

Alkimista tanfolyam

Mert főzőcskézni megéri Cyrodiilban is

- > [Alkimista szintek](#)
 - > [Hogyan csináljunk italokat vagy mérgeket?](#)
 - > [Mi az a mérég?](#)
 - > [Hogy fejlesszünk Alchemy skillt?](#)
 - > [Alkoholizmus ellen](#)
 - > [Pár recept, a teljesség igénye nélkül.](#)
-

Alkimista szintek

Ahogy a játék többi elemében, itt is 5 tudásszintet (perk) különböztetünk meg. Ez az öt szint határozza meg, hogy mit tudunk alkotni, illetve hogy mit nem ;) A szintek az Alchemy skillünk aktuális értékétől függ, a következő módon:

Novice (Alchemy skillünk 0-24 között) - Csak egy jellemzőjét látjuk az adott gaznak
Apprentice (25-49) - Már két tulajdonságát is felismerjük
Journeyman (50-74) - Hohóó, már látjuk a növény hatásaiból hármat
Expert (75-99) - Kis növényhatározó lexikonná váltunk, mindent tudunk róluk
Master (100) - Képesek vagyunk egy darab növényből is potionokat és mérgeket gyártani.

Hogyan csináljunk italokat vagy mérgeket.

Először is szükség van egy **Mortar and Pestle** nevű eszközre, amelyet jó magyarosan nevezzünk egyszerűen csak mozsárnak. Ez az alap, e nélkül nincs móka s kacagás. Az összes többi eszköz csak a készülő italunk/mérgünk jellemzőit módosítja. Lássuk ezeket a kiegészítő ketyeréket. Előljáróban annyit, hogy ezeknek az eszközöknek négy fajtája van: **Novice, Journeyman, Expert és Master**. A tudásszinthez igazodva tudjuk ezeket használni, vagyis egy Journeyman szintű alkímista karakter nem használhat Master Alembicet, csak Journeyman Alembicet vagy az alatta levő, jelen esetben Novice Alembicet (bocsánat a szóismétlésért;))

Mortar	and	Pestle:
ez az alap mozsár, alapesetben ebbe rakunk bele minimum 2 növényt (master szinten már	egy	is elég lehet)
Retort		
A pozitív hatásokat erősíthetjük vele, azok időtartalmát és erősségét		
Alembic		
A negatív hatásokat csökkenthetjük vele, azok időtartalmát és erősségét, vagyis ezt használva kisebb mértékben fog a szervezetünk kárt szenvedni, ha olyan lötytyöt főzünk, amelynek	mellékhatásai	is vannak.
Calcinator		

Felerősíti mindkét hatást, vagyis erősebb lesz a pozitív effekt, de sajnos erősebb lesz a mellékhatás is.

Mi az a mérég?

A válasz roppant egyszerű. Mérég az, amely úgy készül, hogy az összetevőknek csak a negatív hatásai érvényesülnek. Ezt a mérget később használhatjuk a fegyvereinken. A mérgek, a fegyverek első sikeres találta után azonnal hatnak, majd eltűnnek a fegyverről. Rakhatóak kardokra, baltákra, stb ugyanúgy, mint nyílvezzőre. De nyílnál is csak egyre, az első lövés fog hatni, a többi "sima" lesz. (sneak attackkal kombinálva... hát komoly meglepetést tud okozni;)]

Hogy fejlesszünk Alchemy skillt?

Pofon egyszerű. Fogj egy mozsárt, pakolj bele mindenfélét, aztán főzőcskézz. Szépen lassan nő majd a skilled, ahogy elkezdesz lötyöket gyártani. A lustább, de bátrabb kalandorok emellett akár meg is ehetik az összetevőket, nyersen. Ez esetben nem árt számolni némi melléhatással is, főleg alacsony szinten lehet lutri egy-egy növény, úgyhogy wcpapír/lapulevél mindig legyen nálunk, biztos ami biztos.

Növényeket szedni mindenki tud, nem kell hozzá biológus diploma. Minden ami a világban növénynek néz ki, az 90%-ban leszürelhető (maradék 10% a speedtree motor része, azaz csak dekoráció, és a "füvek" családjába tartozik, és mint olyan, a Grass Distance minimalizálásával eltüntethető - vagyis ezek nem szürelhetőek, na) A többinél megjelenik egy kéz (khajiitoknál mancs) ikon, és már próbálhatjuk is rongálni a környezetet. Ha sikeres volt a művelet, akkor a növény az inventoryba kerül, (succesfully harvested felirat kíséretében). Ha nem sikerült, akkor a növény ott marad, de már nem próbálkozhatunk újra. Aggodalomra semmi ok, ember nincs a világon aki az összes növényt le tudná szedni a játékban, szóval lesz még bőven mint tépkedni.

Emellett összetevőket találhatunk leölt ellenfeleink belszervei között, akik ilyennel már nem rendelkeznek, akkor azok csonjai között matassunk. Esetleg zsebekben. Vagy házak padlásain. Tele a világ velük, kár ezt tovább ragozni ;]

Alkoholizmus ellen

Mivel a játék tele van egy vagon - megközelítőleg 100 féle - alapanyaggal (plusz pár nagyon ritka gizgaz), ezért potionokat készíteni nem túl bonyolult dolog, majdhogynem adja magát a lehetőség. Igen ám, de hiába cipelünk magunkkal egy gyógyszertárnyi mennyiséget, egy időben csak bizonyos számú italt ihatunk meg. A pontosság kedvéért: akár az egész raktárat megihatjuk, de egyszerre csak bizonyos számú hatás lehet a karakteren, ezért egy idő után pocskéklásba mehet át a piálás. Lássuk, hogy adott Alchemy szinten mennyi italt ihatunk meg egyszerre, hogy az összes hatás garantáltan hasson. A lötyök hatása annyiszor jelenik meg, ahány itókát megittunk, vagyis ugyanazon ital 5x elfogyasztva 5x adja be a kívánt hatást/mellékhatást.

(Például Novice skillel megiszunk 5 potiont kezdetnek, aztán felhajtunk még egyet. Ekkor az első potion hatása eltűnik, és a hatodikként beszoplálté fog aktív lenni. És így tovább. Master szinten részegeskedhetünk, 10 üvegig garantált a siker)

Novice (alchemy skillünk 0-24): **5** pia max

Apprentice (25-49): **5** pia max

Journeyman (50-74): **7** pia max

Expert (75-99): **7** pia max

Master (100): **10** pia max

Pár recept, a teljesség igénye nélkül.
Ha valaki tud egyébről is, gyűjtsön össze párat és egyszerre küldje be mailben. Előre is köszönjük!

NOVICE szinten

- **Restore Magicka:**
Flax Seeds, Steel Blue Entoloma
- **Restore Health:**
Cairn Bolete Cap, Lady's Smock Leaves
- **Damage Health:**
2x Wisp Stalk Cap, Stinkhorn Cap, Nightshade vagy Spiddal Stick

APPRENTICE szinten

- **Feather:**
Flax Seeds, Venison OR Flax Seeds, Sacred Lotus Seeds
- **Cure Disease:**
Mandrake Root, Elf Cup Cap
- **Cure Poison:**
Ginseng, Redwort Flower
- **Dispel:**
Bergamot Seeds, Ectoplasm
- **Restore Health:**
Lady's Smock Leaves, Aloe Vera Leaves
- **Night Eye:**
Carrot, Viper's Bugloss Leaves
- **Detect Life:**
Rat Meat, Bread Loaf
- **Water Breathing:**
Onion, White Seed Pot
- **Silence:**
Vampire Dust, Rice
- **Damage Speed:**
Green Stain Cup Cap, Peony Seeds
- **Damage Health + Damage Magicka:**
Harrada, Spiddal Stick

JOURNEYMAN szinten

- **Water Walking:**
Grapes, Tiger Lily Nectar, Stinkhorn Cap
- **Fortify Strength:**
Arrowroot, Elf Cup Cap
- **Chameleon:**
Radish, Bloodgrass
- **Invisibility:**
Tinder Polypore, Wormwood Leaves
- **Reflect Damage:**
Scamp Skin, Green Stain Cup
- **Fire Damage:**
Fire Salts, Steel Blue Entolima
- **Frost Damage:**
Milk Thistle, Vampire Dust
- **Paralyze:**
Clannfear Claws, Daedra Venin
- **Damage Health + Damage Magicka + Silence:**
Harrada, Spiddal Stick, Rice
- **Damage Health + Damage Magicka + Damage Speed:**
Harrada, Spiddal Stick, Peony Seeds, Pear
- **Damage Health + Damage Magicka + Fire Damage:**
Harrada, Spiddal Stick, Steel Blue Entoloma
- **Damage Health + Damage Magicka + Fire Damage + Silence:**
Harrada, Spiddal Stick, Blue Entoloma, Rice

EXPERT szinten

- **Fortify Speed (+ Damage Health):**
Pear, Wisp Stalk Cap
- **Reflect Spell:**
Glow Dust, Cinnabar Polypore Cap Yellow
- **Fire Damage + Shock Damage + Damage Health:**
Spiddal Stick, Imp Gall, Ectoplasm, Fly Aminata Cap
- **Fire Damage + Shock Damage + Damage Health:**
Imp Gall, Ectoplasm, Fire Salts, Ogre's Teeth
- **Paralyze + Frost Damage:**
Dryad's Saddle Polypore, Milk Thistle Seeds, Tannel Seeds
- **Paralyze + Frost Damage + Silence:**
Harrada, Milk Thistle Seeds, Vampire Dust
- **Paralyze + Frost Damage + Damage Magicka + Silence:**
Fennel Seeds, Harrada, Milk Thistle Seeds, Vampire Dust
- **Paralyze + Fire Damage + Damage Magicka + Damage Health:**
Steel Blue Entoloma, Imp Gall, Harrada, Fennel Seeds
- **Paralyze + Damage Health + Damage Magicka + Damage Intelligence:**
Fennel Seeds, Harrada, Wisp Stalk Cap