

| Avant propos : chaque cordonnier en plus du premier réduit le temps de la recette de 6 minutes par niveau de sa propre compétence ferrant. La réduction totale ne peut dépasser 30 minutes, et aucune recette ne peut être créée en moins de 30 minutes. | | | | | | | | |
|--|--------|----------------|---------------------|--------------------|--------------------|-------------------|------------------|---|
| Nom | Niveau | Temps de prépa | Ingredént 1 | Ingredént 2 | Ingredént 3 | Ingredént 4 | Ingredént 5 | Effet |
| armure intermédiaire, bonne qualité | | 70 minutes | 4 lingots d'arcancu | 2 lingots de fer | 1 lingot de cuivre | 1 cuir renforcé | | Si l'armure (sans le casque) aperdu 1/4 ou moins de ses PA à la fin d'un combat, elles les récupère tous au bout de 10 minutes |
| armure légère, bonne qualité | | 65 minutes | 2 cuirs fabuleux | 5 cuirs renforcés | 1 lingot d'arcancu | 5 sapins | | Si l'armure (sans le casque) aperdu 1/4 ou moins de ses PA à la fin d'un combat, elles les récupère tous au bout de 10 minutes |
| armure d'Outreterre, bonne qualité | | 75 minutes | 3 lingots d'arcancu | 3 cuirs fabuleux | 2 anadères | 2 ormebruns | | L'armure confère un PA supplémentaire par rapport au total normal |
| grandes sacoches | | 60 minutes | 2 cuirs fabuleux | 3 cuirs renforcés | 3 oreilles de slan | 3 pattes de loup | | Les récolteurs peuvent réclamer une ressource supplémentaire lorsqu'il réclame leur carte, de me^me type qu'une récoltéee. |
| armure intermédiaire, qualité exceptionnelle | | 90 minutes | 5 lingots d'arcancu | 3 lingots de fer | 2 lingots de cuivr | 2 cuirs renforcés | 1 cuir fabuleux | Si l'armure (sans le casque) a perdu 1/3 ou moins de ses PA à la fin d'un combat, elles les récupère tous au bout de 10 minutes |
| armure légère, qualité exceptionnelle | | 100 minutes | 4 cuirs fabuleux | 7 cuirs renforcés | 1 lingot d'arcancu | 5 ifs | 5 slangs | Si l'armure (sans le casque) a perdu 1/3 ou moins de ses PA à la fin d'un combat, elles les récupère tous au bout de 10 minutes |
| armure d'Outreterre, qualité exceptionnelle | | 100 minutes | 4 lingots d'arcancu | 4 cuirs fabuleux | 3 anadères | 3 ormebruns | | L'armure confère 2 PA supplémentaire par rapport au total normal |
| bourse d'alchimiste | | 75 minutes | 3 cuirs fabuleux | 4 cuirs renforcés | 4 oreilles de slan | 4 pattes de loup | | Deux fois par jour, celui qui prépare une mixture/poison récupère un ingrédient utilisé. |
| armure légère elique | | 105 minutes | 4 cuirs fabuleux | 1 lingot d'arcancu | 5 plumes d'éperv | 2 anadères | 2 ormebruns | L'armure fournit une esquive par combat, qui disparaît à la fin de cleui-ci. |
| armure intermédiaire, qualité de maître | | 120 minutes | 6 lingots d'arcancu | 3 lingots de fer | 3 lingots de cuivr | 4 cuirs renforcés | 2 cuirs fabuleux | Si l'armure (sans le casque) a perdu la moitié ou moins de ses PA à la fin d'un combat, elles les récupère tous au bout de 10 minutes |
| armure légère, qualité de maître | | 120 minutes | 5 cuirs fabuleux | 7 cuirs renforcés | 1 lingot d'arcancu | 5 chênes | 6 slangs | Si l'armure (sans le casque) a perdu la moitié ou moins de ses PA à la fin d'un combat, elles les récupère tous au bout de 10 minutes |
| Tissage des Jumeaux | | 90 minutes | 3 cuirs fabuleux | 10 cuirs | 3 pattes de loup | | | Le possesseur de l'armure gagne 1 PA supplémentaire une fois par jour |
| escarcelle secrète | | 90 minutes | 4 cuirs fabuleux | 5 cuirs renforcés | 5 oreilles de slan | 5 pattes de loup | | Donne la compétence "cache secrète" au niveau 1 |