

Peletería

El arte de la peletería o confección es la actividad por la cual se crean objetos, armas y vestimentas.

Información General

- Todo confeccionista necesita como materia prima una piel de algún animal, o hilos de lino para crear un rollo de tela en el telar.
- El peletero gana aXP (Experiencia de Artesano) tratando pieles para obtener cueros o pieles tratadas.
- Los humanos y semielfos tienen un bono racial que suma un +1 a sus tiradas para crear objetos o mejorarlos.
- Los Elfos tienen un bono racial +1 a sus tiradas de recolección de pieles, órganos, plantas, frutos, tallos y raíces.
- Los Semiorcos tienen un bono racial +1 a sus tiradas de recolección de pieles, órganos, sangre y fluidos.
- La habilidad "Supervivencia" otorga un +1 por cada 5 puntos asignados a las tiradas de recolección de plantas, frutos, tallos, raíces, pieles, órganos, sangre y fluidos.
- 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 peletero obtiene una tirada de 20 en la creación de objetos tiene la opción de darle un nombre a ese ítem, convirtiéndolo en algo único.
- Los peleteros generan restos de cuero 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 [requisitos de habilidad - coste de aXP]**

- NIVEL 1 -

1. Confección con cuero - creación de armas y armaduras de este material
2. Confección con pieles [1 - 150] - creación de armaduras de este material

- NIVEL 2 -

3. Accesorios I [2 - 200] - acceso a la creación de cuerdas de arco y cintas de cuero

- NIVEL 3 -

4. Sastre I [2 - 250] - acceso a la creación de capas, capuchas y rollo de tela de lino.
5. Experto en Combate I [3 - 300] - +1 bonificador de ataque / daño, acceso a la creación de kits de reparación
6. Experto en Defensa I [3 - 400] - +1 bonificador a la CA, acceso a la creación de kits de reparación
7. Accesorios II [3 - 300] - acceso a la creación de botas, cinturones y guantes.

- NIVEL 4 -

8. Sastre II [4 - 350] - acceso a la creación de túnicas.
9. Cuero Liviano [6 - 450] - reducción de peso -20% / -40% / -60%
10. Bordado noble [8 - 300] - acceso a la creación de capas elegantes con bonificador de +2 diplomacia
11. Decoraciones salvajes [8 - 300] - acceso a la creación de capas salvajes con bonificador de +2 intimidar

- NIVEL 5 -

11. Experto en Combate II [5 - 400] - +2 bonificador de ataque / daño
12. Experto en Defensa II [6 - 600] - +2 bonificador a la CA

- NIVEL 6 -

13. Accesorios III [5 - 500] - acceso a la creación de bolsas de pieles

- NIVEL 7 -

14. Experto en Combate III [11 - 600] - +3 bonificador de ataque / daño
15. Experto en Defensa III [12- 800] - +3 bonificador a la CA

- NIVEL 8 -

16. Armadura Balanceada [15 - 700] - +4 entrenamiento físico para armaduras
17. Armadura Acolchada [15 - 700] - +4 moverse sigilosamente para armaduras
18. Armadura A Medida [15 - 700] - +4 piruetas para armaduras para armaduras
19. Defensa contra Cortante [15 - 300] - resistencia 1/- al daño cortante para armaduras
20. Defensa contra Contundente [15 - 300] - resistencia 1/- al daño para armaduras
21. Defensa contra Perforante [15 - 300] - resistencia 1/- al daño perforante para armaduras

- NIVEL 9 -

22. Experto en Combate IV [14 - 800] - +4 bonificador de ataque / daño

Tiradas básicas

Las tiradas de peletería son las siguientes:

* OBTENER PIELES Y ORGANOS DE CRIATURAS

- **1d20 + (BonusRacial + Mod. De DEX + BonusSupervivencia)** vs DC del objeto a recolectar.
- Los elfos y semiorcos ganan +1 en sus tiradas de obtención de pieles y órganos de criaturas.
- La habilidad "Supervivencia" brinda un +1 en recolección por cada 5 puntos asignado.
- Requiere un cuchillo de caza especializado.

* CURTIR

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Peletero)** vs CD de la piel
- Los humanos y semielfos ganan +1 en esta actividad
- Trabajar en el horno con armadura metálica suma cansancio
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo

* OBTENER CUERO Y/O TRATAMIENTO DE PIELES

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Peletero)** vs CD del objeto a crear
- Los humanos y semielfos ganan +1 en esta actividad
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo

* CONFECCIONAR OBJETO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Peletero)** vs CD del objeto a crear.
- Los humanos y semielfos ganan +1 en esta actividad.
- Otorga aXP | 100% en éxito | 15% en fallo.
- Se requieren unas tijeras de peletería crear objetos y maniqués para las armaduras.

* MEJORAR OBJETO

- **1d20 + (BonusRacial + Nivel de Peletero) + mod de INT + mod de DEX** vs CD de la mejora.
- Los humanos y semielfos 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 requieren unas tijeras de peletería para realizar mejoras.

Herramientas y Artefactos

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

* **CUCHILLO DE CAZA**

Es la herramienta que se utiliza para obtener las pieles de los animales.

* **HORNO DE CURTIDO**

Utiliza el horno de curtido ingresando las pieles en el mismo y encendiéndolo. Siempre debes tener sales minerales en tu inventario para usarlo.

* **FUENTON PARA PIELES**

Aquí se realiza la selección de la piel curtida para obtener el cuero propiamente dicho o una piel tratada. Introduce las pieles curtidas en el fuenton y siempre ten aceite vegetal en tu inventario.

* **TIJERAS**

Es la herramienta básica de los peleteros, se utiliza para trabajar en la Mesa de Corte, Mesa de Costura y en los Maniqués de Vapor

* **TELAR**

Se utiliza exclusivamente para la creación de Hilos de Lino, el mismo no genera aXP al jugador.

* **MANIQUI DE VAPOR**

En este maniquí se confeccionan las armaduras. Si la creación de tu armadura fue satisfactoria verás que aparece puesta en el maniquí. Si creas otra todas las armaduras se irán guardando en el maniquí, cuando quieras retirarlas elige en el menú de dialogo "Tomar armadura", y recibirás las armaduras que tenga el maniquí tanto puestas como en su inventario.

* **MESA DE CORTE**

Aquí se realizan todos los demás objetos de la peletería que no sean armaduras.

* **MESA DE COSTURA**

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

Lista de objetos

Curtido de Piel	DC	Componentes
Tejón / Conejo	10	x 1 Sales Minerales, x 1 Piel de Tejón / Conejo
Venado	11	x 1 Sales Minerales, x 1 Piel de Venado
Lobo / Zorro	11	x 1 Sales Minerales, x 1 Piel de Lobo / Zorro
Oso Negro / Pardo / Polar	12	x 2 Sales Minerales, x 1 Piel de Oso Negro / Pardo / Polar
Lince / Leopardo / Puma	12	x 2 Sales Minerales, x 1 Piel de Lince / Leopardo / Puma
Serpiente	13	x 1 Sales Minerales, x 1 Piel de Serpiente
Tigre	15	x 2 Sales Minerales, x 1 Piel de Tigre
Bisonte	15	x 2 Sales Minerales, x 1 Piel de Bisonte
Oso Terrible	15	x 3 Sales Minerales, x 1 Piel de Oso Terrible
Lobo de Invierno	18	x 1 Sales Minerales, x 1 Piel de Lobo de Invierno
Cocodrilo	18	x 3 Sales Minerales, x 1 Piel de Cocodrilo
Tigre Terrible / Dientes de Sable	19	x 3 Sales Minerales, x 1 Piel de Tigre Terrible
Tratamiento de Piel		
Tejón / Conejo	14	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Tejón / Conejo
Venado	14	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Venado
Lobo / Zorro	15	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Lobo / Zorro
Oso Negro / Pardo / Polar	16	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Oso Negro / Pardo / Polar
Lince / Leopardo / Puma	16	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Lince / Leopardo / Puma
Tigre	18	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Tigre
Bisonte	18	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Bisonte
Oso Terrible	18	x 3 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Oso Terrible
Lobo de Invierno	20	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Lobo de Invierno
Tigre Terrible / Dientes de Sable	21	x 3 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Tigre Terrible
Obtención de Cueros		
Tejón / Conejo	14	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Tejón / Conejo
Venado	14	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Venado
Lobo / Zorro	15	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Lobo / Zorro
Oso Negro / Pardo / Polar	16	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Oso Negro / Pardo / Polar
Lince / Leopardo / Puma	16	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Lince / Leopardo / Puma
Serpiente	17	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Serpiente
Tigre	18	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Tigre
Bisonte	18	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Bisonte
Oso Terrible	18	x 2 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Oso Terrible
Lobo de Invierno	20	x 1 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Lobo de Invierno
Cocodrilo	21	x 3 Aceite Vegetal, x 1 Piel curtida de Cocodrilo

Lista de Objetos

Objetos	DC	Componentes
Restos de Pieles x10	12	x 1 Piel de Tejón / Conejo / Venado
Cuerda de Arco Corto x5	14	x 1 Cuero de Tejón / Conejo, x 5 Hilos de Lino.
Cuerda de Arco Largo x5	16	x 1 Cuero de Lobo / Zorro, x 5 Hilos de Lino.
Cintas de Cuero x5	15	x 1 Cuero de Tejón / Conejo / Venado
Hilo de Lino x3	12	x 1 Tallo y flor de lino
Rollo de Tela de Lino x3	15	x 5 Hilo de Lino
Honda	16	x 1 Cuero de Tejón / Conejo / Venado
Látigo	16	x 1 Cuero de Lobo / Zorro / Venado
Cinturón	16	x 1 Cuero de Lobo / Zorro / Serpiente, x 1 Hebilla
Botas	16	x 1 Cuero de Lince / Leopardo / Puma / Serpiente, x 2 Hebilla
Guantes	16	x 1 Cuero de Lince / Leopardo / Puma / Serpiente, x 2 Hebilla
Capucha	18	x 1 Rollo de Tela de Lino, x 3 Hilos, x1 Piel Tratada de Venado
Capa	20	x 2 Rollo de Tela de Lino, x 3 Hilo de Lino, x 1 Hebilla
Capa de piel	20	x 1 Piel Tratada de Oso Negro / Pardo / Polar / Tigre , x 2 Hilos de Lino
Armadura Acolchada	18	x 1 Piel Tratada de Lince / Leopardo / Puma, x2 Hebillas, x 2 Hilos de Lino
Armadura de Cuero	20	x 1 Cuero de Lince / Leopardo / Puma, x3 Tachas de Armadura, x 3 Hilos
Armadura de Pieles	22	x 1 Piel Tratada de Oso Negro / Pardo / Polar / Tigre, x4 Hebillas, x 4 Hilos
Arm. de Cuero Tachonado	22	x 1 Cuero de Oso Negro/Pardo/Polar/Tigre, x10 Tachas de Armadura, x5 Hilos de Lino
Túnica	20	x 3 Rollo de Tela de Lino, x 5 Hilos, x1 Piel Tratada de Venado
Bolsa (5 modelos)	20	x 1 Piel Tratada de Bisonte, x 1 Cuero de Bisonte, x2 Hilos de Lino
Kit de Reparación de cuero, pieles y tela	18	x 1 Aceite de restauración, x 1 Ungüento para reparación, x 1 Cuero de Tigre, x 1 Hilo de Lino, x 1 Tijera

Lista de mejoras

Mejora	DC	Componentes
Bonificador de ataque +1	22	x 1 Mejorador de Cuero Común, x 1 Lubricante
Bonificador de ataque +2	24	x 1 Mejorador de Cuero Refinado, x 2 Lubricante
Bonificador de ataque +3	26	x 1 Mejorador de Cuero Noble, x 3 Lubricante
Bonificador de ataque +4	28	x 1 Mejorador de Cuero Real, x 4 Lubricante
Bonificador de armadura +1	22	x 1 Endurecedor de Cuero Común, x 1 Resina de Cuero
Bonificador de armadura +2	24	x 1 Endurecedor de Cuero Refinado, x 1 Resina de Cuero
Bonificador de armadura +3	26	x 1 Endurecedor de Cuero Noble, x 1 Resina de Cuero
Bonificador de daño +1	22	x 1 Removedor de Impurezas Común, x 1 Lubricante
Bonificador de daño +2	24	x 1 Removedor de Impurezas Refinado, x 2 Lubricante
Bonificador de daño +3	26	x 1 Removedor de Impurezas Noble, x 3 Lubricante
Bonificador de daño +4	28	x 1 Removedor de Impurezas Real, x 4 Lubricante
Cuero Liviano	22	x 1 Tónico de Ligereza, x 1 Resina de Cuero
Capa elegante	22	x3 Hilo de Oro
Capa elegante de piel	22	x3 Hilo de Oro
Capa salvaje	22	x10 Plumas de Crebain
Capa salvaje de piel	22	x10 Plumas de Crebain
Armadura Balanceada	24	x 1 Tónico de distribución de peso, x 1 Resina de Cuero
Armadura Acolchada	24	x 1 Tónico de lubricación permanente, x 1 Resina de Cuero
Armadura A medida	24	x 1 Tónico de elasticidad, x 1 Resina de Cuero
Defensa contra Cortante	26	x 1 Resina resistente a Cortes, x 1 Resina de Cuero
Defensa contra Contundente	26	x 1 Resina resistente a Golpes, x 1 Resina de Cuero
Defensa contra Perforante	26	x 1 Resina resistente a Perforaciones, x 1 Resina de Cuero

Sobre las mejoras

Los peleteros pueden hacer distintos tipos de mejoras a los diferentes objetos. El maestro peletero 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 ambas) 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.