

Forge

Permet la réparation des armes et des armures. La réparation s'effectue en deux temps : le temps de travail du forgeron (qui doit être simulé) et une durée de refroidissement pour les armes et armures métalliques (le matériel ne pouvant être utilisé pendant ce laps de temps).

L'utilisation d'un métal particulier, le fondor, aussi rare que cher, permet de diviser par 5 le temps de travail et de refroidissement.

Type	Temps de travail	
	Si endommagé	Si détruit *
Dague	-	18 minutes
Epée une main	-	24 minutes
Epée deux mains	-	54 minutes
Arc	-	54 minutes
Armure de cuir	6 minutes	18 minutes
Armure de cuir clouté	6 minutes	18 minutes
Armure de maille	12 minutes	36 minutes
Cuirasse	12 minutes	36 minutes
Armure de plate	18 minutes	54 minutes
Bol	6 minutes	18 minutes
Nasal	6 minutes	18 minutes
Heaume	6 minutes	18 minutes
Petit bouclier	-	18 minutes
Grand bouclier	-	36 minutes

* C'est à dire si l'armure n'a plus aucun point de protection.

L'utilisation d'une ressource permet de diminuer le temps de travail:

- Une ressource permet de diviser le temps par deux.
- Deux ressources par trois.
- Trois ressources par quatre, etc...

Le type de la ressource à employer (bois, métal ou cuir) dépend de la matière principale dont l'objet est fait (simple question de bons sens ; il faudra une ressource de type cuir pour réparer un cuir clouté, une ressource de type bois pour un arc, etc).

A chaque GN, un forgeron reçoit 5 points de ressources du type de son choix. Il pourra bien entendu en acheter d'autres.

Type	Ressource principale	Ressource secondaire
Dague	FER	CUIR
Epée une main	FER	CUIR
Epée deux mains	FER	CUIR
Arc	BOIS	FER
Armure de cuir	CUIR	FER
Armure de cuir clouté	CUIR	FER
Armure de maille	FER	CUIR
Cuirasse	FER	-
Armure de plate	FER	-
Bol	FER	CUIR
Nasal	FER	CUIR
Heaume	FER	-
Petit bouclier	BOIS	FER
Grand bouclier	BOIS	FER

La ressource principale doit toujours être utilisée en premier, à partir de la deuxième on peut utiliser la ressource secondaire.