Baltéria V

Champions of Collysea

Recettes des métiers

Forgeron

Recettes courantes

Réparation d'armes de corps à corps médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 2 ressources Minerai courant (niv 1)
1 ressource Bois courant (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une arme de corps à corps brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armes à distance médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 1 ressource Minerai courant (niv 1)
2 ressources Bois courant (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une arme à distance brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armes de bouclier médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 2 ressources Minerai courant (niv 1)
1 ressource Bois courant (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer un bouclier brisé pour que celui-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures légères médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 3 ressources Chasse courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure légère brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures intermédiaires médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 1 ressource Minerai courant (niv 1)
1 ressources Bois courant (niv 1)
1 ressources Chasse courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure légère brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures lourdes médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 2 ressources Minerai courant (niv 1)
1 ressource Bois courant (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure lourde brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation de robes de mage médiocres (R0) et courantes (R1)

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
2 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une robe de mage brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Aiguisage rudimentaire

Amélioration de type arme de rang 1 - Prend 1 slot d'amélioration
Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 1 minute
Effet : Le prochain coup porté par une arme aiguisée frappera à +1.
Rappel : si votre frappe dépasse le maximum autorisé par votre arme, celle-ci se brise et vous perdez l'usage du/des membre(s) maniant(s) l'arme (voir la section Frappes et annonces, Chapitre 4 du livre des règles).

Renforts rudimentaires

Amélioration de type armure de rang 1 - Prend 1 slot d'amélioration
Ressources : 1 ressource Minerai courante (niv 1)
1 ressource Bois courante (niv 1)
1 ressource Pêche courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : L'armure équipée de renforts octroie une protection supplémentaire de 3 PA pour le prochain combat.

Recettes inhabituelles

Réparation d'armes de corps à corps inhabituelles (R2)

Ressources : 2 ressources Minerai inhabituel (Niv 2)
1 ressource Bois inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une arme de corps à corps brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armes à distance inhabituelles (R2)

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituel (Niv 2)
2 ressources Bois inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une arme à distance brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armes de bouclier inhabituelles (R2)

Ressources : 2 ressources Minerai inhabituel (Niv 2)
1 ressource Bois inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer un bouclier brisé pour que celui-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures légères inhabituelles (R2)

Ressources : 3 ressources Chasse inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure légère brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures intermédiaires inhabituelles (R2)

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituel (Niv 2)
1 ressources Bois inhabituel (Niv 2)
1 ressources Chasse inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure légère brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures lourdes inhabituelles (R2)

Ressources : 2 ressources Minerai inhabituel (Niv 2)
1 ressource Bois inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure lourde brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation de robes de mage inhabituelles (R2)

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une robe de mage brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Equilibrage d'armes de corps à corps

Amélioration de type arme de rang 2 - Prend 2 slots d'amélioration
Ressources : 1 ressource Minerai inhabituel (Niv 2)
2 ressources Gemme inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minute
Effet : Permet de porter un "coup puissant" (+2 dégâts) pour le prochain combat.
Rappel : si votre frappe dépasse le maximum autorisé par votre arme, celle-ci se brise et vous perdez l'usage du/des membre(s) maniant(s) l'arme (voir la section Frappes et annonces, Chapitre 4 du livre des règles).

Equilibrage d'armes à distance

Amélioration de type arme de rang 2 - Prend 2 slots d'amélioration
Ressources : 1 ressource Minerai inhabituel (Niv 2)
2 ressources Gemme inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de porter un "tir soutenu" (+2 dégâts) pour le prochain combat.
Rappel : si votre frappe dépasse le maximum autorisé par votre arme, celle-ci se brise et vous perdez l'usage du/des membre(s) maniant(s) l'arme (voir la section Frappes et annonces, Chapitre 4 du livre des règles).

Huilage de bouclier

Amélioration de type armure ou bouclier de rang 2 - Prend 2 slots d'amélioration
Ressources : 1 ressource Bois inhabituel (Niv 2)
2 ressources Pêche inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une parade (1 fois) pour le prochain combat.

Renforts simples

Amélioration de type armure de rang 2 - Prend 2 slots d'amélioration

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minutes

Effet : L'armure équipée de renforts octroie une protection supplémentaire de 5 PA pour le prochain combat.

Recettes rares

Création d'un poste de forge

Ressources : 15 rangs de ressources Minerai
15 rangs de ressources Bois
5 rangs de ressources Chasse
5 rangs de ressources Herbe
Temps de préparation : 15 minutes
Effet : Crée un poste de travail pour la réparation et l'amélioration de l'équipement.
NB : Pour ce craft, il est nécessaire de cumuler un nombre de rang de ressources. Une ressource courante (niv 1) compte pour 1, une ressource inhabituelle (niv 2) pour 2, une ressource rare (niv 3) pour 3 et une ressource extraordinaire (niv 4) pour 4.

Réparation d'armes de corps à corps rares (R3)

Ressources : 2 ressources Minerai rare (Niv 3)
1 ressource Bois rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une arme de corps à corps brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armes à distance rares (R3)

Ressources : 1 ressource Minerai rare (Niv 3)
2 ressources Bois rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une arme à distance brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armes de bouclier rares (R3)

Ressources : 2 ressources Minerai rare (Niv 3)
1 ressource Bois rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer un bouclier brisé pour que celui-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures légères rares (R3)

Ressources : 3 ressources Chasse rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure légère brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures intermédiaires rares (R3)

Ressources : 1 ressource Minerai rare (Niv 3)
1 ressources Bois rare (Niv 3)
1 ressources Chasse rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure légère brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation d'armures lourdes rares (R3)

Ressources : 2 ressources Minerai rare (Niv 3)
1 ressource Bois rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une armure lourde brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Réparation de robes de mage rares (R3)

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
2 ressources Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de réparer une robe de mage brisée pour que celle-ci soit de nouveau utilisable.

Solidification

Amélioration de type arme, armure ou bouclier de rang 3 - Prend 3 slots d'amélioration
Ressources : 1 ressource Bois rare (Niv 3)
2 ressources Minerai rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : octroie à l'équipement une résistance au prochain Brise Arme/Armure/Bouclier

Renforts avancés

Amélioration de type armure de rang 3 - Prend 3 slots d'amélioration
Ressources : 1 ressource Minerai inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : L'armure équipée de renforts octroie une protection supplémentaire de 8 PA pour le prochain combat.

Alchimiste

Recettes courantes

Potion de soin superficiel

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
2 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion de soin superficiel rend immédiatement 3 PV

Potion d'énergie [Combat] superficiel

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
2 ressources Minerai courant (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Combat] rend immédiatement 2 PEC

Potion d'énergie [Ruse] superficiel

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
2 ressources Chasse courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Ruse] rend immédiatement 2 PER

Potion d'énergie [Savoir] superficiel

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
2 ressources Pêche courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Savoir] rend immédiatement 2 PES

Potion d'énergie [Magie] superficiel

Ressources : 3 ressource Gemme courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Magie] rend immédiatement 2 PEM

Potion d'énergie [Esprit] superficiel

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
2 ressources Bois courant (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Esprit] rend immédiatement 2 PEE

Recharge d’objets courants

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
1 ressources Bois courant (niv 1)
1 ressource Pêche courante (niv 1)
1 objet courant à charge (non consommé)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de rendre une charge à un objet courant tel que les baguettes (ne fonctionne pas sur les plats du cuisinier).

Bombe élémentaire basique

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
1 ressources Bois courant (niv 1)
1 ressource Pêche courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Lors de la création, l’alchimiste doit choisir un type d’énergie élémentaire. Une bombe projetée sur une surface dure explose immédiatement, causant 1 dégât du type choisi à trois personnes proches (moins d’un mètre les unes des autres).

Recettes inhabituelles

Potion de soin inhabituelle

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion de soin superficiel rend immédiatement 6 PV

Potion d'énergie [Combat] inhabituelle

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Minerai inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Combat] rend immédiatement 4 PEC

Potion d'énergie [Ruse] inhabituelle

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Chasse inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Ruse] rend immédiatement 4 PER

Potion d'énergie [Savoir] inhabituelle

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Pêche inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Savoir] rend immédiatement 4 PES

Potion d'énergie [Magie] inhabituelle

Ressources : 3 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Magie] rend immédiatement 4 PEM

Potion d'énergie [Esprit] inhabituelle

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Bois inhabituel (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Esprit] rend immédiatement 4 PEE

Recharge d’objets inhabituels

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
1 ressources Bois inhabituel (Niv 2)
1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)
1 objet inhabituel à charge (non consommé)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de rendre une charge à un objet inhabituel tel que les baguettes (ne fonctionne pas sur les plats du cuisinier).

Bombe élémentaire inhabituelle

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
1 ressources Bois inhabituel (Niv 2)
1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes

Effet : Lors de la création, l’alchimiste doit choisir un type d’énergie élémentaire. Une bombe projetée sur une surface dure explose immédiatement, causant 3 dégâts du type choisi à trois personnes proches (moins d’un mètre les unes des autres).

Recettes rares

Création d'un poste d'alchimie

Ressources : 15 rangs de ressources Gemme
15 rangs de ressources Herbe
5 rangs de ressources Bois
5 rangs de ressources Herbe
Temps de préparation : 15 minutes
Effet : Créé un poste de travail pour la fabrication de potions.
NB : Pour ce craft, il est nécessaire de cumuler un nombre de rang de ressources. Une ressource courante (niv 1) compte pour 1, une ressource inhabituelle (niv 2) pour 2, une ressource rare (niv 3) pour 3 et une ressource extraordinaire (niv 4) pour 4.

Potion de soin rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
2 ressources Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion de soin rare rend immédiatement 10 PV

Potion d'énergie [Combat] rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
2 ressources Minerai rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Combat] rend immédiatement 6 PEC

Potion d'énergie [Ruse] rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
2 ressources Chasse rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Ruse] rend immédiatement 6 PER

Potion d'énergie [Savoir] rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
2 ressources Pêche rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Savoir] rend immédiatement 6 PES

Potion d'énergie [Magie] rare

Ressources : 3 ressource Gemme rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d'énergie [Magie] rend immédiatement 6 PEM

Potion d’énergie [Esprit] rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
2 ressources Bois rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Une fois bue, la potion d’énergie [Esprit] rend immédiatement 6 PEE

Recharge d’objets rares

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
1 ressources Bois rare (Niv 3)
1 ressource Pêche rare (Niv 3)
1 objet inhabituel à charge (non consommé)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Permet de rendre une charge à un objet rare tel que les baguettes (ne fonctionne pas sur les plats du cuisinier).

Bombe élémentaire rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
1 ressources Bois rare (Niv 3)
1 ressource Pêche rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes

Effet : Lors de la création, l’alchimiste doit choisir un type d’énergie élémentaire. Une bombe projetée sur une surface dure explose immédiatement, causant 6 dégâts du type choisi à trois personnes proches (moins d’un mètre les unes des autres).

Cuisinier

* Les plats que préparent les cuisiniers offrent leurs effets pendant un cycle. Un cycle est une période de 6h débutant à chaque repas (déjeuner - 6h, dîner - 12h, souper - 18h, brunch de nuit - minuit), un plat consommé durant la période de temps entre le déjeuner et le dîner perdra ses effets une fois le dîner arrivé

Les cuisiniers ont la possibilité de fabriquer une version “Buffet” pour leur plat. Un buffet est préparé en dépensant **4x** les ressources nécessaires à la recette de base, peut nourrir jusqu’à **5** personnes et doit être consommé en une fois.

Recettes courantes

Soupe revigorante

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 3 la jauge de PV max pendant le cycle en cours.
NB : Ne soigne pas les PV !

Entrecôte saignante - Plat énergétique [Combat]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Chasse courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 3 la jauge de PEC max (Combat) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PEC !

Gibier aux petits légumes - Plat énergétique [Ruse]

Amélioration de type consommable
Ressources : 2 ressources Chasse courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 3 la jauge de PER max (Ruse) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PER !

Dos de cabillaud - Plat énergétique [Savoir]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Pêche courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 3 la jauge de PES max (Savoir) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PES !

Truite fumée à l'aneth - Plat énergétique [Magie]

Amélioration de type consommable
Ressources : 2 ressources Pêche courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 3 la jauge de PEM max (Magie) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PEM !

Délice Terre-Mer - Plat énergétique [Esprit]

Amélioration de type consommable
Ressources : 1 ressource Herbe courante (niv 1)
1 ressource Chasse courante (niv 1)
1 ressource Pêche courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 3 la jauge de PEE max (Esprit) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PEE !

Jus d’aigrelette

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : La prochaine fois que le personnage tombe dans le coma pendant le cycle en cours, le remet immédiatement à 1 PV (effet de stabilisation).
NB : Le fait de tomber dans le coma ne doit pas être joué.

Recettes inhabituelles

Tisane élémentaire [Feu]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Bois inhabituelle (Niv 2)
[+ 1 théière d'eau chaude] (facultatif)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une résistance de 1 aux dégâts de type Feu pendant 1 cycle

Tisane élémentaire [Eau]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Pêche inhabituelle (Niv 2)
[+ 1 théière d'eau chaude] (facultatif)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une résistance de 1 aux dégâts de type Eau pendant 1 cycle

Tisane élémentaire [Air]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Chasse inhabituelle (Niv 2)
[+ 1 théière d'eau chaude] (facultatif)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une résistance de 1 aux dégâts de type Air pendant 1 cycle

Tisane élémentaire [Terre]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Minerai inhabituelle (Niv 2)
[+ 1 théière d'eau chaude] (facultatif)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une résistance de 1 aux dégâts de type Terre pendant 1 cycle

Tisane de la mangouste [Poison]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Herbe inhabituelle (Niv 2)
[+ 1 théière d'eau chaude] (facultatif)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une résistance de 1 aux dégâts de type Poison pendant 1 cycle

Tisane karmique [Karmique]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Gemme inhabituelle (Niv 2)
[+ 1 théière d'eau chaude] (facultatif)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Octroie une résistance de 1 aux dégâts de type Karmique pendant 1 cycle

Recettes rares

Création d'un poste de cuisine

Ressources : 15 rangs de ressources Pêche
15 rangs de ressources Chasse
5 rangs de ressources Bois
5 rangs de ressources Herbe
Temps de préparation : 15 minutes
Effet : Créé un poste de travail pour la fabrication de plats.
NB : Pour ce craft, il est nécessaire de cumuler un nombre de rang de ressources. Une ressource courante (niv 1) compte pour 1, une ressource inhabituelle (niv 2) pour 2, une ressource rare (niv 3) pour 3 et une ressource extraordinaire (niv 4) pour 4.

Soupe revigorante supérieure

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Herbe rares (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 6 la jauge de PV max pendant le cycle en cours.
NB : Ne soigne pas les PV !

Plat énergique supérieur [Combat]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Chasse rares (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 6 la jauge de PEC max (Combat) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PEC !

Plat énergique supérieur [Ruse]

Amélioration de type consommable
Ressources : 2 ressources Chasse rares (niv 3)
1 ressource Herbe rares (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 6 la jauge de PER max (Ruse) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PER !

Plat énergique supérieur [Savoir]

Amélioration de type consommable
Ressources : 3 ressources Pêche rares (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 6 la jauge de PES max (Savoir) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PES !

Plat énergique supérieur [Magie]

Amélioration de type consommable

Ressources : 2 ressources Pêche rares (niv 3)
1 ressource Herbe rares (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 6 la jauge de PEM max (Magie) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PEM !

Plat énergique supérieur [Esprit]

Amélioration de type consommable

Ressources : 1 ressource Herbe rares (niv 3)
1 ressource Chasse rares (niv 3)
1 ressource Pêche rares (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Augmente de 6 la jauge de PEE max (Esprit) pendant le cycle en cours.
NB : Ne rend pas de PEE !

Médecin

Recettes courantes

Stabilisation

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 1 minute
Effet : Remet une cible dans le coma à 1 PV. Elle peut désormais être soignée par n'importe quel moyen.

Premiers soins

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Rend à une cible 5 PV. Le soin doit se faire à l'écart du combat **et dans une zone stérile.**.

Détection des maladies courantes

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : En auscultant la cible, le médecin peut déceler les symptômes d'une maladie basique.

Guérison des maladies courantes

Ressources : en fonction de la maladie
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin prépare et administre un remède qui soigne une maladie spécifique de la cible.

Massage karmique [Combat]

Ressources : 2 ressources Minerai courant (niv 1)
1 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 6 PEC.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Ruse]

Ressources : 2 ressources Chasse courante (niv 1)
1 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 6 PER.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Savoir]

Ressources : 2 ressources Pêche courante (niv 1)
1 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 6 PES.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Magie]

Ressources : 2 ressources Gemme courante (niv 1)
1 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 6 PEM.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Esprit]

Ressources : 2 ressources Bois courant (niv 1)
1 ressources Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 6 PEE.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Recettes inhabituelles

Soins des blessures

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin soigne un total de 8 PV répartis entre 2 cibles maximum. Le soin doit se faire à l'écart du combat **et dans une zone stérile.**

Détection des maladies inhabituelles

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : En auscultant la cible, le médecin peut déceler les symptômes d'une maladie inhabituelle ou courante.

Guérison des maladies inhabituelles

Ressources : en fonction de la maladie
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin prépare et administre un remède qui soigne une maladie spécifique de la cible.

Restauration

Ressources : 1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Chasse inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin permet de récupérer 3 PV Max perdus. Le soin doit se faire à l'écart du combat **et dans une zone stérile.**
NB : La restauration ne permet pas de dépasser le maximum de la jauge de Points de Vie.

Soin des membres handicapés

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)
2 ressources Chasse inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin peut guérir un membre (pas la tête) qui a subi un handicap et le rendre opérationnel. Après l'opération, le patient est en convalescence pendant 30 min et ne peut utiliser le membre guéri. Le soin doit se faire à l'écart du combat **et dans une zone stérile.**

Recettes rares

Création d'un poste de pharmacie

Ressources : 6 rangs de ressources Minerai
6 rangs de ressources Gemme
6 rangs de ressources Chasse
6 rangs de ressources Pêche
6 rangs de ressources Bois
6 rangs de ressources Herbe
Temps de préparation : 15 minutes
Effet : Créé un poste de travail pour la fabrication de médicaments.
NB : Pour ce craft, il est nécessaire de cumuler un nombre de rang de ressources. Une ressource courante (niv 1) compte pour 1, une ressource inhabituelle (niv 2) pour 2, une ressource rare (niv 3) pour 3 et une ressource extraordinaire (niv 4) pour 4.

Création de zone stérile

Ressources : 5 rang de Désinfectants / lit
Temps de préparation : 15 minutes
Durée de la zone : 1 cycle, peut être prolongée d'un cycle en dépensant 1 rang de désinfectant / lit
Effet : Créé une zone stérile dans une pièce fermée ou dans une zone tranquille. La zone stérile permet aux médecins de pouvoir soigner leurs malades, faire des actes médicaux et des massages.
NB : Pour représenter la zone, une corde à rubans blancs sera fournie.
NB : Pour ce craft, il est nécessaire de cumuler un nombre de rang de Désinfectant. Un désinfectant courant compte pour 1, un désinfectant inhabituel pour 2, un désinfectant rare pour 3 et un désinfectant extraordinaire pour 4.

Soins des blessures graves

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Rend à une cible 10 PV. Le soin doit se faire à l'écart du combat **dans une zone stérile.**

Détection des maladies rares

Ressources : aucune ressource nécessaire
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : En auscultant la cible, le médecin peut déceler les symptômes d'une maladie basique.

Guérison des maladies rares

Ressources : en fonction de la maladie
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin prépare et administre un remède qui soigne une maladie spécifique de la cible.

Massage karmique [Combat]

Ressources : 2 ressources Minerai rare (niv 3)
1 ressources Herbe rare (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 12 PEC.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Ruse]

Ressources : 2 ressources Chasse rare (niv 3)
1 ressources Herbe rare (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 12 PER.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Savoir]

Ressources : 2 ressources Pêche rare (niv 3)
1 ressources Herbe rare (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 12 PES.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Magie]

Ressources : 2 ressources Gemme rare (niv 3)
1 ressources Herbe rare (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 12 PEM.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Massage karmique [Esprit]

Ressources : 2 ressources Bois rare (niv 3)
1 ressources Herbe rare (niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin pratique un massage revigorant l'énergie de la cible, lui rendant 12 PEE.
NB : Un massage d'un même type ne peut être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage et doit être fait **dans une zone stérile.**

Régénération des membres

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 3)
2 ressources Chasse inhabituelle (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes
Effet : Le médecin peut régénérer un membre (pas la tête) tranché, brisé ou broyé lors d'un affrontement et le rendre opérationnel. Après l'opération, le patient est en convalescence pendant 30 min et ne peut utiliser le membre régénéré. Le soin doit se faire à l'écart du combat **et dans une zone stérile.**

Médicaments courants

Aspirine courante

Ressources : 1 ressource Bois courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Doloris courante

Ressources : 1 ressource Chasse courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Zentis courant

Ressources : 1 ressource Pêche courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Métabole courant

Ressources : 1 ressource Minerai courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Spasmic courant

Ressources : 1 ressource Bois courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Entérite courante

Ressources : 1 ressource Minerai courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Piréthique courant

Ressources : 1 ressource Chasse courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Spicotrope courant

Ressources : 1 ressource Pêche courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Désinfectant courant

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)
1 ressource Herbe courante (niv 1)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Médicaments inhabituels

Aspirine inhabituelle

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Doloris inhabituelle

Ressources : 1 ressource Chasse inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Zentis inhabituel

Ressources : 1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Métabole inhabituel

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Spasmic inhabituel

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Entérite inhabituelle

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Piréthique inhabituel

Ressources : 1 ressource Chasse inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Spicotrope inhabituel

Ressources : 1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Désinfectant inhabituel

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Médicaments rares

Aspirine rare

Ressources : 1 ressource Bois rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Doloris rare

Ressources : 1 ressource Chasse rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Zentis rare

Ressources : 1 ressource Pêche rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Métabole rare

Ressources : 1 ressource Minerai rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Spasmic rare

Ressources : 1 ressource Bois rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Entérite rare

Ressources : 1 ressource Minerai rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Piréthique rare

Ressources : 1 ressource Chasse rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Spicotrope rare

Ressources : 1 ressource Pêche rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies

Désinfectant rare

Ressources : 1 ressource Gemme rare (Niv 3)
1 ressource Herbe rare (Niv 3)
Temps de préparation : 5 minutes dans un poste de pharmacie
Effet : Guérit certaines maladies