

Petit guide d'alchimie de Tirpikeru

Plume de Phénix :

Bonus de base : Constitution

Réactif : Larme de sorcière & Salpêtre pour donner un bonus en Combat à distance, la valeur du bonus est augmentée par l'ajout de Larme de sorcière.

Aile de Frelon :

Bonus de base : Vitesse

Réactif : Larme de sorcière pour donner un bonus en attaque par sortilège, la valeur du bonus est augmentée par l'ajout de Larme de sorcière.

Cheveux de Troll :

Bonus de base : Force

Réactif : Plume de Phénix pour donner un bonus en parade sur les maladies, la valeur du bonus est augmentée par l'ajout de plume de Phénix.

Lait de Pissenlit :

Bonus de base : Adresse

Réactifs : Salpêtre pour donner un bonus en attaque par embuscade, la valeur du bonus est augmentée par l'ajout de Salpêtre.

Phosphore pour donner un bonus d'armure contre les dégâts de feu.

Poussière de Vampire :

Bonus de base : Volonté

Réactif : Glaire de Gobelin pour donner un bonus en parade sociale, la valeur du bonus est augmentée par l'ajout de glaire de Gobelin.

Phosphore :

Bonus de base : Initiative

Réactif : Aucun, le Phosphore est un réactif.

Glaire de Gobelin :

Bonus de base : Perception

Réactif : Aucun, le glaire de Gobelin est un réactif.

Larme de Sorcière :

Bonus de base : Charisme

Réactif : Aucun, la larme de Sorcière est un réactif.

Salpêtre :

Bonus de base : Intelligence

Réactif : Aucun, le Salpêtre est un réactif.

Racine de Mandragore :

Bonus de base : Point de Mana

Réactif : Racine de Mandragore, c'est le seul réactif qui réagit à lui même pour donner un bonus Régénération de Points de vie & un Bonus en Attaque Combat au Contact & un Malus en Parade Combat au Contact.

Formules de calcul des bonus :

Δ = Bonus de base Ω = Bonus réactif

Pour les ingrédients à faible concentration (brut, séché ou naturel) :

$\Delta = 10$ et $\Omega = 50$

Pour les ingrédients de concentration moyenne (frais ou purifié) :

$\Delta = 15$ et $\Omega = 34$

Pour les ingrédients de concentration élevée (extrait ou concentré) :

$\Delta = 20$ et $\Omega = 25$

Les bonus ne s'accumulent plus au delà de deux ingrédients identiques de même concentration.

Mise en pratique :

Nous voulons fabriquer une potion offrant un bonus considérable en Combat à distance.

C'est la Plume de Phénix qui offre ce type de bonus en présence de Salpêtre et de Larme de sorcière. C'est la larme de sorcière qui fait varier le bonus, comme nous voulons un bonus fort nous allons prendre les Larmes de sorcière de faible concentration (brute).

Pour l'instant notre formule ressemble à ceci :

Une larme de sorcière brute $\Delta = 10$ et $\Omega = 50$

Une plume de Phénix (par exemple fraîche) $\Delta = 15$ et $\Omega = 34$

Du salpêtre (par exemple concentré) $\Delta = 20$ et $\Omega = 25$

Comme ici c'est la larme de Sorcière qui fait varier le bonus c'est la valeur de son Ω qui va permettre de connaître le second bonus.

Nous pouvons déduire que notre potion aura comme bonus :

10 Charisme, 15 Constitution, 20 Intelligence, et 50 en Attaque Combat à Distance.

Si nous ajoutons une deuxième larme de Sorcière brute notre formule devient :

Deux larmes de sorcière brute $\Delta = 10+10$ et $\Omega = 50+50$

Une plume de Phénix (par exemple fraîche) $\Delta = 15$ et $\Omega = 34$

Du salpêtre (par exemple concentré) $\Delta = 20$ et $\Omega = 25$

Et notre bonus devient :

20 Charisme, 15 Constitution, 20 Intelligence, et 100 en Attaque Combat à Distance.

Mise en pratique :

Pour ce deuxième exercice attardons nous sur le cas particulier, La racine de Mandragore.

Elle a ceci de particulier qu'elle est son propre réactif.

Mélangions donc trois racines de concentrations distinctes :

Une racine de Mandragore séchée $\Delta = 10$ et $\Omega = 50$

Une racine de Mandragore purifiée $\Delta = 15$ et $\Omega = 34$

Une racine de Mandragore extrait $\Delta = 20$ et $\Omega = 25$

Le bonus en Points de Mana sera la somme des Δ

Le bonus en Attaque Combat au Contact et le malus en Parade Combat au Contact seront la somme des Ω des deux réactifs les moins purs (ceux offrant le meilleur bonus Ω)

Je n'ai pas encore trouvé La formule certaine pour le calcul de la régénération de Point de Vie mais il semble que ce soit toujours un multiple de 20 et qu'il soit fonction du nombre de racine de Mandragore de concentration identique.

Notre formule nous donne donc :

Bonus en points de Mana : $\Delta = 10+15+20 = 45$

Bonus en Attaque Combat au Contact : $\Omega = 50+34 = 84$

Malus en Parade Combat au Contact : $\Omega = 50+34 = 84$

Régénération de Points de vie : 20 car il n'y a pas deux racines de concentration identiques

Tirpikeru