

Le repaire du forgeron



Grandeur Nature Phoenix

Version : 2018

Description d'un forgeron

Le forgeron est un artisan professionnel qui forge à la main et assemble des pièces de différents minéraux pour réaliser des objets usuels, des armes, des armures et des objets magiques.

Le forgeron de commerce est habituellement neutre. Il choisit ses alliés à bon prix et charge ses ennemis à fort prix.

Avare du travail et minutieux, ce personnage est essentiel au bon fonctionnement économique et au maintien de la supériorité militaire. Sans le forgeron, plusieurs guerres seraient perdues d'avance.

Apprentissage de la compétence

Un joueur qui « achète » la compétence pour devenir forgeron se choisit 10 recettes de départ dans le livre de recettes pour le niveau qu'il vient d'acquérir. Il ne peut pas apprendre de recettes qui sont dans un niveau supérieur à son propre niveau. Pour apprendre des recettes supplémentaires, le forgeron initié, apprenti ou disciple doit, pendant le jeu, se trouver un forgeron qui désire lui enseigner la recette (20 minutes d'apprentissage) ou passer du temps seul dans une forge à expérimenter avec des matériaux bruts (1 heure d'apprentissage).

L'apprentissage du dernier niveau de forgeron (niveau 5) est accompagné d'une quête qui doit obligatoirement être réussie pour compléter l'apprentissage.

Le matériel requis

Sur un territoire géopolitique qui contient une forge, le joueur peut considérer que tout l'équipement nécessaire est à sa portée. Si le joueur n'a pas accès à une forge, il peut pratiquer son art, mais il est très restreint dans ses actions. Dans ce dernier cas, le joueur doit se trouver les outils suivants : un feu, un marteau, une surface plane assez solide pour frapper dessus (une grosse roche plate suffira) et une quantité suffisante d'huile. De plus, aucune recette contenant des matériaux autres que du fer, du bois et du cuir ne peut être utilisée. La recette prendra trois fois plus de temps qu'à la normale parce que la température du feu ne peut pas être contrôlée adéquatement et qu'il n'est pas dans son élément.

Le processus de la forge

Quand un joueur forge, il doit simplement mimer les étapes de la forge. Chaque recette a une série d'ingrédients spécifiques et une façon précise de faire. Cependant, plusieurs actions se répètent lors du processus :

- Le tissage (**10 minutes**), l'action d'étirer le métal pour qu'il soit plus long et plus mince en frappant le plus au milieu possible et d'étaler le surplus de métal dans la direction désirée. Exactement le contraire du tressage.
- Le tressage (**10 minutes**), l'action de réduire le métal pour qu'il soit plus petit, mais plus épais en frappant les bordures du métal et en rapprochant le surplus. Exactement le contraire du tissage.
- Le pliage (**10 minutes**), l'action de plier le métal pour qu'il ait la forme désirée. Pour certains, cela paraît banal, mais encore faut-il connaître les bonnes températures et employer les bons outils.
- La soudure (**20 minutes**) est l'action qui permet de coller deux morceaux de métal ensemble pour qu'il puisse garder une certaine forme. Cette action est déconseillée pour la création d'armes puisqu'elle affaiblit l'item créé. **Pour utiliser ce processus, le joueur doit être dans une forge sur un territoire géopolitique qui contient une fonderie.** Pour souder, le joueur doit prendre un contenant de roche et chauffer son fer dedans jusqu'à ce que celui-ci se liquéfie pour ensuite le verser sur l'endroit désiré. Il faut ensuite laisser refroidir pour 5 minutes.
- Aiguisage (**5 minutes**) est l'action qui permet de donner un dernier fini à une arme ou à un outil tranchant pour qu'il puisse couper avec plus d'efficacité.
- La décoration (**variable selon la décoration**) permet de rajouter une certaine touche personnelle à une création.

Niveau 1

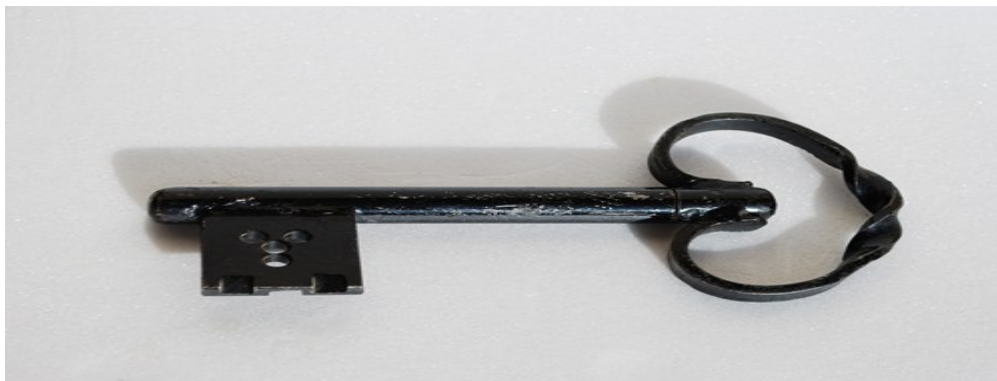
Le Forgeron initié



Le forgeron initié commence son apprentissage de la forge. Il possède maintenant le savoir nécessaire pour créer de petits objets utiles, mais il n'est pas assez accompli pour créer de gros outils comme une faux ou une arme comme une épée. Il peut cependant les réparer à condition d'avoir un forgeron de niveau apprenti ou supérieur à ses côtés et de connaître la recette appropriée. Si aucun forgeron n'est disponible, l'arme réparée frappera moins fort qu'avant (moins un point de dégât) tant qu'un apprenti forgeron ou supérieur ne l'aura pas réparée adéquatement.

Champs de connaissance

La création de petits objets et la réparation d'arme simple (en fer, bois)
Il peut créer de petits objets de métallurgie.



Niveau 2

l'apprenti forgeron



L'apprenti forgeron possède les bases de son métier. Il est maintenant capable de réparer des armes sans pénalités et il est capable d'en faire autant pour les boucliers et les armures. Il peut maintenant créer divers outils de meilleure qualité comme des pelles, des faux ou des fourches. Dans le besoin, il peut aussi créer des armes comme des épées, des haches ou des lances. Il peut aussi réparer ou entretenir des armes ou des outils faits de cuivre ou d'argent, mais, dans ce cas, il aura les mêmes pénalités que s'il était un initié.

Champs de connaissance

Il maîtrise le fer et le cuir. Il apprend à réparer un objet de manière durable, il peut créer des objets simples de métallurgies.



Niveau 3

Le Forgeron



Le forgeron a maintenant assez d'expérience pour manier une forge standard à son plein potentiel. Il peut créer des armes et des outils faits de cuivre ou d'argent sans aucune pénalité. Il peut aussi apprendre certaines recettes qui vont accélérer le temps de production de ses créations. Pour devenir un adepte de la forge, un forgeron devra apprendre le secret de l'acier en plus du nombre requis de recettes. De plus, il devra par lui-même découvrir une façon de manipuler le mithril avant de passer au niveau supérieur.

Champs de connaissance

Il maîtrise l'argent, le cuivre et le bronze. Il peut créer de grands objets métallurgiques.



Niveau 4

L'adepte-forgeron



Le forgeron dit adepte comprend maintenant certains des plus grands secrets de la forge. Il a maintenant la capacité de créer des armes et des outils de maître en utilisant de l'acier et du mithril. Pour manipuler ces éléments, il devra procurer à sa forge une source de chaleur suffisante qui nécessite généralement une fonderie sur le territoire géopolitique où se trouve la forge. Pour se proclamer maître-forgeron, le joueur devra découvrir l'un des plus grands secrets du forgeron: la création d'outils enchantés, d'armes enchantées, de boucliers enchantés ou la création d'armures enchantées.

Champs de connaissance

Il maîtrise le mithril et tous les autres matériaux mentionnés plus haut. Il peut aider à la conception de machines de guerre.



Niveau 5

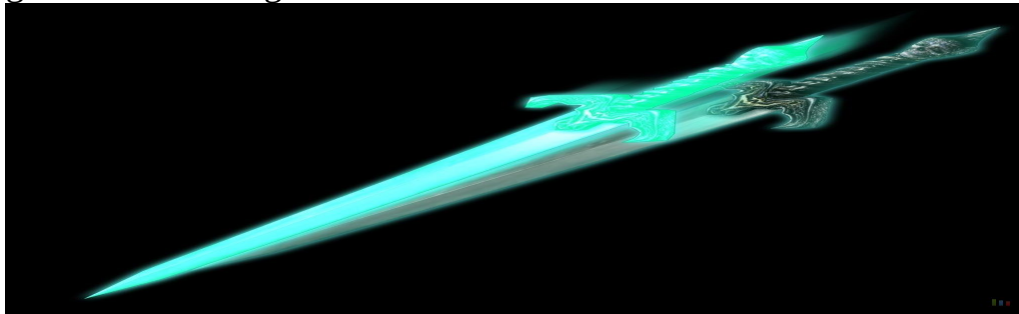
Le maître-forgeron



Le maître-forgeron est le créateur par excellence. Surpassé seulement par l'ingénieur, le maître-forgeron est capable, avec les bonnes recettes, de changer la face d'une guerre en quelques jours. Il peut aussi bien mener une population à un âge prospère grâce à ses outils qu'amener le chaos chez ses ennemis grâce à ses armes magiques. Le maître-forgeron est capable de manipuler tous les matériaux qui existent, comme la belléomtium, à condition qu'il connaisse les recettes appropriées. Chaque item magique nécessite sa propre recette. De plus, un maître-forgeron connaît assez bien ses recettes pour les utiliser à des fins destructrices. Une fois par repas, un maître-forgeron peut se concentrer (3 secondes) et briser n'importe quel objet à condition qu'il connaisse la recette qui lui permet de créer un item semblable fait de mithril, peu importe la qualité ou le matériel dont il est fait. Cette compétence ne peut pas être utilisée sur des objets magiques dont le maître forgeron ne connaît pas la recette.

Champs de connaissance

Il maîtrise la création d'objets magiques et la création conjointe de machines de guerre avec un ingénieur.



Les recettes du forgeron

Ces recettes sont à titre d'exemple. En tout temps, un joueur peut aller voir un maître de jeux pour lui demander s'il ou elle peut créer une nouvelle recette. Le joueur pourra donc ensuite, avec l'accord du maître de jeux, commencer à créer sa propre recette, ce qui prendra une heure si cette dernière est de niveau initié, apprentis ou forgeron. Si la recette est trop avancée, donc de niveau adepte ou maître, la recette prendra plus de temps à apprendre. Le temps requis sera évalué par le maître de jeux tout dépendant de sa complexité.

Pour utiliser n'importe laquelle des recettes qui créent des items (création de dagues de jet par exemple), le joueur qui utilisera l'item devra lui-même se procurer l'objet physique. Si le forgeron veut prêter un item de sa possession à un joueur, il est entièrement responsable de son retour à la fin du GN.

Niveau 1 Le Forgeron Initié

Nom de la recette	Matériaux requis	Résultat ou Effet	Prérequis
Réparation de dague et épée courte	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparation de dague de jet	1 lingot de fer pour 10 dagues	Répare l'arme	
Réparation d'épée longue et bâtarde	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparation d'épée à deux mains	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparation de hache de jet	1 lingot de fer pour 5 haches	Répare l'arme	
Réparation de hache de guerre	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparation de hache de guerre à deux mains	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparation de marteau et masse de guerre	1 lingot de fer	Répare l'arme	

Réparation de marteau et masse de guerre à deux mains	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparations de lances et hallebarde	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Réparation de shuriken	1 lingot de fer pour 10 shurikens	Répare l'arme	
Réparation de fléau	1 lingot de fer	Répare l'arme	
Création de clés	1 lingot de fer pour 5 clés. Connaître la serrure pour laquelle sont faites les clés	Débarre certaines portes et certains coffres	
Création de clous	1 lingot de fer pour 50 clous	En combinaison avec un « Ciseau à bois », deux charpentiers en valent 3 sur une construction.	
Création de bougeoirs	1 lingot de fer	Objet de luxe pour les nobles.	
Création de Chaînes de fer	1 lingot de fer par mètre de chaîne	Peuvent être utilisées pour attacher certains objets ou joueurs. Ne peuvent en aucun cas être utilisées comme arme.	
Création de coutellerie	1 lingot de fer pour un ensemble complet	Objet de luxe pour les nobles	
Création de crochets	1 lingot de fer pour 5 crochets	Utilisations diverses	
Création d'aiguilles	1 lingot de fer pour 10 aiguilles	Outils requis si un forgeron veut fabriquer ou réparer des objets de cuire en dehors de sa forge.	

Création de marteaux de forge	1 lingot de fer	Outils requis si un forgeron veut fabriquer ou réparer des objets de fer en dehors de sa forge.	
Création de ciseaux à bois	1 lingot de fer pour 3 ciseaux à bois	Outils qui aident les charpentiers dans leur travail.	

Niveau 2

L'Apprenti Forgeron

Nom de la recette	Matériaux requis	Résultat ou Effet	Prérequis
Réparation de bouclier de bois	1 unité de bois	Réparer le bouclier	
Réparation de bouclier de fer	1 lingot de fer	Réparer le bouclier	
Réparation d'armure de plaque	1 lingot de fer	Réparer l'armure	
Réparation de cotte de mailles	1 lingot de fer	Réparer l'armure	
Réparation d'armure de cuir simple	1 unité de cuir	Réparer l'armure	
Réparation d'armure de cuir clouté	1 lingot de fer 1 unité de cuir	Réparer l'armure	
Création de dagues et épée courte	1 lingot de fer	Créer une arme.	Réparation de dague et épée courte
Création de dagues de jet	1 lingot de fer pour 3 dagues	Créer une arme.	Réparation de dague de jet
Création d'épées longues et bâtarde	1 lingot de fer	Créer une arme.	Réparation d'épée longue et bâtarde
Création d'épées à deux mains	2 lingots de fer	Créer une arme.	Réparation d'épée à deux mains
Création de haches de jet	1 lingot de fer pour 2 haches	Créer une arme.	Réparation de haches de jet

Création de haches de guerre	1 lingot de fer	Créer une arme.	Réparation de haches de guerre
Création de haches de guerre à deux mains	2 lingots de fer	Créer une arme.	Réparation de haches de guerre à deux mains
Création de marteaux et masse de guerre	1 lingot de fer	Créer une arme.	Réparation de marteaux et masses de guerre
Création de marteau et masse de guerre à deux mains	2 lingots de fer	Créer une arme.	Réparation de marteaux et masses de guerre à deux mains
Création de lance et de hallebarde	2 lingots de fer	Créer une arme.	Réparation de lances et hallebardes
Création de shurikens	1 lingot de fer pour 5 shurikens	Créer une arme.	Réparation de shuriken
Création de fléaux	1 lingot de fer	Créer une arme.	Réparation de fléau
Création de charrue	3 lingots de fer	Permet au propriétaire du territoire d'extraire 1 % de plus de céréales par 3 charrues (3% max)	
Création de perceuses	1 lingot de fer	Outil pour les charpentiers	
Création de scies	1 lingot de fer	Outil pour les charpentiers	
Création de fourches	1 lingot de fer	Outil des fermiers	
Création de faux	2 lingots de fer	Outil des fermiers	
Création de pioches	1 lingot de fer	Outils des mineurs	
Création d'enclumes de fer	5 lingots de fer	Outil des forgerons	
Création de pelles	1 lingot de fer	Outil des fermiers et des fossoyeurs	

Création de coffre en fer	3 lingots de fer	Créer un coffre en fer pour que le joueur puisse y entreposer des biens. Le coffre ne vient pas avec une serrure. (Le joueur doit lui-même apporter son propre coffre pour utiliser cette compétence)	
Création de houe	1 lingot de fer	Outil des fermiers	
Entretien de dague et épée courte de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de dague et épée courte
Entretien de dague et épée courte d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de dague et épée courte
Entretien de dague de jet de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de dague de jet
Entretien de dague de jet d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de dague de jet
Entretien d'épée longue et bâtarde de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation d'épée longue et bâtarde
Entretien d'épée longue et bâtarde d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation d'épée longue et bâtarde
Entretien d'épée à deux mains de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation d'épée longue et bâtarde
Entretien d'épée à deux mains d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation d'épée longue et bâtarde
Entretien de hache de jet de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de hache de jet
Entretien de hache de jet de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de hache de jet

Entretien de hache de guerre de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de hache de guerre
Entretien de hache de guerre d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de hache de guerre
Entretien de hache de guerre à deux mains de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de hache de guerre à deux mains
Entretien de hache de guerre à deux mains en argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de hache de guerre à deux mains
Entretien de marteau et masse de guerre de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de marteau et masse de guerre
Entretien de marteau et masse de guerre en argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de marteau et masse de guerre
Entretien de marteau et masse de guerre à deux mains de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de marteau et masse de guerre à deux mains
Entretien de marteau et masse de guerre à deux mains d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de marteau et masse de guerre à deux mains
Entretien de lance et de hallebarde de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparations de lances et hallebarde
Entretien de lance et de hallebarde d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparations de lances et hallebarde
Entretien de shuriken de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de shuriken
Entretien de shuriken d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de shuriken

Entretien de fléau de cuivre	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de fléau
Entretien de fléau d'argent	1 lingot de fer	Effectue un entretien de l'arme pour 1 GN.	Réparation de fléau
Refonte en lingot de fer	Un objet contenant suffisamment de fer	Matières premières pour des créations/réparations de fer et entretiens d'autres métaux.	Accès à une fonderie

Niveau 3 **Le Forgeron**

Nom de la recette	Matériaux requis	Résultat ou Effet	Prérequis
Création de bouclier de bois	1 unité de bois	Créer un bouclier de bois	Réparation de bouclier de bois
Création de boucliers de fer	2 lingots de fer	Créer un bouclier de fer	Réparation de bouclier de fer
Création de boucliers de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer un bouclier de cuivre	Réparation de bouclier de fer
Création de boucliers en argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer un bouclier d'argent	Réparation de bouclier de fer
Création d'armures à plaques	3 lingots de fer	Créer une armure de fer	Réparation d'armure de plaque
Création d'armures à plaques en cuivre	2 lingots de fer 1 lingot de cuivre	Créer une armure de cuivre	Réparation d'armure de plaque
Création d'armures de plaque en argent	2 lingots de fer 1 lingot d'argent	Créer une armure d'argent	Réparation d'armure de plaque
Création de cottes de mailles	2 lingots de fer	Créer une armure de fer	Réparation de cotte de mailles
Création de cottes de mailles en cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une armure de cuivre	Réparation de cotte de mailles
Création de cottes de mailles en argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une armure d'argent	Réparation de cotte de mailles

Création d'armures de cuir simple	2 unités de cuir	Créer une armure de cuir	Réparation d'armure de cuir simple
Création d'armures de cuir clouté	1 unité de cuir 1 lingot de fer	Créer une armure de cuir et de fer	Réparation d'armure de cuir clouté
Création de dagues et épée courte de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de dague et épée courte de cuivre
Création de dagues et épée courte d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de dague et épée courte d'argent
Création de dagues de jet de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de dague de jet de cuivre
Création de dagues de jet d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de dague de jet d'argent
Création d'épées longue et bâtarde de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien d'épée longue et bâtarde de cuivre
Création d'épées longue et bâtarde d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien d'épée longue et bâtarde d'argent
Création d'épées à deux mains de cuivre	2 lingots de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien d'épée à deux mains de cuivre
Création d'épées à deux mains d'argent	2 lingots de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien d'épée à deux mains d'argent
Création de haches de jet de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de hache de jet de cuivre
Création de haches de jet d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de hache de jet de cuivre
Création de haches de guerre de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de hache de guerre de cuivre
Création de haches de guerre d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de hache de guerre d'argent

Création de haches de guerre à deux mains de cuivre	2 lingots de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de hache de guerre à deux mains de cuivre
Création de haches de guerre à deux mains d'argent	2 lingots de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de hache de guerre <a deux mains d'argent
Création de marteaux et masse de guerre de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de marteau et masse de guerre de cuivre
Création de marteaux et masse de guerre d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de marteau et masse de guerre d'argent
Création de marteau et masse de guerre à deux mains de cuivre	2 lingots de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de marteau et masse de guerre à deux mains de cuivre
Création de marteaux et masse de guerre à deux mains d'argent	2 lingots de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de marteau et masse de guerre à deux mains d'argent
Création de lance et de hallebarde de cuivre	2 lingots de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de lance et de hallebarde de cuivre
Création de lance et de hallebarde d'argent	2 lingots de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de lance et de hallebarde d'argent
Création de shurikens de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de shuriken de cuivre
Création de shurikens d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de shuriken d'argent
Création de fléaux de cuivre	1 lingot de fer 1 lingot de cuivre	Créer une arme de cuivre.	Entretien de fléau de cuivre
Création de fléaux d'argent	1 lingot de fer 1 lingot d'argent	Créer une arme d'argent.	Entretien de fléau d'argent

Création de chandeliers	Variable (selon ce que le joueur décide de faire)	Objet de luxe pour les nobles	Création de bougeoirs
Création de portails de fer	15 lingots de fer	Créer un portail de fer infranchissable par les joueurs qui ne peuvent pas l'ouvrir. Ne viens pas avec une serrure.	
Création de portails de cuivre	10 ligots de fer 5 lingots de cuivre	Créer un portail de cuivre infranchissable par les joueurs qui ne peuvent pas l'ouvrir. Ne viens pas avec une serrure.	Création de portails de fer
Création de portails en argent	10 ligots de fer 5 lingots d'argent	Créer un portail d'argent infranchissable par les joueurs qui ne peuvent pas l'ouvrir. Ne viens pas avec une serrure.	Création de portails de fer
Création de serrures de fer	1 lingot de fer	Créer une serrure qui empêche ceux qui n'ont pas la clé d'entrer	Création de clés
Création de serrures de cuivre	1/2 lingot de fer 1/2 lingot de cuivre	Créer une serrure qui empêche ceux qui n'ont pas la clé d'entrer	Création de serrures de fer
Création de serrures en argent	1/2 lingot de fer 1/2 lingot d'argent	Créer une serrure qui empêche ceux qui n'ont pas la clé d'entrer	Création de serrures de fer
Création d'anneaux	Variable (1 lingot pour 100 anneaux)	Créer un anneau, un objet décoratif	
Création d'amulettes	Variable (1 lingot pour 20 amulettes)	Créer une amulette, un objet décoratif	

Manipulation du mithril***	Variable	Permet de passer au prochain niveau de forgeron	Le joueur doit par lui-même trouver une façon de manipuler le mithril.
Refonte en lingot d'argent	Un objet contenant suffisamment d'argent	Matière première pour créations en argent.	Accès à une fonderie
Refonte en lingot de cuivre	Un objet contenant suffisamment de cuivre	Matière première pour créations en cuivre.	Accès à une fonderie

Niveau 4

L'adepte-forgeron

Nom de la recette	Matériaux requis	Résultat ou Effet	Prérequis
Création de boucliers de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de boucliers de bois Création de boucliers de fer Création de boucliers de cuivre Création de boucliers en argent
Création d'armures de plaques de mithril	1 lingot de mithril 2 lingots d'acier	Incassable* +1 bonus d'armure	Création d'armures de plaque Création d'armures de plaque en cuivre Création d'armures de plaque en argent
Création de cottes de mailles de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable* +1 bonus d'armure	Création de cottes de mailles Création de cottes de mailles en cuivre Création de cottes de mailles en argent

Création de dagues et épée courte de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de dagues et épée courte de cuivre Création de dagues et épée courte d'argent
Création de dagues de jet de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de dagues de jet de cuivre Création de dagues de jet d'argent
Création d'épées longue et bâtarde de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création d'épées longue et bâtarde de cuivre Création d'épées longue et bâtarde d'argent
Création d'épées à deux mains de mithril	1 lingot de mithril 2 lingots d'acier	Incassable*	Création d'épées à deux mains de cuivre Création d'épées à deux mains d'argent
Création de haches de jet de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de haches de jet de cuivre Création de haches de jet d'argent
Création de haches de guerre de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de haches de guerre de cuivre Création de haches de guerre d'argent
Création de haches de guerre à deux mains de mithril	1 lingot de mithril 2 lingots d'acier	Incassable*	Création de haches de guerre à deux mains de cuivre Création de haches de guerre à deux mains d'argent
Création de marteaux et masse de guerre de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de marteaux et masse de guerre de cuivre Création de marteaux et masse de guerre d'argent

Création de marteaux et masse de guerre à deux mains	1 lingot de mithril 2 lingots d'acier	Incassable*	Création de marteau et masse de guerre à deux mains de cuivre Création de marteau et masse de guerre a deux mains d'argent
Création de lance et de hallebarde de mithril	1 lingot de mithril 2 lingots d'acier	Incassable*	Création de lance et de hallebarde de cuivre Création de lance et de hallebarde d'argent
Création de shurikens de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de shurikens de cuivre Création de shurikens d'argent
Création de fléaux de mithril	1 Lingot de mithril 1 lingot d'acier	Incassable*	Création de fléaux de cuivre Création de fléaux d'argent
Création de portails en mithril	8 lingots de mithril 7 lingots d'acier	Incassable*	Création de portails de fer Création de portails de cuivre Création de portails en argent
Création de chaînes en mithril	1/2 lingot de mithril par mètre 1/2 lingot d'acier par mètre	Peuvent être utilisées pour attacher certains objets ou joueurs. Ne peuvent en aucun cas être utilisées comme arme.	Création de chaînes de fer création de chaînes en argent création de chaînes de cuivre
Création de marteaux de forge en mithril	1 lingot de mithril 1 lingot d'acier	Enlève 1 heure de travail du forgeron quand ils sont utilisés.	Création de Marteaux de forge

Création d'enclumes de mithril	3 lingots de mithril 2 lingots d'acier	Enlève 1 heure de travail du forgeron quand elle est utilisée.	Création d'enclumes de fer
Création statue de mithril	5 lingots de mithril 5 lingots d'acier	Objet de luxe pour les nobles.	
Refonte en lingot de mithril	Un objet contenant suffisamment de mithril	Matière première.	Accès à une fonderie

***Les objets en mithril sont considérés comme incassables, mais ils ne sont pas indestructibles. Les effets ou compétences qui peuvent arriver à les casser ou à les détruire sont spécialement identifiés.**

Niveau 5

Le maître-forgeron

Nom de la recette	Matériaux requis	Résultat ou Effet	Prérequis
Principe de base de création d'armes enchantées	Rien! Cette recette n'est que du savoir!	Permet d'apprendre des recettes pour forger des armes magiques	Variable
Principe de base de création d'armures enchantées	Rien! Cette recette n'est que du savoir!	Permet d'apprendre des recettes pour forger des armures magiques	Variable
Principe de base de création d'outils enchantés	Rien! Cette recette n'est que du savoir!	Permet d'apprendre des recettes pour forger des outils magiques	Variable
Principe de base de création d'objets décoratifs enchantés	Rien! Cette recette n'est que du savoir!	Permet d'apprendre des recettes pour forger des objets décoratifs enchantés	Variable

Exemples de recettes d'items magiques

Lumière, la chasseuse des morts

Ingrédients et autres composantes nécessaires :

- 2 lingots de mithril
- 1 lingot d'acier
- 1 lingot d'argent
- Un ou plusieurs prêtres d'Oradin (le plus, le mieux)
- Une journée ensoleillée
- Plusieurs corps morts (au moins dix, les corps n'ont pas besoin d'être présents tout le long du rituel, seulement pour leur guérison [voir plus bas])
- Bois d'ent (assez pour faire un manche de bois ou plus pour de la décoration)

Processus de création :

Le forgeron doit premièrement s'assurer de forger cette arme dans un endroit que la lumière du soleil peut atteindre en tout temps. Il doit ensuite s'assurer que l'arme est submergée dans cette lumière pour la majeure partie de sa création. Si elle demeure dans une ombre, peu importe la nature de cette ombre, pendant plus de 5 minutes, le processus doit être recommencé à zéro. Les métaux peuvent cependant être réutilisés.

L'épée doit être construite comme suit : créer un alliage de mithril et d'acier en forme de lame, tout en laissant une cavité au centre. Ensuite, tisser l'agent pour en créer une tige à glisser dans la cavité. Tresser ensuite le produit pour qu'il ait la bonne forme, sculpter le manche de façon appropriée et monter le tout en un morceau en s'assurant que l'argent touche le bois d'ent.

Pendant toutes ces étapes de création, un rituel doit être fait au nom d'Oradin. Les sorts « Répulsion des morts-vivants » et « Destruction des morts-vivants » doivent être lancés à répétition pendant la création de Lumière. De plus, un hommage à la vie doit être fait pendant la cérémonie. En utilisant la lumière d'Oradin, des hommes et des femmes qui prient Oradin doivent être guéris de leurs blessures à proximité de l'arme. L'énergie magique qui est utilisée pour faire cela éclaboussera l'arme et aidera son pouvoir.

Effet mécanique :

Cette épée longue produit une aura lumineuse autour de celui qui la tient. Cette aura empêche tout mort-vivant de s'en approcher. Dans le cas où un mort-vivant serait assez puissant pour outrepasser cette répulsion, cette arme les frappera avec les dégâts normaux du joueur avec une force magique.

Conception :

- Francis Faubert
- Alexandre Lefebvre

Collaborateurs :

- Olivier Filiatrault-Charron
- Jean-Charles Lemieux
- Comité de révision 2018

Texte :

- Francis Faubert
- Alexandre Lefebvre