

Baltéria V

Champions of Collysea

Préparations d'Alchythalie

Alchythalie

Préparations courantes

	Novice	Compagnon	Maître
Coût des sorts	3 PES	2 PES	1 PES

Connaissances martiales

Composantes : 1 composante courante

Effet : Pour la durée d'un combat, l'étudiant apprend le maniement de toutes les armes.

Coup puissant

Composantes : 1 composante courante

Effet : Permet de porter un coup puissant (+2 dégâts)

Esquive

Composantes : 1 composante courante

Effet : L'étudiant semble mieux analyser les passes d'armes de son adversaire et obtient 2 esquives pour le prochain combat

Mimétisme

Composantes : 1 composante courante

Effet : La peau de l'étudiant s'adapte à son environnement, le rendant discernable avec difficulté. Il gagne la capacité Camouflage N pour une durée de 1h.

Odorat

Composantes : 1 composante courante

Effet : L'étudiant développe l'odorat d'un animal sauvage, lui permettant de détecter les créatures camouflées de rang novice.

Photosynthèse

Composantes : 1 composante courante

Effet : En exposant au soleil ses nouvelles petites feuilles, l'étudiant peut régénérer 1 PV par tranche de 1 minute pour un maximum de 5 PV rendus en 5 minutes.

Poison superficiel

Composantes : 1 composante courante

Effet : L'étudiant fabrique une dose d'un poison qui, lors de sa prochaine frappe, inflige 2 dégâts de poison.

Annonce : 2 Poison

Présence terrifiante

Composantes : 1 composante courante

Effet : La simple vue de l'étudiant horrifie une cible et lui confère un effet de peur pendant 15 secondes.

Respiration aquatique

Composantes : 1 composante courante

Effet : L'étudiant se fait pousser des branchies et peut respirer sous l'eau pour une durée de 1h.

Préparations inhabituelles

	Novice	Compagnon	Maître
Coût des sorts	4 PES	3 PES	2 PES

Armure naturelle

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : La peau du chercheur devient plus épaisse, lui permettant de résister à des chocs plus violents. Il obtient 4 points d'armure pour la durée d'un combat.

Corps gras

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : La masse graisseuse du chercheur augmente légèrement, lui permettant de diminuer les dégâts que lui infligent les frappes des armes contondantes. Il obtient une réduction de dégâts de 1 contre les armes contondantes.

Immuable

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Le chercheur devient plus stable et peut résister aux effets de déplacement pendant la durée d'un combat.

Métamorphose

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Le chercheur peut changer d'apparence pendant 1h, revêtant les traits d'un des peuples du monde de Flavorite.

Poison mineur

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Le chercheur fabrique une dose d'un poison qui, lors de sa prochaine frappe, inflige 4 dégâts de poison.

Annonce : 4 Poison

Rage

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Après avoir consommé cette préparation, le chercheur voit sa rage augmenter, si bien qu'il devient une véritable machine de guerre difficile à arrêter. Il devient berserk et augmente ses dégâts de frappe de +1 et cible en priorité les ennemis avant de s'attaquer à tout être vivant dans sa ligne de mire. Cet effet peut être apaisé par une source extérieure.

Renforts osseux

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Les os du chercheur deviennent plus dense, lui permettant de diminuer les dégâts que lui infligent les frappes des armes tranchantes. Il obtient une réduction de dégâts de 1 contre les armes tranchantes.

Résistance au poison

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Cette préparation octroie au chercheur une plus grande résistance aux poisons, lui permettant de réduire de 2 les dégâts de poison pour la durée d'un combat.

Résistance élémentaire mineure

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Le chercheur choisit une énergie élémentaire (feu, terre, eau ou air) lors de la création de cette préparation et y devient légèrement résistant, diminuant les dégâts reçus de cet élément de 2 pour la durée d'un combat.

Souffle élémentaire mineur

Composantes : 1 composante inhabituelle

Effet : Le chercheur choisit une énergie élémentaire (feu, terre, eau ou air) lors de la création de cette préparation et peut ainsi créer un souffle infligeant 5 points de dégâts de l'élément choisi à une cible.

Annonce : 5 [Élément]

Préparations rares

	Novice	Compagnon	Maître
Coût des sorts	5 PES	4 PES	3 PES

Détection de l'invisibilité

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le chercheur utilise un système d'écholocalisation pour détecter les créatures proches (10m) camouflées ou invisibles.

Epines

Composantes : 1 composante rare

Effet : La peau du chercheur devient se couvre d'épines. Toute personne l'attaquant au corps à corps subit un contrecoup de 2 dégâts à chaque coup porté.

Annonce : Epines 2 dégâts

Invisibilité

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le chercheur devient complètement invisible (port d'une voilette blanche) pendant une durée maximale de 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il entre en contact avec une personne ou un objet.

Poison majeur

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le chercheur fabrique une dose d'un poison qui, lors de sa prochaine frappe, inflige 8 dégâts de poison.

Annonce : 8 Poison

Projection astrale

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le chercheur projette son esprit dans le plan astral. Il est intangible (pas invisible), ne peut pas interagir avec le monde matériel mais peut parler avec les personnes se trouvant sur le plan matériel.

Régénération

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le Chercheur augmente sa vitesse de guérison et retrouve l'usage d'un membre ayant reçu un handicap.

Résistance élémentaire majeure

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le chercheur choisit une énergie élémentaire (feu, terre, eau ou air) lors de la création de cette préparation et y devient légèrement résistant, diminuant les dégâts reçus de cet élément de 4 pour la durée d'un combat.

Résistance au poison majeure

Composantes : 1 composante rare

Effet : Cette préparation octroie au chercheur une plus grande résistance aux poisons, lui permettant de réduire de 4 les dégâts de poison pour la durée d'un combat avec un minimum de 1 dégât subit.

Vampirisme

Composantes : 1 composante rare

Effet : Le chercheur peut se nourrir de sang sur une cible vivante (ou dans le coma) pour se soigner de 2 PV par minute jusqu'à un maximum de 10 PV soignés. La cible perd 2 PV par minute. Si la cible était dans le coma, elle meurt !