Formules d'alchimie

Formules d'alchimie

Ensemble de recettes pouvant s'av rer utiles pour les gu risseurs, voyageurs ou aventuriers

ecettes des gu risseurs - Tous les gu risseurs devraient conna tre les recettes de ces potions tr s populaires. Heureusement, dans la plupart des cas, les ingr dients sont ordinaires et peu co teux.

Pour rendre la sant ceux qui sont bless s ou affaiblis, m lez, parts gales, au moins deux des composants suivants qui sont communs et peu on reux : pousse des marais, vil-bl , racine de bulbe-li ge et riz de sel. La pousse des marais est une importante culture des les Ascadiennes, mais elle pousse aussi dans les Grandes P tures et sur la c te d'Azura. Le vil-bl est une graine sauvage des Terres-Cendres, qui poss de quelques modestes propri t s magiques et pousse dans les Grandes P tures. Le bulbe-li ge pousse sur les les Ascadiennes. La plupart du temps, le riz de sel provient de la r gion sud-est de Morrowind, mais il existe de nouvelles plantations prosp res dans les les Ascadiennes. Le riz de sel pousse aussi dans les Grandes P tures et sur la c te d'Azura.

Pour r cup rer de sa fatigue apr s s' tre d pens , m lez parts gales au moins deux des composants suivants, qui sont communs et peu on reux : chair de crabe, pain, petit oeuf de kwama et touffe-herbe. La chair de crabe est extraite du crabe des vases que l'on trouve un peu partout sur les c tes. Le pain est la base de la nourriture ; on le fait partir de diff rentes c r ales. Les oeufs de kwama sont r colt s dans les mines et vendus dans tout Morrowind. Les oeufs les plus petits conservent les propri t s qu'ils perdent en devenant plus gros. L' touffe-herbe est un arbrisseau poussant dans les hautes terres rocheuses de la Faille de l'Ouest.

Pour soigner les maladies les plus courantes, m lez parts gales au moins deux des composants suivants qui sont communs et peu on reux : poussi re de tombe et lichen vert. La poussi re de tombe est le r sidu spirituel que l'on extrait d'une d pouille enterr e dans une terre consacr e. Le lichen vert est une herbe primitive qui pousse dans les les Ascadiennes et sur la c te d'Azura.

Pour r g n rer l' nergie magique d pens e par l'utilisation de sortil ges, m lez des baies communes et du sel de givre. La baie commune sert produire du vin ; elle pousse principalement dans les les Ascadiennes. Le sel de givre est rare et tr s cher. Ce minerai cristallin s'obtient par pr cipitation lorsque l'on met du froid l mentaire dans la solution ad quate. On le recueille apr s avoir banni un atronach de givre du plan des mortels.

ecettes du voyageur - Les p lerins et les voyageurs trouveront assez int ressantes ces recettes peu co teuses.

L'effet magique de plume qui r duit la charge d'un voyageur peut tre obtenu en m lant bruy re et coutil. La bruy re est une plante toujours verte des les Ascadiennes r put e pour ses petites fleurs rose-pourpre. Le coutil, le plat traditionnel de Vvardenfell, a l'aspect d'un fromage graisseux obtenu avec de la chair de scarab e.

L'effet magique de l vitation permet de voler et peut tre obtenu en m lant au moins deux de ces composants peu on reux : racine de trama, plumes de braillard des falaises et fleur de coda. Le trama, aux paisses racines am res, pousse dans les terres d vast es des Terres-Cendres, de Molag Amur et du mont carlate. Les plumes proviennent de ces cr atures volantes, fr quentes et dangereuses, appel es braillards des falaises. La fleur de coda est le fruit r colt sur les souilletiges de la c te de la M lancolie.

Le pouvoir de respiration aquatique, pratique pour les voyageurs devant traverser de grandes tendues d'eau, est obtenu en m lant au moins deux des ingr dients peu on reux suivants :
Russule phosphorescente, feuille de plume-lo et bave de kwama. La russule phosphorescente est un champignon brun-vert de la r gion de la c te de la M lancolie. La feuille de plume-lo est une d licieuse feuille des Grandes P tures, appr ci e pour son go t. La bave de kwama est une substance cireuse produite par des poches situ es l'int rieur de la bouche des kwamas.

ecettes d'aventuriers - Malheureusement, les potions les plus appr ci es des aventuriers ont tendance n cessiter des ingr dients rares et tr s chers. Il existe des exceptions, comme la recette peu co teuse du bouclier de feu. Mais g n ralement, toutes

ces potions n cessitent l'emploi d'au moins un ingr dient qui co te cher en argent ou en sang verser.

L'effet de bouclier de feu est obtenu en m lant des baies communes du savon de sload. La baie commune est la baie am re des les Ascadiennes. Le savon de Sload est une substance cireuse obtenue partir de la forme immature et non-consciente du Sload. Le savon de Sload ne co te pas cher, mais il n'est pas toujours facile d'en trouver chez les apothicaires ou les alchimistes.

Un aventurier peut d cupler sa force en ing rant une potion compos e d'igname des cendres et de cire de dreugh. L'igname des cendres est un l gume r pandu sur les les Ascadiennes. La cire de dreugh est une substance cireuse et r sistante que l'on obtient en grattant la carapace des dreughs, mais ces derniers sont de redoutables cr atures aquatiques, et les chasser pour leur peau et pour leur cire s'av re tr s dangereux.

Invisibilit , un des effets les plus convoit s, ne s'obtient qu'en m lant de la poudre de diamant des p tales de fleur d'amertume, plante rouge qui pousse dans la r gion du mont carlate. Pour sa part, le diamant est un minerai extr mement rare, que l'on ne peut se procurer qu'aupr s des meilleurs alchimistes.

Formules d'alchimie

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:001314
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	001314
Editor ID	BCSLL_MO_Valuable_AlchemistFormulary
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_AlchemistFormulary
Value (gold)	11
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	213
Leveled lists	9
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.