

VERSION 1.0

- Travail de la fibre végétale -

Rempaillage de chaise	(page 02) (VA,EB)
Ceinture coquette	(page 02) (VA)
Sacoché tressée	(page 02) (VA)
Panier du dimanche	(page 02) (VA)
Grande besace d'artisan	(page 02) (VA)
Panier de noble	(page 02) (VA)

Corde standard	(page 03) (VA, GOB)
Corde robuste	(page 03) (VA)
Corde élastique	(page 03) (VA)
Corde elfique	(page 03) (VA)
Grappin d'escalade	(page 03) (VA)
Grappin des maraudeurs	(page 03) (VA)

Chapeau de paille	(page 04) (VA)
Cache-oreille confortable	(page 04) (VA)
Casquette classe	(page 04) (VA)
Chapeau de camouflage	(page 04) (VA)
Épaulettes de base	(page 04) (VA)
Épaulettes splendides	(page 04) (VA)

Pagne correct	(page 05) (VA, GOB)
Pagne de maraude	(page 05) (VA)
Pagne ouragé	(page 05) (VA)
Pagne somptueux d'artisan	(page 05) (VA)
Rondache léger	(page 05) (VA)
Bandage de perfection	(page 05) (VA)

REMPAILLAGE DE CHAISE

Rempaillage classique d'une chaise qui permet de la remettre en état de service.

- ◆ **Spécialités** : vannier, ébéniste
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de paille de base
 - ◆ **Temps de confection** : 30 minutes
 - ◆ **Outils** : poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : en tant que service, 4 P.O.

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

CEINTURE COQUETTE

Ceinture très jolie, purement esthétique, dont les bourgeoises raffolent.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : portée sur le pantalon, la jupe, ou la robe, CHA+I

-
- ◆ **Matériaux** : 3 unités de paille de qualité, 2 unités de lin basique
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle en argent ouvragée (en vente, 15 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : serpette, poinçon de tressage, sécateur
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 25 PO — de négoce : 35 PO — de vente public : 50 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

SACOCHE TRESSÉE

Cette petite sacochette n'est malheureusement pas très solide et ne peut contenir qu'une petite charge.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : peut contenir jusqu'à 5 kilos

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de paille de base, 3 unités de lin basique
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 cordon fin en cuir (en vente, 1 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 3 PO — de négoce : 5 PO — de vente au public : 8 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PANIER DU DIMANCHE

Quoi de plus sympathique qu'un joli panier pour aller au marché et faire ses courses.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : charge max. : 10 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de branches d'osier de base, 5 m de ficelle
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure et demi
 - ◆ **Outils** : Sécateur, batte de tassage
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+4 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 1 PO — de négoce : 3 PO — de vente au public : 6 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -5

GRANDE BESACE D'ARTISAN

Cet espèce de grand sac tressé permet à un compagnon costaud de porter pas mal de matériel.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : charge max. : 40 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 3 unités de branches d'osier de qualité, 2 unités de paille de qualité
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : grande sangle de cuir épaisse et robuste (en vente, 7 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 3 heures et 1/2
 - ◆ **Outils** : sécateur, serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 9 (+6 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 26 PO — de négoce : 45 PO — de vente au public : 80 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PANIER DE NOBLE

Ce magnifique panier décoré va en faire bavarder plus d'un et nombreux seront les gens de la haute société qui vous l'arracheront à prix d'or.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+I, charge max. 15 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de branches d'osier exotique, 3 unités de lin précieux, 4 unités de coton de luxe
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : tissus fin, brodé et décoré (en vente, 20 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée
 - ◆ **Outils** : sécateur, batte de tassage, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 135 PO — de négoce : 325 — de vente au public : 800 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CORDE STANDARD

Une corde des plus banales, pouvant supporter une charge assez restreinte. Souvent présente dans les sacs des aventuriers.

- ◆ **Spécialités** : vannier, goblin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : charge max. : 80 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de lin basique
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure (10m de corde)
 - ◆ **Outils** : serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 2 PO — de négoce : 6 PO — de vente au public : 10 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

CORDE ROBUSTE

Une corde plus solide que la standard, supportant donc un poids plus important.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : charge max. : 150 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 2 unités de lin robuste, 2 unités de lin basique
 - ◆ **Temps de confection** : 5 heures (10m de corde)
 - ◆ **Outils** : serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+8 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 5 PO — de négoce : 15 PO — de vente au public : 25 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -7

CORDE ÉLASTIQUE

Voici une corde très spéciale qui peut énormément s'étirer ce qui peut toujours être pratique.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
- ◆ **Caractéristiques** : peut s'étirer jusqu'au triple de sa taille initiale, charge max. 250 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 2 unités de lin précieux, 2 unités de lin robuste
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : fil de toile d'araignée tranchante de jungle (en vente, 20 PO (rare) ou à récolter sur le site)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée (10m de corde)
 - ◆ **Outils** : serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+14 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 52 PO — de négoce : 125 PO — de vente au public : 250 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CORDE ELFIQUE

Une véritable corde elfique, extrêmement solide et résistante.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7 (niveau 6 pour les elfes)
- ◆ **Caractéristiques** : charge max. : 400 kg

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de lin précieux
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : ingrédient magique : 4 cheveux d'elfe (en vente, 5 PO/u ou à récolter directement...)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée (10m de corde)
 - ◆ **Outils** : serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 14(+25 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 80 PO — de négoce : 220 PO — de vente au public : 450 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** :

GRAPPIN D'ESCALADE

Un outils très basique mais pratique quand il s'agit de passer un mur gênant ou tout objet de ce genre.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : épreuve AD pour l'accrocher, puis +2 à l'AD pour escalader (ne nécessite pas la compétence "escalader")

-
- ◆ **Matériaux** : 1 corde standard de 10m, 5m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 grappin de base (en vente, 5 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : serpette
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+3 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 15 PO — de négoce : 25 PO — de vente au public : 40 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

GRAPPIN DES MARAUDEURS

Le grappin que tout petit filon de la Terre de Fangh se doit d'avoir. Permet des infiltrations des plus discrètes et efficaces.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : épreuve AD+2 pour l'accrocher, puis +4 à l'AD pour escalader (ne nécessite pas la compétence "escalader")

-
- ◆ **Matériaux** : 1 corde élastique de 10m, 5m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 grappin de qualité (en vente, 10 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 3 heures
 - ◆ **Outils** : serpette
 - ◆ **Difficulté** : 11 (+12 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 260 PO — de négoce : 320 PO — de vente au public : 400 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CHAPEAU DE PAILLE

Un chapeau pas forcément très joli mais qui a le mérite de protéger comme il se doit la personne qui le porte du soleil.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : protège le visage et la nuque des coups de soleil, rup. 1 à 5

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de paille de base
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 petit bandeau de tissu (en vente, 5 PA)
 - ◆ **Temps de confection** : 2 heures
 - ◆ **Outils** : sécateur, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 9 (+ 6XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 1 PO — de négoce : 3 PO — de vente au public : 6 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -6

CHAPEAU DE CAMOUFLAGE

Un chapeau à large bords, très efficace dans le cadre de la dissimulation. Très souvent utilisé par des gens plutôt louches...

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : donne la compétence "Ressemble à rien", AD+1 (discrétion), PRI, COU+1, rup. 1 à 4

-
- ◆ **Matériaux** : 2 unités de paille d'exception, 10m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 3 écorces de bois du chaos (en vente, 50 PO/u (rare) ou à récolter aux alentours du château de Gzor)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée
 - ◆ **Outils** : sécateur, serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 13 (+20 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 190 PO — de négoce : 500 — de vente au public : 1000

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CACHE-OREILLE CONFORTABLE ÉPAULETTES DE BASE

Un cache-oreille de plutôt bonne qualité qui protège efficacement la tête du froid.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : immunise au rhume, empêche de prendre froid, rup. 1 à 5

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de coton doux et fin, 1 unité de paille de qualité, 5m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : branche fine et courbe de boulorne (en vente, 6 PO ou à récolter sur le site)
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : serpette, batte de tassage
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+ 8XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 12 PO — de négoce : 30 PO — de vente au public : 60 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

De petites épaulettes en osier qui se portent sur l'armure, d'une protection modeste mais qui pourront vous permettre de garder votre bras.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 2
- ◆ **Caractéristiques** : PRI, AD-1, rup. 1 à 4

-
- ◆ **Matériaux** : 2 unités de branches d'osier de qualité, 5 unités de coton doux et fin, 5m de ficelle
 - ◆ **Temps de confection** : 4 heures
 - ◆ **Outils** : serpette, batte de tassage
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+ 8XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 15 PO — de négoce : 45 PO — de vente au public : 100 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

CASQUETTE CLASSE

Une casquette plutôt stylée qui donne un air de héros (ou pas) à la personne qui la porte.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : CHA+1, rup. 1 à 5

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de paille d'exception, 5m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 petite visière décorée (en vente, 15 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 5 heures
 - ◆ **Outils** : sécateur, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+15 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 35 PO — de négoce : 60 PO — de vente au public : 140 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

ÉPAULETTES SPLENDIDES

Magnifiques épaulettes articulées, recouvrant une importante partie de l'épaule. Se porte sur l'armure.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : PR2, COU+1, CHA+2, AD-1, rup. 1 à 3

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de branches d'osier exotique, 10 unités de coton de luxe, 10m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 4 attaches articulées souples (en vente, 5 PO/u)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée
 - ◆ **Outils** : sécateur, serpette, poinçon de tressage
 - ◆ **Difficulté** : 14 (+ 27 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 240 PO — de négoce : 900 — de vente au public : 2000

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PAGNE CORRECT

Un pagne des plus basiques, mais tout de même mieux travaillé que celui fait par les ogres...

- ◆ **Spécialités** : vannier, gobelin
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 1
- ◆ **Caractéristiques** : PRI, rup. 1 à 5

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de paille de base, 10m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle de métal (en vente, 1 PO), 1 sangle de cuir épais (en vente, 3 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 heure
 - ◆ **Outils** : serpette
 - ◆ **Difficulté** : 8 (+ 3XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 6 PO — de négoce : 15 PO — 30 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : -4

PAGNE DE MARAVE

Un vrai pagne pour pour les bourrins qui aiment tuer et voir du sang couler de leur épée...

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 3
- ◆ **Caractéristiques** : PRI, AT+I, rup. 1 à 4

-
- ◆ **Matériaux** : 5 unités de paille de qualité, 10m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle de métal des moriacs (en vente 30 PO (rare) ou à aller chercher chez les barbares), 1 sangle de cuir épais (en vente, 3 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 3 heures
 - ◆ **Outils** : serpette
 - ◆ **Difficulté** : 10 (+ 8XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 43 PO — de négoce : 90 PO — de vente au public : 200 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PAGNE OUVRAGÉ

Un pagne fabriqué plus dans le but d'embellir la personne qui le porte que pour la protéger.

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 5
- ◆ **Caractéristiques** : PRI, CHA+2, rup. 1 à 4

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de paille d'exception, 10m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle d'argent ouvragée (en vente, 15 PO), 1 sangle de cuir épais ouvragée (en vente, 20 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 6 heures
 - ◆ **Outils** : serpette
 - ◆ **Difficulté** : 13 (+ 20XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 115 PO — de négoce : 150 PO — de vente au public : 400 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

PAGNE SOMPTUEUX D'ARTISAN

Un pagne destiné aux vrais guerriers, à l'âme héroïque et qui ne comptent plus le nombre de morts qu'ils ont fait...

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 7
- ◆ **Caractéristiques** : PR2, COU+2, CHA+I, AD+I, rup. 1 à 3

-
- ◆ **Matériaux** : 6 unités de paille d'exception, 15m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : 1 boucle de Thitil ouvragée (en vente, 100 PO), 1 sangle de cuir épais renforcé (en vente, 50 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 1 journée
 - ◆ **Outils** : serpette, sécateur
 - ◆ **Difficulté** : 15 (+ 45 XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 270 PO — de négoce : 700 PO — de vente au public : 1500 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

RONDACHE LÉGER

Un petit bouclier qui s'attache au niveau de l'avant-bras et permet de dévier plus efficacement les coups

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 4
- ◆ **Caractéristiques** : PRD+I, AD-I (si 1 sur chaque avant-bras ou si gantelet en dessous), non cumulable avec un bouclier, rup. 1 à 4

-
- ◆ **Matériaux** : 1 unité de branches d'osier exotique, 10m de ficelle
 - ◆ **+Matériaux spéciaux** : poignée de cuir (2 PO)
 - ◆ **Temps de confection** : 5 heures
 - ◆ **Outils** : sécateur, batte de tassage
 - ◆ **Difficulté** : 12 (+ 15XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 32 PO — de négoce : 70 PO — de vente au public : 150 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible

BANDAGE DE PERFECTION

Un bandage très pratique car il prévient toute fracture de la main ou des poignets, peut se porter sous des gantelets/gants, une fois enlevés, ces bandages sont perdus

- ◆ **Spécialités** : vannier
- ◆ **Niveau** : à partir du niveau 6
- ◆ **Caractéristiques** : AD+I, rup. 1 à 3

-
- ◆ **Matériaux** : 4 unités de pailles d'exception, 6 unités de coton de luxe, 2 unités de lin précieux, 5m de ficelle
 - ◆ **Temps de confection** : 7 heures
 - ◆ **Outils** : poinçon de tressage, sécateur
 - ◆ **Difficulté** : 14 (+ 30XP en cas de réussite)
 - ◆ **Prix** : de fabrication : 170 PO — de négoce : 250 PO — de vente au public : 500 PO

-
- ◆ **Malus pour le non-spécialiste** : pas de réalisation possible