

Talento necessario: ARMAIOLO GRADO DUE

ARMAIOLO			
Oggetto	Creazione	Vendita	Effetto
Armatura media	40 ma	80 ma	L'armatura media fornisce +3 PF
Armatura completa	90 ma	180 ma	L'armatura completa fornisce +5 PF
Arma affilata	1 minerale comune +30 ma	100 ma	Una volta ogni 5 minuti il personaggio può sferrare un attacco con quest'arma aggiungendo +1 al danno che supera la DCM
Metallo temprato (arma o scudo)	1 minerale comune +30 ma	100 ma	Un'arma o uno scudo di metallo temprato può contro-chiamare INEFFICACE ad una chiamata SPACCA 1 volta al giorno
Arma d'argento	30 ma	60 ma	L'arma d'argento aggiunge la chiamata ARGENTO a ogni colpo in mischia. Una volta al giorno il personaggio che impugna quest'arma può contro-chiamare INEFFICACE a una chiamata ACCECA
Armatura completa superiore (raro)	1 minerale raro +90 ma	280 ma	L'armatura Completa superiore fornisce +5 PF e riduce di 1, minimo 1, ogni danno fisico subito (attacchi in mischia, armi da tiro, armi da lancio ecc.)
Scudo di Mythril (raro)	2 minerali comune + 20 ma	120 ma	Lo scudo di mythril riduce di 1, minimo 1, i danni che il portatore subisce quando para un colpo che include la chiamata CONTATTO
Elmo rinforzato	30 ma	60 ma	L'elmo rinforzato oltre ai normali bonus di copertura concede +1 PF cumulabile con l'armatura