

Fertigkeit - Schmieden

Im Regelsystem DragonSys ist das Schmieden nicht als Fertigkeit aufgelistet. Wir denken allerdings, dass die Schmiedkunst hinsichtlich der Reparatur von Waffen und Rüstungen als eine Fertigkeit gewählt werden muss, da das reparieren von Polsterwaffen simuliert wird.

Die Fertigkeiten Schmieden I bis V müssen stufenweise erlangt werden. Wer zum Beispiel Schmieden II erlernen möchte, muss vorher Schmieden I als Fertigkeit gewählt haben.

Fertigkeit	Punkte	Erklärung	Titel
Schmieden I	20	Der Schmied kann Holzschilde und einfache Rüstungen* reparieren. Außerdem kann der Schmied einfache Waffen* reparieren.	Lehrling
Schmieden II	30	Der Schmied kann Metallschilde, mittlere Rüstungen* und Kriegswaffen* reparieren. Er ist außerdem fähig einfache Waffen herzustellen.	Geselle
Schmieden III	50	Der Schmied kann jede Art von Schilden und nun auch schwere Rüstungen* reparieren. Er kann außerdem Kriegswaffen herstellen.	Jungschmiedemeister
Schmieden IV	100	Der Schmied ist ein Meisterschmied. Er beherrscht alle Schmiedearbeiten bezüglich normaler Metalle (Herstellung und Reparatur). Er kann Rüstungen und Waffen seltener bzw. magischer Natur reparieren.	Meister
Schmieden V	150	Der Schmied beherrscht die Herstellung von Waffen aus seltenen oder magischen Metallen und ist ein Großmeister des Schmiedefachs.	Meister der geheimen Schmiedekunst

Das Reparieren eines Rüstungspunktes dauert 5 Minuten. (ungeübt 10 Minuten)

Die Reparatur einer einfachen Waffe dauert 30 Minuten (ungeübt 1 Stunde)

Die Reparatur einer Kriegswaffe dauert 1 Stunde (ungeübt nicht möglich)

Das Herstellen einer einfachen Waffe dauert ½ Tag (ungeübt nicht möglich)

Das Herstellen einer Kriegswaffe dauert 1 Tag (ungeübt nicht möglich)

* leichte Rüstungen: wattierter Waffenrock, weiches/hartes Leder, beschlagenes Wams
mittlere Rüstungen: Kettenhemd, Schuppenpanzer, Bänderpanzer
schwere Rüstungen: Plattenpanzer, Ritterrüstung, Prunkharnisch

* einfache Waffen: Dolch, Streitkolben, Speer, Morgenstern, Keule, Kampfstab, Armbrust
Kriegswaffen: Schwerter, Streithammer, Streitaxt, Lanze, Hellebarde, Bogen

Das Herstellen von Gegenständen und Schmuck wird nicht in Regeln festgehalten, da dies von den wahrhaftigen Fertigkeiten des Spielers, solche Dinge herzustellen, bestimmt wird. Kann ein Spieler Hufe schmieden, ist dafür keine Regel notwendig. Ist er fähig einen Ring herzustellen, braucht er dafür auch keine Regeln.