



# WIKI URCAmod

V 1.0, du 25.05.2020

## Résumé

URCAmod Wiki est un recueil dans lequel tu vas apprendre à te servir et connaître le mod.

## Équipe URCAmod

## Table des matières

Présentation.....	4
Table de craft .....	5
Biome .....	7
Dimension Rabat.....	8
Nourriture .....	9
Cutter/Cutter Board .....	9
Ail .....	10
Saucisson .....	11
Saucisson à l'ail.....	11
Fetch/tarte aux fetchs.....	12
Raisin (grape)/vin .....	13
Toasts .....	13
Structures .....	14
Tanières des loups.....	14
La Forêt .....	14
Le Désert .....	15
Les villages.....	16
Broken village 1 .....	16
Broken village 3 .....	17
Le manoir.....	17
La crypte .....	18
La chapelle .....	18
Mobs et boss.....	19
Vampires .....	19
Vampires classiques.....	19
Vampires beast .....	19
Baroness vampire.....	20
Loups-garous.....	20
Loups-garous .....	20
Wolf .....	20
Les boss.....	21
The Butcher.....	21
Mr Rabat .....	21
Blocks.....	22
Minerais.....	22
Plomb .....	22
Argent .....	22

.....	22
Bois de fetchier .....	23
Blackstone .....	23
Décoration .....	24
Skelon .....	24
Stone slab .....	24
Oger bloody skull .....	24
Skull.....	25
Iron chaine.....	25
Rabat Skull .....	25
Autres blocs.....	25
Terre morte.....	25
Pousse de fetchier.....	25
Outils.....	26
Armes .....	27
Épée en argent.....	27
Holy cross.....	27
Les armes à feu .....	28
Pistol.....	28
Musket .....	28
Crafts .....	29
Argent.....	29
Argent bloc + (*) .....	29
Armes (*).....	29
Épée d'argent (*).....	29
Holy cross .....	29
Musket (*) .....	30
Pistol (*) .....	30
Blackstone .....	30
Blackstone slab (dalle) .....	30
Blackstone stairs (escalier) .....	30
Cutter.....	31
Cutter board .....	31
Fetchier barrière .....	31
Fetchier bâtons .....	31
Fetchier planche .....	31
Fetchier slab (dalle).....	32
Graine d'ail .....	33

Munitions pour armes à feu (bullet and powder) (*) .....	33
Outils (*) .....	33
Hache en argent (*) .....	33
Houe en argent (*) .....	33
Pelle en argent (*) .....	33
Pioche en argent (*) .....	34
Plomb.....	34
Plomb bloc + (*).....	34
Portail dimension Rabat igniter (*).....	34
Rabat spawn block .....	34
Saucisson (*) .....	34
Saucisson à l'ail (*).....	35
Soupe à l'ail et aux champignons .....	35
Table de craft modée.....	35
Tarte aux fetchs .....	35
Toast.....	36
Vin .....	36

## Présentation

Bonjour à toi qui as choisi ce mod, et qui souhaites en savoir plus avec ce wiki, qui regroupe toutes les informations dont vous aurez besoin pour vous familiariser avec le mod. Que ce soit pour la dimension ou le biome qu'il apporte ou encore les nouveaux minerais ou structures dans le monde.

Comme tu as pu le voir dans le sommaire, nous avons fait en sorte que le wiki soit bien présenté afin que tu puisses trouver l'information que tu recherches au plus vite.

Nous avons conçu ce mod pour qu'il rajoute de l'aventure et des défis, avec entre autres, un biome dangereux la nuit, une nouvelle dimension mystérieuse avec de mystérieux arbres aux fruits sucrés, et de redoutables donjons pour le côté défis. Nous en sommes sûrs, vous allez adorer l'aventure que nous vous avons rajoutée à travers ce mod !

Passons maintenant à ce qui vous intéresse le plus, les différents éléments du mod, leurs présentations et évidemment leurs caractéristiques !

Nous te souhaitons une bonne aventure,  
De la part de toute l'équipe de URCAmod

## Table de craft

Pour commencer le mod et fabriquer la quasi-totalité des objets de celui-ci, il te faudra une table de craft spéciale, la voici :



Et voici son craft :



Comme tu peux le voir, pour la fabriquer, il te faut de nouveaux lingots : des lingots d'argent (silver) et des lingots de plomb.

Il te faut donc, dans une table de craft classique, 4 lingots d'argent, 4 lingots de plomb et 1 table de craft classique.

Elle est indispensable pour fabriquer les objets du mod, sauf certains qui peuvent être fabriqués à partir de la table de craft classique.

Voici son interface :



Comme tu peux le voir, elle possède différents éléments ayant un but bien précis pour chacun, le bouton "help" te permet de voir les crafts qui sont possibles dans cette table uniquement, comme ceci :

(image)

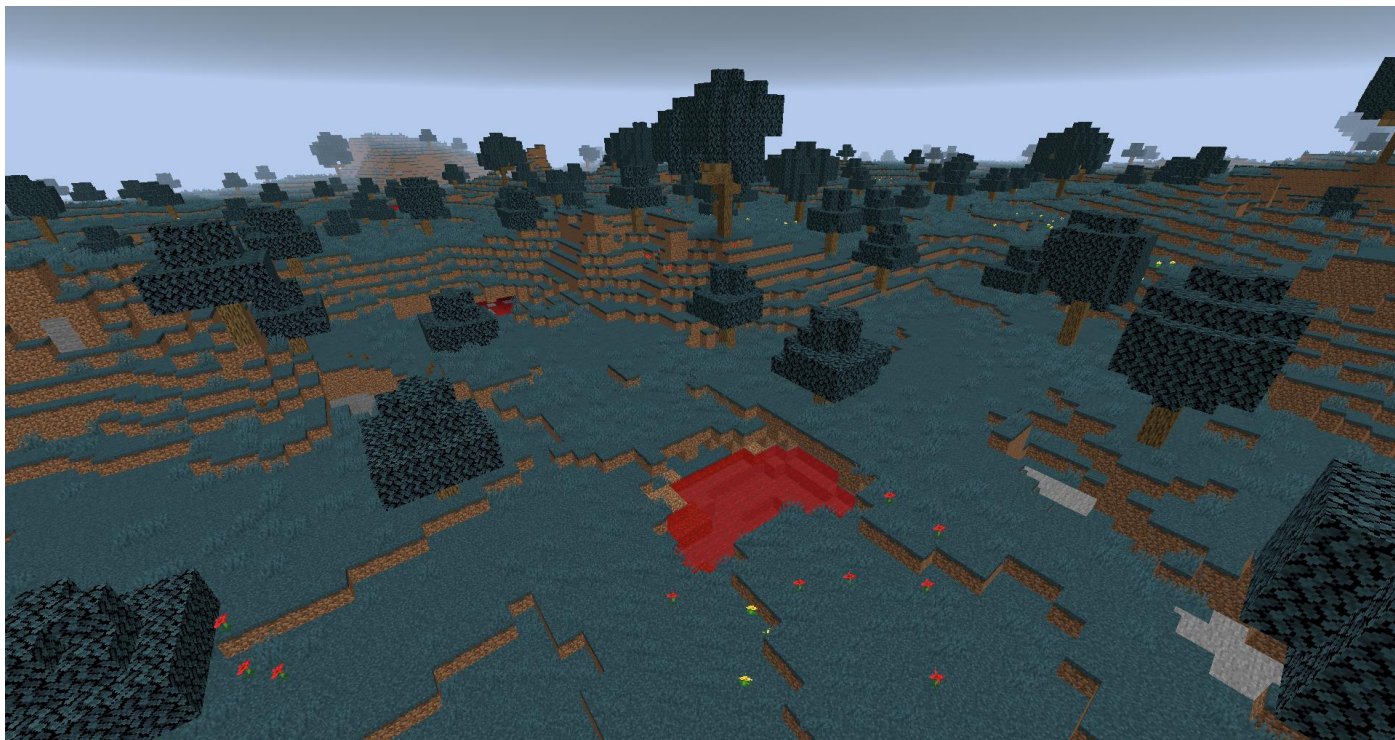
Elle possède également un bouton craft pour fabriquer l'objet que tu souhaites.



Comme tu as pu le voir, tu ne vois pas l'objet dans la case résultat, ce qui est fait exprès, pour ajouter un peu de mystère dans ce mod. C'est aussi pour cela que nous avons rajouté l'aide dans la table pour que tu ne puisses pas te tromper pendant un de tes crafts.

## Biome

Comme dit dans la présentation, ce mod rajoute un nouveau biome, nommé "Terre Désolée", il se trouve près des marais, l'eau est de couleur rouge, les teintes sont plus sombres et les monstres plus dangereux que jamais ! Fais attention si tu oses y pénétrer !



Dans ce biome si étrange et très particulier, tu trouveras différentes structures, dont certaines sont très dangereuse ! tu trouveras donc des villages endommagés, il y a 4 villages différents et 1 manoir, dans ce biome il y a également une crypte où s'abrite le boss, nommé "The Butcher", du biome. Tu trouveras également les mobs classiques, tels que les endermans, les pillagers, les Phantom, les zombies ou les squelettes ; mais également des mobs spéciaux et uniques au mod ! Comme les loups garou, les vampires, les vampires beast ou les baroness vampires.

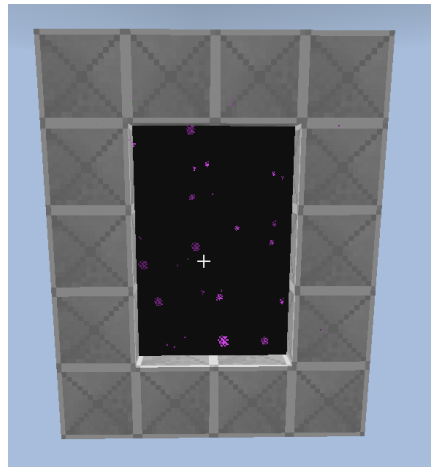
Dans le biome tu peux également trouver de petits plants d'ail mort, récolte-les, ceux-ci se transformeront en graine d'ail quand tu les placeras dans une table de craft.



## Dimension Rabat

Pour pouvoir accéder à la nouvelle dimension, il vous faudra vous munir de, au minimum, 10 blocs d'argent et du portail igniter.

Voici la structure du portail que vous devez construire :



Le portail igniter (le briquet pour le portail) se craft comme ceci, il est seulement fabricable sur la table modée, avec 4 lingots d'argents et 1 saucisson à l'ail :



Il suffit ensuite de faire un clic droit sur la structure du portail pour qu'il s'ouvre sur la dimension, une fois de l'autre côté, vous allez trouvé ce monde :



Il y a comme quelque chose d'étrange dans cette dimension, il semblerait qu'elle a été teintée par des prunes, comme celles que nous pouvons apercevoir dans les arbres, ceci est étrange, que se passe-t-il ici ?

Dans cette dimension, vous pourrez trouver de nouveaux arbres, les fetchier, avec un nouveau fruit : la fetch, juteuse et délicieuse. Mais également un monstre plus dangereux que les autres, le boss du monde, Mr Rabat, que vous pouvez invoquer que dans cette dimension, il vous fera fuir cette terre si violette.

## Nourriture

### Cutter/Cutter Board

Dans le mod, nous avons rajouté de la nourriture spéciale, ainsi qu'un outil vous permettant de les cuisiner comme il le faut. Nous allons donc commencer par celui-ci, le cutter :

Fabricable à partir de 2 lapis-lazulis, de 2 lingots d'argent et d'un bâton, dans la table de craft classique, comme ceci :



Il te sera surtout utile pour fabriquer le cutter board, qui lui te permettra de cuisiner de bons petits plats, le saucisson et le saucisson à l'ail, il ne possède aucune autre utilité pour le moment.



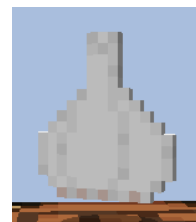
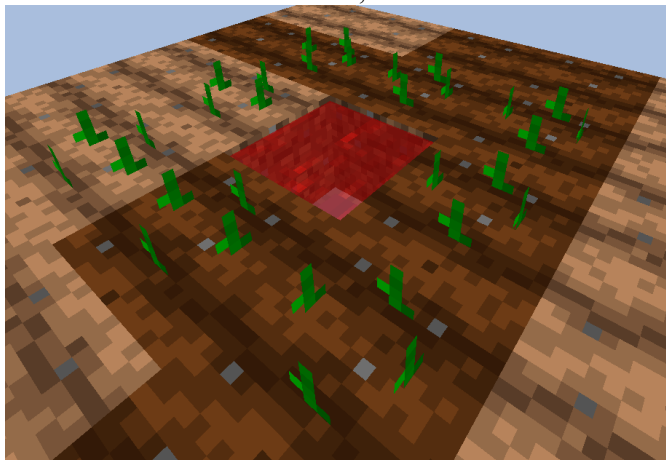
Fabricable à partir d'un cutter et d'une planche, dans la table de craft classique, comme ceci :



## Ail

L'ail est le premier élément cultivable du mod, il te permettra de fabriquer le saucisson à l'ail, de la soupe aux champignons et à l'ail, ou tout simplement de le manger cru.

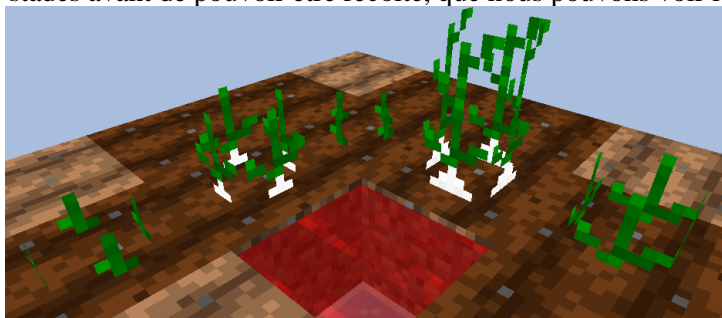
Il est cultivable uniquement sur de la terre fermière, c'est-à-dire de la terre bêchée avec une houe.



Sa graine est obtainable dans le jeu, de 2 manières différentes, la première étant de trouver un plant d'ail mort dans le biome "Terre Désolée", la seconde est de l'avoir sur un loup-garou. L'ail est également obtainable dans un type de village dans les "Terres Désolées".

Si tu comptes le manger cru, il ne t'apportera pas de saturation et seulement 1 gigot.

La culture de l'ail possède 4 stades avant de pouvoir être récolté, que nous pouvons voir ici :



Chaque culture pousse de manière aléatoire, mais assez rapidement. Il n'est récoltable que lorsque tu vois que la taille de la culture atteint 1 bloc, sinon il faut encore attendre un peu.

## Saucisson

Le saucisson est fabriqué à l'aide du cutter board, et de 2 côtelettes de porc crues, selon la recette suivante, dans la table de craft modée :



Il te donnera 3 gigots et 4 de saturation.



## Saucisson à l'ail

Le saucisson à l'ail est fabriqué à l'ail du cutter board, de 2 côtelettes de porc crues, et 1 ail, selon la recette suivante, et comme le saucisson, dans la table de craft modée :



Il te donnera 6 gigots et 5 de saturation, car c'est une nourriture plus élaborée que le saucisson classique.



## Fetch/tarte aux fetchs

Voici la deuxième nourriture cultivable dans le mod, la fetch, tu pourras la trouver dans la dimension Rabat, ne poussant que contre les arbres fetchier et ressemblant étrangement à une prune.



Si tu comptes la manger crue, elle ne vous donnera que 1 gigot et aucune saturation, cependant tu pourras en faire une tarte aux fetchs délicieuse, dont voici la recette :



Qui se consomme comme un gâteau que tu poses par terre et dont une partie disparaît à chaque utilisation. Au bout de 4 utilisations, il n'y a plus de tarte, tu auras tout mangé.



Pour pouvoir cultiver des fetchs, il te faudra un noyau de fetch, qui est obtainable en cassant une fetch en culture, même en stade de récolte. Et donc planter ce noyau dans le tronc d'un fetchier, voici les différents stades de croissance de la fetch :



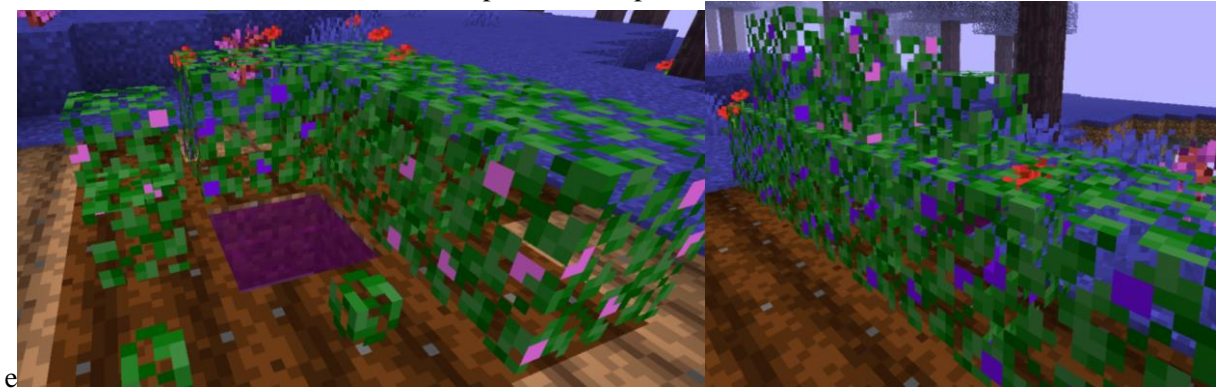


## Raisin (grape)/vin

Le raisin est la dernière nourriture cultivable dans le mod, tu peux trouver des buissons de raisin dans le monde, cependant pour le cultiver il te faudra une graine qui est obtenable en cassant un buisson de raisin, et la planter uniquement sur de la terre fermière, comme ceci :



La culture du raisin possède 3 stades de croissance et 3 stades de récolte, les 3 premiers stades sont consacrés, comme leurs noms l'indiquent, à la croissance du buisson. Les 3 derniers stades sont pour la récolte, c'est-à-dire si tu vois des boutons violets c'est que le buisson est récoltable, s'il n'y pas de boutons c'est que le buisson vient d'être récolté, et s'il y a des boutons roses, c'est qu'il faut encore attendre un peu avant de pouvoir récolter le raisin. Le buisson du raisin peut atteindre la hauteur maximale de 2 blocs tu peux donc rapidement te faire de la nourriture.



Si tu comptes manger cru le raisin, et ne pas fabriquer du bon vin, elle te rapportera 1 gigot et aucune saturation. Cependant si tu veux en faire du vin, aux effets mystérieux, il est possible d'en fabriquer avec une bouteille et 2 raisins dans la table de craft modée, comme ceci :



Chaque bouteille de vin te donnera 1 de saturation et 2 gigots, mais également des effets aléatoires, avec un effet garanti !

## Toasts

Les toasts sont une très bonne alimentation car elle vous donnera 9 de saturation et 4 gigots. Pour en faire, il te faudra déposer du pain sur un feu de camp et attendre.



## Structures

Le mod rajoute plusieurs structures, des tanières, des villages, une crypte et une chapelle.

### Tanières des loups

Les Tanières des loups sont des Structures, à l'opposé des cimetières et manoirs, conçues pour offrir aux loups-garous leur propre demeure.

Ces Structures sont conçues sur la base des mines abandonnées déjà existantes dans Minecraft pour l'inspiration. Elles ont été créées bloc par bloc ce qui fut une entreprise longue et fastidieuse mais plutôt réussie.

Les deux sont conçues sur une base commune et disposent chacune de 2 écrits intégrant une part d'histoire in-game à ces structures étant dirigées par un Contremaître nommé "Araekin", travaillant sous les ordres d'un certain "Broussk" et signalant la présence d'un "Moustif" dans son mirador refusant de quitter la mine après son arrêt.

Les noms "Araekin", "Broussk", et "Moustif" viennent tous trois des pseudonymes utilisés par trois des participants à la création du mod.

### La Forêt

La structure de tanière en forêt est reconnaissable à son Mirador détruit, en partie à cause de sa présence dans la forêt, le bois a été attaqué par les animaux et le temps, ce dernier est en piteux état, bien qu'encore fonctionnel. Les pierres délabrées de ce qu'il reste dans la mine, quant à elles sont pour beaucoup couvertes de mousse dû à l'humidité.

Le texte laissé par l'ancien habitant du mirador, indique sa présence en forêt ainsi que de sa rencontre avec les créatures qui actuellement peuplent la mine.

La structure en elle-même est entourée de puissants et grands chênes, démontrant son abandon (et fermeture) relativement ancien.



## Le Désert

La structure de tanière dans le désert est reconnaissable à son mirador jouxtant une merveilleuse oasis, sûrement la raison pour laquelle la mine, bien qu'en plein désert, soit tout de même habitée par quelques monstres !

La présence de cactus est la seule présence de plante dans les environs, la chaleur du désert ayant empêché la prolifération de mousse, au moins sur les étages supérieurs de la mine.

Le mirador, situé dans le désert est bien moins atteint que celui de la forêt, l'humidité n'a pas pu commencer à réduire en charpie le bois de l'édifice et seules quelques tempêtes de sable causes des problèmes à cette tour. Le texte trouvé dans la tour est aussi différent, relatant la présence d'un autre "Moustif" et de sa rencontre et surtout sa lutte contre les loups-garous avant sa fuite (espérons qu'il ait survécu, pauvre bonhomme).





## Les villages

Il existe 3 villages différents, seulement ils ont tous un point en commun, c'est qu'ils sont tous dans un piteux état.

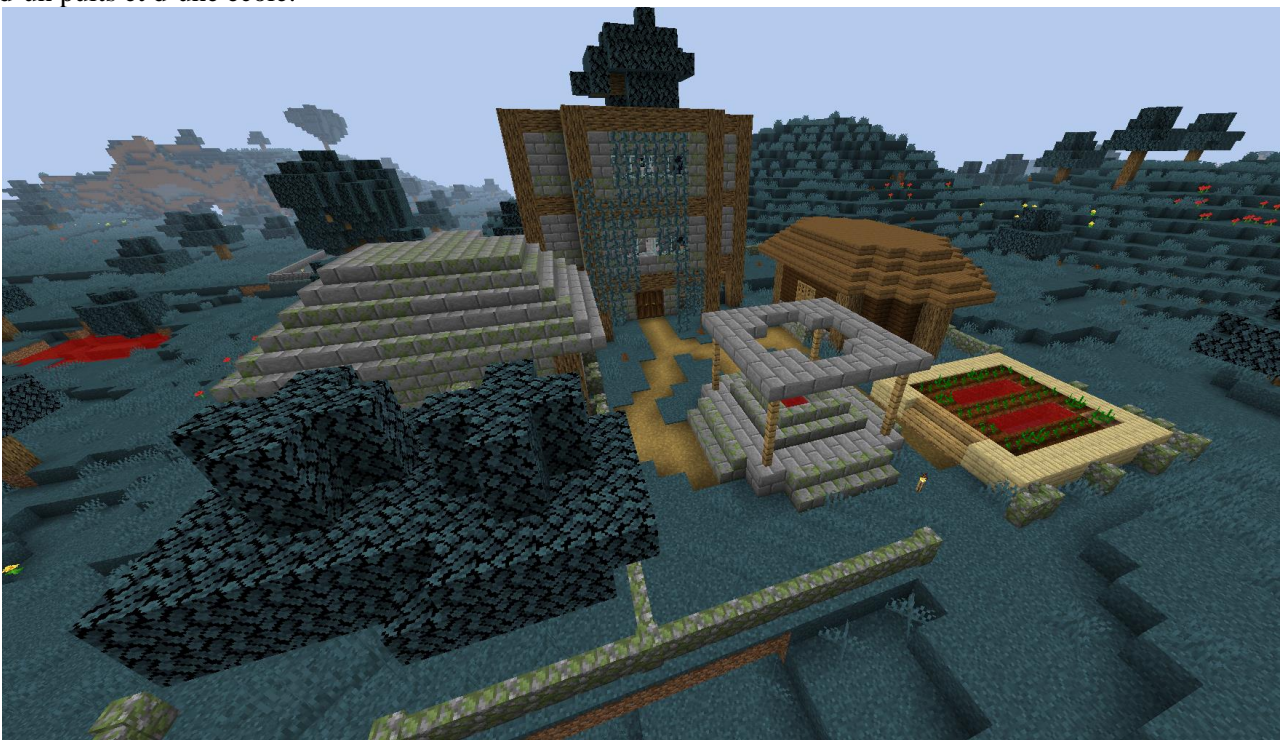
### Broken village 1

Le premier est un ancien village présent dans les "Terres Désolée", comprenant une maison, une maison pour le maire, une forge, une taverne, un marchand de pain, une ferme de blé et un puits cassé.



### Broken village 2

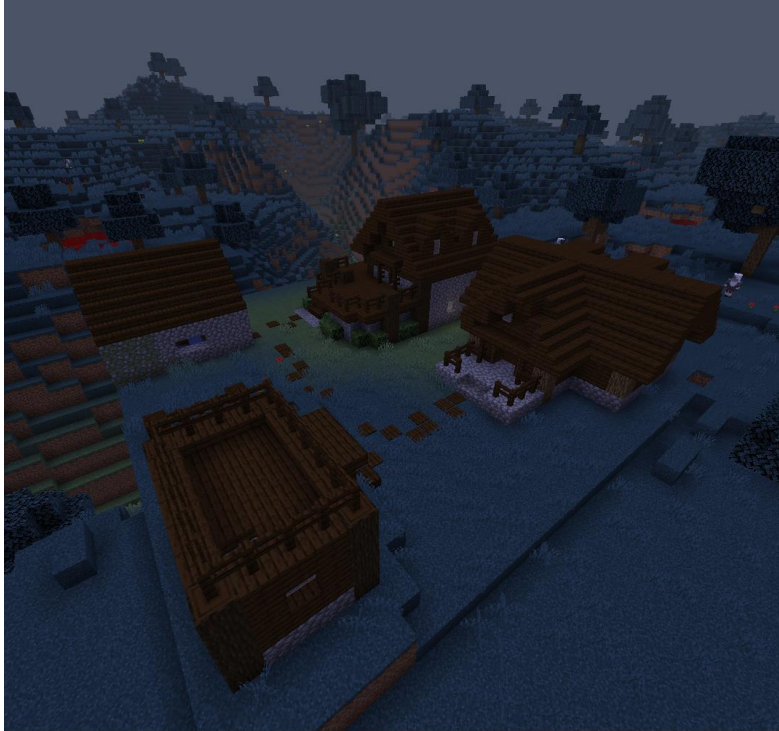
Le deuxième est un village plus moderne que le premier, disposant d'un grand immeuble, d'un magasin, d'une ferme à ails, d'un puits et d'une école.





## Broken village 3

Ce troisième et dernier village possède une mairie et de petites maisons.



## Le manoir

Le manoir est une petite version du grand manoir de Minecraft, il également délabré comme les villages, et devait servir de résidence à ceux qui décennaires les premiers vampires.



## La crypte

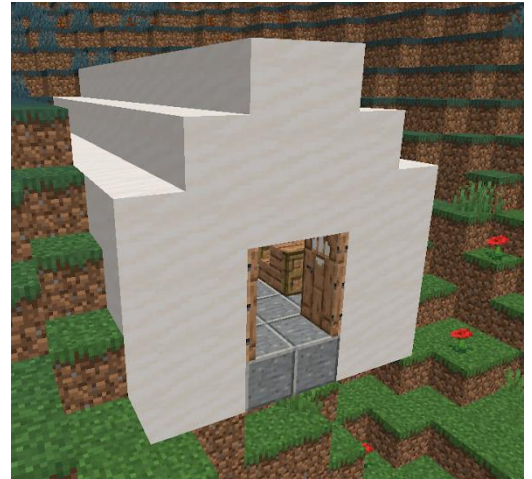
Il est raconté qu'elle est abritée par tous les vampires qui existe, mais cela n'est qu'une légende, elle est surement vide, il y aurait donc des trésors dans ce donjon, qui sait ce qu'il y a dedans ?

Elle est composée de 2 éléments, tout d'abord, on y accède via un cimetière bien décoré, puis plusieurs salles nous attendent avec un boss, The Butcher, parmi elles, si vous voulez survivre à ce donjon, il te faudra bien te protéger et est trouvable uniquement dans le biome "Terre Désolée".



## La chapelle

La chapelle est le lieu saint du jeu, qui nous pensons vous aidera dans votre quête, elle peut se trouver dans tous les biomes du jeu. Vous pourrez récupérer 2 objets spéciaux à l'intérieur, le premier est la Sainte-Croix, et le second est l'eau bénite, qui vous sera très utile, car elle permet de récupérer de vos blessures et de tuer les mobs passifs ou agressif, elle est donc uniquement pour les joueurs, et pas vos bêtes. Elle n'agit pas comme l'eau normale, il n'est donc possible de faire de sources infinies, chaque source d'eau bénite est unique. La Sainte-Croix est une arme spéciale faisant beaucoup de dégâts aux ennemis.



## Mobs et boss

Dans le mod, il y a plusieurs mobs et boss qui sont rajoutés, notamment des vampires, des loups-garous, The Butcher et le Rabat Boss.

### Vampires

#### Vampires classiques

Les vampires classiques sont des monstres redoutables, combattants au corps à corps et spawnant dans les Terres Désolées, ils sont rapides, font de gros dégâts, ne supportent pas la lumière du jour et sont considérés comme des êtres morts-vivants.



#### Vampires beast

Ces vampires sont des monstres volants, possèdent beaucoup de points de vie, font de gros dégâts et sont également considérés comme des êtres morts-vivants. Ils attaquent à distance à l'aide de potions utilisées comme des flèches.



### Baroness vampire

Ces vampires sont des vampires femelles, ce sont des monstres qui attaquent à distance, avec moins de vie que ses congénères et sont comme les autres considérées comme des êtres morts-vivants.



### Loups-garous

#### Loups-garous

Les loups-garous sont une espèce de loups rare, vivant en troupes, on peut les retrouver la nuit ou en grotte, ils possèdent leurs propres structures, les tanières. Ils dropent une graine d'ail, ce qui vous sera utile pour faire de la bonne nourriture !



### Wolf

Ces loups, surnommé les loups Alphas, sont les boss des loups, à l'origine prisonnier dans leurs tanières, ils ont pu se libérer, seule manière d'en finir, c'est de les tuer ! Mais attention à toi, ils sont féroces et attaquent rapidement.



## Les boss

### The Butcher

Le boucher, "The Butcher", est le boss des cryptes, c'est un ancien ogre au service des vampires. Il pourchasse les ennemies qui osent pénétrer son lieu de vie et celui de ces maîtres, il est capable de tuer en un seul coup si tu n'as pas de protection suffisante, il possède beaucoup de vie ce qui le rend long à tuer. Il est considéré, comme ces maîtres, comme un être mort-vivant.



### Mr Rabat

C'est le boss de la dimension Rabat. C'est une création belliqueuse, qui s'attaque à tout joueur croisant son regard, il possède beaucoup de vie et une forte puissance de frappe. Pour le trouver il faut poser un bloc, le Rabat Spawn Block, puis il apparaîtra devant vous.





## Blocks

### Minerais

Le mod ajoute 2 minerais pouvant être récoltés entre la couche 5 et la couche 50, il s'agit du plomb et de l'argent.

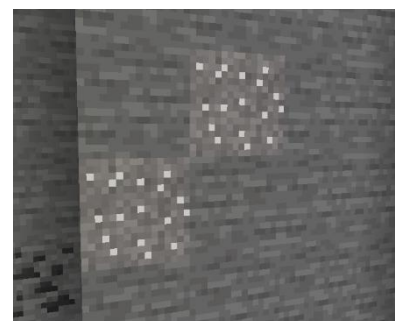
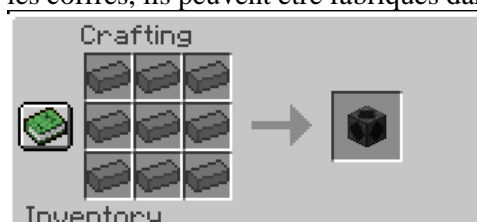
#### Plomb

Le plomb ne possède qu'une seule utilité pour le moment dans le mod : faire des cartouches pour les fusils du mod. Les minerais ont la forme suivante :

Et doivent être fondu dans un four normal pour obtenir des lingots de plomb.



Les lingots de plomb peuvent également être regroupés en blocs ce qui permet un gain de place non négligeable dans les coffres, ils peuvent être fabriqués dans la table de craft basique.

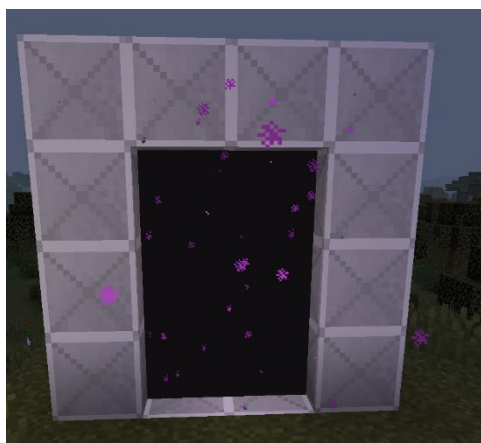


#### Argent

L'argent, ou silver dans le jeu, possède quant à lui plusieurs utilités, comme la fabrication d'outils et armes, ainsi que pour le portail vers la dimension Rabat.

Les lingots d'argent peuvent être obtenus, comme les lingots de plomb, grâce à la fonte des minerais dans des fours classiques.

Et ils peuvent également être transformés en blocs pour gagner de la place, pour faire le portail vers la nouvelle dimension.

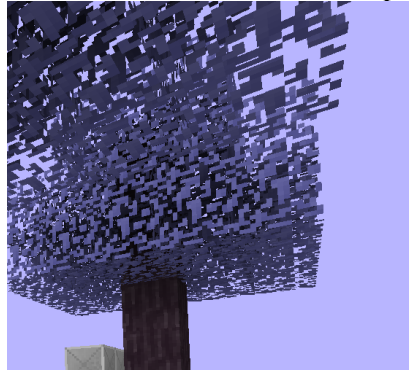


## Bois de fetchier

Le nouvel arbre : le fetchier, se comporte comme n'importe quel autre bois dans Minecraft, c'est-à-dire, qu'il peut se transformer en planches, en dalles, en escaliers ou en barrières.



Avec le nouvel arbre, nous avons également de nous blocs de feuilles, les pruniers fetch feuilles.



## Blackstone

Nous avons rajouté un nouveau type de pierre, la Blackstone, qui agit comme la pierre taillée que nous connaissons bien, c'est-à-dire que nous pouvons la transformer en dalle ou en escaliers.



Cette nouvelle stone est fabricable comme ceci, et donnera une touche de noir à vos bâtiments.





## Décoration

Dans ce mod, nous avons rajouté quelques éléments de décoration, qui sont non fabricable mais que tu pourras retrouver dans les donjons et les différentes structures, voire sur des mobs ou boss.

### Skelon

C'est le haut d'un squelette damné trouvable dans les cryptes



### Stone stab

C'est un cercueil trouvable dans les cryptes et qui, selon d'anciens livres, contenait les vampires, seulement dans les cryptes.



### Oger bloody skull

Est une tête de squelette d'ogre immaculée de sang, également trouvable dans les cryptes.



### Skull

C'est une tête d'un ancien explorateur dévoré par les bêtes de la crypte, trouvable dans celle-ci.



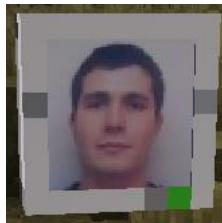
### Iron chaîne

Ce sont de petites chaînes permettant de suspendre quelque chose, trouvables dans les cryptes.



### Rabat Skull

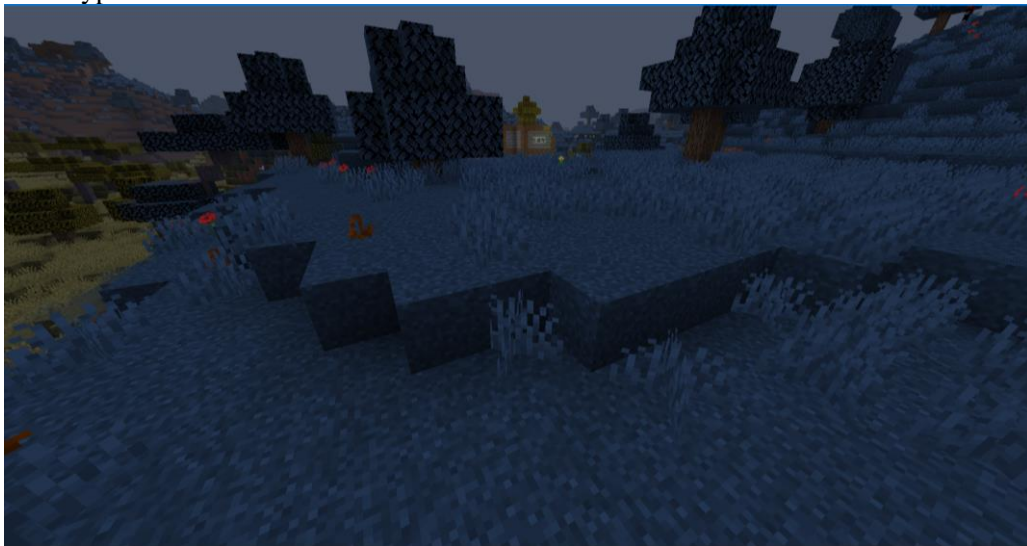
C'est le trophée ultime du mod, elle est obtainable si vous arrivez à tuer le Rabat boss.



### Autres blocs

#### Terre morte

La terre morte est un type de terre obtainable dans le biome du mod.



#### Pousse de fetchier

La pousse de fetchier est, comme toutes les autres pousses du jeu, la base d'un arbre avant de se développer.



## Outils

Ce mod rajoute quelques outils en argent, dont la particularité est qu'ils se retrouvent entre le fer et le diamant, avec une durabilité de 1000 et une meilleure rapidité que les outils en fer, ces outils vous seront très utiles dans votre partie.



Tous les outils possèdent les mêmes schémas de crafts que les outils habituels dans Minecraft, c'est-à-dire le même nombre de lingots et de bâtons pour les fabriquer, seulement, ils sont fabricables que sur la table de craft modée.



## Armes

Nous avons également, en plus des outils, des armes dans le mod.

### Épée en argent

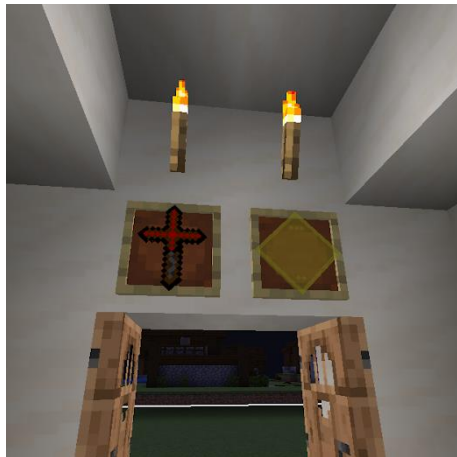
Cette épée est, comme les outils, entre l'épée de fer et l'épée de diamant, elle est donc plus résistante que le fer et inflige plus de dégâts également.

Elle est fabricable que sur la table de craft modée et avec 1 bâton et 2 lingots d'argent.



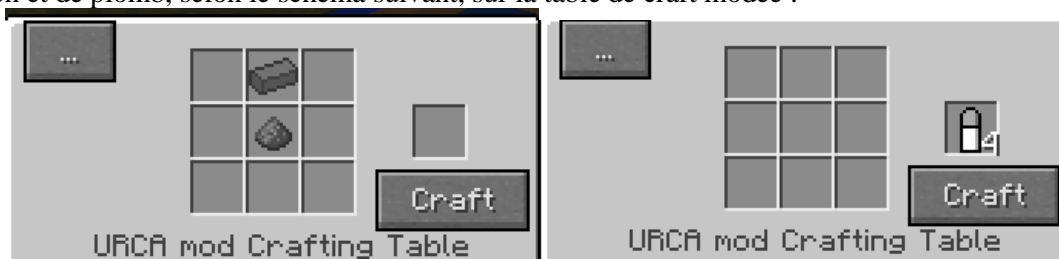
### Holy cross

C'est une arme puissante trouvable dans les chapelles, possède une grande durabilité et une puissance divine, un allié à avoir dans sa barre d'inventaire !



## Les armes à feu

Les armes à feu possèdent un rechargement pour chaque type d'arme, et utilisent des munitions fabriquables à partir de poudre à canon et de plomb, selon le schéma suivant, sur la table de craft modée :



### Pistol

Le pistol est la plus petite arme à feu du jeu, mais fait plus de dégâts qu'une flèche.

Il est fabriquable sur la table de craft modée, avec 2 lingots de fer, 1 planche de bois et un briquet, comme ceci :



### Musket

Le musket est l'autre arme du mod, il possède une cadence de tir supérieur à celle du pistol et fait également plus de dégâts que celui-ci.

Il est fabriquable avec 3 lingots de fer, 2 planches et 1 briquet, comme ceci dans une table de craft modée :



## Crafts

(\*) signifie que le craft est dans la table de craft modée.

### Argent

Avec quel objet : four traditionnel

Ingrédients : minerai d'argent



### Argent bloc + (\*)

Avec quel objet : table de craft classique et table de craft modée

Ingrédients : 9 lingots d'argent



### Armes (\*)

#### Épée d'argent (\*)

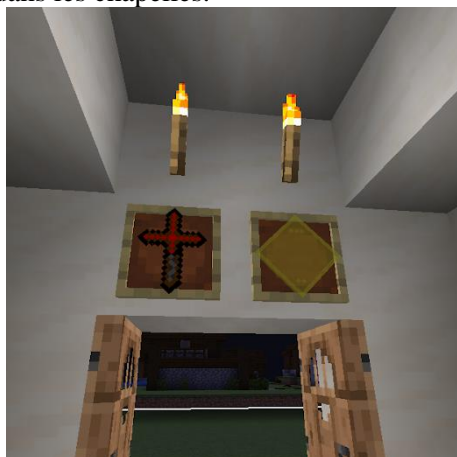
Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 1 bâton, 2 lingots d'argent



### Holy cross

Non fabricable, uniquement trouvable dans les chapelles.



### Musket (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 3 lingots de fer, 2 planches, 1 briquet



### Pistol (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 2 lingots de fer, 1 planche, 1 briquet



### Blackstone

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 4 pierres taillées, 4 encres noires



### Blackstone slab (dalle)

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 3 Blackstone



### Blackstone stairs (escalier)

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 6 Blackstone



## Cutter

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 1 bâton, 2 lingots d'argent, 2 lapis-lazulis



## Cutter board

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 1 cutter, 1 planche



## Fetchier barrière

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 2 bâtons, 4 planches de fetchier



## Fetchier bâtons

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 2 planches de fetchier



## Fetchier planche

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 1 tronc de fetchier





## Fetchier slab (dalle)

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 3 planches de fetchier



## Graine d'ail

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 1 plante d'ail morte des terres désolées



## Munitions pour armes à feu (bullet and powder) (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 1 lingot de plomb et 1 poudre de canon



## Outils (\*)

### Hache en argent (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 2 bâtons et 3 lingots d'argent



### Houe en argent (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

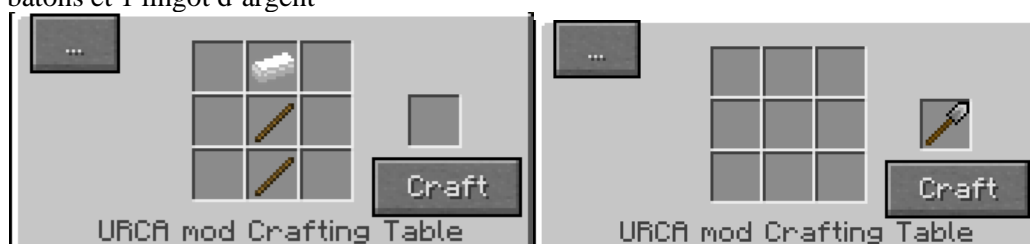
Ingrédients : 2 bâtons et 2 lingots d'argent



### Pelle en argent (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

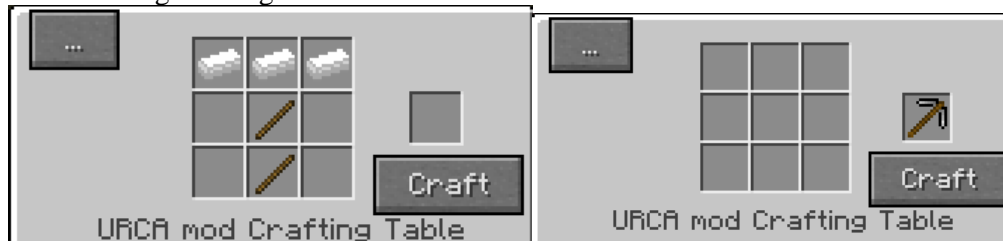
Ingrédients : 2 bâtons et 1 lingot d'argent



### Pioche en argent (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 2 bâtons et 3 lingots d'argent



### Plomb

Avec quel objet : four classique

Ingrédients : 1 minerai de plomb



### Plomb bloc + (\*)

Avec quel objet : table de craft classique et table de craft modée

Ingrédients : 9 lingots de plomb



### Portail dimension Rabat igniter (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 4 lingots d'argent et 1 saucisson à l'ail



### Rabat spawn block

Avec quel objet : table de craft normale

Ingrédients : 2 blocs de diamant, 2 blocs d'or, 1 beacon, 1 saucisson à l'ail, 1 saucisson, 1 holy cross, 1 bouteille de vin



## Saucisson (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 1 cutter et 2 côtelettes de porc crues



## Saucisson à l'ail (\*)

Avec quel objet : table de craft modée

Ingrédients : 1 cutter, 2 côtelettes de porc crues et 1 ail



## Soupe à l'ail et aux champignons

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 1 bol, 1 champignon marron, 1 champignon rouge et 1 ail



## Table de craft modée

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 4 lingots d'argent, 4 lingots de plomb et 1 table de craft classique



## Tarte aux fetchs

Avec quel objet : table de craft classique

Ingrédients : 3 blés, 3 fetchs



Avec quel objet : feu de camp  
Ingrédients : 1 pain



## Vin

Avec quel objet : table de craft classique  
Ingrédients : 1 bouteille et 2 raisins



Nous vous remercions d'avoir lu ce petit wiki sur le mod, et espérons qu'il vous plait et que votre aventure sera grande et héroïque face au boss Rabat !

Belle aventure !  
De toute l'équipe URCAmod