



MANUEL
RESSOURCES ET METIERS
2024



Le Commerçant

Description :

- L'art d'être un bon commerçant est lié à votre réseau de contact à votre niveau d'influence et votre rôle Play en jeux. Plus votre niveau de commerce sera plus élevé plus il vous sera plus facile d'avoir accès à plus d'ingrédients ou de potions

Le déroulement du commerce :

- Les avoirs de votre commerce seront récupérables le vendredi soir à la tente du commerce située à côté du poste de garde
- La récupération se fera en même temps que l'inscription mais séparément
- Prenez note que **seulement le vendredi avant le début du jeu** sera alloué pour récupérer vos avoirs de commerce, si advenant vous deviez arriver que le samedi vous avez deux possibilités soit avertir l'organisation afin d'obtenir une exception pour récupérer auprès du commerce vos avoirs ou mandater une personne pour les récupérer pour vous le vendredi mais avertir au préalable l'organisation pour que vos avoirs lui soient remis

Règles du commerce :

- **Le niveau d'influence** de votre personnage déterminera combien d'ingrédients votre personnage va recevoir en fonction de votre niveau de commerce

Permis de commerce :

- Permis de commerce (prix selon votre niveau) Le permis devra être payé en jeux auprès du collecteur de taxe à chaque lune (une étampe et signature prouvera le renouvellement de celui-ci pour la lune)
- Le fait de se faire prendre sans permis à faire du commerce entraînera une amende et une interdiction de commercer pour la lune

Droit à un Étal (usage exclusif et personnel) Le commerçant qui choisira de louer un étal auprès du royaume sera responsable de celui-ci de sa protection et de tout ce qu'il y laissera (les étals situés à côté de l'auberge seront en jeux cette saison et disponibles à la location par des commerçants, celui-ci pourra installer ses choses et essayer de rendre le plus décoratif possible son étal

Les commerçants peuvent engager, divers corps de métiers pour recueillir les ingrédients rechercher ou bien pour créer des potions ou divers objets

- Un commerçant NPC sera disponible au port (tente du commerce) par période pré établis et annoncé sur le babillard du port
- Le commerçant NPC aura avec lui, une liste de produits à vendre établie au hasard pour chaque lune
- Si vous passer une commande, le commerçant NPC essaiera de trouver parmi les métiers un moyen de se procurer votre demande EXEMPLE : Vous désirez vous procurer de la limaille de fer et le commerçant en a pas, celui-ci tentera d'une trouver un extracteur pour obtenir votre commande et vous la revendre. Évidemment le prix pourrait être ajuster selon le mal qu'il se sera donnée
- Durant sa présence au port (tente de commerce) il sera possible à tous d'essayer d'aller vendre ou échanger le fruit de vos métiers (EXEMPLE : vos cueillette, chasse, pêche ou extraction, Le commerçant n'a aucune obligation de vous racheter vos produits, tout demandera de l'offre et de la demande
- Un babillard sera installé au port afin que tous puissent afficher vos offres de travail ou vos demandes de personnel

Qu'est-ce que le niveau d'influence

Le niveau d'influence est calculé en fonction de votre savoir, votre volonté, votre charisme, votre classe de personnage (pour certain) le niveau de votre personnage, si vous avez un bateau, un étal et si vous être devenu expert. Ainsi qu'un jet de dé pour chaque niveau de commerce vous avez

Le niveau d'Influence a pour but de différencier votre personnage commerçant d'un autre, le niveau d'influence est pour refléter votre capacité à obtenir certains produits

Comment calculer votre niveau d'influence

Celui-ci sera fait à la tente du commerce a votre premier commerce de ce système
(aucun niveau d'influence de l'ancien système ne sera utilisé)

VOLONTÉ

+

SAVOIR

+

CHARISME (disponible dans les qualités)

+

JET DE DÉ POUR NOVICE (VOUS POUVEZ LANCER 3 JET ET GARDER LE MEILLEUR)

+

JET DE DÉ POUR ACOLYTE (VOUS POUVEZ LANCER 3 JET ET GARDER LE MEILLEUR)

+

JET DE DÉ POUR ADEPTE (VOUS POUVEZ LANCER 3 JET ET GARDER LE MEILLEUR)

+

JET DE DÉ POUR MAITRE (VOUS POUVEZ LANCER 3 JET ET GARDER LE MEILLEUR)

+

5 POINT POUR VOS NAVIRE (1 A 10 NAVIRES)

+

5 POINT POUR VOS ETALS DE COMMERCE (1 A 5 ETALS)

+

15 POINTS SI VOUS ETES **EXPERTS COMMERCANT**

=

VOTRE NIVEAU INFLUENCE

SELON VOTRE NIVEAU D'INFLUENCE

VOUS SEREZ

NIVEAU

NOM

DE 10 A 20 POINTS

BOUTIQUIER

DE 21 A 40 POINTS

FOURNISSEUR

DE 41 A 55 POINTS

GROSSISTE

DE 56 A 100 POINT

MAGISTRA MERCANTILE

QUANTITÉ D'INGREDIENT POSSIBLE PAR NIVEAU

INFLUENCE	%	COMMUN	%	PEU COMMUN	%	RARE	%	ÉPIQUE
BOUTIQUIER	100	2	100	2	75	1	50	1
FOURNISSEUR	100	4	100	3	75	2	50	1
GROSSISTE	100	5	100	4	75	3	50	3
MAGISTRA MERCANTILE	100	6	100	5	75	5	50	4

QUANTITÉ DE POTIONS POSSIBLE PAR NIVEAU

INFLUENCE	%	NOVICE	%	ACOLYTE	%	ADEPTE	%	MAITRE
BOUTIQUIER	100	1	100	1	75	1	50	1
FOURNISSEUR	100	2	100	2	75	1	50	1
GROSSISTE	100	3	100	3	75	1	50	1
MAGISTRA MERCANTILE	100	4	100	3	75	2	50	1

***** LE % EST LE NOMNRE POSSIBLE QUE VOUS TOMBIER SUR UN JET DE DÉ VOUS
DONNANT RIEN CETTE LUNE-CI *****

COMMENT LE SYSTÈME FONCTIONNE

- 1- Trouver le nombre d'ingrédients et de potions que votre niveau d'influence peut vous octroyer
- 2- Lancer un D6 pour chaque nombre d'ingrédients ou de potions par niveau

- 1-4 vous donne dans CUEILLETTE OU HERBORISTE
- 2-5 vous donne dans CHASSE OU ALCHEMIE
- 3-6 vous donne dans EXTRACTION OU TOXICOLOGIE

- 3- Vous lancer un nombre de jet de D pour chaque niveau de commerce que vous avez et pour chaque nombre que votre niveau d'influence vous a donné

EXEMPLE : vous êtes commerçant niveau maître et votre niveau d'influence est de 62

Donc vous obtenez une possibilité de

- 6 ingrédients novice
- 5 ingrédients acolyte
- 5 ingrédients adepte
- 4 ingrédients maître
- 4 potions novice
- 3 potions acolyte
- 2 potions adepte
- 1 potion maîtresse

Donc pour un total 30 possibilités

- 4- Chaque fois déterminé de quelle catégorie vous recevez le produit, un autre jet de D vous dira quels ingrédients vous obtenez

- 5- Il vous est possible une fois qu'un ingrédient est déterminé et qu'il vous reste une quantité du même niveau à tirer de choisir de prendre ceux-ci identique à ceux déjà obtenu du même niveau
- 6- Ainsi de suite pour chaque autre ingrédient ou potions

NOM JOUEUR				NUMERO JOUEUR		GN	
CHASSE & PÊCHE							
COMMUN		PEU COMMUN		RARE		ÉPIQUE	
1	Abeille	1	Mouton	1	Aigle	1	Étoile de mer
2	Araignée	2	Caribou	2	Anguille	2	
3	Bœuf	3	Cerf	3		3	Narval
4	Canard	4	Clovisse	4	Libellule	4	
5	Chauvesouris	5	Cobra	5		5	Étoile de mer
6	Corbeau	6	Corbeau	6	Lion	6	
7	Crapaud	7	Crabe	7	Tigre		
8	Fourmis	8	Faucon	8	Paon		
9	Hibou	9	Lézard	9			
10	Lapin	10	Mygale	10	Tortue		
11	Limace	11	Scorpion	11	Poudre de fée		
12	Loup	12	Veuve noir	12	Alpaga		
13	Ours						
14	Papillon						
15	Poisson						
16	Rat						
17	Sanglier						
18	Sangsue						
19	Souris						
20	Ver de terre						

CUEILLETTE

CUEILLETTE							
COMMUN		PEU COMMUN		RARE		ÉPIQUE	
1	Blé	1	Bambou	1	Ail	1	Carambole
2	Bleuet	2	Betterave	2		2	
3	Capucine	3	Bois	3	Angélique	3	Eucalyptus
4	Carotte	4	Brocoli	4	Banane	4	
5	Cèleri	5	Citron	5		5	
6	Cerise	6	Coton	6	Citrouille	6	Nightshade
7	Choux	7	Laurier	7	Fleur de rocou	7	
8	Concombre	8	Lavande	8	Jasmin	8	Bloodgrass
9	Fraise	9	Mais	9		9	
10	Framboise	10	Mauve	10	Mandragore	10	
11	Gland	11	Oiseau du paradis	11	Safran	11	Dracaena Draco
12	Lilas	12	Orange	12	Shimouz	12	Arsenic
13	Menthe verte	13	Patate	13		13	
14	Oignon	14	Ortie	14	Tabac rouge	14	Orchis Macula
15	Persil	15	Sureau	15	Lichen sanguin	15	
16	Lin	16	Belladone	16	Centaurée	16	
17	Raisin	17	Houblon	17		17	Oranges
18	Rose	18	Poivre	18	Joubarbe	18	
19	Sauge	19	Chanvre	19	Pavot	19	Acajou
20	Tomate	20	Riz	20	Alkanet	20	Soldanelle

EXTRACTION

EXTRACTION							
COMMUN		PEU COMMUN		RARE		ÉPIQUE	
1	Braise	1	Arsenic	1	Améthyste	1	Diamant
2	Charbon	2	Cendre sulfurique	2	Boue magnétique	2	Eau runique
3	Citrine	3	Citrine	3		3	
4	Eau des marais	4	Cobalt	4	Eau de feu	4	
5	Eau douce	5	Eau Cristalline	5	Eau de glace	5	Grenat
6	Limaille de cuivre	6	Eau enchantée	6		6	
7	Limaille de fer	7	Eau Salée	7	Eau de roche	7	Lingot argent
8	Pyrite	8	Lingot de cuivre	8	Émeraude	8	
9	Sel	9	Lingot de fer	9	Limaille argent	9	Lingot mytrill
10	Sel brute	10	Œil de tigre	10		10	Onyx
				11	Limaille d'or	11	
				12	Limaille mytrill	12	Perle noire
				13	Obsidienne	13	
				14	Rubis	14	
				15		15	Perle Blanche
				16	Saphir	16	
				17	Topaz	17	Delphinyum
				18		18	
				19	Lingot d'or	19	
				20	Mercure	20	Roche Volcanique

POTION HERBORISTERIE							
NOVICE		ACOLYTE		ADEPTE		MAITRE	
1	Baume de Guérison	1	Baume gras de guérison	1	Flacon de la brute	1	Baume ancien de guérison
2	Peau épaisse	2	Cure de poison mineur	2	Bouteille essence majeur	2	
3	Bouteille essence mineur	3	Rage en bouteille	3		3	Gourde du guerrier fauve
4	Petite capsule de santé	4	Moyenne capsule de santé	4	Bouteille de prière majeur	4	
5	Jarre de culte mineur	5	Cure de paralysie	5	Bouteille de culte modéré	5	Cure de métamorphe
6	Flacon prière mineur	6	Bouteille essence modérée	6		6	
7	Restaurateur de muscle	7	Bouteille de prière modérée	7	Élixir de la fourmi	7	
8	Restaurateur de sang	8	Bouteille de culte modérée	8	Élixir de la limace	8	Huile anti toxine pure
9	Restaurateur de cerveau	9	Résistance mentale	9		9	
10	Restaurateur d'état	10	Potion d'endurance	10	Élixir de la sangsue	10	T-Grande capsule de santé
				11		11	
				12	Élixir du loup	12	Ragout du chasseur

POTION ALCHIMIE							
NOVICE		ACOLYTE		ADEPTE		MAITRE	
1	Bâton de fumée	1	Dédoublement accéléré	1	Forge Chimique	1	Flacon de sincérité
2	Cendre brulante	2	Souffle ardent	2		2	Ondulation extrême
3	Explosif en bouteille	3	Pierre philosophale	3	Métal chimique	3	
4	Bravoure en bouteille	4	Feu ardent	4	Souffle de confusion	4	Bombe en bouteille
5	Absorption élémentaire électrique	5	Lumière en prison	5		5	
6	Absorption élémentaire acide	6	Polymorphe nain des villes	6	Ondes sismique	6	
7	Absorption élémentaire froid	7	Polymorphe humain	7	Électricité instable	7	Confusion général
8	Absorption élémentaire poison	8	Polymorphe orc	8		8	Pierre liquide
9	Absorption élémentaire feu	9	Polymorphe nain des collines	9	Sel de rituel avancé	9	
10	Flacon acide	10	Polymorphe Elf des cités	10	Feu conflagration	10	Focus en bouteille
11	Poudre glacée	11	Polymorphe Elf sauvage	11		11	
12	Sel de rituel	12	Plume au vent	12	Nuage vapeur acidulé	12	Vortex anti magie
						13	
						14	Sel de rituel expert
						15	Sel encanté
						16	
						17	
						18	
						19	Sel de rituel extrême
						20	

POTION TOXICOLOGIE							
NOVICE		ACOLYTE		ADEPTE		MAITRE	
1	Clovisse au pied	1	Barbare paisible	1	Oxydateur	1	
2	Mauve la chienne	2	Coagulateur	2	Pétrificateur de légende	2	Toxine
3	Peur des lames	3	Jus de Shimouz	3		3	Zerultimus
4	Tabac spirituel	4	Esprit vagabond	4	Tisane blackmoor	4	
5	Divinité abandonner	5	Glace pour méninge	5		5	
6	Mage sans ressource	6	RELANCER LE DÉ	6	Mercurum	6	Deganisme Majeurtirum
7	Shaman solitaire	7	Gros gras	7		7	
8	RELANCER LE DÉ	8	Plume indigeste	8	Peur non contrôler	8	La buveuse de sang majeur
				9		9	
				10		10	Tabac spirituel des anciens
				11			
				12			

Achat & Vente de Produits

L'achat & la vente de produit : Peut être fait entre les différents métiers jouer par les joueurs ou NPC ou auprès du commerçant du port quand il est présent ou des NPC en jeu

Les différents métiers permettant de fournir les commerçants

- Chasse& Pêche (ressources)
- Cueilleur (ressources)
- Extraction (ressources)
- Herboriste (création)
- Alchimie (création)
- Toxicologie (création)
- Forgerons (création / réparation)
- Cordonnier (création / réparation)
- Tisserand (création)
- Joallier (création)
- Menuisier (création)

Les Joueurs pratiquant ces métiers peuvent soit être engagé par des marchands pour trouver ou fabriquer les produits recherchés en contrepartie ils peuvent se procurer leurs ingrédients auprès des marchands pour la confection ou la réparation de leurs produits.

Afin de rendre le jeu logique et juste, et rendre la compétence commerce utile il est nécessaire d'avoir commerce pour pouvoir vendre vos produits directement pour la majorité des métiers

Toute autre forme de commerce est illégale et considéré comme du marché noir et passible de sanction

Le troc est autorisé

Les Métiers (de collecte)

Les joueurs ayant les Métiers suivants :

- Chasse
- Pêche.
- Cueilleur.
- Extraction.

Doivent respecter les exigences du livre de règle afin dans obtenir les avantages.

- Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son départ vers son activité et établir le temps requis pour votre tâche selon votre niveau.
- À la fin du temps alloué, vous devez revenir pour arrêter votre temps et recevoir les produits escomptés selon votre niveau.
- Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans la zone dédiée représentant le secteur de compétence et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire son activité tout en ne se conformant pas aux règles pourrait à la discrétion de l'organisation, en plus de ne pas avoir son produit, se voir remettre une carte de Strike.
- Si vous devez pour une raison couper le temps de votre tâche il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard
- Vous ne pouvez faire qu'un seul choix de ressource à la fois (exception si vous avez la compétence Maître) et vous ne pouvez aller chercher 2 ingrédients de rareté différente en même temps.

Exemple : vous allez chercher un ingrédient peu commun, vous ne pouvez aller en même temps chercher un commun

* Pour savoir le temps requis pour votre activité voir les différentes tables dans la section des Traits de personnage *

Dans chaque zone se trouve un petit baril identifié d'une lettre entre A, B, C, D avec un sceau et de l'encre à l'intérieur et le joueur doit tamponner le papier qui lui a été remis avec les bonnes étampes. Les zones changent de place d'un événement à l'autre.

La raison pour lequel vous devez obligatoirement étamper votre papier est pour prouver que vous êtes bien aller dans la zone pour faire votre chasse, pêche, cueillette ou extraction

(Il est interdit de déplacer le baril, de prendre le sceau ou l'encrier, seule l'animation on le pouvoir de le changer de place quiconque le ferait se verrais sanctionné

Zone de collecte (Emplacement modifier à chaque GN)



Chasse	Pêche	Cueillette	Extraction
zone A	zone B	zone C	zone D

Les Métiers (de confection)

Les joueurs ayant les Métiers suivants :

- Alchimiste
- Cordonnier
- Forgeron
- Joaillier
- Herboriste
- Toxicologie
- Menuiserie
- Tisserand

Doivent respecter les exigences du livre de règle afin dans obtenir les avantages.

- Idéalement avoir un atelier ou une boutique.
- Avoir les outils & le matériel adéquat à leur métier.
- Doit se présenter à l'autel des Dieux pour enregistrer son travail ou sa fabrication afin d'établir le temp requis pour votre tâche selon votre niveau.
- À la fin du temps alloué, vous devez revenir pour arrêter votre temps et recevoir les produits escomptés selon votre niveau.
- Il est important de bien comprendre que vous devez aller faire le RP dans un endroit dédié représentant le secteur de compétence et que toute personne qui serait surprise à prétendre aller faire son activité tout en ne se conformant pas aux règles pourrait à la discrétion de l'organisation, en plus de ne pas avoir son produit, se voir remettre une carte de Strike.
- Si vous devez pour une raison couper le temps de votre tâche il vous est possible de le mettre en pause en le disant à l'autel des Dieux et de revenir le reprendre plus tard
- Sauf pour les objets magiques qui doivent être fait de façon consécutive le plus possible.

Les Métiers (Relier fréquemment à un NPC)

Les Métiers suivants :

- Maitre Alchimiste (Expert)
- Maitre Cordonnier (Expert)
- Maitre Forgeron (Expert)
- Maitre Joaillier (Expert)
- Maitre Herboriste (Expert)
- Maitre Toxicologue (Expert)
- Tavernier / Viticulteur / Rhumerie
- Prospecteur minier (Maitre Extracteur)
- Sculpteur / tailleur de pierre
- Guide / Explorateur
- Caravanier / Capitaine de bateau
- Maitre chasseur /Pêcheur (Expert)
- Médiateur / Homme de Loi
- Menuisier (Expert)
- Maitre Tisserand (Expert)

Les Routes commercial existante

Les routes commerciales existantes sont :

- Route du Nord (Continent Ouest).
- Route de l'Ouest (Continent Ouest).
- Route du Sud (Continent ouest).
- Route de Kyrell (Continent Ouest).
- Route de Sangsoleil (Désert Continent Est).
- Route de Zaryzad (Continent Est).

Les routes maritimes

- Voie maritime des Iles Pirates.
- Voie maritime des Iles Brumeuses.
- Voie maritime de Ryoko.

Les droits d'utilisation des routes commercial existante varie selon les utilisateurs à voir avec eux leur de vos transactions en jeu avec les différents commerçant impliqué.

Nouvelle route commerciale ou maritime :

Afin de créer des routes commerciales ou maritimes il faut maintenant faire les **Actes Géopolitique** adéquat en jeu. Et fournisse les ressources adéquates.

Il est de même pour acquérir un commerce ou un bateau tout doit être fait en jeu et satisfaire les prés requis à leur acquisition.

Embauche de main d'œuvre

L'embauche de main d'œuvre sert au développement et à la rentabilité :

- Sert à faire fonctionner un commerce et avoir des profits.
- Sert au travail des terres pour la rentabiliser.
- Sert à la protection d'un territoire ou d'un individu (milice, armée ou garde).
- Sert à la construction des Bâtiments et fortifications.
- Sert au transport.
- Peut servir à vos mouvements de la géopolitique

Le Commerce Économique

Les types de Potions

Les Potions ingérables :

Regroupe tout type de potion qui doit être ingéré pour être efficace.

- Contienne divers ingrédients selon la recette.
*** Seul Estomac de fer peut contrer les effets de toutes potions ingérées sauf les potions de guérison***

Les Potions en Onguent/ crème :

Regroupe tout type de potion qui doit être appliqué pour agir.

- Contienne divers ingrédients selon la recette voulue.

Les Potions à Appliquer :

Regroupe tout type de potion qui doit être versé ou badigeonné sur un objet pour agir.

- Contienne divers ingrédients selon la recette voulue.

Les potions doivent être fabriqué par les artisans approprié, en respectant les étapes de création de ces dite potion.

Un rôle Play adéquat est de mise pour un plus beau spectacle et fortement encouragé. Cela implique également un bon RP entre les marchands et les acheteurs de produit suivant la fabrication des potions.

Le Commerce Économique

L'achats de produits

Les produits disponibles seulement à l'achat au près d'un marchand.

- Huile à lampe (En donjon seulement)
- Lampe (pour donjons seulement)
- Corde
- Pierre (construction)
- Bois (construction)
- Vin Elfique (auberge Jus Fruit rouge)
- Bière Naine (Auberge Jus orange ou pêche)
- Rhum Pirate (Auberge Thé Glacé)

Les produits de consommations

Produit généralement acheté à des fins de consommation humaine ou animal. Peut être vendu a des aubergistes à un des paysans ainsi qu'à certain marchand.

- Fruits & légumes.
- Herbes & épices.
- Avoine, blé, foin, houblon, orge & riz.
- Tabac.
- Animaux pour leur viande ou cuir.
- Poisson.
- Eau.
- Minéraux & métaux.

D'autres produits peuvent être demandé par des marchands selon les besoins.

Usage Domestique ou Commercial

Principalement des animaux d'élevage, pour du travail de la ferme ou aux transports, ou relié à l'agriculture.

- Animaux commun (Sanglier, Bœuf, Lapin, Canard, Hibou, Poisson).
- Animaux peu commun (Agneau, Cerf, Paon, Faucon, Crabe).
- Cueillette commun Fruit (Fraise, Bleuet, cerise, framboise, raisin,).
- Cueillette commun Légume (Carotte, Céleri, Choux, Oignon, Concombre, Tomate).
- Cueillette peu commun / rare fruit (orange, Citron/ Banane).
- Cueillette peu commun légume (Brocoli, Mais, Patate, Betterave).

Le Commerce Économique

Produits vendus sur le marché noir (strictement prohibé)

Ces produits sont strictement interdits à la vente à l'achat et à la possession et punissable par la loi.

- Gobelins ou Orcs
- Démon
- Humain
- Elfe de toute race
- Nain de Toute race
- Griffon
- Fée
- Esclave
- Mercurum
- Pierre d'âme
- Pierre d'âme noir
- Trèfle blanc
- Trèfle sombre

***D'autres produits peuvent faire l'objets de restriction ou d'interdiction selon la loi en vigueur dans les différentes régions.

Les Pierres Précieuses Importantes

Ses pierres précieuses pouvant être incrustées servent à donner des propriétés lors de la création d'objet ou de son amélioration. Ne peut être mise sur une arme des Dieux déjà existante, Ne peut combiner 2 pierres sur un même objet ou une même arme sauf sur les armes héritées

- Œil de tigre + 1 savoir
- Cobalt de la Peur
- Améthyste 5 PV supplémentaire
- Émeraude 10 PV supplémentaire
- Obsidienne + 1 volonté
- Rubis 1 Coup magique /1x jour
- Saphir + 1 Métabolisme
- Perle noire +1 force
- Pierre de lune contre lycanthropie (comme argent)

Ses Pierres Précieuses ne peuvent qu'être insérées que lors de la création d'un nouvel objet 1 seule pierre par objet

- Topaz 1 coup étourdissant / 1x jour
- Grenat 1 coup drain de vie / 1x jour
- Saphir Sombre 1 coup perce armure /1x jour
- Diamant 10 PM supplémentaire

BASE DE PRIX DES INGREDIENTS

Ingrédients **CHASSE & PÊCHE**

COMMUN		PEU COMMUN		RARE		ÉPIQUE		LÉGENDAIRE	
Animaux	2 PO	Animaux	5 PO	Animaux	10 PO	Animaux	200 PO	Animaux	350 PO
Insectes	1 PO	Insectes	3 PO	Insectes	8 PO	Insectes	100 PO	Insectes	250 PO
Oiseaux	2 PO	Oiseaux	5 PO	Oiseaux	10 PO	Oiseaux	200 PO	Oiseaux	500 PO
Animal marin	1 PO	Animal marin	3 PO	Animal marin	10 PO	Animal marin	20 PO	Animal marin	200 PO

Ingrédients **CUEILLETTE**

COMMUN		PEU COMMUN		RARE		ÉPIQUE		LÉGENDAIRE	
Fruits	8 PA	Fruits	2 PO	Fruits	8 PO	Fruits	20 PO	Fruits	40 PO
Légumes	8 PA	Légumes	2 PO	Légumes	8 PO	Légumes	20 PO	Légumes	40 PO
Plantes	8 PA	Plantes	2 PO	Plantes	8 PO	Plantes	20 PO	Plantes	40 PO
Fleurs	8 PA	Fleurs	2 PO	Fleurs	8 PO	Fleurs	20 PO	Fleurs	40 PO

Ingrédients **EXTRACTION**

COMMUN		PEU COMMUN		RARE		ÉPIQUE		LÉGENDAIRE	
Minerais	3 PO	Minerais	10 PO	Minerais	20 PO	Minerais	80 PO	Minerais	400 PO
Liquide	4 PO	Liquide	10 PO	Liquide	15 PO	Liquide	30 PO	Liquide	100 PO
Divers	3 PO	Divers	6 PO	Divers	10 PO	Divers	20 PO	Divers	100 PO
Pierre	6 PO	Pierre	15 PO	Pierre	25 PO	Pierre	50 PO	Pierre	500 PO

LISTE DES
PRODUITS
DISPONIBLE
PAR RÉGION

Les différents produits commerciaux par Royaumes

INGRÉDIENTS CHASSE ET PÊCHE				
Disponible PARTOUT				
COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	LÉGENDAIRE
Sanglier	Agneau	Libellule		
Bœuf	Cerf	Anguille		
Crapaud	Clovisse			
Rat	Veuve noir			
Lapin	Corbeau			
Loup	Tortue			
Ours	Crabe			
Souris				
Araignée				
Abeille				
Fourmis				
Papillon				
Ver de terre				
Sangsue				
Limace				
Poisson				
Chauve-souris				
Hibou				
Canard				
Disponible à KYRELL				
Renard	Caribou	Aigle		
	Lézard			
	Cobra			
	Mygale			
Disponible à RYOKO				
Renard	Caribou			
	Paon			
Disponible à ZARYZAD				
	Faucon	Aigle		

Disponible a SANGSOLEIL / DABOUL				
	Mygale	Tigre		Manticore
Disponible au TERRE BRISÉ				
	Lézard		Narval	Serpent de mer
	Cobra			
Disponible à la SOURCE				
Disponible au TERRE DU NORD				
	Caribou		Narval	
Disponible aux ILES BRUMEUSES				
	Lézard	Tigre		
	Mygale			
	Scorpion			
Disponible aux ILES PIRATES				
	Cobra		Narval	Serpent de mer
	Lézard		Étoile de mer	
Disponible aux ILES AUX FRUITS JAUNE				
Disponible au MARCHÉ NOIR				
				Basilic
Disponible en DONJON ou QUÊTES				
		Minotaure	Griffon	Plume d'ange

INGRÉDIENTS CUEILLETTE

Disponible **PARTOUT**

COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	LÉGENDAIRE
Gland	Brocoli	Citrouille		
Fraise	Patate	Ail		
Bleuet	Betterave	Tabac rouge		
Cerise	Mais	Fleur de roucou		
Framboise	Coton			
Raison	Riz			
Choux	Laurier			
Concombre	Bois			
Carotte				
Cèleri				
Tomate				
Oignon				
Sauge				
Blé				
Menthe vert				
Persil				
Poivre				
Rose				
Lilas				

Disponible à **KYRELL**

Houblon	Lavande			
Capucine	Mauve			

Disponible à **RYOKO**

Houblon	Bambou		Nightshade	
			Bloodgrass	

Disponible à **ZARYZAD**

Houblon	Oiseau du paradis		Orchis macula	Salicorne

Disponible a **SANGSOLEIL / DABOUL**

Houblon	Bambou	Safran		
	Mauve			
Disponible au TERRE BRISÉ				
Houblon		Safran		Inflorescence solaire
		Jasmin		
Disponible à la SOURCE				
	Sureau	Mandragore		Orchidée lunaire
		Angélique		Pitahaya
Disponible au TERRE DU NORD				
Belladone			Nightshade	
			Bloodgrass	
Disponible aux ILES BRUMEUSES				
Houblon			Eucalyptus	
			Dracaena Draco	
Disponible aux ILES PIRATES				
Houblon		Shimouz	Arsenic	
Disponible aux ILES AUX FRUITS JAUNE				
	Citron	Banane		Pitahaya
	Orange			
Disponible au MARCHÉ NOIR				
				Trèfle blanc
				Trèfle sombre
				Tabac ancien
Disponible en DONJON ou QUÊTES				

INGRÉDIENTS EXTRACTION

Disponible PARTOUT

COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	LÉGENDAIRE
Limaille de fer	Lingot de fer	Limaille d'argent	Lingot d'argent	Poudre de lune
Limaille de cuivre	Lingot de cuivre	Limaille d'or	Lingot d'or	
Charbon	Eau enchanté	Limaille de Mytrill	Lingot de Mytrill	
Eau des marais	Eau salée	Eau de glace		
Eau douce	Eau cristallines	Topaz		
Braise				
Sel				
Pyrite				

Disponible à KYRELL

	Cendre sulfurique	Saphir	Diamant	
	Cobalt			
	Œil du tigre			
	Citrine			

Disponible à RYOKO

	Œil du tigre		Onyx	
--	--------------	--	------	--

Disponible à ZARYZAD

Citrine		Émeraude		
---------	--	----------	--	--

Disponible a SANGSOLEIL / DABOUL

	Cendre sulfurique	Boue magnétique	Diamant	Mercure
		Rubis	Grenat	
		Saphir		

Disponible au TERRE BRISÉ

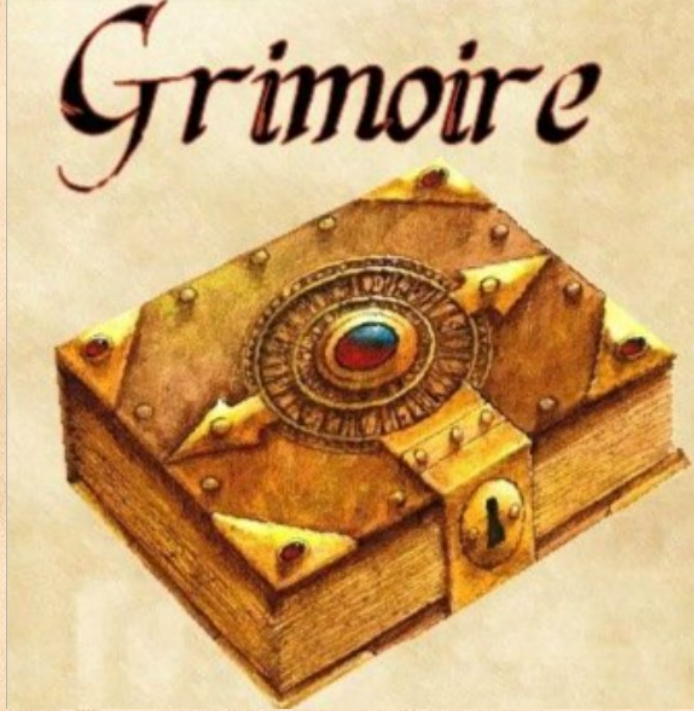
	Cendre sulfurique	Saphir	Perle noir	Saphir sombre
	Arsenic		Perle blanche	Limaille infernal

Disponible à la SOURCE

		Eau de roche		
		Améthyste		

Disponible au TERRE DU NORD				
Sel brute		Eau runique		Fossile
Disponible aux ILES BRUMEUSES				
	Cendre sulfurique	Eau de feu	Diamant	Mercure
		Rubis	Grenat	
		Saphir		
Disponible aux ILES PIRATES				
	Cendre sulfurique	Saphir		Saphir sombre
	Arsenic			
Disponible aux ILES AUX FRUITS JAUNE				
		Obsidienne		
Disponible au MARCHÉ NOIR				
			Pierre d'âme	
Disponible en DONJON ou QUÊTES				
			Eau astral	Pierre noir d'âme
			Eau de lune	Pierre de lune
			Pierre d'âme	

Grimoire



**GRIMOIRE
D'HERBORISTERIE
RECETTES**

LIVRE DE RECETTES

HERBORISTE

NOVICE	NOVICE	NOVICE	NOVICE
<p>Baume léger de guérison</p> <p>Redonne 25% des points de vies perdu. Le baume doit être appliqué avant le bandage.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Crème cutanée</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 2 - Belladone 1 - Bleuet</p>	<p>Bouteille d'essence mineur</p> <p>Redonne 25% des points d'art.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Lavande 2 - Cerise 4 - Raisin</p>	<p>Peau épaisse</p> <p>Évite le drain de vie</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE : Poudre cutanée</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 2 - Bœuf 1 - Tortue</p>	<p>Restaurateur de cerveau</p> <p>Restauration du savoir.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 2 - Capucine 2 - Choux</p>
NOVICE	NOVICE	NOVICE	NOVICE
<p>Restaurateur de muscle</p> <p>Restauration de la force.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 1 - Caribou 1 - Sanglier</p>	<p>Flacon de prière mineur</p> <p>Redonne 25% des points divin.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Oiseau du paradis 1 - Belladone 1 - Gland</p>	<p>Jar de culte mineur</p> <p>Redonne 25% des points divin.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Bettrave 2 - Sauge 1 - Sel</p>	<p>Petite capsule de santé</p> <p>Redonne 25% des points de vies perdu.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 2 - Belladone 2 - Sauge</p>

NOVICE	NOVICE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Restaurateur de sang</p> <p>Restauratin du métabolisme.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 3 - Crapaud 2 - Corbeau</p>	<p>Restaurateur d'état</p> <p>Restauration de la volonté.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 2 - Choux 2 - Gland</p>	<p>Baume gras de guérison</p> <p>Redonne 50% des points de vies perdu. Le baume doit être appliqué avant le bandage.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Crème cutanée</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 4 - Belladone 5 - Bleuet</p>	<p>Bouteille d'essence modéré</p> <p>Redonne 50% des points d'art.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 3 - Lavande 4 - Cerise 1 - Sureau</p>
ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Moyenne capsule de santé</p> <p>Redonne 50% des points de vies perdu.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 4 - Belladone 2 - Sauge</p>	<p>Cure de paralysie</p> <p>Guérison de la paralysie.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau douce 1 - Papillon 1 - Maïs</p>	<p>Potion d'endurance</p> <p>Augumente de 10kg la capacité.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau douce 1 - capucine 1 - Souris</p>	<p>Boutielle de prière modéré</p> <p>Redonne 50% des points divin.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Oiseau du paradis 1 - Belladone 1 - Poisson</p>

ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Bouteille de culte modéré</p> <p>Redonne 50% des points divin.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 4 - Bettrave 4 - Sauge 1 - Abeille</p>	<p>Cure de poison</p> <p>???</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau douce 1 - Chauve souris 1 - Tortue</p>	<p>Rage en bouteille</p> <p>Donne 5 points de rage temporaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 3 - Ours 1 - Cobra 1 - Concombre</p>	<p>Potion de résistance mental</p> <p>Resiste a un sort mental de 1 à 4</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 8 - Concombre 2 - Renard 5 - Blé •</p>
ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Baume de guérison</p> <p>Redonne 75% des points de vies perdu. Le baume doit être appliqué avant le bandage.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Crème cutanée</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau cristalline 8 - Belladone 6 - Bleuet 5 – Abeille</p>	<p>Bouteille d'essence majeure</p> <p>Redonne 75% des points d'art.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 3 - Lavande 6 - Cerise 1 - Oeil de tigre 2 - Raisin</p>	<p>Grande capsule de santé</p> <p>Redonne 75% des points de vies perdu.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau cristalline 8 - Belladone 7 - Sauge 5 - Abeille</p>	<p>Élixir de la fourmis</p> <p>+1 de force.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau douce 10 - Fourmis 5 - Oignon 2 - Ail</p>

ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Élixir de la limace</p> <p>+1 de volonté</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des ruisseaux 10 - Limace 2 - Crapaud 1 - Orchis macula</p>	<p>Bouteille de prière majeur</p> <p>Redonne 75% des points divin.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 5 - Oiseau du paradis 1 - Angélique 3 - Poisson 3 - Gland 1- Jasmin</p>	<p>Bouteille de culte majeur</p> <p>Redonne 75% des points divin.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 6 - Bettrave 6 - Sauge 1 - Sel 6 - Abeille 1- Safran</p>	<p>Flacon de la brute</p> <p>Donne 10 points de rage temporaire.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - eau salée 1 - Cobra 1 - Caribou 1 - Sanglier</p>
ADEPTE	ADEPTE	MAITRE	MAITRE
<p>Elixire de la sangsue</p> <p>+1 de métabolisme.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau douce 10 - Sangsue 2 - Sanglier 2 - Citrouille</p>	<p>Élixir du loup</p> <p>+1 de savoir.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau douce 5 - Loup 10 - Sauge 5 - Maïs •</p>	<p>Baume ancien de guérison</p> <p>Redonne 100% des points de vies perdu. Le baume doit être appliqué avant le bandage. Ne ramène pas à la vie après un achèvement.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Crème cutanée</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristalline 4 - Belladone 5 - Bleuet 2 - Abeille 1 - Orchidée lunaire</p>	<p>Cure de métamorphe</p> <p>Guérison complète de la lychangropie.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Poudre de lune 1 - Eau runique 1 - Narval 1 - Inflorescence solaire 1 - Pitahaya 1 - Loup</p>

MAITRE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Élixir de connaissance</p> <p>10PV et +2 de savoir.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau douce 4 - Ours 1 - Limaille argent 1 - Améthyste 2 - Oeil de tigre</p>	<p>Potion d'endurance extrême</p> <p>Auguemente de 20kg la capacité.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de roche 10 - Fourmis 4 - Crapaud 1 - Orchis macula 2 - Manticore</p>	<p>Gourde du guerrier fauve</p> <p>Donne 15 points de rage temporaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau de feu 1 - Manticore 1 - Tabac rouge 2 - Cobra 1 - Tigre</p>	<p>Élixir de résurrection</p> <p>Ramène à la vie après un achèvement. Résurrection. Redonne 100% des points de vie</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 5 - Belladone 5 - Bleuet 5 - Abeille 1 - Orchidée lunaire 1 - Phoenix 1 - Émeraude 1 - Saphir</p>
MAITRE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Huile anti-toxine pure</p> <p>Soins extrait tous les poisons. Doit petre appliqué avant le bandage.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Crème cutanée</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau runique 1 - Saphir 1 - Orange 1 - Banane 1 - Bleuet 1 - Safran</p>	<p>T-Grande capsule de santé</p> <p>Redonne 100% des points de vies perdu.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 1 - Belladone 1 - Perle blanche 1 - Abeille</p>	<p>Ragoût de chasseur</p> <p>???</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristaline 1 - Choux 2 - Caribou 8 - Patate 2 - Sanglier 2 - Sel 1 - Narval 2 - Brocoli 1 - Laurier 1 - Persil 1 - Poivre</p>	<p>Potion de résistance mental avancé</p> <p>Résiste a un sort mental de niv 5 à 9</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE : Liquide ingestion</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau runique 1 - Obsidienne 1 - Lion 1 - Carambole 1 - Faucon</p>



GRIMOIRE DE
TOXICOLOGIE
RECETTES

LIVRE DE RECETTES

TOXICOLOGIE

NOVICE	NOVICE	NOVICE	NOVICE
<p>Clovisse aux pieds</p> <p>La clovisse aux pieds est une maladie particulière qui fait pousser des petits coquillages sur vos pieds. Seule une guérison peut venir a bout de cette maladie.</p> <p>Maladie. Empêche d'utiliser la fuite ou arrestation.</p> <p>DURÉE : Permanent DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 3 - Araignée 2 - Clovisse</p>	<p>Mauve la chienne</p> <p>La mauve la chienne est une maladie qui attaque tout le système digestif qui cause une grande envie de se vider le tube aux 3 minutes.</p> <p>Maladie.</p> <p>DURÉE : 15 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau douce 2 - Mauve 1 - Crabe</p>	<p>Tabac spirituel</p> <p>Toute personnes entrant dans le rayon et qui peut sentir le tabac brûler entre en état de pourparler et doit ranger ses armes. Il peut seulement discuter. Aucun trait de personnage, sortilège ou potion ne peut être utilisé de façon offensive.</p> <p>DURÉE : 15 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Tabac rouge 1 - Lapin 1 - Cerise</p>	<p>Peur des larmes</p> <p>La victime touchée par ce poison est envahie par la peur</p> <p>Peur</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Limaille de fer 1 - Capucine 4 - Ver de terre</p>
NOVICE	NOVICE	NOVICE	ACOLYTE
<p>Divinité abandonner</p> <p>La victime de cette drogue perdra toute la foi envers son dieu.</p> <p>0 point de magie (divine).</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau salée 1 - Rat 1 - Oignon</p>	<p>Mage sans ressource</p> <p>La victime de cette drogue perdra toute son énergie de magie</p> <p>0 point de magie (arcanne).</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau salée 1 - Mauve 1 - Crapaud</p>	<p>Shaman solitaire</p> <p>La victime touché par ce poins perdra toute action avec les esprits de son culte</p> <p>0 point de magie (culte)</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau salée 2 - Fraise 1 - Scorpion</p>	<p>Esprit vagabond</p> <p>La victime touché par ce poison perd toute volonté d'action.</p> <p>-1 volonté</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau des marais 2 - Tabac rouge 3 - Crapaud</p>

ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Glace pour méninge</p> <p>La victime touché par ce poison perd temporairement sa connaissance des choses.</p> <p>-1 de savoir</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau des marais 3 - Mygale 2 - Hibou</p>	<p>Gros gras</p> <p>La victime touché par ce poison perd temporairement son endurance physique.</p> <p>-1 métabolisme.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 2 - Bœuf 10 - Patate</p>	<p>Plume indigeste</p> <p>La victime touché par ce poison éprouve temporairement de la difficulté a utiliser ses muscles.</p> <p>-1 de force.</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau des marais 5 - Corbeau 5 - Hibou</p>	<p>Barbare paisible</p> <p>La victime de cette drogue perdra toute sa rage</p> <p>0 point de rage.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau enchantée 1 - Choux 1 - Cobalt</p>
ACOLYTE	ACOLYTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Coagulateur</p> <p>La victime de ce poison perd l'utilisation du membre touché.</p> <p>Paralysie, sauf la tête et le torse.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Oeil de tigre 3 - Araignée 4 - Mygale</p>	<p>Jus de Shimouz</p> <p>Cette potion rends la vitalité à un Orc. L'utilisateur doit être un Orc</p> <p>Si non Orc, perd 1/2 des points de vie</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau enchantée 2 - Shimouz 5 – Framboise</p>	<p>La buveuse de sang modéré</p> <p>5 points de dégats. Drain de vie.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau des marais 1 - Sel 10 - Sangsue 4 - Chauve souris</p>	<p>Mercurum</p> <p>Infection du sang par le mercure.</p> <p>5 points de dégats. Poison.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Mercure 1 - Eau des marais 1 - Mygale 1 - Scorpion</p>

ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Oxydateur</p> <p>La pièce de métal touchée par ce poison subira une oxydation majeur détériorant grandement l'arme ou l'armure touchée.</p> <p>-2 aux dégâts / -2 contrecoup</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Limaille de fer 1 - Eau astrale 3 - Citrine 6 - Citron</p>	<p>Pétrificateur des légendes</p> <p>Transforme en statut de pierre.</p> <p>DURÉE : 10 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de feu 1 - Eau de roche 1 - Eau de glace 1 - Citrouille</p>	<p>Peur non-contrôler</p> <p>La victime de ce poison sera frappé par une terreur immonde.</p> <p>Peur</p> <p>DURÉE : 10 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Loup 1 - Veuve noire 2 - Arsenic 1 - Trèfle sombre</p>	<p>Tisane blackmoor</p> <p>L'utilisateur de cette potion oublie la dernière heure de sa vie.</p> <p>Perte de mémoire. Le sort de restauration redonne la mémoire.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de feu 1 - Salicorne 4 - Fraise 4 - Framboise 4 - Banane</p>
ADEPTE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Venin statique</p> <p>Pate qui cause une Brulures infligant 10 point de degat 2 min apres contact avec la peau</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE : application</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Libellule 1 - Obsidienne 1 - Nightshade 1 - Veuve noire</p>	<p>La buveuse de sang majeur</p> <p>10 points de dégats. Drain de vie.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Eau des marais 5 - Rat 8 - Sangsue 5 - Scorpion 5 - Cobra</p>	<p>Toxine</p> <p>10 points de dégats. Poison, sans possibilité de guérison du poison.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de feu 3 - Belladone 1 - Lingot argent 1 - Mandragore 1 - Cobra</p>	<p>Tabac spirituel des anciens</p> <p>Toute personnes entrant dans le rayon et qui peut sentir le tabac brûler entre en état de pourparler et doit ranger ses armes. Il peut seulement discuter. Aucun trait de personnage, sortilège ou potion ne peut être utilisé de façon offensive. S'il y a o</p> <p>DURÉE : 25 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Tabac ancien 1 - Tabac rouge 1 - Trèfle blanc 5 - Menthe verte</p>

MAITRE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Déganisme majeuretirum</p> <p>La victime de ce poison perd toute sa force de frappe. Pêut-importe l'arme que la victime utilisera, les dégats seront de 1PV. Même si l'arme est magique ou de très haute qualité.</p> <p>Fait 1 point de dégat, peut-importe l'arme utilisée.</p> <p>DURÉE : 30 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 3 - Cobra 1 - Hibou 2 - Trèfle sombre 1 - Shimouz 2 - Angélique 2 - Eau runique</p>	<p>La concoction de la mort</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Pierre noire d'âme 1 - Goule 1 - Gorgone 1 - Eau de glace 1 - Eau de feu</p>	<p>Zérultimus</p> <p>Tombe a zéro dans toutes les statistiques sauf 1 en métabolisme</p> <p>DURÉE : 30 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Crapaud 1 - Perle noire 1 - Étoile de mer 1 - Brocoli 1 - Serpent de mer</p>	<p>Les scarabées précieux</p> <p>Selon la légende, les scarabée précieux étaient autrefois des être vénérés. Depuis des lunes, ces scarabées son des pierres précieuses de grande valeur. Posséder ou vendre un scarabée est illégaleé Les toxicologues on trouvé le moyen de ramener les scar</p> <p>Artéfact, voir organisation.</p> <p>DURÉE : Voir organisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau astrale 1 - Diamant 1 - Saphir 1 - Topaz 1 - Émeraude 1 - Rubis 1 - Scarabée céleste</p>



GRIMOIRE D'ALCHIMIE

Les tristes de
ZRYZA

LIVRE DE RECETTES

ALCHIMIE

NOVICE	NOVICE	NOVICE	NOVICE
<p>Absorption élémentaire acide</p> <p>Permet à l'utilisateur d'absorber les 10 premiers dégâts d'acides lui étant causé. Essence élémentaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Riz 1 - Citrine 2 - Citron</p>	<p>Absorption élémentaire feu</p> <p>Permet à l'utilisateur d'absorber les 10 premiers dégâts de feu lui étant causé. Essence élémentaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Riz 1 - Citrine 1 - Braise</p>	<p>Absorption élémentaire froid</p> <p>Permet à l'utilisateur d'absorber les 10 premiers dégâts de frond lui étant causé. Essence élémentaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Riz 1 - Corbeau 1 - Caribou</p>	<p>Absorption élémentaire Poison</p> <p>Permet à l'utilisateur d'absorber les 10 premiers dégâts de poison lui étant causé. Essence élémentaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Riz 2 - Araignée 3 - Brocoli</p>
NOVICE	NOVICE	NOVICE	NOVICE
<p>Absorption élémentaire électrique</p> <p>Permet à l'utilisateur d'absorber les 10 premiers dégâts électrique lui étant causé. Essence élémentaire.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Riz 1 - Braise 1 - Pyrite</p>	<p>Bâton de fumée</p> <p>Une fois la braise bien raviver, le bâton crée une épaisse fumée d'un rayon de 5 pieds. Personne ne peut voir ce qui se passe dans la fumée.</p> <p>DURÉE : 15 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Braise 1 - Cendre sulfurique 1 - fourmis</p>	<p>Cendre brulante</p> <p>Le contact de cette poudre avec la peau cause une brûlure a ne pas prendre à la légère.</p> <p>5 points de dégâts de feu.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Braise 1 - Lézard 4 - Carotte</p>	<p>Explosif en bouteille</p> <p>Ce liquide hautement explosif est dangereux et instable.</p> <p>5 points de dégâts sur la cible. Lancer la bouteille.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 1 - Pyrite 1 - Cèlerie</p>

NOVICE	NOVICE	NOVICE	NOVICE
<p>Flacon d'acide</p> <p>Ce liquide ahutement acide est très corrosif et dangeureux.</p> <p>5 points de dégats d'acide sur la cible. Lancer la bouteille</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau douce 4 - Citron 1 - Sel brute</p>	<p>Poudre glacé</p> <p>La température tellement basse de cette poudre peut causer des engelures.</p> <p>5 points de dégats de froid au touché.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Mauve 1 - Canard 5 - Menthe verte</p>	<p>Sel de rituel</p> <p>Auguemente les effets d'un rituel. 5 points de rituel supplémentaires.</p> <p>DURÉE : 1 Rituel DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Sel 1 - Tomate 3 - Clovisse</p>	<p>Bravour en bouteille</p> <p>L'utilisateur de cette potion voix ses peurs disparaître</p> <p>???Donne courage adepte???</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Sel brute 1 - Cobra 1 - Eau douce</p>
ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Plume du vent</p> <p>Donne l'impression qu corps d'être aussi léger que l'air, vous donnant la capacité de tomber sans dégât de 30 pieds de haut maximum.</p> <p>DURÉE : 1 heure DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Corbeau 1 - Hibou 1 - Aigle</p>	<p>Dédoublement accéléré</p> <p>1 Exquive. À l'ingestion de cette mixture toutes les molécules de votre corps se déboule vous donnant une vitesse surhumaine.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau salée 1 - Cerf 1 - Hibou</p>	<p>Lumière en prison</p> <p>Création d'une lumière pouvant effacer toute noirceur. Doit ouvrir le contenant, la lumière disparaît à la fermeture. En donjon seulement.</p> <p>DURÉE : 20 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Limaille de cuivre 2 - bambou 1 - Pyrite</p>	<p>Polymorphe Nain des villes</p> <p>Transforme le joueur en nain des villes pour 1 jour. Le joueur doit porter une barbe et fournir les attributs requis pour imiter un nain des villes. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Nain des villes 1 - Eau Cristaline 12 - Houblon</p>

ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Souffle Ardent</p> <p>Permet de créer un souffle de feu. 10 points de dégâts sur un rayon de 15 pieds.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Cendre sulfurique 10 - Rose 2 - Limaille de fer</p>	<p>Pierre phosphale</p> <p>Transmute un minéral dans un autre minéral de même niveau. À faire au poste de garde.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Oeil de tigre 5 - Lilas 1 - Agneau</p>	<p>Polymorphe humain</p> <p>Transforme le joueur en humain pour 1 jour. Le joueur doit prendre une apparence humaine et fournir les attributs requis pour imiter un humain. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Humain 2 - Eau cristaline 1 - Mandragore</p>	<p>Polymorphe Orc</p> <p>Transforme le joueur en orc pour 1 jour. Le joueur doit prendre une apparence d'un orc et fournir les attributs requis pour imiter un orc. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Orc 2 - Eau des marais 1 - Mandragore</p>
ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>Polymorphe Nain des collines</p> <p>Transforme le joueur en nain des collines pour 1 jour. Le joueur doit avoir une barbe et fournir les attributs requis pour imiter un nain des collines. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Nain des collines 1 - Eau cristaline 1 - Mandragore</p>	<p>Polymorphe Elfe des Cités</p> <p>Transforme le joueur en elfe des cités pour 1 jour. Le joueur doit porter des oreilles et fournir les attributs requis pour imiter un elfe des cités. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Elfe des cités 1 - Eau cristaline 2 - Mandragore</p>	<p>Polymorphe Elfe sauvage</p> <p>Transforme le joueur en elfe sauvage pour 1 jour. Le joueur doit porter des oreilles et fournir les attributs requis pour imiter un elfe sauvage. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Elfe sauvage 1 - Eau cristaline 2 - Mandragore</p>	<p>Feu ardent</p> <p>Permet de créer un souffle de feu. 15 points de dégâts sur un rayon de 15 pieds.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 2 - Braise 1 - Cendre sulfurique 1 - Eau de feu</p>

ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Électricité instable</p> <p>Fait 10 point de dégats électrique.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Topaz 1 - Limaille de fer 1 - Limaille de cuivre 1 - Anguille</p>	<p>Feu conflagrateur</p> <p>15 points de dégats de feu. (tout papier ou carton est brulé)</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 3 - Braise 1 - Eau de feu 1 - Renard 1 - Rubis</p>	<p>Flacon d'air</p> <p>Ce facon contient suffisammnet d'air pour faire respirer une personne sous l'eau. En donjon seulement.</p> <p>DURÉE : 30 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 5 - Poisson 1 – Saphir sombre 2 - Tortue 4 - Bambou</p>	<p>Forge Chimique</p> <p>Utilisé au moment de forger une armes, le mélange rendra l'arme plus solide. Augmente les dégâts de l'arme de +1 permanent.</p> <p>DURÉE : Temps de création à la forge DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de glace 1 - Boue magnétique 1 - Eau de feu 5 - Limaille de fer</p>
ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Métal Chimique</p> <p>Utilisé au moment de forger d'une armure, le mélange rendra l'armure plus solide. Augmente les contrecoups +1 permanent.</p> <p>DURÉE : Temps de création à la forge DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de roche 1 - Boue magnétique 1 - Eau de feu 5 - Limaille de fer</p>	<p>Souffle de confusion</p> <p>Confusion 2 minutes sur 10 pieds.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Bloodgrass 2 - Ail 1 - Draceana draco 5 - Oignon</p>	<p>Marche fantomatique</p> <p>Celui qui boit cettemixture se sentiras comme un fantôme</p> <p>Le corps devient immatériel, permet de traverser les murs, les portes ou autre objet solide pour une durée de 15 minutes. Utilisation en donjon seulement.</p> <p>DURÉE : 15 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de glace 1 - Nightshade 1 - Fleur de rocou 1 - Cobalt</p>	<p>Sel de rituel avancé</p> <p>Auguemente les effets d'un rituel. 10 points de rituel supplémentaires.</p> <p>DURÉE : 1 Rituel DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 10 - Sel 1 - Eau salée 1 – Eau Runique 1 – Eau Douce 1 – Eau des marais 1 - Eau Enchantée</p>

ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE	ADEPTE
<p>Onde sismique</p> <p>Lorsque lancer au sol, crée un tremblement de terre qui fait tomber tous ceux dans un rayon de 5 pieds. Cause 5 points de dégâts.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>1 - Eau de feu 5 - Papillon 1 - Émeraude 5 - Bœuf</p>	<p>Polymorphe Cambion</p> <p>Transforme le joueur en cambion pour 1 jour. Le joueur doit se peindre en rouge et fournir les attributs requis pour imiter un cambion. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>1 - Cambion 1 - Eau enchantée 1 - Mandragore 1 - Eau de feu</p>	<p>Polymorphe Gobelin</p> <p>Transforme le joueur en goblin pour 1 jour. Le joueur doit se peindre en vert et fournir les attributs requis pour imiter un goblin. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>1 - Gobelin 5 - Eau des marais 1 - Mandragore 2 - Eau salée</p>	<p>Nuage de vapeur acidulé</p> <p>Ce mélange, au contact de l'air, s'évapore instantanément. Créant un nuage très acide brûlant la peau.</p> <p>10 points de dégât d'acide sur un rayon de 5 pieds.</p> <p>DURÉE : 20 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>2 - Eau de feu 4 - Braise 2 - Veuve noire 4 - Sureau</p>
MAITRE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Flacon de sincérité</p> <p>Oblige à dire la vérité.</p> <p>DURÉE : 3 heures DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>1 - Limaille argent 1 - Eau runique 1 - Basilic</p>	<p>Ondulation extrême</p> <p>2 esquives. Permet également d'ouvrir n'importe quel objet non magique en le déformant.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>2 - Cobra 1 - Oeil de tigre 2 - Boue magnétique 1 - Eau de feu 10 - Ver de terre</p>	<p>Poudre noire</p> <p>Sert uniquement à faire fonctionner les armes à feu. Connaissance ancienne des pirates, rare sont ceux qui possèdent la recette. Rendu inutilisable par l'eau ou le feu.</p> <p>DURÉE : Jusqu'à utilisation DOSE : 5 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>1 - Perle noire 5 - Cendre sulfurique 1 - Limaille de cuivre 10 - Sel 1 - Limaille de fer 1 - Cobra</p>	<p>Vortex Anti-magie</p> <p>A pour effet d'aspirer toute source de magie (arcanem shamanique ou divin) dans un rayon donné.</p> <p>DURÉE : 30 minutes DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS :</p> <p>1 - Eau astrale 1 - Eau de lune 1 - Eau runique 1 - Rubis 1 - Oeil de tigre</p>

MAITRE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Sel de rituel expert</p> <p>Augmente les effets d'un rituel. 15 points de rituel supplémentaires.</p> <p>DURÉE : 1 Rituel DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 15 - Sel 2 - Eau enchantée 2 - Eau salée 2 - Eau runique 2 - Eau douce 2 - Eau des marais</p>	<p>Pierre liquide</p> <p>Transforme une personne en pierre (immobilisation).</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de roche 1 - Eau de lune 1 - Onyx 1 - Oeil de tigre 1 - Lingot d'or</p>	<p>Polymorphe céleste</p> <p>Transforme le joueur en Céleste pour 1 jour. Le joueur doit prendre une apparence de céleste et fournir les attributs requis pour imiter un céleste. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Céleste 1 - Eau astrale 1 - Eau enchantée 1 - Plume d'ange 1 - Mandragore</p>	<p>Bombe en bouteille</p> <p>Ce liquide hautement explosif est dangereux et instable.</p> <p>15 points de dégâts dans un rayon de 15 pieds. Lancer la bouteille.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 1 - Pyrite 1 - Lingot de fer 1 - Braise 2 - Grenat 1 - Cobalt</p>
MAITRE	MAITRE	MAITRE	MAITRE
<p>Confusion générale</p> <p>Confusion dans un rayon de 15 pieds.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau des marais 1 - Eucalyptus 1 - Draceana draco 5 - Paon 1 - Tigre</p>	<p>Les vapeurs infernaux</p> <p>Ce liquide est extrêmement chaud au contact, causant des brûlures douloureuses et intenses</p> <p>10 points de dégâts au touché.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau de feu 1 - Cendre sulfurique 1 - Braise 1 - Grenat</p>	<p>Focus en bouteille</p> <p>Lorsqu'utilisé en rituel, ce liquide augmente les chances de réussite.</p> <p>Augmente les effets d'un rituel. 10 points de rituel supplémentaires.</p> <p>DURÉE : Instantanée DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Eau cristalline 2 - limaille de fer 1 - limaille d'or 1 - Oeil de tigre</p>	<p>Polymorphe personnalisé</p> <p>Transforme le joueur en goblin pour 1 jour. Le joueur doit pouvoir se faire passer pour l'autre personne et fournir les attributs requis. Ne peut être annulé. Ne fonctionne pas si "estomac de fer".</p> <p>DURÉE : 1 jour DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 1 - Carte de race 1 - Eau enchantée 1 - Mandragore 1 - Bloodgrass 1 - Phoenix</p>
MAITRE	MAITRE		
<p>Sel Enchantée</p> <p>Permet de capturer / tuer un Kami</p> <p>DURÉE : 1 rituel DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 4 - Sel de Rituel avancé 4 - Sel de Rituel expert 2 - Eau enchantée 2 - Eau runique 2 - Eau douce 2 - Eau des marais</p>	<p>Sel de Rituel Extrême</p> <p>Permet d'enfermer un extra planaire dans un cercle l'empêchant d'agir sur l'extérieur, limite ses pouvoirs à l'intérieur du cercle uniquement</p> <p>DURÉE : 1 rituel DOSE : 1 TYPE :</p> <p>INGRÉDIENTS : 4 - sel enchantée</p>		

AQUISITION
DES
RECETTES



RÉPARTITION DES RECETTES

Les compétences HERBORISTERIE, ALCHEMIE, TOXICOLOGIE viennent avec des recettes prédéterminées, les autres recettes doivent être apprises en jeu auprès d'un maître et certaines recettes ne pourront qu'être trouvées en donjon/quête

<u>HERBORISTERIE</u>	
NOVICE	ACOLYTE
Peut-être choisit : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Baume de Guérison ✓ Peau épaisse ✓ Bouteille essence mineur ✓ Petite capsule de santé ✓ Jarre de culte mineur ✓ Flacon prière mineur 	Peut-être choisit : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Baume gras de guérison ✓ Cure de poison mineur ✓ Ragoût en bouteille ✓ Moyenne capsule de santé ✓ Cure de paralysie
Apprises en jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Restaurateur de muscle ✓ Restaurateur de sang ✓ Restaurateur de cerveau ✓ Restaurateur d'état 	Apprises en jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bouteille essence modérée ✓ Bouteille de prière modérée ✓ Bouteille de culte modérée ✓ Résistance mentale
	Trouver en Donjon <ul style="list-style-type: none"> ✓ Potion d'endurance
ADEPTE	MAITRE
Peut être choisit : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Baume de guérison ✓ Grande capsule de santé ✓ Flacon de la brute ✓ Élixir de la fourmi ✓ Élixir de la limace ✓ Élixir de la sangsue ✓ Élixir du loup 	Peut être choisit : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Baume ancien de guérison ✓ Gourde du guerrier fauve ✓ Cure de métamorphose ✓ Potion de résistance mentale ✓ T-Grande capsule de santé
Apprises en jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bouteille essence majeur ✓ Bouteille de prière majeur ✓ Bouteille de culte modéré 	Apprises en jeu : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Huile anti toxine pure ✓ Ragoût du chasseur ✓ Élixir de connaissance
	Trouver en Donjon : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Élixir de résurrection ✓ Potion d'endurance extrême

TOXICOLOGIE

NOVICE	ACOLYTE
Peut-être choisit : <ul style="list-style-type: none">✓ Clovisse au pied✓ Mauve la chienne✓ Peur des lames✓ Shaman solitaire✓ Mage sans ressource✓ Divinité abandonner	Peut-être choisit : <ul style="list-style-type: none">✓ Barbare paisible✓ Coagulateur✓ Jus de Shimouz✓ Esprit vagabond✓ Gros gras
Appris en jeux : <ul style="list-style-type: none">✓ Tabac spirituel	Appris en jeux : <ul style="list-style-type: none">✓ Glace sans méninge✓ Plume indigeste
ADEPTE	MAITRE
Peut-être choisit : <ul style="list-style-type: none">✓ Oxydateur✓ Pétrificateur de légende✓ Peur non contrôler	Peut-être choisit : <ul style="list-style-type: none">✓ Toxine✓ Zerultimus✓ Deganisme majeutrium
Appris en jeux : <ul style="list-style-type: none">✓ Tisane blackmoor✓ Mercurum	Appris en jeux : <ul style="list-style-type: none">✓ La buveuse de sang majeur✓ Tabac spirituel des anciens
Trouver en Donjon : <ul style="list-style-type: none">✓ Venin statique	Trouver en Donjon : <ul style="list-style-type: none">✓ Concoction de la mort✓ Scarabée précieux

ALCHIMIE

NOVICE

Peut-être choisit :

- ✓ Bâton de fumée
- ✓ Cendre brulante
- ✓ Explosif en bouteille
- ✓ Bravoure en bouteille
- ✓ Poudre glacée
- ✓ Flacon acide

ACOLYTE

Peut-être choisit :

- ✓ Dédoublement accéléré
- ✓ Souffle ardent
- ✓ Pierre philosophale
- ✓ Feu ardent
- ✓ Plume de vent
- ✓ Lumière en prison

Appris en jeux :

- ✓ Absorption élémentaire électrique
- ✓ Absorption élémentaire acide
- ✓ Absorption élémentaire froid
- ✓ Absorption élémentaire poison
- ✓ Absorption élémentaire feu
- ✓ Sel de rituel

Appris en jeux :

- ✓ Polymorphe nain des villes
- ✓ Polymorphe humain
- ✓ Polymorphe orc
- ✓ Polymorphe nain des collines
- ✓ Polymorphe Elf des cités
- ✓ Polymorphe Elf sauvage

ADEPTE

Peut-être choisit :

- ✓ Forge chimique
- ✓ Métal chimique
- ✓ Souffle de confusion
- ✓ Ondes sismiques
- ✓ Nuage vapeur acidulé
- ✓ Feu conflagrateur

MAITRE

Peut-être choisit :

- ✓ Flacon de sincérité
- ✓ Ondulation extrême
- ✓ Bombe en bouteille
- ✓ Confusion générale
- ✓ Pierre liquide

Appris en jeux :

- ✓ Électricité instable
- ✓ Sel de rituel avancé
- ✓ Polymorphe cambion
- ✓ Polymorphe goblin

Appris en jeux :

- ✓ Vortex anti magie
- ✓ Sel de rituel expert

Trouver en Donjon :

- ✓ Flocon d'air
- ✓ Marche fantomatique

Trouver en Donjon :

- ✓ Pierre liquide
- ✓ Polymorphe céleste
- ✓ Les vapeurs infernaux