

Potions & Liquides

Liquides

Les liquides augmentant les caractéristiques sont trouvées dans les barils. Chaque baril augment une caractéristique de +2 points. Il n'y a pas de limite pour monter vos caractéristiques. Les bonus de résistance sont trouvés dans les chaudrons. Chaque chaudron augment une résistance de +2 points. Il n'y a pas de limite pour monter vos résistances.






Couleur	Effets
Rouge	Force
Orange	Intelligence
Bleu	Personnalité
Vert	Endurance
Jaune	Dextérité
Violet	Vitesse
Blanc	Chance
Dirty	+2 points de résistance à la terre
Steaming	+2 points de résistance du feu
Frosty	+2 points de résistance à l'Eau
Shoking	+2 points de résistance à l'Air

Réagents

Pour faire des potions de base il vous faut absolument des réagents. Chaque réagent donne un type de potion avec une certaine puissance. Il existe 3 couleurs de base permettant de faire des potions de base : **rouge**, **jaune** et **bleu**. Le **gris** est réservé aux réagents produisant des catalyseurs. Il existe 5 réagents de chaque couleur avec une puissance différente.






Les Catalyseurs

Les catalyseurs vous permettent d'augmenter la puissance de vos potions sans en changer les propriétés. Certaines potions sont en effet proportionnel à la puissance, plus la puissance est élevée plus les effets de la potion seront grandes. Les catalyseurs sont facilement reconnaissables par leur couleur grise.

Nom	Mushroom	Odsidian	Vial of Ooze Endoplasm	Mercury	Philosopher's Stone
Gris					
Puissance	1	5	10	20	75
Valeur	1	10	50	100	500






Les Régents Jaune

Permet de faire des potions guérissant les faiblesses.

Nom	Poppysnaps	Fae Dust	Sulfur	Garnet	Vial of Devil Ichor
Jaune					
Puissance	1	5	10	20	50
Valeur	1	10	50	100	500






Les Régents Rouge

Permet de faire des potions de soins.

Nom	Widowsweep Berries	Crushed Rose Petals	Vial of Troll Blood	Ruby	Dragon's Eye
Rouge					
Puissance	1	5	10	20	50
Valeur	1	10	50	100	500

Les Régents Bleu

Permet de faire des potions de mana.

Nom	Phima Root	Meteorite Fragment	Harpy Feather	Moonstone	Elvish Toadstool
Bleu					
Puissance	1	5	10	20	50
Valeur	1	10	50	100	500

Potions

Dans ce jeu il n'est pas possible de faire des potions plus complexe que les couleurs de base, si vous n'avez pas acquis la compétence de l'Alchimie. En plus la puissance finale de la potion est calculée de deux manières différentes :




- Vous faites une potion à base d'un régent. Alors la puissance de la potion résultante est la somme de la puissance du régent + le niveau en Alchimie du personnage qui produit la potion.
Exemple : Si votre personnage est expert niveau 5 en Alchimie il produira une potion **Bleue** de puissance : **Moonstone** (20) + bouteille = Potion **Bleu** (25) (20 + 5 = 25)
- Vous réalisez une potion **Antipoison** avec deux potions de puissance différente vous obtenez :
Exemple : **Bleu** (11) + **Rouge** (14) = **Antipoison** (14)

Attention ! Si vous faites des potions qui ne sont pas de votre niveau elles explosent, et ça peut faire très mal.

Potions de Base

Les potions sont représentées avec leurs couleurs. Seul les quatre premières peuvent être réalisées sans avoir connaissance de l'Alchimie, c'est juste la mise en bouteille d'un régent. Les trois dernières nécessitent juste d'avoir la compétence de l'Alchimie. Une potion de base de couleur simple coûte 5gp. Les potions de base composées coûtent 50gp pièces.

Nom	Catalyseur	Magie	Soins	Énergie
				
Couleur	gris	Bleu	Rouge	jaune
Recette	Régent gris	Régent bleu	Régent rouge	Régent jaune
Effet	Augmente la puissance d'une potion.	Restore 10 points de magie + puissance de la potion.	Soigne 10 points de vie + puissance de la potion.	Guéri les faiblesses.

Nom	Réveille	Maladie	Antipoison
			
Couleur	vert	Orange	violet
Recette	bleu + jaune	rouge + jaune	bleu + rouge
Effet	Réveille la personne en dormie.	Guéri de la maladie.	Guéri du poison.

Potions d'Expert

Les potions de l'Expert sont **vertes**. Généralement ses potions sont faciles à reconnaître car elles ont une couleur bariolée. Il y a trois catégories de potions expertes. Une potion d'expert coûte 150gp.








Potions de restaurations

Supprime un état négatif sur l'un vos personnages.

Nom	Cure Insanity	Remove Curse	Remove Fear
			
Recette	Réveille + Maladie	Réveille + Antipoison	Maladie + Antipoison
Effet	Supprime l'état de folie.	Supprime l'état Maudit.	Supprime l'état de peur.



Potions de sorts

Lance un sort dont la durée est de 30 minutes par point de puissance de la potion.

Nom	Bless	Shield	Water Breathing	Stone Skin
				
Recette	Réveille + Soins	Antipoison + Magie	Antipoison + Énergie	Maladie + Énergie
Effet	Sort Bénédiction.	Sort Bouclier.	Sort Marcher sur l'eau.	Sort Peau de Pierre.
Nom	Haste	Héroïsme	Préservation	
				
Recette	Maladie + Soins	Antipoison + Soins	Maladie + Magie	
Effet	Sort Vitesse.	Sort Héroïsme.	Sort Préservation.	

Potion pour objets

Modifie ou restaure les caractéristiques d'un objet.

Nom	Recharge Item	Harden Item
		
Recette	Réveil + Magie	Réveil + Énergie
Effet	Sort Recharge un objet. Perd 70% de charge, moins la puissance de la potion. (Potion 50 : perd 20 %) (cf. <i>Astuces</i>)	Augmente la robustesse d'un objet.

Potions de Maître



Vous pouvez mélanger les potions précédentes pour donner des potions blanches. Si vous faites un mélange de deux potions de niveau expert qui n'est pas dans la liste vous obtenez un **Catalyzeur**. Le catalyzeur aura une puissance calculée sur le même schéma que les autres potions. Il existe quatre catégories de potions blanches (Maître). Une potion de maître coûte 750gp.

Les modificateurs d'attributs

Augmente temporairement la valeur de l'attribut associée à la potion de 3x la puissance de la potion. La durée est de 30 minutes par points de puissance.

Nom	Accuracy Boost	Endurance Boost	Intellect Boost	Luck Boost
				
Recette	Stone Skin + Maladie	Shield + Antipoison	Harden Item + Réveil	Héroïsme + Shield
Nom	Might Boost	Personality Boost	Speed Boost	
				
Recette	Héroïsme + Antipoison	Recharge Item + Réveil	Haste + Maladie	

Les modificateurs de résistance

Augmente temporairement la résistance à une magie (associée à la potion) de 3x la puissance de la potion. La durée est de 30 minutes par points de puissance.

Nom	Air Resistance	Body Resistance	Water Resistance
			
Recette	Haste + Shield	Recharge Item + Stone Skin	Harden Item + Shield
Nom	Earth Resistance	Fire Resistance	Mind Resistance
			
Recette	Stone Skin + Héroïsme	Harden Item + Haste	Recharge Item + Héroïsme

Potions de restaurations

Supprime un état négatif sur l'un vos personnages ou modifie ses points de vie ou de magie.

Nom	Cure Paralysis		Divine Cure	Divine Power
Recette	Harden Item + Maladie	Stone Skin + Réveille	Haste + Stone Skin	Recharge Item + Harden Item
Effet	Guérit de la condition paralysée.		Donne 5x la puissance de la potion en points de vie.	Donne 5x la puissance de la potion en points de mana.

Nom	Divine Restoration		
Recette	Recharge Item + Haste	Harden Item + Héroïsme	Stone Skin + Shield
Effet	Guérit toutes les conditions sauf Mort, Pierre et Éradication.		

Les modificateurs d'armes

Cela vous permet d'ajouter de façon permanent une caractéristique magique à une arme.

Nom	Flaming		Freezing	
Recette	Haste + Réveille	Stone Skin + Antipoison	Héroïsme + Réveille	Shield + Maladie
Effet	Ajoute "of Flame" à une arme non magique.		Ajoute "of Frost" à une arme non magique.	
Nom	Noxious		Shocking	
Recette	Recharge Item + Maladie	Harden Item + Antipoison	Haste + Antipoison	Héroïsme + Maladie
Effet	Ajoute "of Poison" à une arme non magique.		Ajoute "of Sparks" à une arme non magique.	
Nom	Swift			
Recette	Recharge Item + Antipoison	Shield + Réveille		
Effet	Ajoute "of Swiftess" à une arme non magique.			






Potions de Gand Maître



Vous êtes capable de faire tous les mélange possible. Les potions du Grand Maître sont noires. Si vous faite un mélange de deux potions de niveau expert ou supérieur qui n'est pas dans la liste vous obtenez un **Catalyseur**. Le catalyseur aura une puissance calculée sur le même schéma que les autres potions. Il existe trois catégories de potions noires (Grand Maître). Une potion de grand maître coûte 2'000gp.

Les modificateurs d'attributs

Augmente de manière permanente la valeur de l'attribut associée à la potion de 50 points. Vous pouvez le faire qu'une fois par personnage par attribut.

Nom	Pure Accuracy	Pure Endurance	Pure Intellect	Pure Luck	
					
Recette	Accuracy Boost + Réveille	Endurance Boost + Réveille	Intellect Boost + Maladie	Swift + Stone Skin	
Nom	Pure Might		Pure Personality		Pure Speed
					
Recette	Might Boost + Maladie		Personality Boost + Antipoison		Speed Boost + Antipoison



Potions de restaurations

Supprime les malus sur l'âge. En contrepartie, vous perdez un point sur tous vos attributs.

Nom	Réjuvenation		
			
Recette	Divine Restoration + Bless	Divine Restoration + Water Breathing	Divine Restoration + Préservation

Les modificateurs d'armes

Cela vous permet d'ajouter de façon permanent une caractéristique magique à une arme.

Nom	Slaying	Stone To Flesh
		
Recette	Flaming + Shield	Cure Paralysis + Héroïsme
Effet	Ajoute "of Dragon Slaying" à une arme non magique.	Guérit de la condition Pierre.