

Herrería

El arte de la herrería es la actividad por la cual se forjan objetos, armas y armaduras de metal.

Información General

- Todo herrero necesita como materia prima un metal para fundir y luego darle forma.
- El herrero gana aXP (Experiencia de Artesano) fundiendo metales, creando objetos y mejorando armas, cascos y armaduras.
- Los enanos tienen un bono racial que suma un punto a sus tiradas para crear objetos o mejorarlos.
- Los enanos y semiorcos tienen un bono racial que suma un punto a sus tiradas para minar.
- 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 herrero obtiene una tirada de 20 tiene la opción de darle un nombre a ese ítem, convirtiéndolo en algo único.
- Los herreros generan viruta de metal en el yunque cada vez que intentan crear un objeto, independientemente si él mismo tiene éxito o fracaso.
- La profesión de herrería pertenece a la rama **física** del craft, por lo cual no es compatible con profesiones de la rama **mental**.

Habilidades / Niveles

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

- NIVEL 1 -

1. Herrería Básica - acceso a la creación de componentes básicos de herrería y armas pequeñas
2. Armas Perforantes - acceso a la creación de armas de tipo perforante
3. Armas Contundentes [2 - 100] - acceso a la creación de armas contundentes
4. Armas Cortantes [2 - 100] - acceso a la creación de armas cortantes
5. Hoja Mediana [1 - 150] - acceso a la creación de armas de tamaño mediano
6. Accesorios I [1 - 150] - acceso a la creación hebillas, bisagras, tachuelas

- NIVEL 2 -

7. Hoja Grande [5 - 200] - acceso a la creación de armas de tamaño grande
8. Accesorios II [6 - 200] - puntas de flechas, juego de poleas
9. Armadura Liviana [3 - 200] - camisote de mallas
10. Armadura Mediana [9 - 250] - coraza, cota de mallas
11. Experto en Municiones I [8 - 300] - +1 daño en municiones

-NIVEL 3 -

12. Hoja Doble [7 - 250] - acceso a la creación de armas de este tipo
13. Accesorios III [8 - 250] - guanteletes, brazales, yelmos, hilo de oro
14. Armadura Pesada [10 - 350] - armadura completa, placas y mallas, laminada, cota de bandas
15. Experto en Combate I [3,4 - 400] - +1 bonificador de ataque / daño, acceso a la creación de kits de reparación
16. Experto en Defensa I [14 - 400] - +1 bonificador a la CA, acceso a la creación de kits de reparación

-NIVEL 4 -

17. Metal liviano [15,16 - 550] - reducción -20% / -40% / -60% del peso en armas y armaduras.
18. Experto en Municiones II [11 - 500] - +2 daño en municiones

- NIVEL 5 -

19. Experto en Combate II [14 - 600] - +2 bonificador de ataque / daño
20. Experto en Defensa II [15 - 600] - +2 bonificador a la CA

- NIVEL 6 -

21. Afiladura [19 - 750] – mejora rango de crítico en armas
22. Filo Serrado [19 - 750] - hiriente DC 16 / 20 / 24
23. Accesorios IV [13 - 350] - puntas de flecha roma, puntas de flecha huecas
24. Experto en Municiones III [18 - 700] - +3 daño en municiones

- NIVEL 7 -

25. Experto en Combate III [19 - 800] - +3 bonificador de ataque / daño
26. Experto en Defensa III [20 - 800] - +3 bonificador a la CA

- NIVEL 8 -

27. Armadura Balanceada [26 - 700] - +4 disciplina
28. Armadura Acolchada [26 - 700] - +4 moverse sigilosamente
29. Armadura A Medida [26 - 700] - +4 piruetas
30. Defensa contra Cortante [26 - 300] - resistencia 1/- al daño cortante para armadura, cascos y brazales
31. Defensa contra Contundente [26 - 300] - resistencia 1/- al daño para armaduras, cascos y brazales
32. Defensa contra Perforante [26 - 300] - resistencia 1/- al daño perforante para armaduras, cascos y brazales

- NIVEL 9 -

33. Experto en Combate IV [25 - 1000] - +4 bonificador de ataque / daño

Tiradas básicas

Las tiradas de herrería son las siguientes:

* MINERÍA

- **1d20 + (BonusRacial + Bonificador de Fuerza)** vs DC del mineral.
- Los enanos y semiorcos ganan +1 en esta actividad.
- El modificador de FUE se utiliza para una segunda tirada para obtener más cantidad de mineral.
- Se requiere un pico de minero especial diseñado para minar.

* FUNDIR MINERALES

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Herrero)** vs DC del mineral.
- Los enanos ganan +1 en esta actividad.
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo.
- Trabajar en el horno con armadura metálica suma cansancio.
- Cuando ocurre un éxito, se realiza una segunda tirada para obtener más cantidad de lingotes.
- Se requiere el uso de una forja encendida para fundir minerales.

* CREAR OBJETO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Herrero)** vs DC del objeto a crear.
- Los enanos 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 un martillo de herrero y un yunque para crear objetos.

* MEJORAR OBJETO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Herrero + Mod. de INT + Mod. de DEX)** vs DC de la mejora.
- Los enanos 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 un martillo de herrero para mejorar objetos.

Herramientas y Artefactos

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

* PICO DE MINERO

Es la herramienta que se utiliza para obtener mineral de las rocas, se puede comprar en cualquier Herrería.

* FORJA

Es el horno en el que se calientan los metales para convertirlos en lingotes, forjarlos o trabajarlos.

* MARTILLO DE HERRERO

Es un martillo especialmente diseñado para trabajos artesanos con metal. Se utiliza para crear los diferentes objetos o realizar mejoras a los mismos, se puede comprar en cualquier Herrería.

* YUNQUE

Un yunque es una herramienta de herrería. Está hecha de un bloque macizo metal que se usa como soporte para forjar metales como hierro o acero. Aquí se realizan todos los objetos de la herrería, con excepción de creación de lingotes.

* 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

Lingotes	DC	Componentes
Lingote de Hierro	15	x 1 Mineral de hierro, x 1 Carbón
Lingote de Acero	18	x 1 Lingote de hierro, x 1 Piedra Caliza
Lingote de Plata	20	x 1 Mineral de plata, x 1 Piedra Caliza
Lingote de Oro	20	x 1 Mineral de oro, x 1 Piedra Caliza

Básicos		Hierro requiere Nivel 1 / Acero requiere Nivel 4
Placa de metal	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Anillado de metal	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Hoja corta de metal x2	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Hoja grande de metal	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Cabeza para hacha	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Cabeza para mazo	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Cadena x3	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero
Bastón de metal x3	15	x 1 Lingote de hierro / x 1 Lingote de acero

Armas		
Daga	14	x 1 Hoja corta de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Martillo Ligero	14	x 1 Cabeza para mazo, x 1 Empuñadura pequeña
Maza	15	x 1 Cabeza para mazo, x 1 Empuñadura pequeña
Hacha de Mano	15	x 1 Cabeza para hacha, x 1 Empuñadura pequeña
Kama	15	x 1 Hoja corta de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Hoz	15	x 1 Hoja corta de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Maza de Armas	16	x 1 Cabeza para mazo, x 1 Cadena, x 1 Empuñadura pequeña
Mangual Ligero	16	x 1 Cabeza para mazo, x 1 Cadena, x 1 Empuñadura pequeña
Espada Corta	16	x 1 Hoja corta de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Kukri	16	x 1 Hoja corta de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Alabarda	16	x 1 Cabeza para hacha, x 1 Bastón de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Hacha de Batalla	17	x 1 Cabeza para hacha, x 1 Empuñadura grande
Martillo de Guerra	17	x 1 Cabeza para mazo, x 1 Empuñadura grande
Espada Larga	17	x 1 Hoja grande de metal, x 1 Empuñadura grande
Cimitarra	18	x 1 Hoja grande de metal, x 1 Empuñadura grande
Mangual Pesado	18	x 1 Cabeza para mazo, x 1 Cadena, x 1 Empuñadura grande
Guadaña	19	x 1 Hoja grande de metal, x 1 Bastón de metal, x 1 Empuñadura grande
Estoque	19	x 1 Hoja grande de metal, x 1 Empuñadura pequeña
Gran Hacha	19	x 2 Cabeza para hacha, x 1 Empuñadura grande
Hacha de Guerra Enana	20	x 2 Cabeza para hacha, x 1 Empuñadura grande
Hacha Doble	20	x 2 Cabeza para hacha, x 1 Bastón de metal, x 1 Empuñadura grande
Espada Bastarda	20	x 2 Hoja grande de metal, x 1 Empuñadura grande
Maza Terrible	20	x 2 Cabeza para mazo, x 1 Bastón de metal, x 1 Empuñadura grande
Espadón	21	x 2 Hoja grande de metal, x 1 Empuñadura grande
Espada de dos Hojas	22	x 2 Hoja grande de metal, x 1 Bastón de metal, x 1 Empuñadura grande

Armaduras		
Camisote de Mallas	15	x 6 Anillado de metal, x 1 Cinta de Cuero
Cota de Mallas	16	x 8 Anillado de metal, x 1 Cinta de Cuero
Coraza	16	x 8 Placa de metal, x 1 Cinta de Cuero
Armadura Laminada	18	x 10 Placa de metal, x 2 Cinta de Cuero
Cota de Bandas	18	x 10 Placa de metal, x 2 Cinta de Cuero
Armadura de Placas y Mallas	20	x 10 Placa de metal, x 5 Anillado de metal, x2 Cinta de Cuero
Armadura Completa	22	x 15 Placa de metal, x 5 Anillado de metal, x4 Cinta de Cuero

Accesorios		
Brazales de Armadura	16	x 2 Placa de metal, x 1 Cinta de Cuero
Yelmo	16	x 2 Placa de metal, x 1 Cinta de Cuero

Municiones		
x 99 Balas	15	x 1 Lingote de hierro
x 30 Dardos	15	x 1 Lingote de hierro
x 30 Hacha Arrojadiza	18	x 3 Lingote de hierro

Componentes		
Viruta de metal x10	12	x 1 Lingote de hierro
Puntas de flecha x5	15	x 1 Lingote de hierro
Puntas de virote x5	15	x 1 Lingote de hierro
Tachas para Armadura x5	15	x 1 Lingote de hierro
Hebillas x5	15	x 1 Lingote de hierro
Bisagras x5	15	x 1 Lingote de hierro
Mecanismo para ballesta	15	x 1 Lingote de hierro
Juego de poleas barato x2	18	x 1 Lingote de hierro
Juego de poleas robusto x2	20	x 1 Lingote de hierro
Juego de poleas de gran calidad x2	22	x 1 Lingote de hierro
Punta de flecha roma x10	18	x 2 Lingote de plata
Punta de virote romo x10	18	x 2 Lingote de plata
Punta de flecha hueca x10	18	x 2 Lingote de acero
Punta de virote hueco x10	18	x 2 Lingote de acero
Hilos de Oro x3	20	x 1 Lingote de oro
Mirilla sin cristal	22	x 1 Lingote de oro
Kit de Reparación de Armas	18	x 1 Aceite de restauración, x 1 Ungüento para reparación, x 1 Placa de metal (acero), x 1 Piedra de afilar pequeña, x 1 Martillo de Herrero
Kit de Reparación de Armaduras	18	x 1 Aceite de restauración, x 1 Ungüento para reparación, x 1 Placa de metal (acero), x 1 Piedra de afilar pequeña, x 1 Martillo de Herrero

Lista de mejoras

Mejora	DC	Componentes
Bonificador de ataque +1	22	x 1 Mejorador de metal Común, x 1 Lingote de Acero
Bonificador de ataque +2	24	x 1 Mejorador de metal Refinado, x 2 Lingote de Acero
Bonificador de ataque +3	26	x 1 Mejorador de metal Noble, x 3 Lingote de Acero
Bonificador de ataque +4	28	x 1 Mejorador de metal Real, x 4 Lingote de Acero
Bonificador de armadura +1	22	x 1 Endurecedor de metal Común, x 1 Lingote de Acero
Bonificador de armadura +2	24	x 1 Endurecedor de metal Refinado, x 2 Lingote de Acero
Bonificador de armadura +3	26	x 1 Endurecedor de metal Noble, x 3 Lingote de Acero
Bonificador de daño +1	22	x 1 Removedor de Impurezas Común, x 1 Lingote de Acero
Bonificador de daño +2	24	x 1 Removedor de Impurezas Refinado, x 2 Lingote de Acero
Bonificador de daño +3	26	x 1 Removedor de Impurezas Noble, x 3 Lingote de Acero
Bonificador de daño +4	28	x 1 Removedor de Impurezas Real, x 4 Lingote de Acero
Metal Liviano	22	x 1 Tónico de Ligereza, x 1 Resina para Metal
Mejora de Munición +1	16	x 1 Bala/Dardo/Hacha arrojadiza, x 1 Lingote de Plata
Mejora de Munición +2	18	x 1 Bala/Dardo/Hacha arrojadiza, x 1 Lingote de Plata
Mejora de Munición +3	20	x 1 Bala/Dardo/Hacha arrojadiza, x 1 Lingote de Plata
Afiladura	24	x 3 Piedra de afiladura, x 1 Resina para Metal
Hiriente I	22	x 1 Púas de Basilisco, x 1 Piedra de afiladura, x 1 Resina para Metal
Hiriente II	24	x 2 Púas de Basilisco, x 1 Piedra de afiladura, x 1 Resina para Metal
Hiriente III	26	x 3 Púas de Basilisco, x 1 Piedra de afiladura, x 1 Resina para Metal
Armadura Balanceada	24	x 1 Tónico de distribución de peso, x 1 Resina para Metal
Armadura Acolchada	24	x 1 Tónico de lubricación permanente, x 1 Resina para Metal
Armadura A medida	24	x 1 Tónico de elasticidad, x 1 Resina para Metal
Defensa contra Cortante	26	x 1 Resina resistente a Cortes, x 1 Resina para Metal
Defensa contra Contundente	26	x 1 Resina resistente a Golpes, x 1 Resina para Metal
Defensa contra Perforante	26	x 1 Resina resistente a Perforaciones, x 1 Resina para Metal

Sobre las mejoras

Los herreros pueden hacer distintos tipos de mejoras a los diferentes objetos. El maestro herrero de tu zona tiene a la venta el libro de mejoras en donde dice que componentes requiere cada propiedad extra para un arma, armadura u objeto.

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.