

TUTORIAL

métiers, farming et craft

Travail principalement mené par Diamanx et Pouille, avec l'aide de Ackile (dont le Wiki SO sur les métiers a été en grande partie réutilisé) et de SO éditeur pour l'accès à des données du jeu.

table des matières

<i>Commencer un métier.....</i>	<i>2</i>
<i>Les outils (pioche, poignard et hache).....</i>	<i>3</i>
<i>Progresser dans son métier.....</i>	<i>4</i>
<i>Les zones de farm selon votre métier.....</i>	<i>5</i>
MINEUR.....	5
BUCHERON.....	6
CHASSEUR.....	6
<i>Affinage des ressources en matériaux nobles.....</i>	<i>7</i>
<i>L'artisanat ambulant.....</i>	<i>7</i>
<i>Les tickets de cheval.....</i>	<i>8</i>
<i>La fabrication d'équipements communs.....</i>	<i>9</i>
<i>Les gemmes.....</i>	<i>10</i>
<i>Les chercheurs et recettes d'équipements améliorés.....</i>	<i>10</i>
<i>Le tableau des recettes et le tableur crafteur.....</i>	<i>11</i>
<i>Les objets stockables à l'entrepôt.....</i>	<i>11</i>
<i>Tableur des équipements.....</i>	<i>12</i>

Commencer un métier

Sur Slayers Online, les métiers sont indispensables pour obtenir des ressources nécessaires à la fabrication des équipements classiques, améliorés (+) ou supérieurs (++) ainsi que des tickets pour votre canasson préféré. Les équipements supérieurs sont nettement plus puissants que les équipements communs et valent très chers à la revente.

Ils sont au nombre de trois :

- Mineur
- Bûcheron
- Chasseur



1- Laura, la réceptionniste.

Pour commencer votre carrière, rendez-vous à l'entrepôt de Trigorn, sur le port à l'Ouest de la ville. La première étape consiste à parler à Laura, la réceptionniste auprès de laquelle il faut choisir votre voie. Une fois que c'est fait, vous pouvez aller retrouver votre nouveau maître dans une des trois loges du hall. Il vous donnera votre premier outil ainsi que de précieuses informations. N'oubliez pas d'équiper votre outil à la place de votre épée pour l'utiliser !

Une fois équipé de votre outil de récolte, faites de la place dans votre inventaire : celui-ci doit être presque vide. Munissez-vous tout de même d'une arme de votre niveau (épée une main ou deux mains) qui vous permettra d'éliminer au plus vite un monstre agressif ou un monstre doré si vous avez la chance d'en croiser un. Aussi n'oubliez pas de récupérer une Potion Magique disponible à l'école de magie de Trigorn ou directement auprès du marchand ambulante.

Si vous êtes perdus dans votre métier, le maître est la personne qui pourra vous aider. Il peut vous indiquer où vous en êtes dans votre expérience, où se trouvent les ressources à farmer correspondant à votre niveau ou pourra vous rappeler les bases de votre métier. Vous trouverez un ouvrier pour transformer vos ressources et un employé qui gère la vente et la réparation des outils.



Les outils (pioche, poignard et hache)

Les trois outils existent en trois matériaux différents, nous vous conseillons d'acheter les trois outils en mithril dès que vos finances vous le permettent.

Outil en **Acier**: son prix est de 100.000 PO et il est limité jusqu'au niveau 4 de votre métier. Cet outil ne fait aucun dégât.

Outil en **Argent**: son prix est de 1.000.000 PO et il peut être utilisé pour tous les niveaux de votre métier. Son équivalence en dégât est l'épée une main Havoc.

Outil en **Mithril**: son prix est de 5.000.000 PO et il peut être utilisé pour tous les niveaux de votre métier. Son équivalence en dégât est l'épée une main Supernova.

Concernant leur usure, l'outil ne s'use que lorsqu'il tape une ressource qui correspond à son usage (ex. roche pour la pioche). Pour le reste, les outils sont considérés comme des épées une main et peuvent être équipés avec un bouclier. Voici leurs statistiques :

<u>Nom</u>	<u>Level Min</u>	<u>Force Min</u>	<u>Atk Min</u>	<u>Atk</u>
<i>Acier</i>	1	5	29	42
<i>Argent</i>	36	47	678	968
<i>Mithril</i>	72	83	1123	1921

Si vous vous posez la question des statistiques idéales d'un personnage pour le farming de ressources, nous pouvons dire que les ressources ont des statistiques similaires aux mobs de leurs maps, avec un peu moins de PV et une défense qui peut faire manquer. Les personnages statés pour le PVE sont donc à privilégier, à la nuance qu'ici vous devrez être en 1M et qu'un peu de dextérité pourra limiter vos miss.

Progresser dans son métier

L'expérience pour monter de niveau votre métier s'acquiert en collectant des ressources à un point de récolte de votre métier. Vous gagnez un point par point de récoltes détruit et sachez qu'il n'est pas nécessaire de ramasser les ressources pour gagner de l'expérience car même si votre inventaire est plein, vous remportez quand même un point d'expérience par point de récolte détruit.

Vous commencez au niveau 2 et il vous faudra atteindre le niveau 8 pour devenir un maître. A chaque niveau vous débloquent l'accès à de nouvelles ressources. Vous obtiendrez des points d'expériences en récoltant la ressource correspondant à votre niveau.

Au début, il n'est possible de choisir qu'un seul métier parmi les 3 proposés pour votre personnage. Vous avez la possibilité de débiter un métier complémentaire à partir du level 4 dans votre métier premier, et un troisième une fois le level 4 atteint sur le deuxième.

Attention : lorsque vous atteignez l'xp maximale de votre niveau, il devient impossible de récolter les ressources, elles s'accumulent dans l'inventaire comme « Bois », « Roche » ou « Animal » et ont pour seule utilité de se vendre 100 po unité. Il est impératif de parler à votre maître qui se trouve à l'entrpôt pour passer au niveau suivant et pouvoir de nouveau obtenir les ressources des niveaux précédents. Vous trouverez dans le tableau les ressources correspondantes à chaque niveau et les zones où les trouver.

Niveau	Xp requise	Mineur	Bûcheron	Chasseur
2	200	Cuivre Donjon Coacville	Peuplier Coacville	Lapin Coacville
3	500	Fer Oxoroc	Palmier Oxoroc	Serpent Solipha
4	900	Argent Cimetière	Chêne Forêt sud Sarosa	Cerf Foret sud Sarosa
5	1400	Or Khuzdul	Erable Naep	Ours Khuzdul
6	2000	Saphir Grotte Rhyolite	Orme Forêt Lycan	Tigre Doléria
7	2700	Diamant Grotte Narag	Iroko Deloth	Loup Deloth
8	3500	Mithril Mine de Saphan	Mojo Saphan	Dragon Saphan

Et voici les grades correspondants à l'évolution dans chaque métier :

- 500 points d'expérience pour passer au niveau amateur (niveau 3)
- 900 points d'expérience pour passer au niveau apprenti (niveau 4)
- 1400 points d'expérience pour passer au niveau expérimenté (niveau 5)
- 2000 points d'expérience pour passer au niveau confirmé (niveau 6)
- 2700 points d'expérience pour passer au niveau expert (niveau 7)
- 3500 points d'expérience pour passer au niveau maître (niveau 8)

Les zones de farm selon votre métier

Ressource	Map de récolte	Trajet marchand => map de récolte (aller-retour)	Temps de récolte
Lingots de cuivre	Donjon 1 Salle 3	1mn34	4mn18
Lingots de fer	Désert île des Sages12.2	0m01	4min20
Lingots d'argent	cimetiere Dedale	0min27	4min00
Lingots d'or	Khuzdul cave3 Khuzdul cave7	1m10 2min10	5min00 4min39
Lingots de saphir	Grotte volcanique 12 Grotte volcanique 4	2m10 2min32	5min38 3min46
Lingots de diamant	grotte de narag 1 et 2	0min28	9min30
Lingots de mithril	Mine_montSaphan	0min20	5min29
Planches de peuplier	Marais Donjon Grenouille	0min05	4min22
Planches de palmier	Désert île des Sages8 Plage IDS	0m25 1min42	5min01 3min38
Planches de chêne	Foret Sud Sarosa 2,3,4,9	1min08	4min22
Planches d'érable	Plaine naep 5 Plaine Naep 1	1m00 0min24	4min54 5min58
Planches d'orme	Foret des loups2 Foret_des_loups7	0min07 0min21	4min43 4min10
Planches d'iroko	plaine nahand 22	0min30	6min57sec
Planches de mojo	Forret_Saphan1	0min20	6min27
Peaux / défenses de lapin affinées	Marais Donjon Grenouilles	0min05	5min25
Peaux / défenses de serpent affinées	Désert île des Sages10 Désert île des Sages4	0min12 0min54	4min29 4min11
Peaux / défenses de cerf affinées	Foret Sud Sarosa 2,3,4,9	1min08	4min18
Peaux / défenses d'ours affinées	Khuzdul17	0min14	3min19
Peaux / défenses de tigre affinées	Harroka5	0min35	6min20
Peaux / défenses de loup affinées	plaines nahand 15	1min03	6min25
Peaux / défenses de dragon affinées	Foret_Saphan1	0min21	6min21

MINEUR

- CUIVRE : Donjon de COACVILLE / Salle des DAMES (map à gauche de l'entrée du donjon)

ou celle tout en haut à droite)

- FER : Map à L'EST d'OXOROC (les pops n'ont lieu que sur la moitié nord de la map, par contre les roches se cachent souvent derrière les arbres).

- ARGENT : CIMETIERE map avant le Manoir de Drake.

- OR : MINE de la MONTAGNE ou CAVE du MONT KHUZDUL avec possibilité d'utiliser un Résu (fée de la mine ou du village Telgun par exemple) et se suicider sur pièges pour gagner un trajet. Les temps calculés dans le tableau portent sur la cave, mais la mine (en se suicidant sur le pont) est assez rentable aussi.

- SAPHIR : ENTREE sous le RESU du RHYOLYTE. (c'est la map Grotte Volcanique 12, on y entre par la 3^e entrée des grottes, le resu peut servir pour des suicides / Plus safe, mais plus long d'accès : Grotte Volcanique 5, qui est une grande map à la fin de la 1^{re} entrée) Astuce pour Grotte volcanique 12 : prenez vos virages à angle droit quand vous entrez et sortez des ponts, ça limitera le passage de monstres qui risquent de vous bloquer ensuite. Aussi pour le résu je préfère le mettre à l'église de Doleria et me suicider dans les laves de la première grotte (si vous n'avez pas d'XP à préserver, les monstres feront très bien l'affaire).

- DIAMANT : PREMIERE GROTTTE de NARAG.

- MITHRIL : MINE de SAPHAN (Elles se situent à l'Est en haut du Mont Saphan, il y a un passage secret dans les arbres, aussi vous pouvez débloquent un télé-porteur après avoir vaincu Zaliva, quête des chevaliers noirs)

BUCHERON

- PEUPLIER : FORET au NORD de COACVILLE.

- PALMIER : MAP au EST de OXOROC (serpents violets qui ont attaqué le Sage).

- CHÊNE : MAP à L'EST du RESU de la FORET au SUD de SAROSA.

- ÉRABLE : MAP à L'Est de Naep ou sinon plus grande MAP à l'Ouest, puis Nord, puis Est de Lhynn ou sinon un parcours dans les plaines entre Naep et Lhynn (le marchand est à Naep, donc Résu Naep avec possibilité de suicide via mobs et aussi d'utiliser cheval à Lhynn)

- ORME : MAP ForetDesLoups_7 avec le RESU et MAP ForetDesLoups_8 du CARNIFLOR (juste au Sud du chateau)

- IROKO : Nahand (MAP au SUD OUEST de DELOTH ou celle SUD de FAHRYD – Plaine Nahand 21)

- MOJO : MAP au NORD de SAPHAN (la première map est très bien, les suivantes à l'Est aussi, mais plus risquées du fait des mobs offensifs, l'option d'un parcours entre ces 3 maps peut être rentable)

CHASSEUR

- LAPIN : FORET au NORD de COACVILLE.

- SERPENT : MAP au NORD de la première VILLE, Sophitia (aussi Désert Ile des sages 4, deux maps à l'Ouest puis Sud d'Oxoroc)

- CERF : MAP au NORD (2x) EST du RESU de la FORET au SUD de SAROSA.

- OURS : MAP à l'EST du VILLAGE TELGUN.

- TIGRE : MAP conseillée au SUD de DOLERIA (Harroka 5), vous pouvez aussi agrendir le périmètre en faisant un cercles via les deux cartes encore plus au Sud.

- LOUP : MAP au SUD EST de DELOTH ou celle SUD de FAHRYD

- DRAGON : MAPS au NORD de SAPHAN (la première map est très bien, les suivantes à l'Est

aussi, mais plus risquées du fait des mobs offensifs, l'option d'un parcours entre ces 3 maps peut être rentable)

Affinage des ressources en matériaux nobles

Vous allez vite comprendre que les ressources, bien qu'utiles, prennent vite de la place dans votre inventaire. Pour libérer de la place, affinez-les ! Par exemple, avec 25 éclats ou bûches vous pourrez obtenir réciproquement un lingot ou une planche.

Les éclats sont à transformer d'abord en minerai (= 6 éclats) puis en lingots (= 4 minerais), les bûches en rondins et les rondins en planches, les crocs en crocs affinés (= 24 crocs) et les peaux en peaux affinés (= 24 peaux). Uniquement les lingots, les planches et les ressources affinées sont utilisés dans la fabrication des objets.

Pour les transformer vous pouvez aller voir l'ouvrier dans la loge de votre métier ou les artisans ambulants.

L'artisanat ambulants



L'artisanat ambulants est déplaçable auprès du guerrier au cheveux verts dans le hall de l'entrepôt. Il est très pratique puisqu'il vous permet de :

- Transformer vos ressources
- Connaître l'expérience de votre métier
- Gérer votre potion magique (pour garder votre inventaire libre)
- Réparer votre outil
- Accéder à votre banque

L'artisanat ambulants se déplace moyennant un certain nombre de po (variable selon les zones). Pour déplacer le marchand ambulants, vous pouvez soit lui parler dans la zone où il se trouve sinon vous pouvez aller directement à l'entrepôt où il vous demandera d'abord 5.000 PO pour revenir dans l'entrepôt, puis à nouveau une certaine somme de PO selon la zone où il doit se déplacer.

- Coacville (au Nord de la ville avant les marais) : 20 000 PO (Cuivre, Peupliers, Lapins)
- L'île des Sages (Ville d'Oxoroc) : 50 000 PO (Fer, Palmiers, Serpents)
- Forêt Sud Sarosa (Map du résu en face de Minicoïn) : 100 000 PO (Chêne, Cerfs)
- Naep (Ouest de la ville de Naep) : 100 000 PO (Érable)
- Hunt-Island : 75 000 PO (pas de roches, ni bois, ni animaux)
- Le cimetière : 100 000 PO (Argent)
- La montagne (Est du Village Telgun) : 200 000 PO (Or, Ours)
- Harroka (Nord Ouest de Doléria) : 300 000 PO (Saphir, Tigre)

- La forêt des loups (Map de la pierre sacrée au milieu de la forêt –) : 300 000 PO (Orme)
- Nahand : 300 000 PO (Map à la sortie de Manadh) (Diamant, Iroko, Loup)
- Saphan : 300 000 PO (Nord de Saphan) (Mithril, Mojo, Dragon)

Une fois que votre banque sera pleine de ressources transformées, vous pouvez ultimement les stocker au sous-sol de l'entrepôt.

Liste des objets stockables à l'entrepôt à la fin

Les tickets de cheval

Avant de voir l'utilisation des matériaux pour forger des équipements, il existe un autre moyen d'utiliser ses ressources... Le cheval !

Pour fabriquer les tickets, il suffit de parler à Clovis dans la gare routière de Trigorn (bâtiment à droite de l'entrepôt). Il fabriquera un ticket dont la destination est aléatoire contre **2 lingots d'argent, 2 planches de chêne, un bois de cerf affiné et une peau de cerf affinée**.

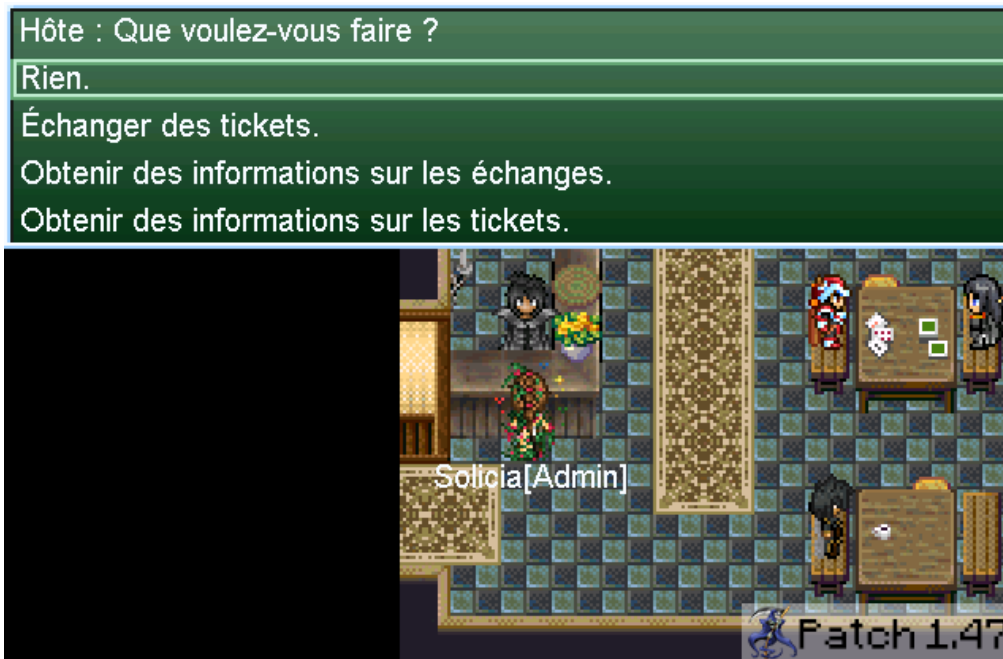


Voici la liste des destinations, et la précision si c'est une zone où peut être le marchand ambulant :

- Argelas
- Château des lycans (marchand ambulant)
- Cirel
- Coacville (marchand ambulant)
- Doléria (marchand ambulant)
- Fahryd (marchand ambulant à Manadh)
- Gathol (marchand ambulant pour Cimetière)
- Ibrin
- Lhynn
- Lumethyrion
- Micarko
- Mur du bout du monde (marchand ambulant à Manadh)
- Oxoroc (marchand ambulant)
- Repens

Saphan (marchand ambulant)
Sarosa (marchand ambulant pour Forêt Sud Sarosa)
Sonak
Terres enneigées
Village Naep (marchand ambulant)
Village Telgun (marchand ambulant)

Depuis le patch 1.47 du 5 avril 2021 il est possible de recycler ses tickets auprès de l'hôte de la gare routière situé dans la même bâtisse que Clovis :



- Vous avez la possibilité d'échanger 10 tickets de votre inventaire pour obtenir un **ticket de votre choix**.
- Vous aurez la possibilité d'échanger 5 tickets de votre inventaire pour obtenir un **ticket aléatoire**.

Les tickets de trajet se génèrent de manière aléatoire. Certains tickets s'accumulent sans nécessairement intéresser d'autres acheteurs. L'objectif de ce recyclage est d'une part de conserver le hasard lors de l'acquisition d'un ticket et, d'autre part, de permettre au joueur d'obtenir ce dont il a besoin.

La fabrication d'équipements communs

Il y a un forgeron à l'étage de l'entrepôt de Trigorn (dans la pièce en haut à gauche de la carte) qui vous permet de fabriquer vos équipements communs.

Pour fabriquer ces équipements vous n'avez plus besoin d'apporter au forgeron les matériaux nobles nécessaires à la recette, il utilisera directement les ressources stockés dans votre entrepôt.

Exemple :

- Pour fabriquer une armure Crisis vous aurez besoin de 4 lingots de fer, 4 planches de palmier et 2 peaux de serpent affinées. Soit si nous prenons la formule de l'armure est que nous prenons pas en compte le X nous avons 4 lingots A, 4 planches B et 2 peaux C. Nous regardons les lettres à remplacer (A, B et C) via la ligne de Crisis.

Les gemmes

La question qui doit vous venir à l'esprit maintenant est : comment renforcer/améliorer mon équipement commun. Avant de répondre à cette question, vous devez d'abord connaître l'origine et l'utilité des gemmes. Vous trouverez plus d'informations dans la bibliothèque de Frolo (Sarosa, une des maisons en haut à droite du village). Mais sachez qu'il existe 6 gemmes :

- l'Obsidienne: est nécessaire à l'amélioration de l'armure
- l'Adamantine: est nécessaire à l'amélioration du casque
- la pierre de Lune: est nécessaire à l'amélioration des épées et boucliers
- la pierre de Sang: est nécessaire à l'amélioration des épées et boucliers
- l'Orichalque: permet de remplacer les deux gemmes nécessaires dans une recette
- la Pépite: ne sert pas à l'amélioration d'arme. Elle peut se revendre à 5 000 000 PO chez n'importe quel marchand
- le cas spécifique de la « Gemme » brute est abordé juste après

Toutes ces gemmes peuvent être trouvées sur des monstres dits « Shiny » (aussi appelés « chromatiques » ou simplement « dorés »). Notez bien que l'orichalque et la pépite sont beaucoup plus rares que les 4 autres gemmes.

Les monstres dorés apparaissent de manière aléatoire dans les zones où il est possible de gagner des points d'expérience en tuant des monstres (hors zones de boss et certaines zones spéciales).

Le même Shiny peut donner différentes gemmes selon la période où vous le tuez. C'est-à-dire que chaque Shiny est soumis à un cycle qui est d'une durée d'une saison. Un exemple : à Nahand, les Shiny peuvent donner plus souvent des obsidiennes le mois de Kitisbé (septembre), et plus souvent des pierres de Lune trois mois plus tard (ceci est un exemple fictif).

A savoir que vous avez une chance de gagner des gemmes dans des coffres lors des invocations de monstres (dans l'inventaire la gemme en question s'appelle "gemme"). Ces invocations sont annoncées par les Admins dans le jeu et également sur le serveur Discord de SO.

Les objets "gemme" peuvent être échangés contre de vraies gemmes de manière approximativement aléatoire par le biais d'un PNJ qui se trouve dans une boutique sur la route entre la forêt au nord du Palais du Roi Roland IV et Argelas. Votre récompense-échange de l'objet « gemme » dépendra de ce fameux cycle cité plus haut. Il y aura des jours où vous recevrez plus d'adamantine et d'autres jours un autre type de gemme. Il est possible de recevoir également des pépites et des orichalques.

Les recherches et recettes d'équipements améliorés

Tout d'abord, vous devez développer des recherches sur les recettes de Craft. Vous trouverez la progression de vos recherches sur un tableau jaune à l'étage de l'entrepôt (dans la pièce en bas à gauche de la carte). Chaque équipement pourra être amélioré en renforcé (+), de renforcé à supérieur (++) et de ++ à l'équipement du niveau supplémentaire en +. Vous devrez donc développer votre recherche de l'Escorpion renforcé (Escorpion +) jusqu'à Supernova supérieur (Supernova ++) en passant par tous les intermédiaires (Escorpion ++, Crisis +, Crisis ++, Thorn + etc.).

Pour débloquer une recette, vous devrez ajouter les composants avec la quantité précise dans la machine (le Vesperv-o-Tron 2000) qui se trouve dans la même pièce que le tableau jaune.

Les essais coûtent maintenant tous 350 000 po et n'augmentent plus, vous pouvez donc effectuer toutes vos recherches et recettes sur un même personnage. De même la limite de 5 recherches par semaines a été supprimée.

Les composants à mettre dans la machine pour évoluer sur le tableau jaune sont les mêmes que

les composants nécessaires à la fabrication d'équipements communs mis à part qu'il faut ajouter quelques gemmes selon la partie à rechercher. L'équipement renforcé et son équivalent en supérieur ont la même recette mais que vous devrez tout de même débloquent sur le tableau jaune (c'est-à-dire de faire la recherche avec la machine). Ci-dessous, les gemmes à ajouter par partie d'équipement :

- Armure : 2 obsidiennes
- Casque : 2 adamantines
- Bouclier : 1 pierre de Lune, 1 pierre de Sang
- Epée à 1 main : 1 pierre de Lune, 1 pierre de Sang
- Epée à 2 mains : 2 pierres de Lune, 2 pierres de Sang

Pour améliorer vos équipements, vous devrez faire la demande au forgeron (à l'étage de l'entrepôt, salle en haut à gauche de la carte). N'oubliez pas de vérifier au préalable que vous avez dans votre inventaire tous les composants à l'amélioration d'un équipement ainsi que l'équipement à améliorer.

Si vous commencez les améliorations du début, un ensemble de quêtes faisant le lien entre l'entrepôt de Trigorn et le forgeron de Sarosa Frolo vous permettront d'acquérir votre premier équipement basique.

Pour vos prochains ouvrages il vous faudra acheter un équipement basique supérieur chez le forgeron (toujours dans l'entrepôt, à l'étage) pour l'améliorer en Ecopirum renforcé. Ensuite, vous devrez améliorer l'Ecopirum renforcé (Ecopirum +) en supérieur (Ecopirum ++), puis de l'Ecopirum supérieur en Crisis renforcé (Crisis +) et ainsi de suite jusqu'au Nightmare supérieur (Nightmare +), l'équipement ultime !

Envisageable comme une forme de New Game +, les métiers et le craft ajoutent une (très) grande durée de vie au jeu. Aussi, si vous voulez aller plus vite vous pouvez vous diviser les tâches avec d'autres joueurs et joueuses tant pour chaque métier que la forge d'un équipement.

Le tableau des recettes et le tableur crafteur

D'abord sachez qu'un tableau au format .png avec toutes les recettes est téléchargeable sur le Discord, dans le #bot-infos-so

Concernant le « tableur crafteur », il est encore en cours d'élaboration, il devrait permettre de gérer vos ressources et anticiper vos besoins par le biais d'un tableur.

Les objets stockables à l'entrepôt

Lingots (*liste plus haut*)

Planches (*liste plus haut*)

Peaux d'animaux (*liste plus haut*)

Défenses d'animaux (*liste plus haut*)

Projectiles

Flèches

Couteau à lancer

Orbe de feu

Flèche enflammée

Flèche glaciale

Flèche aveuglante
 Flèche aveuglante +
 Parchemin de feu
 Parchemin des feuilles
 Parchemin de glace
 Parchemin Ambré

Potions

Fiole de résistance
 Fiole de résistance +
 Flocon protecteur
 Parchemin des elfes noirs

Gemmes (*liste plus haut*)

Trésors

Oeuf d'or
 Truite d'or

Cadeaux

Oeuf en chocolat
 Lapin en chocolat
 Bêche au chocolat
 Bonbon sucré

Autres

Poisson lune
 Fruit Mujaho
 Viande cuite
 Ticket bonus ADM [Arène Des Monstres]

Tableur des équipements

Équipement	Level	Force	Consti	Dext	Dégâts	Défense
Armure Ecoporium +	13	20	21			245
Armure Ecoporium ++	13	20	21			495
Casque Ecoporium +	14		22			165
Casque Ecoporium ++	14		22			185
Bouclier Ecoporium +	12		20	20		80
Bouclier Ecoporium ++	12		20	20		100
Épée 1M Ecoporium +	13	20			630	

Epée 1M Ecoporium ++	13	20			750	
Epée 2M Ecoporium +	15	33			788	
Epée 2M Ecoporium ++	15	33			938	
Armure Crisis +	19	28	29			575
Armure Crisis ++	19	28	29			655
Casque Crisis +	20		30			225
Casque Crisis ++	20		30			265
Bouclier Crisis +	18		27	28		130
Bouclier Crisis ++	18		27	28		160
Epée 1M Crisis +	19	28			869	
Epée 1M Crisis ++	19	28			975	
Epée 2M Crisis +	21	43			1088	
Epée 2M Crisis ++	21	43			1219	
Armure Thorn +	25	35	36			735
Armure Thorn ++	25	35	36			825
Casque Thorn +	26		37			305
Casque Thorn ++	26		37			355
Bouclier Thorn +	24		39	40		190
Bouclier Thorn +	24		39	40		220
Epée 1M Thorn +	25	35			1088	
Epée 1M Thorn ++	25	35			1200	
Epée 2M Thorn +	27	54			1360	
Epée 2M Thorn ++	27	54			1500	
Armure Dusk +	31	43	44			915
Armure Dusk ++	31	43	44			1005
Casque Dusk +	32		45			405
Casque Dusk ++	32		45			455
Bouclier Dusk +	30		42	44		260
Bouclier Dusk ++	30		42	44		300
Epée 1M Dusk +	31	43			1320	

Epée 1M Dusk ++	31	43			1433	
Epée 2M Dusk +	32	64			1650	
Epée 2M Dusk ++	32	64			1791	
Armure Havoc +	37	50	51			1095
Armure Havoc ++	37	50	51			1195
Casque Havoc +	38		52			505
Casque Havoc ++	38		52			565
Bouclier Havoc +	36		50	52		340
Bouclier Havoc ++	36		50	52		380
Epée 1M Havoc +	37	50			1545	
Epée 1M Havoc ++	37	50			1655	
Epée 2M Havoc +	39	75			1931	
Epée 2M Havoc ++	39	75			2081	
Armure Tears +	43	58	59			1295
Armure Tears ++	43	58	59			1395
Casque Tears +	44		60			625
Casque Tears ++	44		60			685
Bouclier Tears +	42		57	60		430
Bouclier Tears ++	42		57	60		480
Epée 1M Tears +	43	58			1778	
Epée 1M Tears ++	43	58			1890	
Epée 2M Tears +	45	85			2223	
Epée 2M Tears ++	45	85			2363	
Armure Cipher +	49	65	66			1505
Armure Cipher ++	49	65	66			1615
Casque Cipher +	50		67			755
Casque Cipher ++	50		67			825
Bouclier Cipher +	48		65	67		530
Bouclier Cipher ++	48		65	67		590
Epée 1M Cipher +	49	65			2003	

Epée 1M CIPHER ++	49	65			2115	
Epée 2M CIPHER +	51	96			2504	
Epée 2M CIPHER ++	51	96			2644	
Armure Dawn +	55	73	74			1725
Armure Dawn ++	55	73	74			1845
Casque Dawn +	56		75			895
Casque Dawn ++	56		75			975
Bouclier Dawn +	54		72	75		650
Bouclier Dawn ++	54		72	75		710
Epée 1M Dawn +	55	73			2228	
Epée 1M Dawn ++	55	73			2340	
Epée 2M Dawn +	57	106			2785	
Epée 2M Dawn ++	57	106			2925	
Armure Inferno +	61	80	81			1965
Armure Inferno ++	61	80	81			2085
Casque Inferno +	62		83			1055
Casque Inferno ++	62		83			1135
Bouclier Inferno +	60		80	83		780
Bouclier Inferno ++	60		80	83		850
Epée 1M Inferno +	61	80			2460	
Epée 1M Inferno ++	61	80			2573	
Epée 2M Inferno +	63	117			3075	
Epée 2M Inferno ++	63	117			3206	
Armure Polaris +	67	88	89			2205
Armure Polaris ++	67	88	89			2335
Casque Polaris +	68		90			1215
Casque Polaris ++	68		90			1305
Bouclier Polaris +	66		87	91		920
Bouclier Polaris ++	66		87	91		990
Epée 1M Polaris +	67	88			2685	

Epée 1M Polaris ++	67	88			2798	
Epée 2M Polaris +	69	127			3336	
Epée 2M Polaris ++	69	127			3498	
Armure Supernova +	73	95	96			2465
Armure Supernova ++	73	95	96			2595
Casque Supernova +	74		97			1395
Casque Supernova ++	74		97			1485
Bouclier Supernova +	72		95	98		1070
Bouclier Supernova ++	72		95	98		1150
Epée 1M Supernova +	73	95			2910	
Epée 1M Supernova ++	73	95			3030	
Epée 2M Supernova +	75	138			3638	
Epée 2M Supernova ++	75	138			3788	

**Voilà, il ne reste plus qu'à vous souhaiter
bon farming, bon craft et bon jeu !**