

Améliorations & Créations



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 24 Mai 2023



Améliorations & Créations

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

Faire une Amélioration ou une Création

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

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

Concoctions

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

Augmentation de Potentiel des Armes

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



Tas d'Ingrédients

Artisan : Laborantin

Coût : Gratuit

Durée : 1 heure

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

Prévention Liquide

Artisan : Laborantin

Coût : 1 Ingrédient

Durée : 1 heure ou utilisation

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

Courage Liquide

Artisan : Laborantin

Coût : 1 Ingrédient

Durée : 1 heure ou utilisation

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

Chance Liquide

Artisan : Laborantin

Coût : 1 Ingrédients

Durée : 1 heure ou utilisation

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

Breuvage Soulageant

Artisan : Laborantin

Coût : 2 Ingrédients

Durée : Instantané

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

Breuvage de Repos

Artisan : Laborantin

Coût : 2 Ingrédients

Durée : Instantané

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

Potion d'Agilité

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédient

Durée : 1 heure

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

Potion de Fortification

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédient

Durée : 1 heure

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

Potion de Vitalité

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédients

Durée : 1 heure

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

Potion du Troisième Œil

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédients

Durée : 1 heure

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

Potion d'Alacrité

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédients

Durée : 1 heure ou utilisation

Effet : Le buveur gagne 1 charge d'Esquive.

Potion Antidote

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédients

Durée : Instantané

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



Potions de base

Potion Réminiscente

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédients

Durée : Instantané

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

Potion de Soins

Artisan : Laborantin

Coût : 3 Ingrédients

Durée : Instantané

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

Élixir de Force

Artisan : Laborantin

Coût : 4 Ingrédients

Durée : 1 heure ou utilisation

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



Sérum de Vérité

Artisan : Laborantin
Coût : 1 Ingrédient
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime subit un effet de *Vérité*.

Décoction Coupe-Voix

Artisan : Laborantin
Coût : 2 Ingrédients
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime subit un effet de *Silence*.

Décoction Envoutante

Artisan : Laborantin
Coût : 2 Ingrédients
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime subit un effet d'*Amitié* envers chaque personne qu'elle peut voir.

Décoction Enivrante

Artisan : Laborantin
Coût : 2 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime subit un effet de *Déséquilibre*.

Poison Anti-Magicien

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime ne peut que lancer des sorts de base.

Poison Paralysant

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime subit un effet de *Brise-Membre* sur le membre touché. Si ingéré, l'effet affecte le bras dominant.

Poison Somnifère

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime subit un effet de *Sommeil*.

Poison à Bois

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime subit un effet d'*Aveuglement*.

Poison Anti-Coagulant

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime subit l'effet *Insoignable*.

Poison Mortel

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 15 minutes ou 1 heure si ingéré
Effet : La victime subit 1 dégât magique par minute.

Philtre Amer

Artisan : Laborantin
Coût : 5 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime subit un effet d'*Enragement*.

Acide Corrosif

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 1 Substance

Durée : Instantané

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

Huile de Dégradation

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 1 Substance

Durée : Permanent

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

Philtre Dimensionnel

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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

Philtre de Neutralisation

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 1 Substance

Durée : Instantané

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

Philtre de Régénération

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 2 Substances

Durée : Instantané

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

Philtre de Transfuge Racial

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 3 Substances

Durée : Permanent

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

Philtre du Héro

Artisan : Alchimiste

Coût : 4 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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

Philtre Anti-Corporelle

Artisan : Alchimiste

Coût : 4 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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

Philtre d'Invisibilité

Artisan : Alchimiste

Coût : 5 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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

Philtre Anti-Magie

Artisan : Alchimiste

Coût : 5 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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

Philtre du Cercle de Fer

Artisan : Alchimiste

Coût : 5 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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



Philtre de Phénix

Artisan : Alchimiste

Coût : 5 Ingrédients et 1 Substance

Durée : Instantané

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



Toxine Mortelle

Artisan : Alchimiste

Coût : 3 Ingrédients et 2 Substances

Durée : 15 minutes

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

Toxine d'Affaiblissement

Artisan : Alchimiste

Coût : 4 Ingrédients et 1 Substance

Durée : 15 minutes

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

Toxine de Vulnérabilité

Artisan : Alchimiste

Coût : 4 Ingrédients et 3 Substances

Durée : 15 minutes

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



Affûtage d'Armes

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal, 1 point d'amélioration

Durée : Permanent

Effet : Augmente la limite de dégât maximum de l'arme de 2. Une arme ne peut être affûtée qu'une fois.

Armement Solidifié

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal, 1 point d'amélioration

Durée : Permanent

Effet : Permet à l'armement de résister à un effet de *Brise-Arme* ou *Brise-Bouclier*. Une fois utilisée, la résistance peut être récupérée avec une réparation. Un armement ne peut être solidifié qu'une fois.

Accessoire Augmenté

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal

Durée : Permanent

Effet : Permet au porteur de payer 1 point d'Esprit pour réduire des dégâts reçu par 1. L'effet des accessoires augmentés ne peut être utilisé une fois par minute.

Augmentation du Potentiel

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal

Durée : Permanent

Effet : Confère 1 point d'amélioration supplémentaire à l'armement. Le potentiel d'un armement ne peut être augmenté qu'une fois (sauf avec de l'Adamantium).

Augmentation du Potentiel (Adamantium)

Artisan : Adamantiste

Coût : 4 Métal

Durée : Permanent

Effet : Confère 1 point d'amélioration supplémentaire à l'armement. Le potentiel d'un armement ne peut pas être augmenté plus d'une fois grâce à l'Adamantium.

Enchantement Runique

Artisan : Runiste

Coût : 6 Métal, 2 points d'amélioration (ou 1 pour armement en bois)

Durée : Permanent

Effet : Permet d'infuser une Rune Magique au choix du Runiste dans l'armement. Chaque rune peut être activée une fois par heure pour faire un effet magique au choix du porteur.



Rune du Feu

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts de feu.
- Lancer sans incantation le sort *Souffle Élémentaire (Feu)*.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Feu)* en touchant avec l'armement.

Rune de l'Eau

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts de glace.
- Lancer sans incantation le sort *Immobilisation* sur une cible à 2 mètres en la pointant avec l'armement.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Glace)* en touchant avec l'armement.

Rune de la Terre

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts d'acide.
- Lancer sans incantation le sort *Rouille* en pointant avec l'armement.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Acide)* en touchant avec l'armement.

Rune de l'Air

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts de foudre.
- Lancer sans incantation le sort *Chaîne d'Éclairs* en pointant avec l'armement.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Foudre)* en touchant avec l'armement.

Rune du Phénix

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts bénis.
- Lancer sans incantation le sort *Guérison* en touchant avec l'armement.
- Réparer une arme, un bouclier ou 3 points d'armure d'une armure.



Rune Maudite

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts maudits.
- Frapper une cible pour lui lancer sans incantation le sort *Enragement*.
- Lancer sans incantation le sort *Infection*.

Rune de l'Esprit

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts spectraux.
- Lancer sans incantation le sort *Dissipation de la Magie* (de base).
- Récupérer 3 points d'Esprit en levant l'arme au ciel.



Parchemin Secret

Artisan : Scribe

Coût : 1 Scribe, 1 Versatile

Durée : Permanent

Effet : Crée un Parchemin conférant des habiletés spéciales au porteur. Un personnage ne peut jamais bénéficier des effets de 2 Parchemins Secrets avec le même nom.

Assurance Vie

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Après 1 minute de coma, si personne n'est en train de déplacer votre corps ou de vous achever, votre âme vous offre la possibilité de réparer votre corps. Vous pouvez récupérer 1 point de vie et le Parchemin est consommé.

Mode d'Emploi

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Permet au porteur d'avoir un meilleur contrôle de son arme, ce qui lui permet de payer 1 point d'Esprit pour causer 1 dégât supplémentaire sur un coup. Cet effet peut être utilisé une fois par minute.

Condamnation à Mort

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Le porteur du parchemin peut faire un Achèvement contre la personne dont le nom est inscrit sur la lettre sans avoir à être dans le Cercle des Achèvements. Détruit après utilisation.

Sauve-Conduit

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Si vous n'avez pas été en situation de combat dans les 15 dernières minutes et que vous maintenez le document en vue, il est impossible de poser un geste hostile contre vous. Il vous est également possible de poser un geste hostile ou de rester trop près de quelqu'un qui vous demande de rester loin.

Parchemin de Conjuración

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Le Scribe crée un parchemin pouvant enfermer un sort. Une personne consentante incante doucement un de ses sorts sur le parchemin pour que celui-ci l'absorbe. Le porteur pourra ensuite déchirer le parchemin pour causer l'effet du sort instantanément une seule fois.

Parchemin Magique

Artisan : Scribe

Durée : Permanent

Effet : Avec l'aide d'un utilisateur connaissant un sort magique, le Scribe crée un Parchemin Magique avec toutes les informations nécessaires pour l'apprentissage de ce sort (vous devrez obtenir ce parchemin de la part de l'équipe d'animation à l'accueil). Ceux avec la compétence « *Lecture de Parchemin* » pourront obtenir les informations pour apprendre le sort.



Forge-Atelier-Distillerie

Artisan : Tous

Coût : Construire: 15 Versatiles

Réparer: 3 Versatiles

Piller: 30 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Permet au Forgeron de Réparer, Augmenter le Potentiel, Affuter, Solidifier et Enchanter.

Permet au Laborantin de fabriquer des Concoctions de base et de maître.

Permet au Copiste de créer des Documents Officiels et des Parchemins Secrets. Vous obtenez une boîte aux lettres.

Académie de Combat

Artisan : Tous

Coût : Construire: 10 Versatiles

Réparer: 2 Versatiles

Piller: 20 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Permet de tenir un tournoi amical de touche une fois par heure. Tous les participants gagneront l'effet de la compétence « *Vaillance* » pour 1 heure ou utilisation. Le vainqueur du tournoi pourra causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de son choix dans la prochaine heure.

Ambassade

Artisan : Tous

Coût : Construire: 10 Versatiles

Réparer: 2 Versatiles

Piller: 20 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Permet de tisser des liens avec une autre nation ou sous-nation. Des ambassadeurs pourront visiter et offrir des informations ou quêtes privilégiées. De plus, la guilde aura une influence politique augmentée auprès de cette nation. Ce bâtiment peut être construit multiple fois en sélectionnant des nations différentes.

Poste de Traite

Artisan : Tous

Coût : Construire: 10 Versatiles

Réparer: 2 Versatiles

Piller: 20 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Permet de connecter le village au réseau de marchands du continent d'Ondeval. Des marchands viendront visiter pour marchander avec les membres de la guilde.

Banque

Artisan : Tous

Coût : Construire: 10 Versatiles

Réparer: 2 Versatiles

Piller: 20 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : +25 Pièces d'Or sont ajoutées à votre banque de guilde au début du GN.

Sanctuaire

Artisan : Tous

Coût : Construire: 20 Versatiles

Réparer: 4 Versatiles

Piller: 40 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Avec une prière de 1 minute au Sanctuaire, un membre de la guilde pourra lancer le sort « *Portail* » une fois dans la journée. Il faudra faire une incantation d'au moins 6 syllabes et 3 mots, payer 3 points d'Esprits et tracer un cercle avec de l'eau bénite/maudite pour lancer le sort. La cible du Portail doit obligatoirement se rendre au Sanctuaire. Ce bonus est utilisable une fois par jour maximum.

École de Magie

Artisan : Tous

Coût : Construire: 15 Versatiles

Réparer: 3 Versatiles

Piller: 30 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Permet d'obtenir un Parchemin Magique pour 2 sorts au choix par jour. Méditer pendant 1 minute dans le calme et sans interruption à l'École de magie permet de régénérer 1 point d'Esprit par minute (peut être combiné à la compétence « *Sablier de l'Esprit* »).



Palissade

Artisan : Tous

Coût : Construire: 5 Versatiles

Réparer: 1 Versatiles

Piller: 10 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Permet aux membres de la guilde dans le village de ne prendre aucun dégât et aucun effet néfaste des attaques d'armes à distance provenant de l'extérieur du village.

Barrière Anti-Magie

Artisan : Tous

Coût : Construire: 15 Versatiles

Réparer: 3 Versatiles

Piller: 30 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : Les membres de la guilde reçoivent le sort « *Résistance Anti-Sort* » lorsqu'ils sont dans le village. Le sort est perdu aussitôt qu'ils quittent le village. Si la résistance est utilisée, elle revient après 1 heure.

Hospice

Artisan : Tous

Coût : Construire: 5 Versatiles

Réparer: 1 Versatiles

Piller: 10 pièces d'or

Durée : Permanent

Effet : En se reposant 5 minutes, un personnage est soigné de tous ses points de vie manquants et libéré de tout effet de contrôle physique.