

FORGIATURA

GUIDA ALLE CREAZIONI PIÙ COMUNI

Un personaggio che possieda l'abilità "FORGIATURA" è in grado di stabilire la qualità dei materiali di creazione e di creare oggetti di varia forma a partire da essi. Egli dovrà mimare la creazione dell'oggetto in maniera visivamente soddisfacente per almeno 10 minuti, al termine del quale il master gli fornirà il cartellino relativo all'oggetto ottenuto e ritirerà i materiali utilizzati. Si tenga presente che non è possibile costruire monili o oggettistica varia con questa abilità.

È possibile creare armamenti di qualsiasi tipologia purché si disponga di una degna rappresentazione fisica dell'oggetto creato.

Il PG verrà inoltre dotato di un certo numero di cartellini vuoti (che possono essere liberamente richiesti ad un master una volta terminati) che potrà compilare in autonomia dopo aver mimato la creazione di uno degli oggetti più comuni contenuti nella lista esemplificativa sottostante. Una volta completata la creazione e la scrittura autonoma del cartellino il PG sarà tenuto a riconsegnare appena possibile ad un master i materiali impiegati.

NOTA BENE che la qualità dei materiali impiegati determinerà la qualità dell'oggetto finale che potrà essere:

- DI PREGIO: nessuno dei materiali impiegati dovrà essere di qualità inferiore a COMUNE.
- ECCEZIONALE: nessuno dei materiali impiegati dovrà essere di qualità inferiore a ECCEZIONALE.

CREAZIONI COMUNI:

Per la creazione di armamenti di vario genere è necessario essere in possesso di materiale metallico da poter forgiare. In base alla qualità dei materiali utilizzati il valore dell'oggetto finale risulterà più o meno alto. Si possono forgiare armi pregiate (dotate di cartellino) a partire da materiali di qualità comune o eccezionale. Si tenga presente come criterio generale che un'arma creata con materiale di qualità comune varrà all'incirca il doppio del costo dei materiali utilizzati mentre una creata con materiali eccezionali si aggirerà intorno alle tre volte il valore dei materiali impiegati.

Di seguito la lista delle creazioni più comuni con i relativi costi in materiali:

ARMI DI FERRO

- Pugnali: 2 pezzi di ferro
- Armi ad una mano: 3 pezzi di ferro
- Armi a due mani: 5 pezzi di ferro
- Armi da tiro: 4 pezzi di legno, 1 pezzo di ferro

ARMI DI ARGENTO

- Pugnali: 2 pezzi di ferro, 1 pezzo di argento
- Armi ad una mano: 3 pezzi di ferro, 1 pezzo di argento
- Armi a due mani: 5 pezzi di ferro, 2 pezzi di argento

ARMATURE

- Armatura leggera: 4 pezzi di cuoio
- Armatura media: 3 pezzi di ferro, 3 pezzi di cuoio
- Armatura pesante: 6 pezzi di ferro

SCUDI

- Brocchieri: 2 pezzi di legno, 1 pezzo di ferro
- Scudi Grandi: 4 pezzi di legno, 2 pezzi di ferro

Sarà possibile tentare di creare armi secondo procedure sperimentali ed utilizzando materiali non canonici (non contenuti nella lista), al fine di cimentarsi in tale tentativo sarà sempre necessario far presente la cosa ad un master il quale avrà la facoltà di deciderne l'esito una volta TERMINATA la procedura di creazione. Si tenga presente che i risultati di una pratica sperimentale possono essere soddisfacenti, dare origine ad un'oggetto dalle qualità diverse da quello che si sperava o addirittura risultare in uno spreco dei materiali utilizzati.

Ai fini dell'incantamento si tenga presente che qualsiasi oggetto creato con l'abilità FORGIATURA, e pertanto dotato di cartellino, potrà essere bersaglio di un rituale volto ad impregnarlo di magia: mentre però un'arma di qualità eccezionale sarà generalmente in grado di sopportare effetti permanenti, una di qualità comune potrà di solito reggere al massimo un incantamento a cariche.

FORGIATURA II

POTENZIARE ARMAMENTI

Con il secondo grado dell'abilità Forgiatura il PG sarà talmente esperto nella sua disciplina da essere in grado di mettere in atto particolari stili di creazione di armi che richiedono particolare competenza e potranno essere scoperte in gioco (lavorazione di materiali rari, potenti e potenzialmente pericolosi). Potrà inoltre rendere qualsiasi tipo di arma, scudo od armatura molto più robusto, con soli 5 minuti di lavoro ed una certa quantità di ferro. Sarà dunque possibile dotare

armamenti di PUNTI STRUTTURA temporanei della durata massima di una sessione di gioco. Si consideri a tal fine il seguente schema:

TIPOLOGIA DI OGGETTO	QUALITÀ DELL'OGGETTO	COSTO IN MATERIALE	PS OTTENUTI
ARMATURA	Nessun Cartellino	2	1
ARMATURA	Comune	2	2
ARMATURA	Eccezionale	2	3
ARMA	Nessun Cartellino	2	1
ARMA	Comune	1	1
ARMA	Eccezionale	1	2
SCUDO	Nessun Cartellino	2	1
SCUDO	Comune	2	2
SCUDO	Eccezionale	2	3

Ogni volta che un'oggetto potenziato tramite la modalità di cui sopra subisce la chiamata CRASH ne ignora l'effetto al costo di 1 PS. NOTA BENE che un colpo così resistito da un'armatura non avrà l'effetto devastante della chiamata CRASH ma infliggerà comunque un danno a chi la indossa.