

# Livre du Laborantin



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



# Le Laborantin

Êtres au fort intellect, les laborantins consacrent leur existence à l'étude du corps humanoïde et aux interactions avec celui-ci. Armés de cette grande compréhension, il est facile pour eux de le rafistoler ou bien de distiller des remèdes pour le guérir et l'améliorer. Les plus surnois d'entre eux ont également décidé d'utiliser ce savoir pour créer des poisons et toxines pour incapaciter leurs adversaires.

## Compétences de Base

- Distillation
- Identification
- Connaissances du Marché

Points de vie de base : 4

## L'Alchimiste

Voyant le potentiel incomparable de l'alchimie, cet artisan a préféré laisser l'apprentissage de la médecine traditionnelle de côté. Concentrant ses efforts sur la distillation de produits de plus en plus puissants, l'alchimiste peut désormais surpasser bien des utilisateurs de magie avec l'usage d'une simple fiole de liquide.

## Bonus

- Résistance aux Poisons
- Concoctions de Base

## Ouverture

- Distillation II & Recettes de Concoctions II
- Poche d'Ingrédients VI
- Décomposition II
- Enseignant Alchimique

## Médecin de Combat

Infatigable aidant, personne n'arrive à la cheville du médecin de combat en ce qui concerne l'appui d'autrui. Alors que ses pairs utilisent de dispendieux produits ou épuisent plutôt leur esprit pour soigner les autres, ce physicien n'a besoin que de ses mains et de ses connaissances pour sauver une vie.

## Bonus

- Premiers Soins
- État de Santé
- Traitement des Blessures

## Ouverture

- Traitement des Blessures II
- Procédure d'Urgence II
- Premier Soins II & État de Santé II





## Application de Poison I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet au laborantin d'appliquer un poison de base sur une arme ou une munition de jet. La prochaine attaque faite infligera les effets du poison plutôt que de causer des dégâts. Le processus d'application prend 1 minute à réaliser. On ne peut pas avoir plus d'un poison sur une même arme ou munition. Au deuxième niveau, le Laborantin peut également appliquer les poisons de maître.

## Concoctions de Base

**Coût :** (2)\*

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet d'apprendre 4 recettes de concoctions de base supplémentaires chaque fois que la compétence est obtenue.

## Concoctions de Maître

**Coût :** (2 Alchimiste)\*

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet d'apprendre 3 recettes de concoctions de maître supplémentaires chaque fois que la compétence est obtenue.

## Décomposition I, II

**Coût :** (1) (1 Alchimiste)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet de décomposer une concoction de base. Ceci permet de récupérer une quantité de points d'ingrédients égal au cout de la concoction moins 1. Ce processus prend 1 minute et doit être fait à une distillerie. Au deuxième niveau, l'Alchimiste peut également décomposer des concoctions de maître et récupérer toutes les ressources incluses dans le cout.

## Distillation I, II

**Coût :** (3) (3 Alchimiste)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet la création de concoctions de base. Le laborantin obtient également 5 points d'ingrédients ainsi que 2 recettes de concoction de base de son choix. Pour la liste des recettes, consultez le document « *Améliorations et Créations* ».

Pour fabriquer une concoction, il faut payer le cout indiqué dans la recette et travailler pendant 1 minute dans une distillerie. Ensuite, il faudra écrire toutes les informations (nom, durée, effets, niveau, cout) de la concoction sur un petit papier et le rouler à l'intérieur d'une fiole. Veuillez amener votre matériel si possible. Les concoctions expirent et perdent leurs effets après une journée.

Au deuxième niveau, l'Alchimiste peut créer des concoctions de maître. Il obtient à nouveau 5 points d'ingrédients supplémentaires ainsi que 3 recettes de concoctions de maître de son choix. Fabriquer une concoction de maître prend 5 minutes.

## Enseignant Alchimique

**Coût :** (5 Alchimiste)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet au laborantin de partager ses connaissances aux autres apprentis du métier. Le laborantin choisit, au début de la journée, 3 recettes qu'il connaît pour pouvoir l'apprendre à un autre laborantin qui respecte les conditions de création de cette concoction.

L'apprenti va pouvoir transcrire la recette de l'enseignant dans son propre livre, mais ne pourra pas l'utiliser avant d'avoir réussi un test. L'apprenti devra compléter la concoction, sans faire d'erreur, devant son enseignant. La fabrication va consommer les ingrédients et ressources essentiels à sa réalisation. Si une erreur est faite, l'apprenti échoue le test et perd les composants de la création. Le test peut être repris après 5 minutes. Si le test est réussi, l'enseignant peut signer le livre de l'apprenti et lui permettre d'utiliser la recette pour toujours.





## État de Santé I, II

**Coût :** (1) (1 Médecin de Combat)

**Profil :** Laborantin

**Description :** En touchant une cible consentante, le laborantin apprend la quantité exacte de points de vie restants de la cible. Après 1 minute d'examination, le laborantin apprend le nom exact des poisons et affections qui affectent la cible. Au deuxième niveau, il devient également possible de reconnaître les poisons de maître et les affections majeures.

## Identification

**Coût :** (1)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet d'identifier les concoctions ainsi que leurs effets (vous pouvez ouvrir la fiole et consulter la note expliquant l'effet sans boire la concoction).

## Poche d'Ingrédients I, II, III

**Coût :** (3) (3) (3 Alchimiste)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Le laborantin obtient 10 points d'ingrédients supplémentaires par niveau de compétence. Les ingrédients sont utilisés pour la fabrication de concoctions avec la compétence *Distillation*.

## Procédure d'Urgence I, II

**Coût :** (2) (2 Médecin de Combat)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet de traiter rapidement une cible consentante ou inconsciente. La cible est libérée d'un effet de contrôle physique, mais reçoit 1 dégât physique. Au deuxième niveau, la cible est libérée de deux effets de contrôle physique et ne reçoit plus de dégât.

## Traitement de Blessures I, II

**Coût :** (2) (3 Médecin de Combat)

**Profil :** Laborantin

**Description :** Permet de soigner tous les points de vie manquants d'une cible consentante qui n'est pas dans le coma. Le processus prend 1 minute ininterrompue et doit être fait hors-combat. Au deuxième niveau, le processus prend 10 secondes ininterrompues et peut être fait en combat.



## Connaissances du Marché

**Coût :** (1)

**Profil :** Artisan

**Description :** Permet à l'Artisan de connaître la réelle valeur en pièces d'or des objets et des ressources.

## Distraction I, II

**Coût :** (1) (2)

**Profil :** Artisan, Furtif

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

## Livraison I, II

**Coût :** (2) (3)

**Profil :** Artisan

**Description :** L'Artisan obtient 1 Ressource Versatile au début de la journée. Au deuxième niveau, il obtient également 1 Ressource Métal OU 2 Ressources Versatiles supplémentaires.



## Action Libre I, II

**Coût :** (2) (3)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

## Coma Simulé

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

## Combat Aveugle

**Coût :** (3)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

## Dévotion Divine

**Coût :** (4)

**Profil :** Général

**Description :** Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

## Endurance Magique

**Coût :** (5)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

## Endurance du Corps

**Coût :** (3)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

## Esquive I, II

**Coût :** (3) (3 Furtif)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.





## Héritage Linguistique

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

## Immunité à un Élément

**Coût :** (5)\*

**Profil :** Général

**Description :** Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

## Incantation en Armure

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

## Persuasion I, II

**Coût :** (1) (2 Philosophe)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

## Potentiel de l'Esprit I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

## Premiers Soins I, II

**Coût :** (2) (2 Médecin de Combat)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

## Résistance aux Poisons I, II

**Coût :** (3) (3 Laborantin)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

## Résistance aux Sorts

**Coût :** (3)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

## Ressources Illimitées I, II

**Coût :** (1) (1)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

## Sablier de l'Esprit

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



## Sixième Sens

**Coût :** (5)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

## Vaillance

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister à un effet de *Peur*.

## Vigilance

**Coût :** (2)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

## Voix Irrépressible I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister à un effet de *Silence*.

## Volonté de Fer I, II, III

**Coût :** (2) (3) (4)

**Profil :** Général

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.





Ce document contient la liste de toutes les choses non-secrètes que les Artisans peuvent fabriquer, ainsi que les bâtiments qui peuvent être construits dans un village contrôlé par une guilde.

## **Faire une Amélioration ou une Création**

Pour créer un objet ou améliorer un objet, il faut qu'un artisan du métier approprié travaille 5 minutes (ou 1 minute dans le cas des concoctions) dans une Forge-Atelier-Distillerie. Ensuite, s'il faut payer des ressources, l'artisan doit déposer toutes les Ressources nécessaires dans une des boîtes réservées à cet effet. Finalement, ajouter une petite note dans la boîte avec votre nom, les améliorations/créations faites, la personne recevant votre amélioration (si applicable), les ressources dépensées, et votre signature.

Les bâtiments fonctionnent différemment; il faut que le chef, l'adjoint ou le trésorier viennent porter les ressources nécessaires à la construction d'un bâtiment de leur choix à l'organisation au début du GN, à la fin du GN, ou pendant la pause du souper.

## **Concoctions**

Le joueur est responsable de concevoir ses concoctions. Veuillez consulter la section « *Concoctions* » du document « *Règlements* » pour plus d'information..

## **Augmentation de Potentiel des Armes**

À la base, toutes les armements en métal ont un potentiel de 1 point d'amélioration, et ceux en bois ont un potentiel de 0 points d'amélioration. Veuillez consulter la section « *Potentiel des Armements* » du document « *Règlements* » pour plus d'information..



### Tas d'Ingrédients

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : Gratuit

**Durée** : 1 heure

**Effet** : Le laborantin peut stocker autant de points d'ingrédient qu'il le désire dans une fiole. Permet ainsi de transférer ces ingrédients si un autre laborantin utilise la compétence *Décomposition* sur la concoction.

### Prévention Liquide

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 1 Ingrédient

**Durée** : 1 heure ou utilisation

**Effet** : Le buveur résiste au prochain effet d'un poison de base ou d'une affliction mineure.

### Courage Liquide

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 1 Ingrédient

**Durée** : 1 heure ou utilisation

**Effet** : Le buveur résiste au prochain effet de *Peur*.

### Chance Liquide

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 1 Ingrédients

**Durée** : 1 heure ou utilisation

**Effet** : Permet au buveur de tenter sa chance à nouveau lors d'un jeu de chance ou d'un effet en lien avec le hasard.

### Breuvage Soulageant

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 2 Ingrédients

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur est libéré d'un effet de contrôle mental.

### Breuvage de Repos

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 2 Ingrédients

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur récupère 4 points d'Esprit manquants.

### Potion d'Agilité

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédient

**Durée** : 1 heure

**Effet** : Le buveur pourra résister à un effet de contrôle physique.

### Potion de Fortification

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédient

**Durée** : 1 heure

**Effet** : Le buveur pourra résister à un effet de contrôle mental.

### Potion de Vitalité

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 1 heure

**Effet** : Le buveur obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

### Potion du Troisième Œil

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 1 heure

**Effet** : Le buveur peut voir les personnages invisibles, et ressentir la position des êtres dans l'*Écho* à moins de 5 mètres.

### Potion d'Alacrité

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 1 heure ou utilisation

**Effet** : Le buveur gagne 1 charge d'Esquive.

### Potion Antidote

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur est libéré de tous les effets de poisons de base qui l'affecte.



### **Potion Réminiscente**

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur se souvient de toutes les mémoires oubliées ainsi que la bonne version de ses mémoires modifiées.

### **Potion de Soins**

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur récupère tous ses points de vie manquants.

### **Élixir de Force**

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 4 Ingrédients

**Durée** : 1 heure ou utilisation

**Effet** : Permet au buveur de causer 1 dégât supplémentaire sur 3 coups de son choix.





### Sérum de Vérité

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 1 Ingrédient

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime subit un effet de *Vérité*.

### Décoction Coupe-Voix

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 2 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime subit un effet de *Silence*.

### Décoction Envoutante

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 2 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime subit un effet d'*Amitié* envers chaque personne qu'elle peut voir.

### Décoction Enivrante

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 2 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime subit un effet de *Déséquilibre*.

### Poison Anti-Magicien

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime ne peut que lancer des sorts de base.

### Poison Paralysant

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime subit un effet de *Brise-Membre* sur le membre touché. Si ingéré, l'effet affecte le bras dominant.

### Poison Somnifère

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime subit un effet de *Sommeil*.

### Poison à Bois

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime subit un effet d'*Aveuglement*.

### Poison Anti-Coagulant

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime subit l'effet *Insoignable*.

### Poison Mortel

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 3 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes ou 1 heure si ingéré

**Effet** : La victime subit 1 dégât magique par minute.

### Philtre Amer

**Artisan** : Laborantin

**Coût** : 5 Ingrédients

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime subit un effet d'*Enragement*.



### Acide Corrosif

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : Instantané

**Effet** : Permet de causer un effet de *Brise-Arme* ou *Brise-Bouclier* en lançant le contenu de la fiole sur une arme ou un bouclier à une distance maximale de 2 mètres.

### Huile de Dégradation

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : Permanent

**Effet** : Enlève toutes les propriétés magiques d'un objet ; il redevient alors au stade d'objet banal. Le processus d'application prend 1 minute. Certains artefacts sont trop puissants pour être dégradés.

### Philtre Dimensionnel

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : Le buveur passe dans l'*Écho* avec le droit de se déplacer, parler et de frapper avec une arme les autres gens dans l'*Écho*.

### Philtre de Neutralisation

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur est libéré de tous les effets de poisons qui l'affectent.

### Philtre de Régénération

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 2 Substances

**Durée** : Instantané

**Effet** : Le buveur récupère tous ses points d'Esprit manquants.

### Philtre de Transfuge Racial

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 3 Substances

**Durée** : Permanent

**Effet** : Le buveur se voit changer de race par celle prédéterminée par le laborantin. La transformation prend 15 minutes à se réaliser.

### Philtre du Héro

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 4 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : Le buveur obtient 2 points de vie de base supplémentaire.

### Philtre Anti-Corporelle

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 4 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : Au moment où le buveur ou son équipement se ferait toucher par une personne ou une arme, ceux-ci deviennent gazeux et évite le contact, sauf si l'arme cause des dégâts magiques ou spectraux. Le buveur ne peut plus faire d'attaque d'arme ni toucher les autres.

### Philtre d'Invisibilité

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 5 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : Le buveur devient invisible. Poser un acte offensif brise l'invisibilité, mais celle-ci peut être récupérée après 2 secondes sans acte offensif.

### Philtre Anti-Magie

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 5 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : Le buveur réduit les dégâts magiques, élémentaires et spectraux reçus à 1.

### Philtre du Cercle de Fer

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 5 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : Lorsque le buveur reste sur place pendant 2 secondes, il devient immunisé à tous les dégâts physiques tant qu'il garde au moins 1 pied au même endroit. Se déplacer brise l'immunité, mais celle-ci peut être récupérée.



## **Philtre de Phénix**

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 5 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : Instantané

**Effet** : Permet de ramener à la vie une cible achevée sans qu'elle ne perde de points d'âme. Il faut utiliser la potion avant que l'âme n'ait quittée le corps.





## **Toxine Mortelle**

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 3 Ingrédients et 2 Substances

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime subit 1 dégât magique par seconde jusqu'au coma.

## **Toxine d'Affaiblissement**

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 4 Ingrédients et 1 Substance

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime subit un effet de *Ralentissement*. De plus, tous ses dégâts d'armes ne peuvent dépasser 1.

## **Toxine de Vulnérabilité**

**Artisan** : Alchimiste

**Coût** : 4 Ingrédients et 3 Substances

**Durée** : 15 minutes

**Effet** : La victime ne peut profiter d'aucune résistance ou immunité.