

Les Potions & Liquides

Introduction

Une des constantes dans les **Might and Magic**, c'est la présence de potions et de liquides dans le jeu. Dans les deux derniers volets de la série, les potions avaient droit à un chapitre complet, leurs implications et leur mise en place étant un gros morceau du jeu. En son temps, la compétence de l'alchimie était encore dans la liste des perfectionnements de vos personnages.

Certes, cette nouvelle mouture du jeu, quant à elle, n'est plus aussi élaborée, la compétence d'alchimie étant tombée dans la trappe des oublis. Les potions ont donc nettement perdu en importance. Mais reste qu'elles sont toujours là.

Donc, comme il n'y a plus d'alchimie, il n'est plus possible de faire soi-même ces petits breuvages magiques qui étaient l'une des facettes de vos aventures. Voici donc un document résumant ce qui reste de la chose.

Liquides

Les liquides sont une forme de potion. Les liquides ne se trouvent pas emballés dans une petite bouteille comme les potions. Vous les trouvez dans les donjons ou les lieux que vous fréquentez, versées sur le dessus d'un tonneau ou dans le chaudron d'un groupe de brigands que vous venez de massacrer.

Les liquides permettent de faire monter l'un de vos attributs de base ou une résistance. Les liquides affectant les attributs de bases sont toujours présents dans des tonneaux, chaque tonneau permettant de faire monter l'attribut d'un seul personnage de deux points. Les liquides pour augmenter vos résistances dans une magie ou une autre sont généralement présents dans des chaudrons que vous trouvez dans la nature.

Ces précieux éléments du décor sont absolument vitaux pour les membres de votre équipe. Chaque fois que vous parvenez à faire monter les attributs ou la résistance d'un personnage, celui-ci devient plus puissant. Pour les implications de chaque attribut ou des résistances veuillez-vous référer au document sur les [personnages](#).

Les liquides faisant monter les résistances n'ont pas de couleur, donc ne sont pas référencés ici. Veuillez regarder les cartes des régions et donjons pour connaître les lieux où vous pouvez les trouver. Tous les tonneaux permettant de faire monter les attributs des personnages sont eux aussi notés sur les plans.

Voici la liste des liquides que vous pouvez trouver:

Couleur	Attribut
Rouge	Force
Bleu	Magie
Vert	Endurance
Jaune	Dextérité
Violet	Vitesse
Blanc	Chance

Dans le jeu vous trouvez aussi des tonneaux avec une mixture **verdâtre** ressemblant furieusement à une évacuation par voie orale de votre petit déjeuner. Ne la confondez pas avec le liquide **vert**! Lorsque vous buvez cela vous tombez malade ou êtes empoisonné, mais vous obtenez un objet en contre-partie. Les tonneaux avec un contenu laiteux (pas **blanc**) sont des tonneaux vides, mais où un liquide était présent.

Pour boire le contenu d'un tonneau, chaudron ou autre, il suffit cliquer dessus ou d'utiliser le touche "utiliser" (voir la configuration des touches). Un des membres de l'équipe doit être sélectionné, car les mercenaires n'ont pas droit à ces breuvages.

Potions

Le modèle des potions est drastiquement modifié depuis que la compétence d'alchimie n'existe plus. Il existe toujours 4 groupes de potions, mais vous ne pouvez pas les produire vous-même. En fouillant dans les ressources du jeu, il est difficile de dire si la compétence de l'alchimie était prévue ou pas, mais une chose est sûre, c'est qu'il existe des objets qui peuvent faire penser à des réagents pour des liquides.

Pour utiliser une potion, mettez la dans l'inventaire du personnage qui doit en faire usage. Par un simple double-clic sur le flacon, vous ferez boire le contenu au personnage en question. Boire le contenu d'une fiole vous coûtera 45 secondes de temps de récupération.

Potions de Couleur

Ce sont les potions de base ou normales. Ces potions sont fort utiles pour le début de la partie car elles couvrent des soins de base que vos lanceurs de sorts ne sont pas encore capables d'assumer. Certaines de ces potions ne sont pas très utiles, mais vous verrez vite que d'autres sont vitales pour survivre à certains donjons ou régions infestées de viles créatures.

Toutes les potions de couleur ont un niveau de trésor de 1. Ce sont des objets que vous trouvez très fréquemment dans les coffres ou sur des monstres. Vous pouvez aussi acheter les potions dans les divers commerces des villes. Pour avoir la liste des commerces vendant des potions référez-vous au fichier sur les [commerces](#).

Soin des Blessures



Guérit les points de vie.
Prix: 5gp

Potion moyennement utile, si vous avez des lanceurs de sort dans votre équipe les sorts de soin sont plus efficaces à la longue. Mais une potion ou deux dans votre inventaire ne font jamais de mal. Certains préfixes d'objets permettent de régénérer vos points de vie très vite. Dès ce moment là, ces potions deviennent inutiles.

Potion Magique



Restaure les points de sort.
Prix: 5gp

Très utile, car avant le sort d'intervention divine ou un gros dodo, la régénération des points de sort est un calvaire. Certains préfixes d'objets permettent de régénérer vos points de mana très vite. Dès ce moment là ces potions deviennent inutiles.

Soin des Faiblesses



Guérit la faiblesse.
Prix: 5gp

Pas très utile, si vous dormez beaucoup vous ne devriez pas tomber dans cet état. Aucun monstre n'a comme bonus d'attaque la faiblesse. Par contre si vous utilisez le sort de célérité, vous aurez besoin de pas mal de ces petites potions. Dès que vous avez accès un sort de purification vous n'aurez plus besoins de ces potions.

Soin des Maladies



Guérit les maladies.
Prix: 50gp

Vu le nombre incroyable de monstres qui ont comme bonus d'attaque la capacité de rendre l'un de vos personnages malades, une bonne demi-douzaine de ces potions devraient toujours être en votre possession. Dès que vous avez accès un sort de purification vous n'aurez plus besoins de ces potions.

Éveil



Supprime la condition de sommeil.
Prix: 50gp

Pas très utile, si vous dormez dans les villes vous ne devriez pas tomber sur des assaillants. Dès que vous avez accès un sort de purification vous n'aurez plus besoins de ces potions.

Antipoison



Guérit les empoisonnements.
Prix: 50gp

Comme pour la maladie, cette petite potion va sauver la vie de votre équipe plusieurs fois, Ayez toujours quelques fioles sous la main. Dès que vous avez accès un sort de purification vous n'aurez plus besoins de ces potions.

Potion en Strates

Les potions en strates sont considérées comme les potions de niveau **Expert**. Elles proposent en général des alternatives à des sorts un peu plus puissants que ceux proposés dans la section des potions de couleur.

Toutes les potions en strates ont un niveau de trésor de 3. C'est des objets que vous trouvez assez fréquemment dans les coffres ou sur des monstres ayant un niveau suffisant. Vous pouvez aussi acheter ces potions dans les divers commences des villes mais pas tous (vérifiez le niveau de marchandise). Pour avoir la liste des commerces vendant ces potions référez-vous au fichier sur les **commerces**.

Célérité



Donne de la vitesse.
Prix: 150gp

Je n'aime pas vraiment ce sort car votre personnage sera affaibli à la fin des effets. Il vaut mieux augmenter la vitesse du personnage ou trouver une arme avec un bonus de récupération.

Bénédition



Donne une bénédiction.
Prix: 150gp

Comme le sort équivalent, cette potion est bue de préférence au début du combat pour en tirer au maximum parti! Les effets de cette potion sont en effet vite dissipés.

Apaisement



Guérit la peur.
Prix: 150gp

Dans les donjons avec plein de morts-vivants cette potion peut être utile. Mais si vous faite usage du sort d'Intimidation des Morts-Vivants vous ne devriez pas être trop affecté.

Levée des Malédictions



Lève les malédictions.
Prix: 150gp

Dans les donjons avec plein de morts-vivant cette potion peut être utile. Mais si vous faite usage du sort d'Intimidation des Morts-Vivants vous ne devriez pas être trop affecté.

Potions Blanches



Les potions blanches sont considérées comme les potions de niveau **Maître**. Elles proposent en général des alternatives à des sorts puissants. Toutes les potions blanches ont le même style de flacon.

Toutes les potions blanches ont un niveau de trésor de 5. Comme ces potions sont de niveau 5, vous ne pouvez pas les acheter! Seuls les cadavres des monstres et les coffres des donjons pourront pourvoir à votre soif de potions blanches.

Les potions blanches se regroupent en trois types différents: Les boosters provisoires d'attributs, les enchantements d'arme et les potions de guérison.

Force Accrue

Augmente la force temporairement de trois fois la puissance de la potion, pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Bonne potion pour faire de l'or en la vendant. Préférez nettement la version en potion noire.

Magie

Augmente la magie temporairement de trois fois la puissance de la potion, pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Bonne potion pour faire de l'or en la vendant. Préférez nettement la version en potion noire.

Endurance

Augmente l'endurance temporairement de trois fois la puissance de la potion, pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Bonne potion pour faire de l'or en la vendant. Préférez nettement la version en potion noire.

Précision

Augmente la précision temporairement de trois fois la puissance de la potion, pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Bonne potion pour faire de l'or en la vendant. Préférez nettement la version en potion noire.

Vitesse

Augmente la vitesse temporairement de trois fois la puissance de la potion, pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Bonne potion pour faire de l'or en la vendant. Préférez nettement la version en potion noire.

Chance

Augmente la chance temporairement de trois fois la puissance de la potion, pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Bonne potion pour faire de l'or en la vendant. Préférez nettement la version en potion noire.

Soin de la Paralyse

Guérit la paralysie.

Prix: 750gp

Bonne façon de guérir une paralysie. Si vous avez accès au sort de purification au niveau **Maître** vous ne devriez plus avoir besoin de ce sort.

Enflamment

Ajoute la propriété "enflammée" à une arme non magique pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Si vous n'avez pas le sort d'enchantement d'objet cette méthode est une solution. Mais vous ne pouvez pas appliquer cette potion sur une arme avec un autre bonus. Vous devez avoir une arme vierge.

Gel

Ajoute la propriété "de givre" à une arme non magique pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Si vous n'avez pas le sort d'enchantement d'objet cette méthode est une solution. Mais vous ne pouvez pas appliquer cette potion sur une arme avec un autre bonus. Vous devez avoir une arme vierge.

Vampirisme

Ajoute la propriété "de succion vampirique" à une arme non magique pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Si vous n'avez pas le sort d'enchantement d'objet cette méthode est une solution. Mais vous ne pouvez pas appliquer cette potion sur une arme avec un autre bonus. Vous devez avoir une arme vierge.

Potion d'Eclair

Ajoute la propriété "de la tempête" à une arme non magique pendant 30 minutes par point de force de la potion.

Prix: 750gp

Si vous n'avez pas le sort d'enchantement d'objet cette méthode est une solution. Mais vous ne pouvez pas appliquer cette potion sur une arme avec un autre bonus. Vous devez avoir une arme vierge.

Soin Divin

Guérit jusqu'à cinq fois la force de la potion en points de vie.

Prix: 750gp

La puissance est un élément étrange ici. Mais cette potion est la version plus puissante de la potion de Soins des Blessures.

Pouvoir Divin

Guérit jusqu'à cinq fois la force de la potion en points de sort.
 Prix: 750gp

La puissance est un élément étrange ici. Mais cette potion est la version plus puissante de la potion Magique.

Restauration Divine

Lève toutes les conditions adverses (sauf mort et éradiqué).
 Prix: 750gp

Bonne façon de guérir une condition. Si vous avez accès au sort de purification au niveau **Maître** vous ne devriez plus avoir besoin de ce sort.

Potions Noires



Les potions noires sont considérées comme les potions de niveau **Grand-Maître**. Ces potions sont très puissantes et ne remplacent pas des sorts, ce sont des éléments uniques. Toutes les potions noires ont le même style de flacon.

Toutes les potions noires ont un niveau de trésor de 5. Comme ces potions sont de niveau 5 vous ne pouvez pas les acheter! Seuls les cadavres des monstres et les coffres des donjons pourront pourvoir à votre soif de potions noires.

Les potions noires se regroupent en deux types différents: Les boosters définitifs d'attributs et les enchantements d'arme.

Puissance Pure

Ajoute 20 points permanents à la puissance.
 Prix: 2000gp

Attention, cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Mais ô combien puissant est cette potion. Arrangez-vous pour en faire boire une par tous les membres de votre équipe.

Magie Pure

Ajoute 20 points permanents à la magie.
 Prix: 2000gp

Attention, cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Mais ô combien puissant est cette potion. Arrangez-vous pour en faire boire une par tous les membres de votre équipe.

Endurance Pure

Ajoute 20 points permanents à l'endurance.
 Prix: 2000gp

Attention, cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Mais ô combien puissant est cette potion. Arrangez-vous pour en faire boire une par tous les membres de votre équipe.

Précision Pure

Ajoute 20 points permanents à la précision.
 Prix: 2000gp

Attention, cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Mais ô combien puissant est cette potion. Arrangez-vous pour en faire boire une par tous les membres de votre équipe.

Vitesse Pure

Ajoute 20 points permanents à la vitesse.

Prix: 2000gp

Attention, cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Mais ô combien puissant est cette potion. Arrangez-vous pour en faire boire une par tous les membres de votre équipe.

Chance Pure

Ajoute 20 points permanents à la chance.

Prix: 2000gp

Attention, cette potion ne peut être utilisée qu'une seule fois par personnage. Mais ô combien puissant est cette potion. Arrangez-vous pour en faire boire une par tous les membres de votre équipe.

Potion de Mise à Mort

Ajoute définitivement l'effet "pourfendeur de dragons" à une arme non magique.

Prix: 2000gp

L'ironie de cette potion est que si vous l'appliquez sur une arme, le bonus donné à cette arme vaut aussi 2000gp. En plus ce bonus magique n'est pas aussi puissant que d'autres, et vous conclurez vite que vendre cette potion est la bonne solution.