

# Baltéria V

## Champions of Collysea

Recettes des métiers

# Forgeron

## Recettes basiques

### 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 ressource Bois courant (niv 1)

1 ressource 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**

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**

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 simples

### 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**

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**

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 d'armures

### **Amélioration de type armure de rang 2**

Ressources : 1 ressource Bois inhabituel (Niv 2)  
2 ressources Pêche inhabituel (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minutes

Effet : Octroie une résistance à la destruction (1 fois) à l'armure pour le prochain combat.

## Huilage de bouclier

### **Amélioration de type armure de rang 2**

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**

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.

# Alchimiste

## Recettes basiques

### 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 simples

### Potion de soin simple

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 7 PV

### Potion d'énergie [Combat] simple

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] simple

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] simple

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] simple

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] simple

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 simple

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 2 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 basiques

### 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 [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 [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 [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 [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 [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 simples

### 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

# Médecin

## Recettes basiques

### 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.

### Détection des maladies basiques

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 basiques

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 ne peut pas être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage.

### 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 ne peut pas être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage.

## 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 ne peut pas être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage.

## 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 ne peut pas être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage.

## 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 ne peut pas être pratiqué plus d'une fois sur le même personnage.

## Recettes simples

### 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.

### Détection des maladies simples

Ressources : aucune ressource nécessaire

Temps de préparation : 5 minutes

Effet : En auscultant la cible, le médecin peut déceler les symptômes d'une maladie basique ou simple.

### Guérison des maladies simples

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.

NB : La restauration ne permet pas de dépasser le maximum de la jauge de Points de Vie.

### Régénération des membres

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)

2 ressources Chasse inhabituelle (Niv 2)

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.



### Aspirine courante

Ressources : 1 ressource Bois courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Doloris courante

Ressources : 1 ressource Chasse courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Zentis courant

Ressources : 1 ressource Pêche courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Métabole courant

Ressources : 1 ressource Minerai courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Spasmic courant

Ressources : 1 ressource Bois courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Entérite courante

Ressources : 1 ressource Minerai courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Piréthique courant

Ressources : 1 ressource Chasse courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

## Spicotrope courant

Ressources : 1 ressource Pêche courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

## Désinfectant courant

Ressources : 1 ressource Gemme courante (niv 1)  
1 ressource Herbe courante (niv 1)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Aspirine inhabituelle

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Doloris inhabituelle

Ressources : 1 ressource Chasse inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Zentis inhabituel

Ressources : 1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Métabole inhabituel

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Spasmic inhabituel

Ressources : 1 ressource Bois inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Entérite inhabituelle

Ressources : 1 ressource Minerai inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

### Piréthique inhabituel

Ressources : 1 ressource Chasse inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

## Spicotrope inhabituel

Ressources : 1 ressource Pêche inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies

## Désinfectant inhabituel

Ressources : 1 ressource Gemme inhabituelle (Niv 2)  
1 ressource Herbe inhabituelle (Niv 2)

Temps de préparation : 5 minute

Effet : Guérit certaines maladies