

REPARACIÓN DE ARMAS Y ARMADURAS

✎ Autor: Álvaro Pérez Eguizábal

Esta regla está pensada sobre todo para el uso con el sistema de Degradación de Armas y Armaduras expuesta en esta misma página web. Se trata de una regla opcional encaminada a ser un poco más precisa con los costes y la duración de la reparación de este tipo de objetos.

★ Regla Original:

La regla del Manual del Jugador referente a la reparación de objetos (habilidad Artesanía página 67 y 68 de la versión 3.5), especifica que la CD de reparación es la misma que la de creación, y que el coste en materiales de repararlo es un 1/5 de su precio.

Con la regla del Manual, da igual reparar 3 puntos de dureza de un arma, que 10 o que le quede solo un punto de golpe y este a punto de romperse. Esta pensada para no ser minuciosa, y posiblemente para ambientaciones de juego en la que no es muy relevante la degradación de armas y armaduras.

★ Regla Opcional:

Con la regla opcional se pretende ser un poco más minucioso y que no sea igual reparar 3 puntos de dureza que 7. Hay que tener en cuenta que no hablamos de unas simples piezas de cobre de diferencia, que en cualquier otro escenario de campaña ni te preocupas en calcular...

Hay que recordar que estamos jugando en Midnight, los héroes caminan sobre Eredane... y reparar un arma puede ser realmente costoso. No hay armerías por doquier, y una simple reparación puede ser el comienzo de una aventura. Sobre todo teniendo en cuenta que no hay moneda de uso común, que estamos todavía con el trueque.

HABILIDAD ARTESANÍA

Hay 2 habilidades clave: Artesanía Fabricar Armaduras y Artesanía Armería para arreglar los desperfectos (Fabricación de Arcos funciona de manera análoga). Ambas habilidades son transcláseas para todas las clases, ya que en tiempos de la Sombra estos conocimientos están prohibidos.

Nota: La idea de que Artesanía fuese una habilidad transclásea para todas las clases, es una opción que apareció en el Tome of Sorrows de la página www.againsttheshadow.org. Cada cual que la aplique si quiere. No es un requisito ni mucho menos.

| REPARAR OBJETOS | | |
|---|-------------|-------------------------|
| Objeto | Artesanía | CD |
| Arma sencilla cc o arrojadiza | Armería | 12 |
| Arma marcial de cc o arrojadiza | Armería | 15 |
| Arma exótica cc o arrojadiza | Armería | 18 |
| Arco largo o corto | Fabr. Arcos | 12 |
| Arcos compuestos | Fabr. Arcos | 15 |
| Arcos compuestos con índice de fuerza mayor | Fabr. Arcos | 15+ (2xbonif fuerza) |
| Armadura o escudo | Fabr. Arm | 10+bonif CA |

Tabla sacada del Manual del Jugador

★ Conocimientos previos:

Asumimos que estamos familiarizados con el uso de la habilidad Artesanía, y con que los objetos tienen por un lado puntos de dureza, y por otro, puntos de golpe (página 166 del Manual del Jugador 3.5).

Cada arma o armadura tiene una dificultad para ser creada, y esa misma es la necesaria para reparar los puntos de dureza y/o de golpe.

★ Pasos:

- 1.- Busca el precio del arma o armadura, y pásalo a piezas de cobre
- 2.- Establecer la CD para la reparación (ver tabla superior). Normalmente será la misma que la de creación del objeto, pero el DM puede establecer si lo desea otro tipo de CD en situaciones especiales.
- 3.- Suma la dureza y los puntos de golpe del arma (llamémosle *DPG* a partir de ahora). Viene en la tabla 166 del Manual del Jugador los valores.
- 4.- Divide el precio del objeto a reparar entre DPG. De esta manera nos va a salir el coste de fabricación de cada uno de los puntos, ya sea de dureza o de golpe (no hacemos distinción). Un punto de dureza va a costar lo mismo arreglarlo que un punto de golpe.
- 5.- Multiplica lo que aparezca el resultado del apartado 4, por los puntos de dureza y de golpe que quieras reparar. Este resultado lo llamaremos *Coste Reparación Objeto (CRO)*.
 - ☛ En el caso de armadura, el número que haya perdido de bonificador de armadura.
 - ☛ Si un arma ya ha perdido todos los puntos de dureza y algún punto de golpe, se suman los 2. Se mete todo en el mismo saco.
- 6.- Paga 1/5 del CRO en materiales (en piezas de cobre)
- 7.- Haz una prueba de Artesanía diaria (por eso lo hemos medido en piezas de cobre). Se supone que estás 8 horas al día. Posibilidades:
 - a) **Si superas la CD** → Multiplicas la CD por el resultado de la prueba de Artesanía correspondiente. Y ese es el valor de las piezas de cobre que has progresado. Posibilidades:
 - ☒ ≤ CRO,
 - ◆ ese resultado será entonces el progreso diario que has conseguido en pieza de cobre.
 - ◆ Habrás progresado y habrás reparado parte, pero en esas 8 horas no te ha dado tiempo a hacerlo todo.
 - ◆ De hecho, sabiendo lo que cuesta reparar cada punto (apartado 4), puedes ver los puntos que has sido capaz de arreglar.
 - ◆ Al día siguiente o cuando quieras, puedes continuar con los arreglos y vas acumulando las piezas de cobre hasta llegar a completar el *CRO*
 - ☒ > CRO,
 - ◆ pues ya lo has arreglado en 8 horas.
 - ◆ E incluso, si con la tirada has superado el coste del objeto por el doble de *CRO*, entonces has reducido a la mitad el tiempo de reparación. Y así sucesivamente.
 - b) **Si fallas por 4 o menos**: no has progresado ese día., y por lo tanto no añades nada.
 - c) **Si fallas por 5 o más**, Además de no haber progresado, has estropeado la mitad de los materiales y has de pagarlos de nuevo.
- 8.- Cada día repetir el paso 7 hasta que quedase reparado por completo si el jugador quisiese.

Valoración Personal

A mi realmente me gusta la regla, y aunque en una primera lectura igual puede parecer un poco confusa por los cálculos que hay que realizar, enseguida se coge la mecánica. No se pierde apenas tiempo de juego, ya que no se pondrán a reparar objetos en medio del combate, sino que lo harán en periodos de descanso de sus sufridos héroes.

Además, da la importancia suficiente a la habilidad Artesanía de tal manera que muchos de ellos la sentirán como imprescindible para el grupo. También puede ser útil en el caso de que conozcan a algún Pnj que les pueda realizar estos trabajitos, y que como DM quieras tasar con un poco más de precisión lo que les va a costar

Desde luego esta regla solo tiene sentido desde mi punto de vista en el contexto de una campaña de Midnight con la regla opcional de Degradación de Armas y Armaduras (ver artículos en esta misma web). Usarla tan solo para reparar objetos dañados por el uso de la técnica de combate de Romper Arma me parece excesivo.

Ejemplo de cómo funciona:

Suponemos que dentro de nuestro grupo de aventureros, hay un montaraz al que se le ha ido resquebrajando su espada larga fruto de diversos 1 naturales mal avenidos (ver regla de Degradación de Armas de esta misma página web). Ha perdido ya 8 puntos de dureza, y posee la habilidad Artesanía Armería. Además vamos a suponer que tiene las herramientas de artesano necesarias.

1.- Buscamos el precio: en la página 116 nos viene que la espada larga cuesta 15 piezas de oro. Con lo que cuesta 1500 de cobre.

2.- Establecer la CD: la espada larga es un arma marcial y según la tabla de arriba la CD será de 15.

3.- Sumar Dureza y Puntos de Golpe: miramos la página 166 del Manual, y nos dice que la espada larga tiene 15 puntos de dureza y 5 puntos de golpe. Con lo que la suma total es 20 (15+5). DPG=20

4.- Dividir precio del objeto entre DPG: $1500/20=75$ piezas de cobre es lo que cuesta fabricar cada punto de este arma.

5.- Multiplicar por los puntos de dureza (o de golpe) que queremos reparar: pues como ha perdido 7 puntos, multiplicamos $75 \times 8 = 600$ piezas de cobre

6.- Pagar 1/5 en materiales: $600/5 = 120$ piezas de cobre que tendremos que pagar en materiales necesarios para la reparación de esos 8 puntos (hierro, materias primas etc etc).

7.- Hacemos la prueba diaria de Artesanía Armería. Suponemos que tiene un +7 en la habilidad de Artesanía Armería y saca un 8 en el d20, +7 de su habilidad=15. Justo el mínimo para que sea un éxito.

☛ Por lo tanto multiplicamos la CD por la tirada= $15 \times 15 = 225$ piezas de cobre de progreso. Evidentemente en sus 8 horas de trabajo no ha conseguido arreglar los 8 puntos (no ha llegado a las 600), pero como cada punto de reparación cuesta 75 piezas de cobre, esas 225 de cobre son exactamente como si hubiese reparado 3 puntos de dureza del arma.

☛ Ya tiene 225 piezas de cobre reparadas de esas 600. Así que solo le quedan por arreglar 375 (600-225)

8.- Repetiríamos el paso 7 hasta que la reparase por completo si lo desea. Podría tirar al día siguiente o cuando desease.