



Economie & Artisanat

Version 5

Introduction	4
Les spécialités	4
Les valeurs monétaires.....	4
Les revenus par métier	5
Les ressources.....	5
Les ressources générales.....	6
Les minerais	6
Les composants magiques	6
Les plantes	7
Recherches d'artisanat.....	8
Étapes pour réaliser un Chef-d'œuvre.....	8
Chefs-d'œuvre réalisables	8
Recettes d'apothicaire	10
Potion de soin - Rang 1.....	10
Anesthésiant - Rang 1.....	10
Potion d'acuité - Rang 1	10
Cicatrisant - Rang 2	10
Elixir de purification - Rang 2	11
Poison de folie furieuse - Rang 2.....	11
Potion de concentration - Rang 3	11
Onguent de réveil - Rang 3.....	11
Antipoison - Rang 3.....	11
Elixir de défense - Rang 4.....	12
Breuvage de maîtrise - Rang 4.....	12
Elixir de défense arcanique - Rang 4.....	12
Poison mortel - Rang 5	12
Recettes de Calligraphe	13
Parchemin de protection aethérique - Rang 1.....	13
Parchemin de bénédiction - Rang 1	13
Parchemin de lecture universelle - Rang 1.....	14
Parchemin de cicatrisation - Rang 2.....	14
Parchemin de réanimation - Rang 2	15
Parchemin de miracle - Rang 3	15
Parchemin de stabilité ritualistique - Rang 3	15
Parchemin de stabilité mentale - Rang 3.....	16
Parchemin de capture d'âme - Rang 4	16

Parchemin de dissipation de barrière - Rang 4	17
Parchemin de serment - Rang 5.....	17
Parchemin de barrière magique - Rang 5	17
Recettes d'enchanteur.....	18
Enchantement de dissimulation - Rang 1	18
Enchantement de vie - Rang 1	18
Enchantement de pieds de plomb - Rang 2	18
Enchantement de pierre de vie - Rang 2.....	18
Enchantement d'impact - Rang 3	19
Enchantement de préservation d'âme - Rang 3.....	19
Enchantement d'acuité arcanique - Rang 4	19
Enchantement d'arme vorpale - Rang 4.....	19
Bâton d'archimage - Rang 5	19
Enchantement d'esquive - Rang 5.....	20
Enchantement de rempart magique - Rang 5	20
Recettes de forgeron	21
Etendard de faction - Rang 1	21
Phylactère - Rang 1	21
Heaume de stabilité - Rang 1	21
Plastron du survivant - Rang 1.....	21
Arme de main sûre - Rang 2.....	22
Arme d'oppression - Rang 2	22
Bouclier de domination - Rang 3	22
Renfort d'armure du forcené - Rang 3	22
Gantelets de discrétion - Rang 4	22
Gemme de régénération - Rang 4	23
Gantelets de canalisation arcanique - Rang 5	23
Plastron de vitalité - Rang 5.....	23
Spallières de protection arcanique - Rang 5	23

Introduction

Lors de la création de personnage vous pouvez décider de jouer un notable et choisir la compétence Métier.

Vous devrez alors choisir votre spécialité parmi les métiers suivant (1 seul choix possible) et ne pourrez en aucun cas créer des objets liés à une autre spécialité :

- Apothicaire
- Calligraphe
- Enchanteur
- Forgeron

Chaque recette de métier mentionne les ressources et conditions nécessaires afin de la réaliser. Les recettes de bases, sont fournies au joueur en début de jeu, d'autres recettes peuvent être enseignées par un maître artisan.

Les spécialités

L'apothicaire

Ces experts en plantes sont capables de les identifier et de connaître leur propriété afin d'en tirer le meilleur.

Ils peuvent ainsi créer des élixirs et des potions permettant de soigner un patient, supprimer un effet ou de lui offrir un bonus temporaire.

Le Calligraphe

Grâce à ses connaissances des plantes et des essences, cet artisan est capable de créer des parchemins pouvant être utilisés à la demande et apportant des effets variés.

L'Enchanteur

Cet artisan possède des compétences d'enchanteurs liées à la magie et sont indissociables.

L'enchanteur peut grâce à des techniques magiques appliquer un effet à un objet.

Le Forgeron

Artisan du feu et du métal, leur travail est vital au bon développement de leur communauté.

Ils peuvent réparer des armures, améliorer des objets ou créer des renforts.

Chaque objet créé sera identifié par une carte mentionnant le nom de l'objet et les compétences ou bonus apportés. La carte est volable et possède une pastille bleue.

Les valeurs monétaires

Il existe trois type de pièces de monnaie utilisable sur les terres d'Akenlor :

- Les pièces de cuivre (PC)
- Les pièces d'argent (PA) : 1PA = 10 pièces de cuivre
- Les pièces d'or (PO) : 1PO = 10 pièces d'argent = 100 pièces de cuivre

Les revenus par métier

Comme dans la réalité, chaque métier génère un revenu différent. Voici donc un tableau récapitulatif vous permettant de mieux aborder l'économie d'Akenlor.

Attention ! Il s'agit de montants de référence qui sont fournis à titre indicatif et peuvent varier selon les compétences de chacun.

Les objets fabriqués par les recettes des artisans peuvent être vendues uniquement aux marchands **PNJ**, à des prix fixes connus seulement d'eux.

Métier	Revenu mensuel moyen	Revenu annuel moyen
Garde de ville	3 PA	3 PO
Soldat	2 PA	2 PO
Bûcheron	8 PC	1 PO
Agriculteur	5 PC	6 PA
Meunier	3 PC	3 PA
Mage de cour	1 PO	12 PO
Marchand (général)	1 PA	1 PO
Marchand d'armes	3 PA	3 PO
Mercenaire	1 PA	1 PO
Notaire	7 PA	6 PO
Joaillier	4 PA	5 PO
Calligraphe	5 PA	4 PO
Forgeron	3 PA	3 PO

Les ressources





La monnaie permet d'acheter ou de vendre des ressources, des produits ou des services.

Attention ! Comme pour les métiers, il s'agit de montants de référence qui sont fournis à titre indicatif.

Il est tout à fait possible qu'un produit soit plus rare à cause de conditions exceptionnelles ou parce qu'il est très recherché et devienne plus cher.

⚠ Attention : une grosse essence (plus que la taille d'un pouce) en vaut 2.






Les ressources générales

Ressource	Valeur à l'unité	Photo	Ressource	Valeur à l'unité	Photo
Bois simple	5 PC		Farine	1 PC	
Cuir	3 PC		Vélin vierge	1 PA	


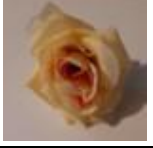




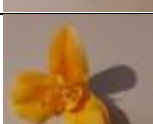






Les minerais

Ressource	Valeur à l'unité	Photo	Ressource	Valeur à l'unité	Photo
Cuivre	5 PC		Argent	1 PO	
Fer	8 PC		Or	2 PO	

Les composants magiques

Ressource	Valeur à l'unité	Photo
Essence de mana	8 PA	
Essence de non-vie	2 PO	
Essence de vie	1 PO	
Essence élémentaire	1 PO	
Essence onirique	1 PO	

Les plantes

Ressource	Valeur à l'unité	Photo	Ressource	Valeur à l'unité	Photo
Artila	1 PC		Malarate	3 PA	
Ativere	6 PC		Malore bleu	2 PA	
Choris	2 PC		Misarobe	7 PC	
Comera	1 PC		Oricia	3 PC	
Dranisa	1 PO		Robilis	2 PA	
Hyperole	1 PA		Sandresis	1 PC	
Irisa	1 PA				

Recherches d'artisanat

Les **maîtres de métier** peuvent entreprendre des recherches pour créer de nouveaux objets. En utilisant la recherche plutôt qu'une recette connue, ils peuvent obtenir des artefacts uniques et puissants appelés **chefs-d'œuvre**.

Pour savoir si le maître artisan réussit à créer l'objet, il devra effectuer une scène RP de 10 minutes, illustrant le processus de fabrication du **chef-d'œuvre**, en présence de son orga de faction qui tirera une bille dans un sac.

Une bille blanche indique un succès, une bille noire un échec.

Attention, échouer peut entraîner des conséquences dangereuses, voire mortelles, pour votre personnage. Chaque faction ne peut produire qu'un seul chef-d'œuvre par opus, donc assurez-vous de vous mettre d'accord entre artisans et de planifier votre chef-d'œuvre.

Plusieurs artisans peuvent contribuer à l'élaboration du plan et du processus de fabrication, mais seuls les maîtres simuleront la scène RP finale de fabrication.

Étapes pour réaliser un Chef-d'œuvre

1. Production d'un plan :

Le maître artisan doit produire un plan détaillant clairement, le type d'artefact (Accessoire, Arme ou Armure) et précisément le processus de fabrication.

2. Liste des Composants :

Le maître artisan doit fournir la liste des composants nécessaires.

⚠ Attention : Le processus de fabrication et la liste des composants doivent être cohérents avec l'effet escompté.

3. Validation :

Avant de commencer la fabrication, le maître artisan doit soumettre le plan, le processus de fabrication et la liste des composants à son orga de faction.

Chefs-d'œuvre réalisables

Tous les **chefs-d'œuvre** sont considérés comme des **objets magiques**. Pour l'utiliser il faudra donc ajouter **magique** au reste de l'annonce.

La liste des annonces utilisables lors de la création de **chefs-d'œuvre** est limitée aux annonces suivantes :

- Apaisement
- Brise bouclier
- Désarme
- Oubli
- Pétrification
- Peur
- Suggestion

⚠ Attention : on ne peut utiliser la même annonce que pour 1 seul **chef-d'œuvre** réalisé par la faction.

Nombre d'Utilisations

Le nombre d'utilisations possibles d'un **chef-d'œuvre** par GN dépend du plan et de sa conception. Voici les options disponibles :

- 1 fois par GN
- 1 fois par journée
- 1 fois par demi-journée

Plus le nombre d'utilisations est élevé, plus la création de l'objet sera difficile et dangereuse.

Portée de l'Annonce

La portée de l'annonce d'un chef-d'œuvre est toujours au contact.

Conditions de création par rareté

La liste des ressources nécessaires et la difficulté de création de votre **chef-d'œuvre** dépendent du nombre d'utilisations prévues et donc à sa rareté.

Rareté	Nbr d'utilisation	Coût en ressource	Valeur des ressources	Nbre de billes	Conséquences d'échec
Léendaire	1 par ½ journée	8 ressources	6PO	6 noires, 1 blanche	Séquelle de guerre (sauf mort) Non évitable par racial ou compétence
Epique	1 par jour	6 ressources	4PO	6 noires, 2 blanches	Agonie
Rare	1 par GN	4 ressources	2PO	6 noires, 3 blanches	-1PV

Pour chaque artisan supplémentaire participant à la création de l'objet, une bille noire sera retirée, avec un minimum de 3 billes noires restantes.

Peu importe le résultat, les ressources seront utilisées.

⚠ Attention : les conséquences d'échec s'appliquent à tous les artisans participants.

Recettes d'apothicaire

Pour créer une potion, il faut suivre une recette spécifique qui mentionne les ressources et les conditions nécessaires pour la réaliser.

Il est important de noter que chaque potion ou poison n'a qu'une seule utilisation. Cela signifie que chaque fois que vous utilisez une potion ou un poison, vous devrez en créer une nouvelle pour une utilisation future.

Potion de soin - Rang 1

Effet : Vous rend 1 PV.

Ne peut pas être utilisé sur un personnage en **agonie**.

Composants nécessaires :

- 1 Ativere
- 1 Dranisa
- 1 Malore bleu

Anesthésiant - Rang 1

Effet : Lorsque vous ingérez ou inoculez cet anesthésiant, la cible tombe inconsciente pendant 30 minutes.

Elle ne peut être réveillée que par un **onguent de réveil**.

Composants nécessaires :

- 1 Malarate
- 1 Robilis
- 1 Sandresis

Potion d'acuité - Rang 1

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous pouvez voir les personnes ou objets **invisibles** pendant 10 minutes dans un rayon de 5 mètres.

Composants nécessaires :

- 1 Ativere
- 1 Sandresis
- 1 Artila

Cicatrisant - Rang 2

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, réduisez de 10 minutes le temps de convalescence à la suite du soin d'une blessure.

Composants nécessaires :

- 1 Hyperole
- 1 Sandresis
- 1 Misarobe

Elixir de purification - Rang 2

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, ce dernier vous guérit immédiatement d'une maladie courante.

Cela nécessite cependant une période de convalescence de 15 minutes non réductible.

Composants nécessaires :

- 1 Choris
- 1 Hyperole
- 1 Comera

Poison de folie furieuse - Rang 2

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous devez combattre la personne la plus proche de vous jusqu'à ce que l'une des deux soit à *l'agonie* ou *inconsciente*.

Composants nécessaires :

- 1 Choris
- 1 Dranisa
- 1 Irida

Potion de concentration - Rang 3

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous pouvez ignorer le prochain effet de *faiblesse* pendant 10 minutes. Vous ne pouvez consommer cette potion qu'une fois par heure.

Composants nécessaires :

- 1 Comera
- 1 Oricia
- 1 Misarobe

Onguent de réveil - Rang 3

Effet : Lorsque vous appliquez cet onguent, vous annulez immédiatement l'effet de l'*anesthésiant*. Le personnage se réveille immédiatement.

Composants nécessaires :

- 1 Ativere
- 1 Misarobe
- 1 Sandresis

Antipoison - Rang 3

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous guérissez immédiatement d'un effet d'empoisonnement, y compris le poison mortel.

Composants nécessaires :

- 1 Malarate
- 1 Artila
- 1 Malore bleu

Elixir de défense - Rang 4

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, si vous ne portez pas d'armure intermédiaire ou lourde, vous gagnez 1 PA (Point d'Armure) pendant 10 minutes. Vous ne pouvez consommer cette potion qu'une fois par heure.

Composants nécessaires :

- 1 Minerais de cuivre
- 1 Malore bleu
- 1 Comera

Breuvage de maîtrise - Rang 4

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous êtes insensible à la **peur** pendant 10 minutes. Vous ne pouvez consommer cette potion qu'une fois par heure.

Composants nécessaires :

- 1 Misarobe
- 1 Irisa
- 1 Robilis

Elixir de défense arcanique - Rang 4

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous ignorez la prochaine annonce magique pendant 10 minutes et annoncez **résiste magique**. Vous ne pouvez consommer cette potion qu'une fois par heure.

Composants nécessaires :

- 1 Oricia
- 1 Hyperole
- 1 Robilis

Poison mortel - Rang 5

Effet : Lorsque vous ingérez ce breuvage, vous êtes mortellement empoisonné. Si rien n'est fait, vous mourrez au bout de 30 minutes et ne tirez pas de gemmes de séquelle de guerre.

Composants nécessaires :

- 1 Choris
- 1 Irisa
- 1 Sandresis

Recettes de Calligraphie

Pour chacune des recettes, le calligraphe devra écraser individuellement les plantes avec un marteau et un pilon, puis mélanger ensemble les poudres obtenues.

Cette poudre devra être incorporée à de l'encre avec un taux de mélange de moitié d'encre et de moitié de préparation. L'encre modifiée obtenue sera utilisée pour tracer le glyphe correspondant sur un **vélin vierge** que le calligraphe devra se procurer.

Le parchemin doit être détruit pour valider son utilisation, sauf indication contraire.

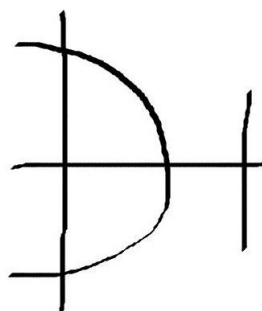
Parchemin de protection aethérique - Rang 1

Effet : Lors de votre prochain rituel, vous pouvez ignorer les conséquences de **faiblesse**.

Composants nécessaires :

- 2 Hyperole
- 1 Misarobe

Glyphe :



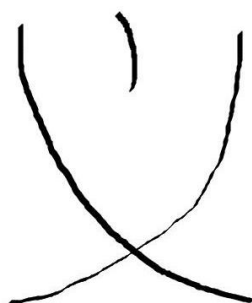
Parchemin de bénédiction - Rang 1

Effet : La prochaine fois que vous êtes victime d'une **malédiction**, vous pouvez en ignorer les effets mais subissez une intense fatigue qui vous empêche de vous déplacer, de combattre ou de lancer des sorts pendant 15minutes. Durée : 1 GN

Composants nécessaires :

- 2 Ativere
- 2 Misarobe

Glyphe :



Parchemin de lecture universelle - Rang 1

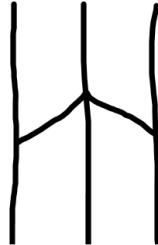
Effet : A compter de l'utilisation du parchemin et jusqu'à la fin de la lecture du document choisi, vous pouvez lire la langue souhaité.

Valable sur 1 seule page de format A4 maximum et ne pourra être lu qu'une seule fois et uniquement par le possesseur du parchemin. Ne fonctionne pas sur les documents cryptés.

Composants nécessaires :

- 2 Hyperole
- 2 Robilis

Glyphe :



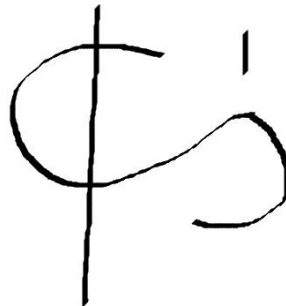
Parchemin de cicatrisation - Rang 2

Effet : Vous réduisez le temps de convalescence des soins que vous appliquez à 3 minutes non réductibles sur une cible (valable sur 1 seul soin).

Composants nécessaires :

- 2 Hyperole
- 2 Malore bleu

Glyphe :



Parchemin de réanimation - Rang 2

Effet : Utilisé sur un cadavre, permet de ramener l'esprit du défunt afin de lui poser une question fermée à laquelle il ne pourra répondre que par la vérité.

Utilisable une seule fois par dépouille.

Composants nécessaires :

- 2 Oricia
- 2 Sandresis

Glyphe :



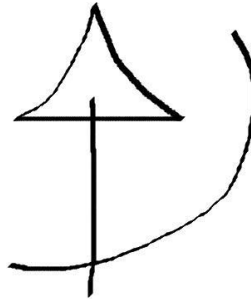
Parchemin de miracle - Rang 3

Effet : La prochaine fois que vous mourrez, ce parchemin vous permet de choisir la séquelle de guerre **miraculé** avant de piocher votre gemme.

Composants nécessaires :

- 2 Malarate
- 2 Dranisa
- 2 Malore bleu

Glyphe :



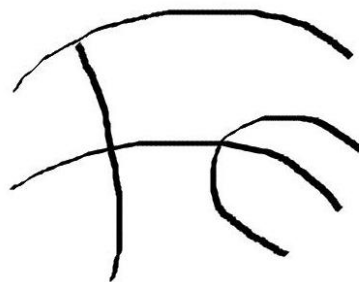
Parchemin de stabilité ritualistique - Rang 3

Effet : Lors de votre prochain rituel, en cas d'erreur dans la gestuelle ou la formulation, vous n'êtes pas expulsé de celui-ci. Cela ne vous immunise pas aux **faiblesses**.

Composants nécessaires :

- 2 Ativere
- 1 Sandresis

Glyphe :



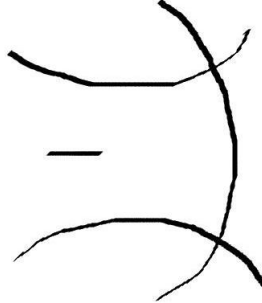
Parchemin de stabilité mentale - Rang 3

Effet : Vous résistez désormais au contrôle de votre esprit. La prochaine fois que vous subissez un effet de suggestion, d'oubli ou une extraction de souvenir, vous ignorez les effets mais subissez un contrecoup qui vous empêche de combattre, de lancer des sorts ou de vous déplacer autrement qu'en marchant pendant 15 minutes.

Composants nécessaires :

- 2 Malarate
- 2 Artila

Glyphe :



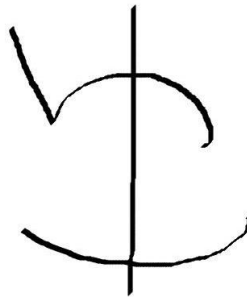
Parchemin de capture d'âme - Rang 4

Effet : Le parchemin peut désormais servir de réceptacle pour une âme. Après une scène RP de 5 minutes, un fragment d'âme de la victime est arraché. (Se rendre auprès de l'orga de faction de la victime pour validation). La cible doit être vivante.

Composants nécessaires :

- 2 Choris
- 2 Dranisa
- 2 Ativere

Glyphe :



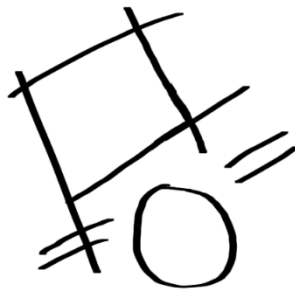
Parchemin de dissipation de barrière - Rang 4

Effet : Désactive définitivement une barrière magique (voir parchemin de barrière magique).

Composants nécessaires :

- 2 Choris
- 2 Robilis

Glyphe :



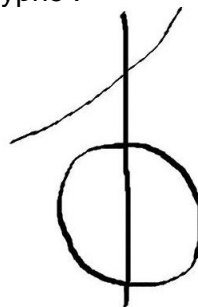
Parchemin de serment - Rang 5

Effet : Lie magiquement deux personnes via une promesse. Si l'une des deux l'enfreint, elle meurt définitivement (pas de gemmes de séquelle de guerre). Nécessite la présence des deux concernés lors de la création du vélin. Ce serment doit être signé en toute connaissance de cause et ne peut pas être détruit. Nécessite la validation de l'orga de faction des 2 personnes concernées.

Composants nécessaires :

- 2 Artila
- 1 Misarobe

Glyphe :



Parchemin de barrière magique - Rang 5

Effet : Protège magiquement une zone définie pendant 2 heures maximum.

Le parchemin indiquant les effets ainsi qu'un tissu ou une ficelle de 2 mètres de longueur maximum devront être visibles et tendu en travers ou disposé en cercle autour de la zone à protéger. Un objet ou une personne pourront rester immobiles dans la zone protégée.

Une fois la zone définie, celui qui tente de traverser la zone tombe instantanément en agonie.

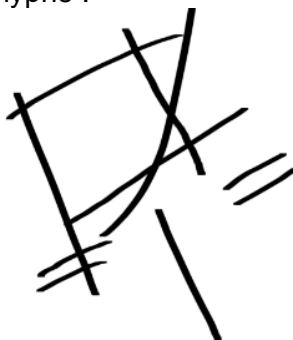
Ne peut pas être utilisée pour bloquer totalement l'accès à une parcelle comme un camp.

Nécessite la validation de votre orga de faction. Le poseur du parchemin est immunisé.

Composants nécessaires :

- 1 Dranisa
- 2 Robilis

Glyphe :



Recettes d'enchanteur

Pour faire un enchantement, il faut utiliser les ressources demandées et suivre des techniques magiques spécifiques qui permettent d'appliquer un effet à un objet.

Il est également important de noter que la création artisanale d'un enchanteur est récupérable (gommette bleue). Cela signifie que les objets enchantés peuvent être réutilisés ou récupérés après leur utilisation initiale. Si l'enchantement est récupéré alors qu'il a été appliqué sur un objet non valable, alors l'enchantement pourra être appliqué sur un autre objet.

Enchantement de dissimulation - Rang 1

Effet : Vous êtes immunisé à la compétence **vol à la tire**. L'auteur du larcin récupèrera une bourse vide.

Composants nécessaires :

- 2 essences élémentaire
- 1 essence onirique
- 1 essence de mana

Type d'artefact : Accessoire

Enchantement de vie - Rang 1

Effet : Une fois par jour, la première fois que vous tombez en **agonie** vous êtes automatiquement **stabilisé**.

Composants nécessaires :

- 1 Essence de mana
- 3 Essences de vie
- 1 essence onirique

Type d'artefact : Accessoire

Enchantement de pieds de plomb - Rang 2

Effet : Une fois par demi-journée, vous résistez à l'annonce **recul**.

Composants nécessaires :

- 2 essence de mana
- 2 essence élémentaire

Type d'artefact : Accessoire

Enchantement de pierre de vie - Rang 2

Effet : Une fois par GN, lorsque vous subissez une tentative d'assassinat réussie, vous en ignorez les effets. En contrepartie, vous passez immédiatement en **agonie**.

Composants nécessaires :

- 5 essences de vie
- 1 essence de mana
- 1 essence onirique
- 1 essence élémentaire

Type d'artefact : Accessoire

Enchantement d'impact - Rang 3

Effet : Une fois par demi-journée, le porteur peut toucher avec son arme une personne et annoncer **recul**.

Composants nécessaires :

- 3 essences de mana
- 3 essences onirique
- 1 essences élémentaire

Type d'artefact : Arme

Enchantement de préservation d'âme - Rang 3

Effet : L'âme du porteur ne peut pas être fragmentée ou volée. La ressource n'est pas récupérée.

Composants nécessaires :

- 1 essence de mana
- 3 essences onirique
- 1 essence de vie

Type d'artefact : Accessoire

Enchantement d'acuité arcanique - Rang 4

Effet : Vous pouvez détecter les créatures et objets **invisibles** dans un rayon de 3 mètres.

Composants nécessaires :

- 3 essences de mana
- 1 essence élémentaire

Type d'artefact : Accessoire

Enchantement d'arme vorpale - Rang 4

Effet : Une fois par demi-journée, lorsque vous réussissez à mettre un personnage à l'**agonie**, vous regagnez tous vos points de vie.

Composants nécessaires :

- 2 essences de mana
- 2 essences de vie
- 1 essence onirique

Type d'artefact : Arme

Bâton d'archimage - Rang 5

Effet : Une fois par jour, après avoir récité une incantation orale de votre choix, vous ignorez la prochaine **faiblesse**.

Composants nécessaires :

- 5 ressources de bois
- 3 essences de mana
- 3 essences oniriques
- 3 essences élémentaires
- 3 essences de vie

Type d'artefact : Arme

Enchantement d'esquive - Rang 5

Effet : Vous pouvez ignorer le premier coup reçu, et ce à chaque combat (cumulable avec d'autres effets du même type).

Composants nécessaires :

- 1 Essence de mana
- 2 Essences de vie
- 1 Essence élémentaire

Type d'artefact : Armure

Enchantement de rempart magique - Rang 5

Effet : Une fois par jour, lorsque vous subissez une **annonce magique** dont vous êtes la cible, vous ignorez les effets et annoncez ***résiste magique***.

Composants nécessaires :

- 3 Essence de mana
- 1 Essence onirique

Type d'artefact : Armure

Recettes de forgeron

Pour forger un objet, il faut suivre des étapes spécifiques qui impliquent l'utilisation du feu et du métal. Il est également important de noter que la création artisanale d'un forgeron est récupérable (gommette bleue). Cela signifie que les objets enchantés peuvent être réutilisés ou récupérés après leur utilisation initiale.

Etendard de faction - Rang 1

Permet de créer un étendard d'unité aux couleurs de la faction. Un étendard d'unité est un morceau de tissu d'au moins 60 cm sur 60 cm monté sur une hampe sécurisée capable de le brandir à plus d'un mètre au-dessus de la tête de son porteur. Nécessite une validation orga.

Effet : Permet à une **unité** de résister à l'annonce **Peur**.

Composants nécessaires :

- 1 ressources de fer
- 1 ressources de bois
- 1 ressources de cuir

Phylactère - Rang 1

Permet de créer un **phylactère**. Fabricable uniquement pas un membre de l'Empire Eternel.

Composants nécessaires :

- 4 essence de non-vie
- 1 essence de mana
- 1 essences élémentaire
- 1 essence onirique
- 1 essence de vie

Heaume de stabilité - Rang 1

Effet : Une fois par jour, la première fois que vous subissez l'annonce **peur**, vous ignorez les effets et annoncez **résiste**.

Composants nécessaires :

- 6 ressources de fer
- 2 essences oniriques
- 2 essences de mana

Type d'artefact : Armure

Plastron du survivant - Rang 1

Effet : Une fois par jour, la première fois que vous tombez en **agonie** vous êtes automatiquement **stabilisé**.

Composants nécessaires :

- 8 ressources de fer
- 2 essences de vie
- 1 essence de mana

Type d'artefact : Armure

Arme de main sûre - Rang 2

Effet : Une fois par jour, la première fois que vous subissez l'annonce **désarme**, vous ignorez les effets et annoncez **résiste**.

Composants nécessaires :

- 6 ressources de fer
- 2 essences de vie
- 2 essence élémentaire

Type d'artefact : Arme

Arme d'oppression - Rang 2

Effet : Une fois par demi-journée, le porteur peut désigner une personne et annoncer **peur**.

A noter : Cette recette ne peut servir à forger que des armes à deux mains.

Composants nécessaires :

- 6 ressources de fer
- 2 essences de mana
- 1 essences oniriques

Type d'artefact : Arme

Bouclier de domination - Rang 3

Effet : Une seule fois par demi-journée, le porteur du bouclier de domination peut, après avoir paré un coup avec son bouclier, annoncer à son adversaire **désarme**.

Composants nécessaires :

- 6 ressources de fer
- 2 essences de vie
- 1 essence de mana

Type d'artefact : Arme

Renfort d'armure du forcené - Rang 3

Effet : Si le porteur bénéficie déjà du bonus d'**armure intermédiaire**, ce dernier bénéficie désormais du bonus d'**armure lourde**.

Composants nécessaires :

- 5 ressources de cuir
- 2 essences de vie
- 1 essence de mana

Type d'artefact : Armure

Gantelets de discrétion - Rang 4

Effet : Une fois par jour, vous pouvez devenir **invisible** pendant 5 minutes.

Composants nécessaires :

- 7 ressources de cuir
- 2 essences de mana
- 2 essences élémentaires

Type d'artefact : Armure

Gemme de régénération - Rang 4

Effet : Une fois par jour, vous pouvez regagner immédiatement 1PV. Non utilisable en **agonie**.

Composants nécessaires :

- 8 ressources de fer
- 3 essences de vie
- 2 essence de mana

Type d'artefact : Accessoire

Gantelets de canalisation arcanique - Rang 5

Effet : Une fois par jour, vous pouvez brandir l'un de vos gantelets en direction d'une cible et mimer l'action de tirer une flèche de magie arcanique.

Vous annoncez **blesure magique** ! à la cible qui perd immédiatement 1PV.

Composants nécessaires :

- 7 ressources de fer
- 2 essences de mana
- 2 essences élémentaires

Type d'artefact : Armure

Plastron de vitalité - Rang 5

Effet : Octroie 1 PV supplémentaire.

Composants nécessaires :

- 3 ressources de cuir
- 3 ressources de fer
- 2 essences de vie
- 2 essences élémentaires
- 2 essences de mana

Type d'artefact : Armure

Spallières de protection arcanique - Rang 5

Effet : Une fois par jour, la première fois que vous subissez un **annonce magique**, vous ignorez les effets et annoncez **résiste magique**.

Composants nécessaires :

- 6 ressources de fer
- 2 essences oniriques
- 2 essences élémentaires

Type d'artefact : Armure