

## CREAZIONE – FABBRIO

### Uso della Forgia [Attivo] - 6 PAB

Il Personaggio acquisisce i rudimenti nell'utilizzo della Forgia.

- Bisogna rappresentare adeguatamente l'atto (utilizzando almeno un martello e del metallo su cui battere, come una piccola incudine) per almeno 2 minuti (minimo 30 secondi nel caso di qualcosa che riduca il tempo). In questo modo è possibile riparare gli oggetti o infondere potenziamenti temporanei (Armi, Strumenti, Armature, Scudi).
- Ogni oggetto può avere fino a 2 potenziamenti diversi legati alla forgia (non è mai possibile applicare due abilità di forgia diverse che influenzano la medesima caratteristica come due abilità che influenzano moltiplicatore, due abilità che influenzano descrittore o due abilità che influenzano natura) a meno che non sia descritto diversamente, oppure può applicare due volte la stessa abilità di forgia per aumentarne le cariche.
- Ogni potenziamento non consumato scade ~~al TIME-OUT~~ a fine evento a meno che non sia diversamente descritto.
- Inoltre il fabbro deve annotare su un cartiglio/nastrino o qualcos'altro di adeguatamente IG il proprio numero tessera e il tipo di effetto prodotto. Questo cartellino deve essere strappato al consumo della capacità della forgia (o appena c'è possibilità di farlo dopo il combattimento).
- Le lavorazioni sull'Armatura sono valide se si sta indossando la suddetta sul Torso e su almeno altre 2 locazioni valide.

Con questa abilità si ottiene la capacità, usando la forgia, di riparare gli oggetti afflitti da CRUSH.

## FORGIA ARMI / STRUMENTI

### Forgia Armi: Affilare [Forgia] - 6 PAB

*Requisiti: Forgia Base Armi/Strumenti*

**Costo Reagenti: 1 Reagente affine al Fuoco.**

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola arma (da mischia o da lancio) conferendole il moltiplicatore DOUBLE con i prossimi 4 attacchi sferrati dall'arma (che il colpo venga parato o vada a segno).

### Forgia Armi: Irrobustire [Forgia] - 6 PAB

*Requisiti: Forgia Base Armi/Strumenti*

**Costo Reagenti: 1 Reagente affine alla Terra.**

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola arma (da mischia o da lancio) fornendole la resistenza al prossimo colpo CRUSH, non resistito con altra abilità, subito.

### Forgia Armi: Lucente [Forgia] - 10 PAB

*Requisiti: Forgia Superiore Armi/Strumenti*

**Costo: 1 PS**

**Costo Reagenti: 2 Reagenti affini alla Luce**

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Arma (da mischia) conferendole il moltiplicatore ZERO immodificabile con i prossimi 2 colpi (che il colpo venga parato o vada a segno).

### Forgia Armi: Placcatura Elementale [Forgia, Intervallo] - 6 PAB

*Requisiti: Forgia Avanzata Armi/Strumenti*

**Costo: 2 PE**

**Costo Reagenti: 2 Reagenti (vedi descrizione sotto)**

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Arma (da mischia) conferendole una NATURA diversa per tutto l'intervallo in cui l'arma viene usata per la prima volta. In alternativa è possibile creare 4 frecce / dardi / armi da lancio che una volta scoccati/lanciati dichiarino la natura richiesta (in questo caso allegare il cartellino alle singole frecce / dardi).

- Utilizzando 2 Reagenti affine all'Aria o all'Acqua è possibile applicare la natura SILVER
- Utilizzando 2 Reagenti affine al Fuoco o alla Luce è possibile applicare la natura BURN
- Utilizzando 2 Reagenti affine al Buio o alla Terra è possibile applicare la natura ACID

Se questa forgia viene utilizzata più volte sulla stessa arma conferendole più cariche, l'arma otterrà i benefici dell'abilità per un numero di intervalli pari al numero di cariche applicate. Non si possono avere placatura di nature diverse.

### **Forgia Avanzata Armi/Strumenti [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Forgia Base Armi/Strumenti

Quando si utilizza Uso della Forgia per applicare un potenziamento ad un oggetto, è possibile applicare due migliorie sulla stessa arma contemporaneamente (quindi entrambe in 2 minuti anziché 4). È comunque necessario pagare la spesa in PE/PS e reagenti per entrambe le abilità.

### **Forgia Base Armi/Strumenti [Forgia] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Uso della Forgia*

**Costo:** 1 PE

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola arma (escluse armi da tiro o armi da fuoco) conferendole un singolo colpo DOUBLE immodificabile con il prossimo attacco sferrato (che il colpo venga parato o vada a segno).

### **Forgia Superiore Armi/Strumenti [Forgia] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armi/Strumenti*

**Costo:** 3 PE

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Arma (da mischia o da lancio) conferendole un singolo colpo con il moltiplicatore TRIPLE immodificabile con il prossimo attacco sferrato (che il colpo venga parato o vada a segno).

### **Forgia Strumenti: Perfezionare [Forgia, Speciale] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Superiore Armi/Strumenti*

**Costo:** 1 PS

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia ma con un tempo di 5 minuti invece che 2 di applicare una delle seguenti scelte:

- È possibile, utilizzando 3 Reagenti legati all'Acqua, di perfezionare temporaneamente un set di strumenti da Cerusico rendendoli Perfetti (se non lo sono già). Quando vengono utilizzati riduci di 30 secondi (minimo 30 secondi) il tempo impiegato nelle abilità *Cerusico, Antitossina e Cerusico Esperto*. Questo effetto dura fino a fine evento.
- È possibile, utilizzando 3 Reagenti legati all'Aria, di perfezionare temporaneamente un set di strumenti da Scasso rendendoli Perfetti (se non lo sono già). Quando vengono utilizzati riduci di 30 secondi (minimo 30 secondi) il tempo impiegato nelle abilità *Scassinare e Disattivare Congegni*. Questo effetto dura fino a fine evento.
- È possibile, utilizzando 3 Reagenti legati alla Luce, di perfezionare temporaneamente un set di strumenti da Alchimista rendendoli Perfetti (se non lo sono già). Quando vengono utilizzati riduci di 30 secondi (minimo 30 secondi) il tempo impiegato nelle abilità per creare Unguenti / Filtri / Bombe. Questo effetto dura fino a fine evento.

Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.

## FORGIA ARMATURA / SCUDI

### **Forgia Armature: Indurimento [Forgia] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armature/Scudi*

**Costo Reagenti:** 2 Reagenti legati alla Terra

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è migliorare una singola Armatura che fornisce 6+ PA in modo che può ignorare il descrittore THROUGH dei prossimi 2 colpi con tale descrittore subiti.

### **Forgia Armature: Fortezza [Forgia] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Superiore Armature/Scudi*

**Costo:** 1 PS

**Costo Reagenti:** 2 Reagenti affini alla Terra

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è migliorare una singola Armatura che fornisce 6+ PA in modo che possa trasformare il prossimo FATAL MONDANO subito in uno ZERO.

### **Forgia Armature/Scudi: Irrobustire [Forgia] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Base Armature/Scudi*

**Costo Reagenti:** *1 Reagente affine alla Terra.*

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Armatura o Scudo fornendole la resistenza al prossimo colpo CRUSH, non resistito con altra abilità, subito.

### **Forgia Avanzata Armature/Scudi [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Base Armature/Scudi*

Quando si utilizza Uso della Forgia per applicare un potenziamento ad un oggetto, è possibile applicare due migliorie sulla stessa arma contemporaneamente (quindi entrambe in 2 minuti anziché 4). È comunque necessario pagare la spesa in PE/PS e reagenti per entrambe le abilità.

### **Forgia Armature/Scudi: Migliorare [Forgia] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armature/Scudi*

**Costo:** *2 PE*

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile applicare una delle seguenti scelte:

- È possibile migliorare una singola Armatura fornendole 1 PA aggiuntiva (è il primo che viene sottratto in caso di danno).
- È possibile migliorare uno Scudo fornendo RD 3 MONDANO contro il prossimo attacco a distanza subito non veicolato da armi di tale natura.

### **Forgia Armature: Placcatura Elementale [Forgia, Intervallo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armature/Scudi*

**Costo Reagenti:** *2 Reagenti (vedi descrizione sotto)*

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è migliorare una singola Armatura fornendole una RD come descritto sotto che dura fino alla fine dell'intervallo in cui l'armatura viene danneggiata.

- Utilizzando 2 Reagenti affini all'Aria o all'Acqua è possibile applicare la RD 2 SILVER
- Utilizzando 2 Reagenti affini al Fuoco o alla Luce è possibile applicare la RD 2 BURN
- Utilizzando 2 Reagenti affini al Buio o alla Terra è possibile applicare la RD 2 ACID

Se questa forgia viene utilizzata più volte sulla stessa armatura conferendole più cariche, l'armatura otterrà i benefici dell'abilità per un numero di intervalli pari al numero di cariche applicate. Non si possono avere placcature di nature diverse.

### **Forgia Base Armature/Scudi [Forgia] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Uso della Forgia*

**Costo:** *1 PE*

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Armatura dandole la capacità di utilizzare RD 1 MONDANO al primo colpo subito di tale natura.

### **Forgia Scudi: Corrosivo [Forgia] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Superiore Armature/Scudi*

**Costo Reagenti:** *2 Reagenti affini al Buio*

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare un singolo Scudo conferendogli la capacità di dichiarare CRUSH sull'Arma sui prossimi due colpi parati in corpo a corpo.

### **Forgia Superiore Armature/Scudi [Forgia] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armature/Scudi*

**Costo:** *3 PE*

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Armatura dandole la capacità di utilizzare RD 2 MONDANO al primo colpo subito di tale natura.