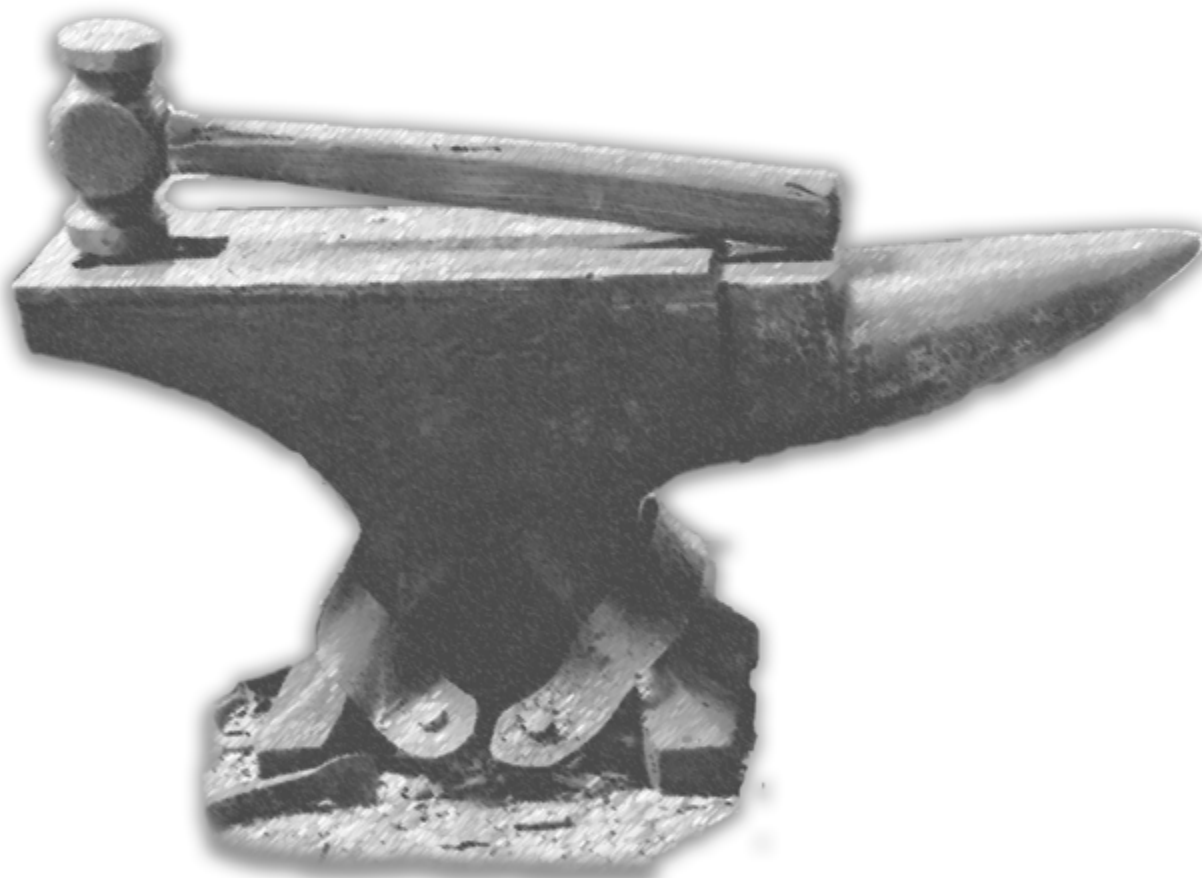


WHA!

LA FORGIA



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1.1



◆ LA FORGIA ◆



Come si fa?

Per migliorare un oggetto tramite forgiatura è necessario operare ad una postazione di forgia (che può essere messa a disposizione dalla regia o preparata autonomamente dai giocatori, ma che deve essere FISSA).

Il fabbro impiegherà alcuni minuti per la preparazione, in cui deve simulare di usare il mantice, l'incudine ed il martello, le pinze, ed ogni altro strumento ritenuto adeguato, lavorando il metallo necessario nella maniera più realistica (e scenografica) possibile.

Indicativamente, una lavorazione dovrebbe durare almeno 30 secondi per reagente impiegato, motivo per cui si invitano i giocatori ad approntare scenografie che ne rendano l'utilizzo il meno monotono possibile. Nel caso in cui il numero di reagenti determini un tempo di forgiatura molto lungo (ad es. nel caso di forge con oltre 10 reagenti), il tempo di lavorazione dopo cui questa si considera completata è di 5 minuti.

Al termine dell'opera il fabbro può applicare immediatamente gli effetti su di un'arma o su di un'armatura, allegando un apposito cartiglio con la sua firma.

Quanto dura una forgia?

Una volta applicata, una lavorazione mantiene i suoi effetti fino al termine della prima scena in cui viene effettivamente utilizzata (ovvero in un combattimento in cui l'arma infligge almeno un colpo, o l'armatura subisce almeno un colpo).

Un effetto di forgia non utilizzato permane sull'oggetto per un tempo illimitato, anche se questo viene scambiato, venduto o rubato purché il cartiglio rimanga allegato all'arma o all'armatura.

Regole speciali

Una lavorazione già effettuata può anche essere utilizzata come ingrediente in una nuova lavorazione e vale sempre la metà dei reagenti che sono stati usati per crearla.



◆ ABILITÀ DI FORGIA ◆



Forgia: Acciaio temperato

Costo: 10-30-50-70 pab

Richiede: Fabbro

Novizio (1 reagente per fabbro): permette di non consumare il prossimo uso di una maestria dello scudo o stile dell'arma.

Adepto (6 reagenti per fabbro): permette ad uno scudo di resistere ai colpi PENETRANTI.

Esperto (12 reagenti per fabbro): permette ad una armatura metallica di ridurre i DANNI PENETRANTI a DANNI NORMALI.

Maestro (20 reagenti per fabbro): permette ad una armatura metallica di ridurre tutti gli effetti che portano immediatamente al livello di salute FERITO in SINGOLI DANNI PENETRANTI.

Forgia: Metallo adamantino

Costo: 10-30-50-70 pab

Richiede: Fabbro

Novizio (1 reagente per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di ridurre di 1 il primo danno NORMALE subito da un'arma che ne infligge più di uno.

Adepto (6 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di ignorare il primo danno NORMALE subito.

Esperto (12 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di ridurre di uno i danni NORMALI subiti, fino ad un minimo di un danno per colpo.

Maestro (20 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di ignorare i danni NORMALI.

Forgia: Placcatura d'argento

Costo: 10-30-50-70 pab

Richiede: Fabbro

Novizio (1 reagente per fabbro): permette ad un'armatura

media o pesante di ignorare gli effetti di un colpo portato da un MOSTRO (ma non dai MOSTRI ENORMI).

Adepto (6 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di considerare danni NORMALI, i danni inflitti dai MOSTRI (ma non dai MOSTRI ENORMI).

Esperto (12 reagenti per fabbro): permette di applicare su un'arma corta, un'arma da lancio o 20 frecce o quadrelli il nastro di colore BIANCO per una intera giornata.

Maestro (20 reagenti per fabbro): permette di applicare su un'arma il nastro di colore BIANCO per una intera giornata.

Forgia: Vero acciaio

Costo: 10-30-50-70 pab

Richiede: Fabbro

Novizio (1 reagente per fabbro): permette di considerare i punti forniti da un'Armatura aumentati di 1.

Adepto (6 reagenti per fabbro): permette di considerare i punti forniti da un'Armatura aumentati di 2.

Esperto (12 reagenti per fabbro): permette di applicare su un'arma corta, un'arma da lancio o 20 frecce o quadrelli il nastro di colore ROSSO per una intera giornata.

Maestro (20 reagenti per fabbro): permette di applicare su un'arma il nastro di colore ROSSO per una intera giornata.

Forgia: Ithilmar

Costo: 10-30-50-70 pab

Richiede: Fabbro, Razza: Asur

Novizio (1 reagente per fabbro): permette di utilizzare lo Stile: Novizio relativo all'arma forgiata anche da chi non possiede l'abilità per maneggiarla con efficacia.

Adepto (6 reagenti per fabbro): permette di applicare su un'arma oppure su 20 frecce o quadrelli il nastro di colore ROSSO.

Esperto (12 reagenti per fabbro): permette, se lo si possiede, di utilizzare lo Stile: Adepto con l'arma forgiata senza consumarne l'utilizzo giornaliero.

Maestro (20 reagenti per fabbro): permette di considerare l'armatura forgiata come se non la si stesse indossando ai soli fini del lancio di Sortilegi o della manifestazione di Miracoli.

Forgia: Gromril

Costo: 10-30-50-70 pab

Richiede: Fabbro, Razza: Nani

Novizio (1 reagente per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di ridurre un danno aggravato a DANNO NORMALE.

Adepto (6 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante di ridurre tutti i danni aggravati a DANNI NORMALI.

Esperto (12 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante, un'arma o uno scudo forgiati di ignorare il primo IMMATERIUM ricevuto dalla stessa durante il prossimo combattimento.

Maestro (20 reagenti per fabbro): permette ad un'armatura media o pesante, un'arma o uno scudo di ignorare tutti gli IMMATERIUM ricevuti dalla stessa durante il prossimo combattimento.

Ricerca empirica I-II-III-IV

Costo: 10-20-30-40 pab

Richiede: Fabbro

Per ogni livello posseduto in questa abilità è possibile richiedere, entro due settimane dalla data dell'evento, una nuova forgia casuale non presente nella lista di cui sopra. Volendo è possibile comunicare la forgia che il personaggio intende approfondire, ma non è garantito che lo studio o la ricerca portino ad apprendere una lavorazione di forgia in particolare. Il GA ha comunque totale discrezionalità sulla forgia che il personaggio apprende. **ATTENZIONE!** In caso di perdita della ricetta che si riceve, non sarà possibile creare la relativa lavorazione, nonostante si siano spesi PAB per eventuali ricerche.

