

SYSTÈME D'ALCHIMIE

La méthode permettant de créer des substances alchimiques tient en trois étapes essentielles :

1. **Vérifier que vous possédez la bonne formule.**
2. **Vérifier que vous possédez tous les composants.**
3. **Faire un jet d'Alchimie.**

CHASSE AUX TRIPES










Parfois, ce monde est surprenant. Le simple fait qu'un nain comme moi puisse se faire des centaines de couronnes en vendant des sacs dégoulinant de tripes arrachées à des monstruosité oubliées des dieux en est bien la preuve. C'est vraiment incroyable!

— Rodolf Kazmer



SUBSTANCES ALCHIMIQUES

L'alchimie repose sur neuf substances de base que vous pouvez extraire de nombreux matériaux bruts. Les alchimistes creusent, cueillent ou découpent toute sorte de choses pour les obtenir.

-  Vitriol
-  Rebis
-  Éther
-  Quebrith
-  Hydragenum
-  Vermillon
-  Sol
-  Caelum
-  Fulgur

VÉRIFIER QUE VOUS POSSÉDEZ LA BONNE FORMULE

Chaque solution alchimique dans le jeu de rôle *The Witcher* possède une recette qu'on nomme « formule ». Cette formule liste tous les composants nécessaires et la façon de les associer pour obtenir l'effet désiré. Posséder une formule sous la main diminue le SD de -2 sur le jet d'Alchimie correspondant.

VÉRIFIER QUE VOUS POSSÉDEZ TOUS LES COMPOSANTS

Les formules indiquent le type et la quantité de composants et substances nécessaires à sa réalisation. Peu importe d'où vous les avez extraits, il faut juste en avoir la bonne quantité. Il vous faut également un **ensemble d'alchimie**, outil indispensable à la réalisation des objets alchimiques.

FAIRE UN JET D'ALCHIMIE

Une fois que tous les composants sont réunis, il est temps de créer votre solution alchimique.

La formule indique le temps nécessaire à sa réalisation et la difficulté de celle-ci. Annoncez au MJ que vous prenez le temps nécessaire. Au bout du temps imparti, faites un jet d'Alchimie contre un SD égal à la difficulté indiquée par la formule. Si vous réussissez, vous créez une dose de la formule. Dans le cas contraire, vous avez peut-être trop chauffé vos composants, à moins que vous ne les ayez combinés trop tôt, quoi qu'il en soit le résultat est inutilisable.

RECYCLAGE (ÉTAPE OPTIONNELLE)

Vous avez une chance, immédiatement après avoir échoué à votre jet d'Alchimie, de récupérer certains ingrédients utilisés. Vous pouvez faire un jet d'Alchimie contre le SD de la formule. Si vous réussissez, vous récupérez l'une des substances (et une seule) dans sa forme pure.



SUBSTANCES



VITRIOL

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Calcium equum	C	Montagnes et sous-sols	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	12
Dent de nekker	I	Nekkers	–	–	0,1 kg	30
Fruit de balisse	C	Champs	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	8
Griffe de goule	R	Goules	–	–	0,1 kg	60
Œil de corbeau	I	Champs et forêts	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	17
Orge	C	Champs	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	9
Peau de troll	R	Trolls de pierre	–	–	4,5 kg	147
Pétales de myrte blanc	C	Champs	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	8
Vitriocybe	I	Grottes	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	17



REBIS

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Célandine	C	Champs et forêts	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	8
Cerveau de noyeur	I	Noyeurs	–	–	1 kg	80
Cœur de nekker	I	Nekkers	–	–	0,5 kg	30
Dent de guenaude	R	Guenaudes sépulcrales	–	–	0,1 kg	90
Éclats de lune	R	Montagnes ou sous-sols	1d6/2 unité(s)	18	0,1 kg	91
Fibre de han	I	Champs	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	17
Pierre de vin	R	Brasseries	1d6/2 unité(s)	18	0,5 kg	88



ÉTHER

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Essence de fantôme	R	Fantômes	–	–	0,1 kg	95
Fruit de berbérís	C	Montagnes et marais	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	9
Perle	R	Fond des océans et rivages	1d6/3 unité(s)	20	0,1 kg	100
Pétales de ginatia	I	Champs	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	17
Pétales d'ellébore	I	Forêts	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	19
Racine de pimenta dioica	I	Champs	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	18
Sclerodermie	P	Forêts et grottes	2d6 unités	10	0,1 kg	5
Solution de mercure	R	Montagnes et sous-sols	1d6/2 unité(s)	18	0,1 kg	77

LES YEUX DE TRITON

Il semble que quelques composants alchimiques doivent être séchés et réduits en poudre si l'on veut bénéficier de ses propriétés. De ce que j'en sais, vous récupérez le composant en question, vous le faites sécher dans un four, puis vous le broyez et le tamisez jusqu'à n'obtenir qu'une fine poudre. L'un de mes étudiants a contracté une terrible pneumonie en inhalant une grande quantité de poudre de serpent vert. Apparemment, mieux vaut utiliser un masque. Mais même si les dangers sont réels, il est préférable de réaliser ses propres poudres plutôt que de les acheter. Je ne sais pas à quoi ressemble de la poussière d'œil de triton et je ne pense pas qu'il existe un test adéquat si ce n'est acheter cette poudre, la mélanger avec d'autres substances fort coûteuses et voir si cela fonctionne. Si ça ne fonctionne pas, il ne vous servira à rien de retourner voir le marchand pour lui dire « Ça n'était certainement pas des yeux de triton! », en admettant que l'escroc ne se soit pas déjà carapaté avec votre argent.

— Brandon d'Oxenfurt



QUEBRITH

FAIRE SES EMPLETTES

Des échoppes dédiées aux composants alchimiques commencent à voir le jour. Pour les plus démunis qui recherchent des miracles à bas prix, certains endroits fournissent des queues de rats, des cafards séchés et du vomit de chat. Pour les riches dont c'est la marotte, des vendeurs rusés organisent des « fêtes alchimiques » dans les demeures de l'élite, faisant la démonstration de quelques formules simples tout en vendant des composants onéreux. Si vous souhaitez acquérir un ouvrage d'alchimie ou vous offrir les services d'un alchimiste, soyez certain de choisir un établissement qui est là depuis assez longtemps pour que ses étagères soient couvertes d'une bonne couche de poussière et dont le tenancier méprise les gamins des rues traînant dans le coin, lesquels se jetteront sur vous dès que vous sortirez. « Ce matériel alchimique est plutôt coûteux, n'est-ce pas, messire? » Ceux qui ignorent à quoi ressemble de la poussière de guenaude sépulcrale font des cibles idéales pour les charlatans.

— Brandon d'Oxenfurt

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Chèvrefeuille	C	Champs	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	21
Eau ducale	C	Montagnes et sous-sols	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	20
Feuilles de balisse	C	Champs	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	8
Moelle de goule	R	Goules	–	–	0,5 kg	80
Optima mater	R	Montagnes et sous-sols	1d6/2 unité(s)	18	0,1 kg	100
Petite ciguë	P	Champs	2d6 unités	10	0,1 kg	2
Soufre	C	Montagnes et sous-sols	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	14



HYDRAGENUM

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Cortinaire	I	Forêts	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	18
Essence d'eau	R	Noyeurs et sirènes	–	–	0,1 kg	46
Foie de troll	R	Trolls de pierre	–	–	1 kg	87
Griffe de nekker	I	Nekkers	–	–	0,5 kg	40
Gui	I	Champs et forêts	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	8
Poussière imprégnée	R	Fantômes, spectres de midi, griffons et golems	–	–	0,1 kg	146
Salive de loup-garou	R	Loups-garous	–	–	0,1 kg	60



VERMILLON

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Aconit	I	Champs, forêts et montagnes	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	9
Chitine	R	Arachas et endriagues	–	–	5 kg	106
Mucus d'endriague	I	Endriagues	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	38
Œuf de griffon	R	Griffons et nids de griffons	–	–	1 kg	150
Phosphore	I	Montagnes et sous-sols	1d6 unité(s)	15	0,5 kg	20
Plumes de griffon	R	Griffons	–	–	0,1 kg	148
Racine de mandragore	R	Champs et forêts	1d6/2 unité(s)	18	0,1 kg	65


SOL

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Aloès du loup	I	Montagnes Bleues	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	39
Cordes vocales de sirène	R	Sirènes	–	–	0,1 kg	65
Essence de lumière	I	Spectres de midi	–	–	0,1 kg	43
Œil de fiellon	R	Fiellons	–	–	0,5 kg	149
Œil de wyvern	R	Wyverns	–	–	0,1 kg	75
Salive de vampire	R	Katakans	–	–	0,5 kg	155
Verveine	I	Champs	1d6 unité(s)	15	0,1 kg	18


CAELUM

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Bryone	C	Montagnes et cités	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	8
Crocs de vampire	R	Katakans	–	–	0,1 kg	150
Excréments de fiellon	R	Fiellons ou territoires fiellons	1d6/2 unité(s)	20	1 kg	106
Extrait de venin	I	Goules, guenaudes sépulcrales, endriagues, arachas, wyverns	–	–	0,1 kg	38
Langue de guenaude sépulcrale	R	Guenaudes sépulcrales	–	–	0,5 kg	80
Langue de noyeur	R	Noyeurs	–	–	0,5 kg	86
Moisissure verte	C	Grottes	1d10 unité(s)	12	0,1 kg	5
Venin d'arachas	R	Arachas	–	–	0,5 kg	76


FULGUR

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Cœur de golem	R	Golems	–	–	1 kg	167
Embryon d'endriague	R	Nids d'endriagues	1d6	–	1,5 kg	55
Immortelle	R	Sous-sols	1d6/2 unité(s)	18	0,1 kg	75
Œil d'arachas	R	Arachas	–	–	0,5 kg	95
Œuf de wyvern	R	Wyverns	–	–	2 kg	150
Oreille de guenaude sépulcrale	R	Guenaudes sépulcrales	–	–	0,1 kg	134
Poussière de spectre	I	Spectres	1d6 unité(s)	–	–	30
Suif de chien	C	Chiens et loups	–	–	0,1 kg	10

UN ŒIL DE FIELLON

Alors, j'veux que tu visualises ça. Fais bien fonctionner ton imagination. Tu voyages avec un sorcelleur. Vous avez arpenté le Nord et là vous revenez en ville d'on se sait où. T'as aidé ce sorcelleur à tuer un gros salopard très laid qu'il a appelé fiellon. Comme il est sympa, il t'a laissé l'énorme troisième œil de cette chose. Comme tu le sais, si tu rapportes ce truc en ville et que tu trouves un alchimiste, tu peux te faire 149 couronnes facile et jusqu'à 200 si tu trouves la bonne personne. Mais t'as un problème. Comment tu fais pour transporter un œil de la taille d'une sata-née tête humaine? Laisse-moi te le dire: c'est pas facile!












— Rodolf Kazmer

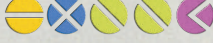




FORMULES







L'ALCHIMIE TRADITIONNELLE

La grande quête visant à transformer le plomb en or a débuté durant le règne d'Abdank, un souverain témérien plutôt limité intellectuellement. Fort heureusement pour la Téméria, le royaume était en réalité dirigé par le sorcier personnel d'Abdank, Raffard le Blanc, qui occupait le roi en nourrissant l'intérêt de ce dernier pour l'alchimie. Des alchimistes de divers horizons se virent promis richesse et gloire, furent amenés en Téméria, contraints de changer le plomb en or et exécutés lors de leur inévitable échec. Cela finit fatalement par se savoir et plus aucun alchimiste ne se rendit en Téméria. Cependant, l'idée de changer le plomb en or fit son chemin au sein de la communauté des alchimistes, souvent à sec après avoir vidé leur bourse pour acheter des écailles de dragon et des testicules séchés de fiellon. Chaque année, quelqu'un prétend avoir réussi ce tour de force, mais sans en apporter la moindre preuve. La raison de cette obsession m'échappe, d'autant qu'ils savent que les mages ont appris à changer le plomb en or il y a bien longtemps.

— Brandon d'Oxenfurt

Formules de novice				
Nom	SD d'Alchimie	Durée	Composants	Coût
Ami de l'empoisonneur	14	10 minutes		24
Encre invisible	11	5 rounds		22
Fluide stérilisant	12	5 rounds		33
Hallucinogène	12	5 rounds		47
Herbes engourdissantes	12	5 rounds		18
Potion de Larmes d'épouse	14	10 minutes		28
Poudre basique	12	5 rounds		27
Poudre de coagulation	12	5 rounds		30
Sels de pâmoison	14	10 minutes		37
Souffle du succube	14	10 minutes		30
Tombe d'Adda	13	5 rounds		27

Formules de compagnon				
Nom	SD d'Alchimie	Durée	Composants	Coût
Adhésif alchimique	15	10 minutes		52
Chloroforme	16	15 minutes		54
Feu rapide	16	15 minutes		67
Solution acide	16	15 minutes		84
Venin noir	15	10 minutes		67

Formules de maître				
Nom	SD d'Alchimie	Durée	Composants	Coût
Élixir de Pantagran	17	15 minutes		100
Feu zerrikanien	17	15 minutes		97
Fisstech	18	30 minutes		120
Fureur de Bredan	22	30 minutes		142
Larmes de Talgar	20	30 minutes		118
Potion parfumée	18	30 minutes		114

LE DIABLE VERT

J'ai assisté à d'nombreuses atrocités au cours des trois guerres. Par l'enfer, nous avons déployé des armes dans ce conflit dont personne n'aurait pu imaginer l'existence lors d'la première guerre nordique et le feu zerrikanien en fait carrément partie ! J'ai jamais rien vu de pire. En petite quantité, c'est pas si terrible, mais j'ai vu ces flammes vertes engloutir des bourgs entiers.

— Rodolf Kazmer



COMPOSANTS

Cuir de bête

ESSENCE CRISTALLISÉE PILÉE

L'essence cristallisée est composée de poussière imprégnée sous forme cristalline. Par conséquent, en prenant 15 minutes de votre temps et en réalisant un jet d'Artisanat (SD 10), vous pouvez détruire 1 unité d'essence cristallisée pour créer 2 unités de poussière imprégnée.






CHERCHER DE LA BARDANE

On trouve de la racine de bardane dans les champs et les bois, en réussissant un jet de recherche (SD 16). Elle possède un niveau de rareté Inhabituelle. Un jet de recherche réussi vous octroie 1d6 unité de racine de bardane.

Bien que la majorité du cuir produit sur le Continent soit fabriqué à partir de peau de vache, il ne s'agit pas du seul matériau utilisable. Si vous n'avez pas accès à de la peau de vache ou que vous voulez personnaliser vos armes et vos armures, vous pouvez confectionner du cuir à partir des peaux d'autres animaux.

Nom	Localisation	Poids	Coût
Peau d'ours	Ours	6 kg	30
Peau de sanglier	Sangliers	2 kg	10
Peau de panthère	Panthères	3 kg	38

COMPOSANTS ALCHIMIQUES

Nom	Substance	Symbole	Localisation	Poids	Coût
Carapace de cockatrix	Hydragenum		Cockatrix	2 kg	75
Cendres de phénix	Sol		Phénix	0,1 kg	94
Cerveau de bullvore	Fulgur		Bullvores	1 kg	150
Cerveau de couvin	Caelum		Couvins	0,1 kg	164
Cerveau de cyclope	Rebis		Cyclopes	2 kg	136
Cœur de succube	Vermillon		Succubes	0,5 kg	95
Cœur de vendigo	Éther		Vendigos	1	167
Corde vocale de slyzard	Vitriol		Slyzards	0,1 kg	99
Corne de manticore	Hydragenum		Manticores	1 kg	120
Corne de succube	Caelum		Succubes	0,5 kg	87
Croc de dragon	Fulgur		Vrais dragons	1 kg	192
Croc de manticore	Vitriol		Manticores	0,1 kg	132
Croc de vampire supérieur	Fulgur		Vampires supérieurs	0,1 kg	250
Défenses de sanglier	Vitriol		Sangliers	0,1 kg	82
Dent de brumelin	Rebis		Brumelins	0,1 kg	40
Dent de frappeur	Vermillon		Frappeurs	0,1 kg	46
Écaille de slyzard	Fulgur		Slyzards	3 kg	82
Essence cristallisée	Hydragenum		Blêmes, pestas, vendigos, leshens, cyclopes, harpies célénos	0,1 kg	292
Essence de barghest	Vermillon		Barghests	0,1 kg	36
Essence de brumelin	Éther		Brumelins	0,1 kg	43
Essence de feu	Sol		Phénix, élémentaires de feu	0,1 kg	46
Estomac de cockatrix	Vermillon		Cockatrix	1 kg	92
Estomac de manticore	Quebrith		Manticores	2 kg	189
Estomac de plumeur	Éther		Plumeurs	0,1 kg	30
Fibre de leshen	Vermillon		Leshens	0,1 kg	106
Membrane d'aile	Rebis		Garkains, plumeurs	0,5 kg	36
Fourrure de barbegazi	Hydragenum		Barbegazi	0,1 kg	21
Graisse d'ours	Rebis		Ours	0,5 kg	90

Nom	Substance	Symbole	Localisation	Poids	Coût
Griffe d'épouvanteur	Fulgur		Épouvanteurs	5 kg	205
Griffe de slyzard	Caelum		Slyzards	0,5 kg	69
Foie de putréfacteur	Caelum		Putréfacteurs	0,5 kg	42
Jus d'ékinopyyre	Vitriol		Ékinopyyres	0,1 kg	38
Langue de cyclope	Fulgur		Cyclopes	1 kg	90
Langue de troll	Éther		Trolls	0,1 kg	66
Larmes de dragon	Sol		Vrais dragons	0,1 kg	276
Lympe abominable	Quebrith		Brouxes, garkains, vampires supérieurs	0,1 kg	152
Mandibule de scolopendromorphe	Vitriol		Scolopendromorphes	0,5 kg	48
Membrane d'aile de manticore	Sol		Manticores	2 kg	145
Œil d'épouvanteur	Sol		Épouvanteurs	0,1 kg	192
Œil de bullvore	Vitriol		Bullvores	0,5 kg	87
Œil de célicole	Éther		Célicoles	0,1 kg	55
Œil de cyclope	Vermillon		Cyclopes	1 kg	159
Œuf de harpie	Quebrith		Nids de harpies	0,5 kg	50
Oreille de couvin	Fulgur		Couvins	0,1 kg	100
Orteil de frappeur	Rebis		Frappeurs	0,1 kg	62
Os de couvin	Hydragenum		Couvins	0,1 kg	55
Os de cyclope	Éther		Cyclopes	4 kg	87
Os de leshen	Hydragenum		Leshens	1 kg	92
Peau de vendigo	Fulgur		Vendigos	0,1 kg	76
Pierre d'élémentaire	Quebrith		Élémentaires (tous types)	0,5 kg	134
Plume de cockatrix	Éther		Cockatrix	0,1 kg	135
Plume de harpie	Vermillon		Harpies	0,1 kg	28
Plume de phénix	Fulgur		Phénix	0,1 kg	176
Poil de frappeur	Quebrith		Frappeurs	0,1 kg	33
Poils de shaelmaar	Caelum		Shaelmaars	0,1 kg	100
Poison de Bohun Upas	Vermillon		Manticores	0,1 kg	200
Poussière de shaelmaar	Rebis		Shaelmaars	0,1 kg	79
Queue de dragon	Hydragenum		Vrais dragons	4 kg	310
Racine de bardane	Vermillon		Champs et forêts	0,1 kg	32
Résine de leshen	Vitriol		Leshens	0,1 kg	140
Salive de garkain	Quebrith		Garkains	0,1 kg	70
Sang de brouxe	Vitriol		Brouxes	0,1 kg	97
Sang de bullvore	Rebis		Bullvores	0,1 kg	85
Sang de couvin	Vitriol		Couvins	0,1 kg	66
Sang de dragon	Rebis		Vrais dragons	1 kg	250
Sang de putréfacteur	Rebis		Putréfacteurs	0,1 kg	30
Sécrétions de scolopendromorphe	Caelum		Scolopendromorphes	0,1 kg	40
Sels naezanniques	Éther		Brouxes, vampires supérieurs	0,1 kg	146
Serre de harpie	Caelum		Harpies	0,1 kg	40
Vrille d'ékinopyyre	Quebrith		Ékinopyyres	0,5 kg	44

DÉCOUPAGE DE MONSTRES

Z'avez déjà essayé d'extraire le lymphé du cadavre d'un monstre? J'peux vous assurer que c'est loin d'être évident! J'me souviens du jour où j'étais avec Ealdred, campé au-dessus d'un putain de cadavre encore fumant. Je faisais des incisions précises dans la peau épaisse en prenant garde de ne pas perforer les petites glandes situées de l'autre côté. C'est à peine si j'arrivais à maîtriser les tremblements de mes mains!

— Rodolf Kazmer