Livre du Laborantin

Dernière mise à jour : 1 Mai 2025

Le Laborantin

Introduction

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

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base
- Distillation
- Identification
- Connaissances du Marché

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : L'Alchimiste

Bonus
- Résistance aux Poisons
- Concoctions de Base

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

Profil 2 : Médecin de Combat

Bonus
- Premiers Soins
- État de Santé
- Traitement des Blessures

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

Application de Poison I, II

Coût : (2) (2)
Profil : Laborantin
Description : Permet au laborantin d'appliquer un poison de base sur une arme ou une munition de jet. La prochaine attaque faite infligera les effets du poison plutôt que de causer des dégâts. Le processus d'appliaction prend 1 minute à réaliser. On ne peut pas avoir plus d'un poison sur une même arme ou munition. Au deuxième niveau, le Laborantin peut également appliquer les poisons de maître.

Concoctions de Base

Coût : (2)*
Profil : Laborantin
Description : Permet d'apprendre 4 recettes de concoctions de base supplémentaires chaque fois que la compétence est obtenue.

Concoctions de Maître

Coût : (2 Alchimiste)*
Profil : Laborantin
Description : Permet d'apprendre 3 recettes de concoctions de maître supplémentaires chaque fois que la compétence est obtenue.

Décomposition I, II

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

Distillation I, II

Coût : (3) (3 Alchimiste)
Profil : Laborantin
Description : Permet la création de concoctions de base. Le laborantin obtient également 5 points d'ingrédients ainsi que 2 recettes de concoction de base de son choix. Pour la liste des recettes, consultez le document *« Améliorations et Créations »*.

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

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

État de Santé I, II

Coût : (1) (1 Médecin de Combat)
Profil : Laborantin
Description : En touchant une cible consentante, le laborantin apprend la quantité exacte de points de vie restants de la cible. Après 1 minute d'examination, le laborantin apprend le nom exact des poisons et afflictions qui affectent la cible. Au deuxième niveau, il devient également possible de reconnaitre les poisons de maître et les afflictions majeures.

Identification

Coût : (1)
Profil : Laborantin
Description : Permet d'identifier les concoctions ainsi que leurs effets (vous pouvez ouvrir la fiole et consulter la note expliquant l'effet sans boire la concoction).

Poche d'Ingrédients I, II, III

Coût : (3) (3) (3 Alchimiste)
Profil : Laborantin
Description : Le laborantin obtient 10 points d'ingrédients supplémentaires par niveau de compétence. Les ingrédients sont utilisés pour la fabrication de concoctions avec la compétence *Distillation*.

Procédure d'Urgence I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)
Profil : Laborantin
Description : Permet de traiter rapidement une cible consentante ou inconsciente. La cible est libérée d'un effet de contrôle physique, mais recoit 1 dégât physique. Au deuxième niveau, la cible est libérée de deux effets de contrôle physique et ne recoit plus de dégât.

Traitement de Blessures I, II

Coût : (2) (3 Médecin de Combat)
Profil : Laborantin
Description : Permet de soigner tous les points de vie manquants d'une cible consentante qui n'est pas dans le coma. Le processus prend 1 minute ininterrompue et doit être fait hors-combat. Au deuxième niveau, le processus prend 10 secondes ininterrompues et peut être fait en combat.

Connaissances du Marché

Coût : (1)
Profil : Artisan
Description : Permet à l'Artisan de connaître la réelle valeur en pièces d'or des objets et des ressources.

Distraction I, II

Coût : (1) (2)
Profil : Artisan, Furtif
Utilisation : Une
Temps de recharge : 15 minutes hors-combat
Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Livraison I, II

Coût : (2) (3)
Profil : Artisan
Description : L'Artisan obtient 1 Ressource Versatile au début de l'événement. Au deuxième niveau, il obtient également 1 Ressource Métal OU 2 Ressources Versatiles supplémentaires.

Action Libre I, II

Coût : (2) (3)
Profil : Général
Utilisation : Une par niveau de compétence
Temps de recharge : 15 minutes hors-combat
Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation*, *Pétrification*, *Tomber au Sol*, *Projection*, *Étourdissement*, *Déséquilibre* et *Enchevêtrement*, *Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)
Profil : Général
Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tomber plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)
Profil : Général
Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)
Profil : Général
Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue ainsi que deux de ses préceptes. Le personnage doit agir en respectant les préceptes de sa divinité, sinon cette compétence peut être perdue.

Endurance Magique

Coût : (5)
Profil : Général
Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)
Profil : Général
Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)
Profil : Général
Utilisation : Une par niveau de compétence
Temps de recharge : 15 minutes hors-combat
Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.

Héritage Linguistique

Coût : (2)
Profil : Général
Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.
Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.
Irodralfar: Dralfars.
Dragonit: Drakes.
Ork: Orcs et Gobelins.
Impérial: Damnés et Élevés.
Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*
Profil : Général
Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)
Profil : Général
Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Investisseur

Coût : (5)
Profil : Général
Description : Permet de faire construire un village dans la nation que vous désirez. Vous êtes le propriétaire de ce village et pourrez y faire construire des bâtiments en échange de ressource et de cout de maintenance. Vous commencez avec 1 Bâtiment de votre choix. Pour la liste des bâtiments, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Pour le fonctionnement des villages, voir la section « *Villages* » du document « *Règlements* ».

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)
Profil : Général
Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)
Profil : Général
Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)
Profil : Général
Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)
Profil : Général
Utilisation : Une par niveau de compétence
Temps de recharge : 1 heure
Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)
Profil : Général
Utilisation : Une
Temps de recharge : 1 heure
Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort aux effets néfastes qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)
Profil : Général
Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de l'événement *(à l'inscription)*. Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)
Profil : Général
Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.

Sixième Sens

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

Vaillance

Coût : (2)
Profil : Général
Utilisation : Une
Temps de recharge : 15 minutes hors-combat
Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)
Profil : Général
Utilisation : Une
Temps de recharge : 1 heure
Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)
Profil : Général
Utilisation : Une par niveau de compétence
Temps de recharge : 15 minutes hors-combat
Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)
Profil : Général
Utilisation : Une par niveau de compétence
Temps de recharge : 15 minutes hors-combat
Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.

Ce document contient la liste de concoctions, d'améliorations d'armes et de parchemins de scribe que les Artisans peuvent fabriquer. Il contient aussi la liste des bâtiments qui peuvent êtres construits dans un village controllé par un *Investisseur*.

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, un Atelier ou une Distillerie. Il existe deux endroits sur le terrain possédant ces bâtiments : Andale et la Bibliothèque.

Ensuite, l'artisan doit déposer toutes les Ressources nécessaires dans une boite d'Artisans réservée à cet effet. Finalement, ajouter une petite note dans la boîte avec votre nom, les améliorations/créations faites, la personne recevant votre amélioration, les ressources dépensées, et votre nom de personnage.

Concoctions

Les Laborantins peuvent confectionner des potions et poisons en travaillant une minute à une Distillerie et en dépensant de leur « points d'ingrédients » (obtenus avec les compétences de Laborantin). Il est aussi possible pour un Laborantin de dépenser une ressource substance pour récupérer 10 points d'ingrédients (veuillez la déposer dans une boite d'artisan avec votre nom).

Pour créer une concoction il faut premièrement avoir une fiole (vous pouvez amener vos fioles ou en emprunter à l'inscription). Ensuite, il faudra concevoir une note qui explique le nom, l'effet, la durée, le niveau et le cout de la concoction. Cette note devra être inséré dans une fiole et ne pourra être lue qu'en buvant la concoction (assurez-vous d'avoir des fioles ou une méthode de pliage qui rendent la sortie de la note facile). En tant que Laborantin, il faudra avoir sur vous les détails de chacune des recettes que vous connaissez (par exemple dans un livre de recettes).

Les effets d'une concoction avec le même nom ne peuvent pas se cumuler. Les effets de concoctions différentes, oui. Les concoctions expirent à la fin des événements (et non à la fin de chaque journée). Les points d'ingrédients sont regagnés à chaque jour.

Les effets permettant de résister aux poisons (ou annuler les effets d'un poison) peuvent également être appliqués aux potions.

Potentiel des Armes

À la base, toutes les armes et boucliers en métal ont un potentiel de 1 point d'amélioration. Un Forgeron avec la compétence *« Augmentation du Potentiel »* peut utiliser des ressources pour augmenter son potentiel. Un Forgeron de profil Adamantiste peut augmenter le potentiel une deuxième fois.

Les armes en bois commencent avec un potentiel de 0 points d'amélioration, mais celui-ci peut être augmenté. En contrepartie, les armes en bois peuvent obtenir des runes pour un seul point d'amélioration plutôt que deux.

Construire un Bâtiment

Les bâtiments coutent 10 ressources versatiles à un propriétaire. Ces ressources peuvent être payées au début d'un événement pour obtenir les bénéfices immédiatement. Sinon, il est possible pour un propriétaire de déposer les ressources dans une des boites d'Artisan et d'inscrire sur un bout de papier son nom du propriétaire et le bâtiment à construire. Les bénéfices seront obtenus au début du prochain événement. Un village peut avoir chaque bâtiment 1 fois au maximum.

Couts de Maintenance

Un village peut avoir autant de bâtiments que désiré, mais ceux-ci coutent au propriétaire une somme

en pièce d'or pour les maintenir.

Un propriétaire doit payer les couts de maintenance de tous les bâtiments construits dans son village avant la fin de chaque événement. La somme peut être donné au début de l'événement ou déposé dans une boite d'artisan pendant le jeu. Si un joueur propriétaire est absent à l'événement, il n'a pas à payer de cout de maintenance.

Si le propriétaire est présent à l'événement et ne paie pas ses couts de maintenance, les bâtiments se détérioreront et il ne pourra plus en tirer leur bénéfice. Si la somme n'est pas payée dans sa totalité 2 événements de suite, des bâtiments pourront êtres perdus indéfiniment (et devront être reconstruits). Il est possible de détruire son propre bâtiment pour récupérer 2 Ressources Versatiles.

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 : 2 Ingrédients
Durée : 1 heure
Effet : Le buveur est immunisé aux effets de *Peur* pour la durée.

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 : 3 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 devient immunisé à un effet de contrôle physique prédéterminé par le Laborantin pour la durée.

Potion de Fortification
Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédient
Durée : 1 heure
Effet : Le buveur devient immunisé à un effet de contrôle mental prédéterminé par le Laborantin pour la durée.

Potion de Vitalité
Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 1 heure
Effet : Le buveur obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Potion du Troisième Œil
Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 1 heure
Effet : Le buveur peut voir les personnages invisibles, et ressentir la position des êtres dans l'*Écho* à moins de 5 mètres.

Potion d'Alacrité
Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : 1 heure ou utilisation
Effet : Le buveur gagne 1 charge d'Esquive.

Potion Antidote
Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : Instantané
Effet : Le buveur est libéré de tous les effets de poisons de base qui l'affecte.

Potion Réminiscente

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : Instantané
Effet : Le buveur se souvient de toutes les mémoires oubliées ainsi que la bonne version de ses mémoires modifiées.

Potion de Soins

Artisan : Laborantin
Coût : 3 Ingrédients
Durée : Instantané
Effet : Lu 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*.

Huile Crysanthème
Artisan : Alchimiste
Coût : 10 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : Permet de frapper *Spectral* sur un coup à chaque 10 secondes.

Huile de Dégradation
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
Durée : Indéfinie
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 artéfacts sont trop puissants pour être dégradés.

Philtre Dimensionnel
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
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 : 6 Ingrédients
Durée : Instantané
Effet : Le buveur est libéré de tous les effets de poisons qui l'affectent.

Philtre de Régénération
Artisan : Alchimiste
Coût : 10 Ingrédients
Durée : Instantané
Effet : Le buveur récupère tous ses points d'Esprit manquants.

Philtre du Héro
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : Le buveur obtient 2 points de vie de base supplémentaire.

Philtre Anti-Corporelle
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
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 : 8 Ingrédients
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 : 8 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : Le buveur réduit les dégâts magiques, élémentaires et spectraux reçus à 1.

Philtre du Cercle de Fer
Artisan : Alchimiste
Coût : 6 Ingrédients
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 : 8 Ingrédients
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.

Armistice
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La cible subit un effet de *Pacification*.

Mort de l'Esprit
Artisan : Alchimiste
Coût : 10 Ingrédients
Durée : Instantané
Effet : La victime perd 10 points d'esprit.

Toxine Mortelle
Artisan : Alchimiste
Coût : 14 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime subit 1 dégât magique par seconde jusqu'au coma.

Toxine d'Affaiblissement
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime subit un effet de *Ralentissement*. De plus, tous ses dégât d'armes ne peuvent dépasser 1.

Toxine de Vulnérabilité
Artisan : Alchimiste
Coût : 12 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime ne peut profiter d'aucune résistance ou immunité.

Venin des Os de Verre
Artisan : Alchimiste
Coût : 8 Ingrédients
Durée : 15 minutes
Effet : La victime devient vulnérable aux dégâts physiques.

Acide Corrosif
Artisan : Alchimiste
Coût : 6 Ingrédients
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. Ce poison ne peut pas être appliqué à une arme.