**GILDA DEL MARTELLO ARGENTEO**

La gilda del Martello Argenteo è stata fondata prima dello scoppio della Grande Guerra. I vari artigiani operavano singolarmente, nelle varie città e comunità, ma Hohorn (il sovrano) decise che era arrivato il momento che gli artigiani collaborassero alla salvaguardia del regno. Così incaricò i più abili artigiani in ogni settore e gli comandò di fondare una gilda il cui unico compito era quello di creare equipaggiamento per l’esercito del Regno di Etrias da utilizzare contro i barbari invasori. Finita la guerra, gli artigiani tornarono a casa, ma alcuni di loro avendo visto quanto fosse stato bello lavorare insieme per una causa comune decisero di fondare la Gilda del Martello Argenteo e fosse un luogo che potesse ospitare ed addestrare quanti volessero diventare artigiani provetti e coloro che lo erano già, e ovviamente anche regolamentare l’ intera attività.

La gilda si occupa principalmente di equipaggiamento militare ma ospita artigiani di ogni tipo, molti dei suoi membri sono incantatori in grado di creare equipaggiamento magico.

*Simbolo della Gilda del Martello Argenteo*



**Unirsi alla Gilda del Martello Argenteo:** La politica della gilda è rimasta pressoché la stessa fin dalla sua fondazione, i membri che vogliono unirsi devo dimostrare dedizione e impegno e un grande talento.

La prova di ammissione consiste nel dover creare un oggetto perfetto nel proprio campo di artigianato, l’ oggetto deve essere il più difficile che può essere prodotto (la CD più alta possibile per quell’oggetto) (se il campo scelto non prevede una componente perfetta considerarla come se lo avesse. 2 prove diverse una per l’oggetto scelto e una per la componente perfetta CD 20. Non si può prendere 10 o 20 alla prova e non si può utilizzare la magia di nessun tipo pena il fallimento della prova e l’impossibilità permanente di effettuare nuovamente l’esame).

La tassa di iscrizione è di 250 MO che serve per pagare il costo in materie prime e la quota annuale è di 100 MO.

**Benefici del personaggio:** I membri della Gilda del Martello Argenteo ottengono un bonus di +4 alle prove di artigianato effettuate nelle strutture della gilda (questo bonus è sommabile al bonus derivante dagli attrezzi perfetti), oltre ad uno sconto del 5% sulle materie prime e sugli acquisti effettuati nelle botteghe dei membri della gilda.

**Tipico membro:** Quasi tutti i membri della Gilda del Martello Argenteo sono esperti artigiani con classi da incantatori, ci sono alcuni aristocratici che svolgono funzioni politiche e alcuni combattenti che si occupano della sicurezza della gilda ma solo negli insediamenti più grandi.

**Classi di prestigio:** La Gilda del Martello Argenteo comprende alcuni membri della classe di prestigio del forgiatore di cuori, questi membri solitamente sono quelli con le cariche

più alte.

**Sapere della gilda:** La gilda è venuta a sapere da poco di un materiale molto interessante risalente alla Grande Guerra e vorrebbe entrarne in possesso per poterlo studiare e utilizzare nelle proprie creazioni.

1. TIPO: Gilda di artigiani
2. QG: Settore 3
3. ALLINEAMENTO: LM
4. DIMENSIONI: Media (Le organizzazioni medie non esistono nei piccoli insediamenti)
5. POPOLAZIONE, RISORE E DEMOGRAFIA:
   1. **Piccolo insediamento:**
      1. Membri dell’ organizzazione: Nessuno
   2. **Borgo**
      1. Membri dell’organizzazione: 2 (Quelli presenti in “quell’insediamento” non quelli totali)
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 10
         2. 1 Esperto artigiano liv 5
      3. Razze: Stesse della comunità
      4. Limite MO: 50 (MO i membri dell’insediamento possono permettersi di spendere in una settimana, per un qualsiasi oggetto o come ricompensa per una quest)
      5. MO in contanti: 5
   3. **Villaggio**
      1. Membri dell’organizzazione: 3
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 10
         2. 1 Esperto artigiano liv 5
         3. 1 Esperto artigiano liv 2
      3. Razze: Stesse della comunità
      4. Limite MO: 100
      5. MO in contanti: 15
   4. **Piccolo paese**
      1. Membri dell’organizzazione: 6
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 11
         2. 1 Esperto artigiano liv 6
         3. 1 Esperto artigiano liv 3
         4. 1 Esperto artigiano liv 2
         5. 2 Esperti artigiani liv 1
      3. Limite MO: 400
      4. MO in contanti: 120
   5. **Grande paese**
      1. Membri dell’organizzazione: 20
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 13
         2. 1 Esperto artigiano liv 7
         3. 1 Esperto artigiano liv 4
         4. 2 Esperto artigiano liv 3
         5. 4 Esperti artigiani liv2
         6. 8 Esperti artigiani liv 1
         7. 1 Aristocratico liv 2
         8. 1 Combattente liv 3
         9. 1 Combattente liv 2
      3. Razze: Stesse della comunità
      4. Limite MO: 1500
      5. MO in contanti: 250
   6. **Piccola città**
      1. Membri dell’organizzazione: 40
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 15
         2. 2 Esperti artigiani liv 7
         3. 4 Esperti artigiani liv 3
         4. 8 Esperti artigiani liv 2
         5. 16 Esperti artigiani liv 1
         6. 1 Aristocratico liv 4
         7. 2 Aristocratici liv 2
         8. 3 Aristocratici liv 1
         9. 1 Combattente liv 7
         10. 2 Combattenti liv 4
      3. Razze: Stesse della comunità
      4. Limite MO: 7’500
      5. MO in contanti: 1500
   7. **Grande città**
      1. Membri dell’organizzazione: 98
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 17
         2. 2 Esperti artigiani liv 9
         3. 4 Esperti artigiani liv 5
         4. 8 Esperti artigiani liv 3
         5. 16 Esperti artigiani liv 2
         6. 32 Esperti artigiani liv 1
         7. 1Aristocratico liv 6
         8. 2 Aristocratici liv 3
         9. 4 Aristocratici liv 2
         10. 8 Aristocratici liv 1
         11. 1 Combattente liv 13
         12. 2 Combattenti liv 7
         13. 4 Combattenti liv 3
         14. 8 Combattenti liv 2
         15. 1 Stregone liv 5
         16. 2 Stregoni liv 2
         17. 1 Ladro liv 5
         18. 1 Chierico liv 5
      3. Razze: Stesse della comunità
      4. Limite MO: 20’000
      5. MO in contanti: 9800
   8. **Metropoli**
      1. Membri dell’organizzazione: 135
      2. Classi:
         1. 1 Esperto artigiano liv 20
         2. 2 Esperti artigiani liv 14
         3. 4 Esperti artigiani liv 7
         4. 8 Esperti artigiani liv 5
         5. 16 Esperti artigiani liv 3
         6. 32 Esperti artigiani liv 2
         7. 64 Esperti artigiani liv 1
         8. 1 Aristocratico liv 14
         9. 2 Aristocratici liv 7
         10. 1 Combattente liv 17
         11. 2 Combattenti liv 9
         12. 1 Stregone liv 7
         13. 1 Ladro liv 8
      3. Razze: Stesse della comunità
      4. Limite MO: 50’000
      5. MO in contanti: 33’750