principe de fonctionnement

On sait que, maintenu après minuit, un sortilège devient permanent. Enfin presque. Rien de ce qui est magique n'est éternel et le temps ou l'oubli suffisent à corrompre même les plus puissants sortilèges.

Un accumulateur de gemmes permet de pallier cela. Le principe est simple : il s'agit de sacrifier une ou plusieurs gemmes héraldiques, définitivement et de son plein gré, de façon à les lier au sortilège. Capable d'agir sur une portée d'une volée, une gemme héraldique maintient définitivement le ou les sortilèges ciblés. La formule a le défaut d'être extrêmement coûteuse, mais c'est la seule qui fonctionne efficacement.

La gemme héraldique qui sert d'accumulateur va être *accordée* aux sortilèges qu'elle maintient. Une gemme de Façon et de Savoir sont nécessaires par sortilège ciblé et le tour doit être maintenu jusqu'à minuit. On se sert alors d'un *diapason à sortilèges* comme instrument admirable. Il est facile d'en façonner un soi-même : il suffit de 6 gemmes de Façon et 3 gemmes d'Artifice pour en façonner un tout simple en fer tendre (Importance 0,1, Allure 3, Solidité 6).

Techniques modernes

Les premiers accumulateurs étaient à jamais accordés aux sortilèges ciblés. Avec le temps, on a pris l'habitude de les enfermer dans une cartouche sphérique, souvent décorée. Cela permet de les réutiliser indéfiniment.

Imaginons qu'un faiseur façonne un pistolet particulièrement précieux et qu'il veuille le maintenir définiti-

vement. L'importance de l'objet est largement inférieure à une volée, le faiseur ne doit sacrifier qu'une seule gemme héraldique. À l'aide de la Façon et de l'Artifice, il façonne un petit globe d'étincelle dans lequel il enferme la gemme qu'il sacrifie. Il scelle ensuite cet accumulateur dans la crosse du pistolet.

Imaginons maintenant qu'à l'époque suivante, un autre faiseur trouve ce pistolet, en parfait état. Il souhaite récupérer l'accumulateur pour maintenir définitivement une jolie fontaine qu'il a façonnée. Il doit pour cela desceller l'accumulateur et le désaccorder du pistolet avant de le raccorder à la fontaine.

Descellement. Cette première opération est particulièrement délicate. On doit considérer l'Allure, la Solidité et le Vide de l'objet dans lequel l'accumulateur est scellé et prendre la plus élevée des trois. Cela détermine le nombre de gemmes de Façon nécessaires à l'opération. Dans le cas de notre superbe pistolet en bois d'orle et en fer réfractaire (Allure 9, Solidité 12), il s'agit de la Solidité. Dans le cas où ces qualités seraient nuls, 1 gemme de Façon serait tout de même nécessaire.

Si l'on mise un nombre de gemmes de Façon insuffisant, on risque de fêler l'accumulateur et de le rendre inutilisable à jamais. Lancez 1D. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à la différence entre le nombre de gemmes de Façon nécessaires et le nombre de gemmes de Façon effectivement utilisées, l'accumulateur se fêle et devient inutilisable.

Si l'accumulateur contient plus de 5 gemmes héraldiques, une augmentation en Façon est nécessaire. S'il contient plus de 10 gemmes héraldiques, il faut deux augmentations. Ainsi de suite de 5 en 5.

Il n'est pas nécessaire de maintenir le tour : une fois descellé, l'accumulateur reste descellé pour de bon.

Pour cette opération, on se sert d'un crochet à bijou comme instrument admirable. L'outil se façonne comme un diapason à sortilèges.

Désaccordement. Pour désaccorder un accumulateur d'un sortilège, il faut tenir compte de l'Ancienneté

de leur accordement. On se réfère au tableau suivant.

Ancienneté gemmes

1 instant	1
1 moment	2
1 période	3
1 heure	4
1 phase	5
1 semaine	6
1 saison	7
1 cycle	8
1 âge	9
1 époque	10
1 ère	11
1 éon	12

Le tour demande une mise égale en gemmes de Façon et de Savoir, et doit être maintenu jusqu'à minuit. Si le nombre de gemmes de Façon ou de Savoir est insuffisant, l'opération échoue tout simplement. On se sert d'un diapason à sortilèges comme instrument admirable.

Comme précédemment, une augmentation en Façon et en Savoir sont nécessaires si l'accumulateur contient plus de 5 gemmes héraldiques. S'il contient plus de 10 gemmes héraldiques, il faut deux augmentations. Ainsi de suite de 5 en 5.

Raccordement. Une fois descellé et désaccordé, un accumulateur peut être raccordé à un nouveau sortilège. L'opération est cette fois plus simple. Comme lors d'un accordement, il suffit de miser une gemme de Façon et une gemme de Savoir par sortilège ciblé et le tour doit être maintenu jusqu'à minuit. On se sert à nouveau d'un diapason à sortilèges comme instrument admirable.

Sortilèges de zone. Le principe fonctionne de la même façon avec les sortilèges de zone, tels que les champs et les boucliers. Prenons le cas des chutes d'Encoche : les eaux tombent avec un tel fracas dans le fleuve en contrebas que le bruit est assourdissant. La ville a donc fait installer de chaque côté des chutes des statues qui portent chacune un bouclier de silence. Ces statues jouent le rôle d'accumulateurs de gemmes.

Un trafic illégal

L'utilité grandissante des accumulateurs de gemmes a donné naissance à un trafic à la fois illégal et honteux. De pauvres gens dans le besoin sont prêts à vendre leurs gemmes héraldiques contre un millier de cubiques. D'autres personnes moins scrupuleuses extorquent à leurs victimes leurs gemmes héraldiques en les menaçant de les tuer définitivement.

De telles pratiques sont sévèrement punies par le Code Impérial, qui les considère comme de l'esclavage. Il condamne ceux qui s'y livrent à une mort définitive.

Ancrages

La Domination Nantie a eu recours à une pratique encore plus terrible. Elle consistait à sceller et à accorder une personne vivante à une barge, un bâtiment ou un édifice pour en assurer le maintien définitif. Quand on sait qu'une personne dispose de 60 gemmes héraldiques au moins, on réalise la portée de tels accumulateurs.

Les Nantis les ont baptisés des *ancres*. Lors des purges contre les gnomes, ils ont contraints des milliers d'entre eux à servir comme tels. Il va de soi que l'Empire ne tolère pas qu'on descelle une ancre pour la réutiliser. Le Code Impérial assimile cette pratique à l'esclavage. En revanche, les ancres en service depuis la Domination Nantie peuvent être maintenues, pour peu qu'on les traite avec égard.

La personnalité d'une ancre et les époques de souffrance qu'elle a traversées influent curieusement sur l'édifice qu'elle habite. Une ancre est une semi-conscience assez semblable aux consciences embarquées. Il faut la ménager quand on souhaite rénover le bâtiment, refaire la décoration ou changer de mobilier.