

Carpintería

El arte de la carpintería es la actividad por la cual se forjan objetos, armas y escudos de madera.

Información General

- Todo carpintero necesita como materia prima un corte de madera para trabajar y luego darle forma.
- El carpintero gana aXP (Experiencia de Artesano) tallando madera y mejorando armas, escudos y municiones.
- Los elfos tienen un bono racial que suma un punto a sus tiradas para crear objetos o mejorarlos.
- Los semiorcos tienen un bono racial que suma un punto a sus tiradas para talar.
- A medida que progresa de niveles puede aprender nuevas habilidades que le abren el camino a la creación de otros objetos o a las mejoras que puede hacerle a ellos.
- Para aprender habilidades debe hablar con su Maestro y canjear puntos de aXP ganados por nuevas habilidades.
- Cuando un carpintero obtiene una tirada de 20 tiene la opción de darle un nombre a ese item, convirtiéndolo en algo único.
- Los carpinteros generan viruta de madera en la mesa de trabajo cada vez que intentan crear un objeto, independientemente si él mismo tiene éxito o fracaso.
- La profesión de carpintero pertenece a la rama **física** del craft, por lo cual no es compatible con profesiones de la rama **mental**.

Habilidades / Niveles

***. HABILIDADES [requisito de habilidad - coste de aXP]**

- NIVEL 1 -

1. Carpintero I - acceso a la creación de clava y bastón

- NIVEL 2 -

2. Carpintero II [1 - 150] - acceso a la creación de arcos, ballestas y lanzas

3. Municiones I [1 - 200] - flechas y virotes

4. Experto en Municiones I [2 - 300] - +1 mejora en municiones

- NIVEL 3 -

5. Ebanista [2 - 300] - acceso a la creación de escudos y contenedores

6. Experto en Combate I [8 - 400] - +1 bonificador de ataque / daño, acceso a la creación de kits de reparación

7. Experto en Defensa I [5 - 400] - +1 bonificador a la CA, acceso a la creación de kits de reparación

8. Arquería I [2 - 300] - +1 mejora arcos reforzados

-NIVEL 4 -

9. Madera Liviana [5 - 450] - reducción de peso -20% / -40% / -60%

10. Municiones II [3 - 300] - flechas romas y virotes romos

11. Experto en Municiones II [4 - 500] - +2 mejora en municiones

12. Pavés Reforzado [5 - 300] - +4 bonificador de CA contra perforante en escudos pavés

- NIVEL 5 -

13. Experto en Combate II [6 - 500] - +2 bonificador de ataque / daño

14. Experto en Defensa II [7 - 500] - +2 bonificador a la CA

15. Arquería II [8 - 600] - +2 mejora arcos reforzados

- NIVEL 6 -

16. Mecanismos Mejorados [13 - 650] - crítico masivo en ballestas

17. Experto en Municiones III [11 - 700] - +3 mejora en municiones

- NIVEL 7 -

18. Experto en Combate III [13 - 700] - +3 bonificador de ataque / daño

19. Experto en Defensa III [14 - 700] - +3 bonificador a la CA

20. Arquería III [15 - 800] - +3 mejora arcos reforzados

- NIVEL 8 -

21. Municiones Incendiarias [17 - 700] - flechas con daño de fuego

22. Mirilla de Precisión [20 - 750] - crítico mejorado en arco/ballesta

23. Defensa contra Cortante [19 - 300] - resistencia 1/- al daño cortante para escudos

24. Defensa contra Contundente [19 - 300] - resistencia 1/- al daño contundente para escudos

25. Defensa contra Perforante [19 - 300] - resistencia 1/- al daño perforante para escudos

- NIVEL 9 -

26. Experto en Combate IV [18 - 1000] - +4 bonificador de ataque / daño

27. Arquería IV [20 - 1000] - +4 mejora arcos reforzados

Tiradas básicas

Las tiradas de carpintería son las siguientes:

* TALAR ÁRBOLES

- **1d20 + (BonusRacial + Bonificador de Fuerza)** vs DC del Árbol a talar
- Los semiorcos ganan +1 en esta actividad.
- El modificador de FUE se utiliza para una segunda tirada para obtener más cantidad de madera.
- Se requiere un hacha especial diseñada para talar.

* CORTAR TABLAS DE MADERA

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Carpintero)** vs DC de la madera.
- Los elfos ganan +1 en esta actividad.
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo
- Cuando ocurre un éxito, se realiza una segunda tirada para obtener más cantidad de tablas.
- Se requiere el uso de un aserradero para obtener tablas.

* CREAR OBJETO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Carpintero)** vs DC del objeto a crear.
- Los elfos ganan +1 en esta actividad.
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo | 0% en fallo crítico.
- Éxito rotundo da un bono extra de aXP y permite ponerle nombre al objeto.
- Se requiere una trincheta de carpintero para crear objetos.

* MEJORAR OBJETO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Carpintero + Mod. de INT + Mod. de DEX)** vs DC de la mejora.
- Los elfos ganan +1 en esta actividad.
- El modificador de inteligencia y destreza tiene tope de +5.
- Otorga aXP exclusivamente en una tirada exitosa. | 100% en éxito | 0% en fallo |
- Éxito rotundo da un bono extra de aXP y Fallo crítico rompe el objeto.
- Se requiere una trincheta de carpintero para mejorar objetos.

Herramientas y Artefactos

En la carpintería existen distintos artefactos que utilizamos para crear o mejorar los objetos.

* HACHA DE LEÑADOR

Es la herramienta que se utiliza para obtener los troncos de árboles, se puede comprar en cualquier Carpintería.

* SIERRA DE ASERRADERO

La sierra es una máquina para aserrar longitudinal o transversalmente los troncos obtenidos para convertirlos en tablas o tablones. Se caracteriza por realizar cortes precisos.

* TRINCHETA

Una cuchilla especialmente diseñada para trabajos artesanos con madera. Se utiliza para crear los diferentes objetos o realizar mejoras a los mismos.

* MESA DE TRABAJO

Aquí se realizan todos los objetos de la carpintería, con excepción de las tablas y tablones.

* MESA DE MEJORAS

En esta mesa se hallan herramientas especializadas para mejorar todos los objetos que hayan sido creados mediante la carpintería. Se debe introducir UN solo objeto en la mesa y seleccionar las mejoras que se desee hacerle.

Lista de objetos

Tablas	DC	Componentes
Tabla de Madera	15	x 1 Corte de Madera Corriente

Armas		
Clava	14	x 1 Tabla de Madera
Bastón	15	x 1 Tabla de Madera
Lanza	16	x 1 Tabla de Madera, x1 Hoja corta de metal
Arco Corto	16	x 1 Tabla de Madera, x1 Cuerda de Arco Corto
Ballesta Ligera	18	x 1 Tabla de Madera, x1 Mecanismo de Ballesta
Arco Largo	20	x 2 Tabla de Madera, x1 Cuerda de Arco Largo
Ballesta Pesada	22	x 2 Tabla de Madera, x1 Mecanismo de Ballesta
Bastón de Druida	24	x 5 Maderas Férrreas

Escudos		
Escudo Pequeño	18	x 2 Tabla de Madera, x1 Cinta de Cuero
Escudo Grande	20	x 3 Tabla de Madera, x1 Cinta de Cuero
Escudo Pavés	22	x 8 Tabla de Madera, x2 Cinta de Cuero

Municiones		
x 99 Flechas	16	x 1 Tabla de Madera, x 2 Puntas de Flecha
x 99 Virotos	16	x 1 Tabla de Madera, x 2 Puntas de Virote
x 99 Flechas Romas	19	x 1 Tabla de Madera, x 2 Puntas de Flecha Roma
x 99 Virotos Romos	19	x 1 Tabla de Madera, x 2 Puntas de Virote Roma
x 99 Flechas Incendiarias	22	x 1 Tabla de Madera, x 2 Puntas de Flecha Hueca
x 99 Virotos Incendiarios	22	x 1 Tabla de Madera, x 2 Puntas de Virote Hueca

Componentes		
Viruta de madera x10	12	x 1 Tabla de Madera
Empuñadura Pequeña x5	14	x 1 Tabla de Madera
Empuñadura Grande x3	15	x 1 Tabla de Madera
Cola de Carpintero	15	x 1 Botella de Resina, x 1 Harina de Trigo
Contenedor Pequeño	16	x 1 Tabla de Madera
Contenedor	18	x 2 Tabla de Madera, x1 Bisagra
Kit de Reparación de Armas	18	x 1 Aceite de restauración, x 1 Ungüento para reparación, x 1 Contenedor pequeño, x 1 Cola de Carpintero, x 1 Trincheta
Kit de Reparación de Escudos	18	x 1 Aceite de restauración, x 1 Ungüento para reparación, x 1 Contenedor pequeño, x 1 Cola de Carpintero, x 1 Trincheta

Lista de mejoras

Mejora	DC	Componentes
Bonificador de ataque +1	22	x 1 Mejorador de madera Común, x 1 Lubricante
Bonificador de ataque +2	24	x 1 Mejorador de madera Refinado, x 2 Lubricante
Bonificador de ataque +3	26	x 1 Mejorador de madera Noble, x 3 Lubricante
Bonificador de ataque +4	28	x 1 Mejorador de madera Real, x 4 Lubricante
Bonificador de armadura +1	22	x 1 Endurecedor de Madera Común, x1 Resina para Madera
Bonificador de armadura +2	24	x 1 Endurecedor de Madera Refinado, x1 Resina para Madera
Bonificador de armadura +3	26	x 1 Endurecedor de Madera Noble, x1 Resina para Madera
Bonificador de daño +1	22	x 1 Removedor de Impurezas Común, x1 Resina para Madera
Bonificador de daño +2	24	x 1 Removedor de Impurezas Refinado, x1 Resina para Madera
Bonificador de daño +3	26	x 1 Removedor de Impurezas Noble, x1 Resina para Madera
Bonificador de daño +4	28	x 1 Removedor de Impurezas Real, x1 Resina para Madera
Mejora de Reforzado +1	24	x 2 Juego de Poleas Barato, x 1 Lubricante
Mejora de Reforzado +2	26	x 2 Juego de Poleas Robusto, x 2 Lubricante
Mejora de Reforzado +3	28	x 2 Juego de Poleas de Gran Calidad, x 3 Lubricante
Mejora de Reforzado +4	30	x 2 Juego de Poleas de Constructo, x 4 Lubricante
Afiladura	24	x 3 Piedra de afiladura, x 1 Resina para Madera
Madera Liviana	22	x 1 Tónico de Ligereza, x1 Resina para Madera
Pavés Reforzado	22	x 4 Placa de Acero, x 10 Tachuelas, x 1 Endurecedor de Madera Refinado
Mejora de Munición +1	16	x 1 Fechas/Viotes, x 1 Piedra de Afilador Pequeña
Mejora de Munición +2	18	x 1 Fechas/Viotes, x 1 Piedra de Afilador Pequeña
Mejora de Munición +3	20	x 1 Fechas/Viotes, x 1 Piedra de Afilador Pequeña
Munición Incendiaria	22	x 1 Fechas/Viotes, x 1 Resina Inflamable
Mecanismo Mejorado	26	x 1 Mecanismo Mejorado, x 1 Lubricante
Mirilla de Precisión	26	x 1 Mirilla amplificada, x3 Cristal curvo, x 3 Cola de carp., x3 Lubricante
Defensa contra Cortante	26	x 1 Resina resistente a Cortes, x1 Resina para Madera
Defensa contra Contundente	26	x 1 Resina resistente a Golpes, x1 Resina para Madera
Defensa contra Perforante	26	x 1 Resina resistente a Perforaciones, x1 Resina para Madera

Sobre las mejoras

Los carpinteros pueden hacer distintos tipos de mejoras a los diferentes objetos. Estas mejoras requieren de un componente que pueden conseguir por pedido a un alquimista, o en algunos casos específicos pueden conseguirlas en un comerciante NPC.

Al intentar realizar dichas mejoras en los diferentes objetos, el artesano suma su bonificador de inteligencia y su bonificador de destreza (con un tope de +5 entre ambos) a sus tiradas.

Cuando un peletero tiene un fallo crítico en una tirada de mejora (1 en el dado) el objeto es destruido independientemente de las mejoras que ya tenga en él y requerirá de un especialista que pueda repararlo. En cambio cuando tiene un éxito rotundo en la tirada de mejora (20 en el dado) obtiene un bonificador de aXP.