




[Métaphysique] Golem, Construct et Homoncule

dimanche 13 mai 2012, par [rollytroll](#)

Introduction

Golem, Constructs, Homoncules... Tous ces termes désignent différents êtres artificiels et nous apportent quelques éléments sur la façon dont ils ont été conçus.


- Les **constructs** désigne d'une façon générale tous les êtres conçus à partir de matériaux artificiels (argile et bronze étant les plus courants). Les golems et autres statues animées sont des constructs. On y invoquera de préférence des esprits élémentaires et des esprits de la nature.
- Les **prométhéens** désignent tous les êtres conçus à partir de matériel biologique (la plupart du temps des organes humains). Ils se distinguent des simples mort-vivants par le fait qu'ils sont un assemblage de plusieurs cadavres et pas un simple cadavre ramené à la vie. Ils sont le réceptacle privilégié des esprits humains, angéliques, démoniaques et autres fantômes.
- Le **golem** est un construct particulier réalisé à partir d'argile. Dans la culture hébraïque, le golem est une ébauche humaine animée momentanément grâce au mot "**EMET**" inscrit sur son front ou sa bouche. Il reste une pale imitation du pouvoir qui permet de créer Adam, le premier homme. Selon la Genèse Adam, fut créé à partir de la poussière de la terre et façonné à l'image du Créateur qui l'anima de son souffle.
-  Un **homoncule** est une réplique humaine caricaturale de petite taille. Certains homoncules, comme ceux créés par Paracelse à partir de semence humaine, sont des prométhéens. Les homoncules créés à partir d'éléments chimiques

sont des constructs. Tous sont des produits obtenus en utilisant l'alchimie.

Un peu d'histoire

Dans le monde de SorCellerie, la création d'êtres artificiels à partir d'êtres vivants a été développée initialement par le sanctuaire rosicrucien de Constantinople dans le but de créer artificiellement un **Avatar** (un humain magiquement modifié pour contenir l'âme d'un être primordial). Les magiciens rosicruciens se sont basés sur de très anciens documents d'animation de golems et d'autres constructs artificiels à partir de matière inanimée. Ils l'ont appliqués à de la matière vivante, estimant qu'elle était plus noble pour recevoir l'essence d'un Avatar. Les chercheurs rosicruciens ne sont pas parvenus à enchanter un corps humain pour qu'il puisse contenir le pouvoir d'un véritable Avatar, mais ils ont réussi à y contraindre des Esprits, ceux-ci étant bien plus faciles à invoquer. L'invocation n'est cependant pas facile à apprendre, c'est une invocation majeure qui nécessite plusieurs pré-requis et se distingue par bien des aspects de la simple création de zombie ou de mort-vivants.

1ère étape : préparation du réceptacle

 Pour créer un prométhéen ou un construct, le Magicien doit d'abord préparer un réceptacle physique pour qu'il serve d'hôte à l'esprit. Le corps doit être suffisamment grand pour contenir l'Esprit. En termes de jeu, il faut compter au moins 1 pied de hauteur (environ 30 cm) pour 1 point de Force de l'Esprit. Les esprits forts demandent de grands




corps et il n'est pas rare de trouver des prométhéens et des constructs mesurant plus de 2m.

- La préparation d'un réceptacle pour un prométhéen utilise la plupart du temps des membres issus de plusieurs corps. Le corps peut être modifié en le combinant avec des pièces provenant d'autres organismes, mais le nombre total d'organismes donneurs doit être égal à un des chiffres de puissance (3, 5, 7, 13...). La réussite de la préparation demande de réussir un simple test de Médecine + Dextérité.

- La préparation d'un réceptacle pour un construct demande de réunir une quantité suffisante de matières premières et de réussir un test d'Artisanat + Dextérité. Le niveau de réussite déterminant son degré de ressemblance avec un être humain et son score d'Apparence. Une faible apparence desservira la créature qui risque fort d'être chassée à vue.

2ème étape : invocation de l'esprit

 L'étape suivante est l'invocation d'un esprit. Au cours de cette étape, l'invocateur doit définir le type d'esprit qui prendra possession du réceptacle et préparer le réceptacle en conséquence en réalisant un enchantement (*empowerment*) qui rendra le réceptacle attractif pour l'esprit. Cette opération coûte 15 points d'essence et demande un test de Volonté difficile afin de persuader l'esprit de posséder le réceptacle plutôt que l'invocateur.

Les esprits ayant une plus grande affinité avec les constructs :

- Esprits élémentaires,
- Esprits de la nature.

Les esprits ayant une plus grande affinité avec les prométhéens :

- Esprits humains / Fantômes, âmes en peine,
- Esprits angéliques / Éthérés,
- Esprits démoniaques / Engeances.


L'invocateur prendra soin d'invoquer des esprits adaptés au réceptacle. Invoquer une salamandre (un esprit du feu) dans une poupée en bois n'est pas une très bonne idée. Invoquer un esprit

démoniaque est **toujours** une mauvaise idée.

Le type d'esprit invoqué donnera une coloration particulière à l'être artificiel.

Ainsi un réceptacle habité par un esprit de l'eau aura probablement les cheveux et les vêtements humides, un corps habité par un esprit du feu aura une aura brillante, un corps habité par un esprit de l'air aura les cheveux ébouriffés par quelque courant d'air invisible et une démarche légère, un corps habité par un esprit de la terre aura un visage dur, une voix rocailleuse et une démarche pesante. Il existe autant de variation que d'esprit et chaque création reste unique.

3ème étape : possession

 La troisième étape est la possession elle-même. Cette opération implique d'appeler puis de lier l'esprit au réceptacle. Plusieurs méthodes existent qui permettent d'appeler l'esprit dans le réceptacle pendant une durée plus ou moins importante.

- Inviter l'esprit dans son corps puis le transférer dans le réceptacle en utilisant la nécromancie *Death vessel* ;
- Contraindre l'esprit (en général pour un temps limité) en utilisant la nécromancie avec *Death lordship* ou la voyance avec *Mindrul* ;
- Lier l'esprit avec *Death mastery* ;
- Invoquer l'esprit directement dans le corps avec *Spirit mastery* ;
- Négocier avec l'esprit un service *Oath of duty* ;
- Prêter un serment d'allégeance ou signer un pacte *Oath of servitude* ;
- Utiliser un miracle comme *Binding* ou *Call ethereal*.

Si l'invocation est un succès, le magicien devra sacrifier définitivement 10 points d'Essence pour lier l'esprit dans le réceptacle et garder sa création vivante (cette énergie permettant entre autre de préserver magiquement les chairs contre toute forme de nécrose). Si l'invocation échoue, la réserve d'Essence du magicien est tout de même réduite de 5 points de façon permanente.



Caractéristiques du prométhéen



- Le prométhéen engendré possédera la Force et la Constitution de l'ancien corps auxquelles s'ajoute un bonus égal aux attributs physiques de Force et de Constitution de l'Esprit. Les nouveaux scores de Force ou de Constitution ne peuvent dépasser le double de la Force ou de la Constitution de l'organisme d'origine. Si un corps de Force 4 est utilisé pour abriter un Esprit de Force 6, le bonus d'attribut ne sera que de +4 (4 de Force du corps + 6 de Force de l'Esprit réduit à un maximum de 2x 4 de Force du corps). L'homunculus aura au final une Force de $4 + 4 = 8$.
- La Dextérité reste la même que celle du corps d'origine.
- Les Attributs Mentaux sont les mêmes que ceux de l'Esprit.
- Les Points de Vie sont ceux du corps d'origine augmentés du tiers de l'Essence Énergétique de l'Esprit.
- La réserve d'Essence est égale à celle du corps

d'origine augmentée de la moitié de l'Essence vitale de l'Esprit.

Le prométhéen n'a pas d'Endurance. Il ne se fatigue jamais et n'a pas besoin de dormir ou de manger.

- Il régénère ses points de vie au rythme de Constitution/heure, mais le feu lui engendre le double de dommages.
- Le prométhéen aura tous les pouvoirs de l'Esprit d'origine qui ne demandent pas d'adopter une forme non-matérielle.
- Le prométhéen aura une partie de la connaissance générale possédée par l'organisme d'accueil et la personnalité de l'Esprit possesseur. Cela rend les prométhéens légèrement instables psychologiquement. Il développe automatiquement une séquelle psychologique à la création.
- Les prométhéens ne sont pas sensibles aux effets du vieillissement. Leur forme hybride les rend techniquement immortels, mais la plupart d'entre eux finissent par mettre fin à leurs jours de leur propre chef, rejetant leur nature monstrueuse d'êtres artificiels. Peu de prométhéens réellement anciens continuent à errer sur terre.