

Antes de leer esta guía debes de tener en cuenta que, está incompleta. Por su densidad, gran cantidad de contenido, así como amplias explicaciones, de momento esta guía únicamente contempla los niveles del oficio artesano del 1 al 7 (incluido), conteniendo únicamente consejos para alcanzar el nivel 8 del oficio.

Bienvenid@ a otra nueva guía de oficios. En concreto en esta ocasión comentare acerca del oficio: "Artesano"

Antes que nada, comentar que esta guía se ha realizado únicamente en base a **mi experiencia personal como jugador**, utilizando para ello un personaje Cazador Semi-drow. Hay que tener en cuenta que, para desarrollar el oficio artesano, ni raza, ni clase influyen directamente en la evolución de este, pero sí que permitirán tener ciertas ventajas que más adelante comentare.

También cabe destacar que el oficio artesano ha sido el 5º oficio que he subido con este personaje, lo cual tiene sus pros y sus contras.

Por otro lado, principalmente la guía está orientada a subir el oficio en el reino de Naggrung, el lugar en donde mi personaje realizar la mayor parte de su actividad cotidiana. De seguro en Dalaensar habrá lugares y recursos similares para poder subir el oficio de igual manera. Aunque os dejo a vosotros descubrirlos y completar esta guía con vuestros aportes.

Bien, llegados a este punto... ¡Al lio, al turrón o a la mandanga!

El Oficio Artesano

Los artesanos centran su actividad trabajando con materiales tales como gemas, huesos o materiales NO metálicos (maderas, huesos, cristales, etc). Aunque en ocasiones también trabajaran con otros materiales tales como metales, telas o cueros más característicos de otros oficios.

El oficio artesano es un oficio de tipo "creación". Esto implica que la principal actividad y utilidad de dicho oficio es el de crear objetos para los personajes del juego.

A diferencia de otros oficios de tipo "recolección" como puede ser: leñador, minero o jornalero, en donde uno de los intereses de subir oficio es la obtención de mejoras en los atributos de la ficha llegados a cierto nivel de oficio, en los oficios de "creación" no existen estas bonificaciones. El oficio artesano NO aporta puntos extras a características.

Si tu interés por subir el oficio únicamente es por llegar a conseguir rápidamente uno de los objetos que se pueden crear en los últimos niveles del oficio, como pueden ser el **Anillo de Diamante** o el **Báculo de los tres elementos**... ¡Déjalo! ¡No lo hagas! No, en serio, quítate esa idea de la cabeza. Ahorraras tiempo, dinero, esfuerzo y salud mental si compras ese objeto en

cuestión a cualquier otro jugador que ya tenga subido el oficio. Te lo digo en serio... **¡No cometas el mismo error que yo!**

Por otro lado, si tu interés en subir el oficio es el de ayudar a otra gente a equiparse, ganar dinero vendiendo objetos o subir el oficio a largo plazo... adelante. Continúa leyendo, pero has de saber que el camino no será para nada fácil.

Ten en cuenta que: Ni esta guía, ni yo mismo, nos hacemos responsables de los posibles desánimos, agobios, ansiedades, o problemas de salud (físicos o mentales) que puedan aparecer en los jugadores como consecuencia de subir el oficio. Si eliges subirlo, es tu elección. Yo ya te he avisado en varias ocasiones...

Para que puedas comprender mejor estos consejos, comparto contigo un poco de mi experiencia personal. Esta guía se ha empezado a escribir el 18 de Septiembre de 2018 y mi personaje empezó a subir el oficio artesano (como 5º oficio) a principios de Diciembre del año 2016, hace casi 2 años. Y a pesar del esfuerzo dedicado, aun no lo he completado, no soy nivel 10, me encuentro a mitad de terminar el ultimo nivel de oficio. Obviamente, un personaje con artesano como oficio principal o de 2º oficio no tendrá tantas dificultades como yo para subir el oficio, aun así, es duro y requiere bastante dedicación y tiempo. También es importante comentar que desde que empecé a subir el oficio se han puesto en juego varios elementos que han facilitado esta tediosa tarea.

Si tienes dudas acerca del concepto de multi-oficio y de cómo se penaliza la obtención de puntos de oficio en relación con el número de oficios que poseas, te aconsejo encarecidamente leer el siguiente hilo del foro. [ENLACE](#)

Dividiremos el desarrollo del oficio en 2 fases:

1ª Fase: Subir de nivel 1 al 7

2ª Fase: Subir de nivel 7 a 10

1ª FASE

La primera fase es la más sencilla de todas. Ya que, aunque podemos alcanzar el nivel 7 del oficio artesano creando objetos, es mucho más sencillo utilizar la habilidad reparar para esta tarea.

La habilidad reparar nos permite ganar puntos de oficio hasta nivel 7, reparando objetos de materiales afines al oficio: madera, cristal, piedra, hueso...

Una vez alcanzado el nivel 7 dejaremos de ganar puntos de oficio con esta habilidad.

Dado que la habilidad reparar NO implica ningún tipo de bloqueo o tiempo de espera entre reparación y reparación, se puede reparar objetos mientras tengas suficientes puntos de energía para ello, repitiendo así continuamente esta actividad.

¿Qué objetos podremos reparar que nos otorguen puntos de oficio?

Sencillo: Objetos, armas o armaduras de madera, cristal, piedra o hueso. Por ejemplo: Escudos de madera, armaduras de cristal, armas de piedra, colgantes o pendientes de gemas... Hay un sinfín de objetos.

Cuanto más caros sean los objetos más posibilidades tendremos de obtener algún punto de oficio reparándolos.

En Naggrung completaremos la Fase 1 del oficio artesano, reparando Dagas de Hielo. Las dagas de hielo son armas de cristal congelado que portan los Diablillos del Frio, los cuales podremos encontrar en gran cantidad en la zona de los Páramos del Viento Helado, al norte de Naggrung.

Sobre los Diablillos del Frio y los Paramos del Viento Helado:

- Los diablillos del frio son pequeños demonios con aproximadamente 2500 o 3000 puntos de vida.
- Tienen una BO baja/moderada y no poseen habilidades especiales.
- No suponen un gran peligro para personajes equipados a partir de nivel 20.
- Sin embargo, en habitaciones con un gran número de ellos, puedes sufrir algunas dificultades si los diablillos te aciertan con sus ataques críticos (no esquivables).
- Cada diablillo porta una Daga de Hielo.

- En la zona de los Paramos del Viento Helado no solo encontraremos Diablillos del Frio, también podremos encontrar algunas alimañas inofensivas como cuervos o lechuzas y varios tipos de Aberraciones.
- Has de tener cuidado con las Aberraciones: Niarbaj'es y Binehx
- Los Niarbaj'es son bestias de poder medio-alto con una BO moderada-alta y ataques especiales.
- Los Niarbaj'es muerden, desgarran y envenenan.
- Los Binehx son bestias con de poder bajo-moderado con una BO baja, una BE alta y ataques especiales.
- Los Binehx pueden dejarte paralizados varios turnos con sus ataques especiales.
- Ambas bestias pueden estar escondidas en las habitaciones de la zona y realizar sus ataques ocultos sobre los personajes cuando estos lleguen a la habitación.
- CUIDADO: La combinación de estas dos aberraciones puede resultar mortal, incluso para jugadores experimentados y bien equipados.

Algunos consejos extra:

- Si llegas a una habitación con diablillos y aberraciones, continua tu camino, no te arriesgues y busca alguna habitación en donde solo haya diablillos.
- Las aberraciones escondidas en habitaciones no realizaran ataques contra jugadores que lleguen sigilando a el lugar. Aquí, ladrones y cazadores tienen una ligera ventaja frente al resto de clases.

- Si puedes, utiliza una montura de carga mientras matas diablillos en la zona de los páramos, así podrás cargar más Dagas de Hielo en cada viaje. Las mejores monturas para esta tarea son los Ghantus de la Aldea Barbara de Nalaghar, al sur de Naggrung.
- Dedicándole un buen rato a esta tarea, y utilizando un Ghantu, podrás conseguir 100 o 150 dagas por viaje.

Una vez tengamos preparado nuestro cargamento de objetos a reparar, iremos al taller que mejor nos convenga para realizar dicha acción. En Naggrung hay 4 talleres a los que podremos acudir:

- Taller de Keel, justo al norte de la Puerta Sur de la ciudad. No pueden utilizarlo enemigos de Keel.
- Taller Ilegal en el mercado Negro de Keel, en la zona sur del Puerto de Keel. Puede utilizarlo cualquier personaje, aunque únicamente abre de noche.
- Taller de Andlief, en el Poblado Colgante de Andlief, en los Acantilados del Trueno. Únicamente pueden utilizarlo personajes con estatus NOBLE en Andlief. No se puede Vender.
- Taller abandonado de Rekins'Thar, en la Ciudad de Rekins'Thar. Puede utilizarlo todo el mundo. Su ubicación es un secreto. No se puede Vender.

Todos los talleres tienen sus pros y sus contras, aunque dependiendo de vuestro personaje os vendrá mejor uno que otro.

NOTA: Del mismo modo que en Naggrung se puede completar la 1ª fase reparando dagas de hielo, en Dalaensar (continente) se puede completar reparando otros objetos que se consiguen en distintas zonas del juego. Algunos ejemplos:

- Hakeshes (armas) de los Kobolds del Bosque Moribundo en el reino de Kheleb-dum
- Escudos de Madera de los Hombres-Lagarto desertores de los Márgenes del laurduin en el reino de Zulk
- Tarjas Imperiales (escudos) de los Soldados dendritas en el reino de Dendra
- Escudos de Madera, de Goblins y Goblins Hambrientos del bosque de Maragedom en el reino de Dendra.

Para reparar en un taller, únicamente tendremos que poner "reparar XXXXXX" siendo XXXXXX un alias válido del objeto a reparar (o "reparar todo" en caso de que queramos repararlo todo de golpe). Por ejemplo: reparar daga o reparar dagas, reparar escudo, reparar colgantes.

Hay que tener en cuenta que únicamente podremos reparar si llevamos cargando suficiente dinero para cubrir los gastos de la reparación y si tenemos energía suficiente para ello. Cuantos más objetos reparamos de golpe, más dinero tendremos que llevar encima y más energía gastaremos.

Cosas para tener en cuenta:

- Los costes serán iguales si reparamos 35 objetos de golpe, que si reparamos 35 objetos por separado.
- La probabilidad de obtener puntos de oficio reparando es igual si reparamos 35 objetos de golpe, que si reparamos 35 objetos por separado.
- Sin embargo, si con una reparación múltiple fuéramos a obtener una cantidad de puntos de oficio que exceda el número de puntos restantes que necesitamos para subir de nivel, entonces únicamente ganaremos esta última cantidad. (Por ejemplo, si al reparar 10 escudos, obtenemos 5 puntos de oficio, en caso de que únicamente nos falten 2 puntos de oficio para alcanzar el siguiente nivel, el sistema únicamente nos otorgara 2 puntos de oficio)
- Por ello, siempre al final de nivel, repara los objetos 1 a 1 hasta que avances hasta el siguiente nivel.

Ayudas:

Para completar más fácilmente la fase 1 del oficio artesano, al igual que en muchos otros oficios, es muy recomendable poseer el objeto llamado **Muñequera de la Servidumbre**. Gracias a este objeto, por cada punto de oficio que ganemos, tendremos un 20% de posibilidades de conseguir otro punto de oficio extra. Facilitando enormemente la tarea al ahorrar tiempo y dinero.

Es recomendable, recurrir siempre que sea posible a compañeros bardos afines que nos canten para recuperar la energía perdida al reparar.

Según mi experiencia, en el caso de las Dagas de Hielo, reparar grupos de 40 o 50 dagas supone un gasto aproximado de unos 1000 puntos de energía. Otorgando entre 5 y 18 puntos de oficio por lote.

Aunque parezca obvio, no desperdicies la oportunidad. Todo aquello que repares a granel para subir oficio, véndelo después (¡Tu propio equipo no insensato!) en el mismo taller o en una tienda cercana. De este modo, y por lo general, podrás recuperar la inversión monetaria realizada en la reparación.

2ª FASE

¡Has subido a nivel 7 de artesano! ¡Felicidades! Pero... Ya te avisé... Aun estas a tiempo insensato. ¡Abandona ahora que puedes!

Bromas aparte, la 2ª fase del oficio artesano es uno de los mayores retos a los que se puede enfrentar un personaje en Reinos de Leyenda. Al menos yo lo considero así.

A partir de este punto, únicamente podremos seguir progresando en el oficio a base de crear objetos de nuestra lista de recetas. Por ello, deberemos afrontar esta fase nivel a nivel, estudiando detenidamente las recetas que disponemos en cada nivel y cuales podremos utilizar de la manera más sencilla posible para seguir subiendo.

Lo primero unos conceptos básicos:

¿Qué es una receta?

Una receta es un conjunto de instrucciones en la que se nos indican materiales, herramientas, lugar de creación, otros gastos y tiempo de bloqueo que nos supondrá crear un determinado objeto.

¿Y tenemos recetas disponibles?

Si, claro. Con cada nuevo nivel de artesano que alcancemos se nos desbloquearan todas las recetas básicas de dicho nivel.

¿Existen más recetas aparte de las básicas?

Si, un montón de ellas. Podrás conseguirlas a lo largo de tus aventuras por el juego. En tesoros, o como premios de misiones.

¿Puedo aprender todas las recetas no básicas o especiales que hay?

Si y no. Principalmente la mayoría de las recetas no-básicas o especiales para artesanos que se encuentran en el juego se aprenden gracias a objetos llamados diseños. Algunas otras recetas se aprenden mediante la finalización de quests o misiones.

Aunque son minoría dentro de su grupo, las recetas que se aprenderán al completar misiones o quests, por lo general implicaran conversar con algún npc, o acceder a una ciudad, por lo que muy probablemente algún personaje, dado su bando o ciudadanía, pueda tener relaciones diplomáticas de hostilidad o de enemigo con respecto a dichos npcs, impidiendo, iniciar o completar dichas misiones.

Por otro lado, los diseños pueden conseguirse acabando misiones, como recompensas al matar a npcs difíciles de tipo “jefe” o “boss” o como recompensas de la tabla de tesoros.

Sin embargo, la obtención de un diseño no implica que podamos aprenderlo, ya que algunos de ellos tienen ciertas restricciones para ello, como puede ser, un determinado nivel de oficio mínimo o el conocimiento avanzado del idioma en el que está escrito el diseño.

La restricción de nivel de oficio no es algo insalvable como tal y únicamente necesitaremos alcanzar dicho nivel para poder aprender el diseño. Sin embargo, la restricción por idioma en el que está escrito el diseño si es considerada más crítica, ya que, para algunos casos, implicara conocer al menos hasta el 60% dicho idioma. Cabe destacar que no todos los personajes del juego pueden llegar a aprender todos los idiomas.

Sin embargo, esta última restricción puede solventarse utilizando el objeto llamado **Anillo del Erudito**, el cual nos permitirá entender temporalmente cualquier lenguaje hablado o escrito de Eirea. Aunque no te hagas muchas ilusione. No hay muchos ejemplares de estos raros anillos en juego y tener acceso a ellos será difícil.

¿Cómo vemos la lista recetas que tenemos?

Con el comando “**crear recetas**”. Así veremos las recetas básicas agrupadas por nivel de oficio. Además, también podremos ver las recetas aprendidas por misiones y las recetas aprendidas por diseños.

¿Cómo puedo consultar la información de una receta?

Con el comando “**crear ayuda <nombre de la receta>**” podremos consultar la información de cada una de las recetas.

¿Todas las Recetas son igual de importantes?

No. Después de mucho tiempo experimentando con el oficio artesano he podido hacer una catalogación propia de las recetas, de las que disponemos, en varios grupos:

- **Recetas Prioritarias (Tipo A):** Son las recetas con las que más puntos llegaremos a conseguir a lo largo de todo el oficio. Deben de tener prioridad de creación y obtención de materiales frente a cualquier otra receta.
- **Recetas de Avance o Núcleo (Tipo B):** Son aquellas recetas que nos permitirán seguir subiendo el oficio mientras esperamos el tiempo de bloqueo de las recetas principales. Estas nos aportaran menos puntos que las recetas prioritarias, aunque entre todas ellas sumaran una buena cantidad de puntos.
- **Recetas Complementarias (Tipo C):** Son aquellas recetas que, aunque pueden aportar algún punto al oficio, su uso puede llegar a ser despreciable por la relación entre el tiempo necesario para crearlas, los materiales que requiere y la mínima cantidad de puntos que podemos obtener de ellas.
- **Recetas Secundarias (Tipo D):** Son aquellas recetas, por lo general de nivel inferior a 7, que, aunque nos permiten crear objetos interesantes o de utilidad, no tendrán beneficio alguno para subir el oficio artesano.

Ahora algunos conceptos más avanzados.

- Cada receta únicamente aporta puntos de nivel, hasta un determinado nivel de oficio. Una vez alcanzado dicho nivel, nunca más obtendremos puntos de oficio al crear un objeto de esa receta.
- Al crear el objeto de una receta, podremos conseguir puntos de oficio con dicha creación.
- Los puntos de oficio que puedes obtener de crear un objeto de una receta son independientes por recetas y son variables en cada creación. (Por ejemplo: Los puntos que puedes obtener de crear un Pendiente de azabache son distintos que los que puedes obtener al crear un Talismán de la Ferocidad. Sin embargo, al crear dos Talismanes de la ferocidad puede que no obtengas los mismos puntos de oficio del primero que del segundo)
- Por ello podemos deducir que, cada receta tiene su tope máximo de puntos de oficios que puedes obtener de dicha receta en cada creación del mismo objeto.
- Las recetas pueden tener tiempo de bloqueo. Esto implica que, si creamos un objeto de dicha receta y esta tiene tiempo de bloqueo, no podremos volver a crear el objeto de dicha receta hasta que no haya transcurrido el tiempo de bloqueo.
- El tiempo de bloqueo al crear una receta únicamente disminuirá con tiempo de conexión. Si desconectamos del juego, el tiempo de bloqueo deja de disminuir.
- La única excepción a la anterior frase son los hostales. Desconectar el personaje en una habitación de hostel (previamente pagada) permitirá disminuir una proporción del tiempo de bloqueo mientras estemos desconectados como si hubiéramos estado conectados.

Teniendo claro estos conceptos, ya prevemos que la 2ª fase del oficio, y hasta que alcancemos el nivel 10 de artesano, consistirá en Crear objetos y esperar, esperar mucho, esperar a que se

pase el tiempo de bloqueo antes de poder crearlos de nuevo (de hecho mientras escribo esta guía, estoy conectado con mi personaje para superar los tiempos de bloqueo de mis últimas creaciones antes de seguir avanzando en el oficio).

Rotaciones de creación

Las rotaciones de creación son listados de las recetas disponibles para nuestro personaje con una prioridad establecida para cada nivel. Estas rotaciones nos facilitaran la tarea de elegir el orden en que crear los objetos dependiendo principalmente de nuestro estilo de juego o del tiempo que podamos dedicarle a nuestro personaje.

- Rotaciones por prioridad de puntos de oficio: En estas rotaciones están listadas las recetas, ordenadas por los posibles puntos de oficio que podemos obtener de ellas. Estas son las rotaciones más fáciles de todas. Sin presiones de ningún tipo, ni por materiales, ni por tiempos de bloqueo. Especial para gente despreocupada que quiere subir el oficio a su ritmo.
- Rotaciones por tiempo de creación: En estas rotaciones se listan las recetas ordenadas y agrupadas por su tiempo de bloqueo tras su creación, generalmente en periodos comprendidos entre 12 y 24 horas. Son rotaciones difíciles ya que están orientadas a aprovechar al máximo los tiempos de bloqueo de todo el conjunto de recetas disponible e intentar obtener así el máximo número de puntos de oficio en el menor tiempo posible. Son rotaciones muy tediosas, que requiere mucho tiempo de conexión y estar muy pendiente de tu personaje, pudiendo suponer (por experiencia propia) problemas de ansiedad o intranquilidad por el estrés o la carga mental que conllevan. **Únicamente recomiendo estas rotaciones a jugadores experimentados y que puedan dedicarle muchas horas al día al juego.** Si no es tu caso... no te compliques y usa las rotaciones por prioridad de puntos de oficio.

A continuación, vamos a ver que recetas podemos utilizar para poder avanzar. El desglose de recetas este hecho en base a las recetas que tenemos disponibles en cada nivel.

Nivel 7

Recetas básicas que nos aportaran puntos para poder progresar hasta nivel 8: Lanza de Granito, Pendiente de Azabache, Banjo Feérico, Talismán de la Ferocidad, Arco de Ponzña y Muñeco de Madera

Recetas especiales (de misiones o diseños) que nos aportaran puntos para poder progresar hasta nivel 8: Barril Rúnico, Redención luminosa, Órdenes Sagradas, Reliquia Divina de la Persistencia, Reliquia Divina de la Sanación y Cetro de la Luz.

A continuación, comentare algunos datos sobre cada una de las recetas básicas de nivel 7.

Lanza de Granito [\[Wiki\]](#):

- No tiene tiempo de bloqueo entre creación y creación.
- No necesitas ayudantes, ni aporte extra de dinero en la creación.

- Necesitas 20 kg de piedra pura (Aproximadamente 35 kg de piedra normal).
- Por mi experiencia de juego, ocasionalmente esta receta me ha entregado “alguna vez”, 1 punto de oficio. Teniendo en cuenta que artesano es mi 5º oficio, podría suponer que el tope de puntos de oficio que se pueden conseguir con esta receta sería de 1 o 2 puntos.
- La piedra es bastante tediosa de conseguir e implica ser minero o cavar mucho. (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir piedra)
- Las Lanzas de Granito tienen un valor aproximado de 500 platinos en el mercado de jugadores y puede suponer una buena fuente de ingresos ya que es una de las armas preferidas por los personajes druidas.

Conclusión:

- Si artesano es tu oficio principal, esta receta es idónea, al no tener tiempo de bloqueo, para subir puntos de oficio mientras esperas que se pasen los bloqueos de las otras recetas. Aunque no esperes obtener muchos puntos con ella. **Tipo C** o Receta Complementaria.
- Si artesano es alguno de los oficios secundarios de tu personaje, no te molestes en intentar crear Lanzas de Granito para subir puntos de oficio. **Tipo D** o Receta Secundaria.

Pendiente de Azabache [\[Wiki\]](#):

- Tiene 12 horas de conexión de tiempo de bloqueo.
- Necesitas como ayudante un hechicero y cuesta 30 platinos cada creación.
- Necesitas 4 Azabaches (gemas) y 1 Pendiente Baseob.
- Esta receta me ha otorgado con cierta frecuencia algunos puntos de oficio, por lo que puedo deducir que el tope de puntos de oficio que se pueden conseguir con esta receta sería de 3 o 4 puntos.
- Los azabaches son “relativamente” fáciles de conseguir si eres minero. (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir Azabaches)
- Los pendientes de azabache no tienen ningún tipo de salida económica en el mercado de jugadores.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance. Siempre que tengas el bloqueo disponible y tengas materiales y ayudantes a mano, crea esta receta para subir puntos de oficio.

Banjo Feérico [\[Wiki\]](#):

- Tiene 12 horas de conexión de tiempo de bloqueo.
- Necesitas como ayudante a un bardo y no necesita de aporte extra de dinero en la creación.
- Necesitaras 1 Tronco de Madera Feérica, 1 Cuero Duro sin Curtir y 5 Hilos de Araña.

- Después de bastantes creaciones, esta receta me solía otorgar algún punto de oficio, de frecuencia similar a los pendientes de Azabache. Probablemente esta receta tendrá de 3 o 4 puntos de oficio de tope.
- Los materiales de esta receta no son difíciles de conseguir, aunque alguno de ellos como los Hilos de Araña pueden ser algo tediosos de obtener. (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir los troncos de Madera Feérica, el Cuero Duro sin Curtir y El hilo de Araña)
- Los Banjos Feéricos son excelentes instrumentos, aunque únicamente útiles para las clases de personaje Bardos, por ello difícilmente podrás dar salida en el mercado a los que fabriques. Estos Banjos se pueden vender cómodamente a 500 platinos por unidad.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance. Siempre que tengas el bloqueo disponible y tengas materiales y ayudantes a mano, crea esta receta para subir puntos de oficio.

Talismán de la Ferocidad [\[Wiki\]](#):

- Tiene 10 horas de conexión de tiempo de bloqueo.
- Necesitaras la ayuda de un Hechicero para poder crear esta receta y un aporte de dinero de 15 platinos extra.
- Para crear esta receta, necesitaras 5 Amatistas y 1 kg de Oro puro.
- La receta del Talismán de la ferocidad es la que más puntos me ha dado siempre, otorgándome frecuentemente puntos de oficio, a veces incluso varios en la misma creación. Posiblemente esta receta tenga un tope de 7 o 8 puntos de oficio.
- Sin duda, los materiales de esta receta son de los más tediosos de conseguir de todo el oficio artesano. Necesitaras una gran cantidad de amatistas de manera constante, lo cual eleva la dificultad de la receta y una buena cantidad de oro (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir Amatistas y Oro)
- Los talismanes de la Ferocidad suelen ser objetos bastante demandados por los jugadores que buscan un aporte extra de BO, teniendo una gran salida en el mercado de los jugadores. Cada Talismán de la Ferocidad se puede vender perfectamente entre 700 u 850 platinos.

Conclusión:

- Sin duda, la receta del Talismán de la Ferocidad, por su bajo tiempo de bloqueo y la gran cantidad de puntos de oficio que otorga, incluso hasta llegar a nivel 10, la convierte en una de las recetas principales de todo el oficio artesano. **Tipo A** o Receta Prioritaria. Créala SIEMPRE que puedas.

Arco de Ponzña [\[Wiki\]](#):

- Tiene 1 día y 16 horas de conexión de tiempo de bloqueo.
- Necesitaras como ayudantes a un hechicero y 10 platinos de aporte de dinero extra.

- Esta receta tiene gran cantidad de materiales: 4 Huesos Pequeños, 5 Huesos Medianos, 5 Huesos Grandes, 2 Pieles de Lobo, 1 Tendón Bueno, 3 Jades y 1 Cabellera
- A pesar de la complejidad, de la receta, esta no me ha aportado muchos puntos de oficio, teniendo en cuenta el hándicap de mis 5 oficios, esta receta tendrá un tope de 3 o 4 puntos de oficio.
- Esta receta tiene varias pegas a la hora de conseguir los materiales, los Huesos Grandes suelen ser difíciles de encontrar y los jades, que, como toda gema, tiene su dificultad intrínseca que suele depender de la suerte.
- Aunque no es muy usual la venta de estos objetos, los arcos de Ponzña se suelen vender bien a tiradores, pudiendo obtener perfectamente entre 500 y 700 platinos por ellos.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance. Aunque pueda ser algo tedioso conseguir todos los materiales que requiera, su alto tiempo de bloqueo nos da algo de tregua para esta tarea, pudiendo sobrellevarla cómodamente y sin estrés. Siempre que tengas el bloqueo disponible y tengas materiales y ayudantes a mano, crea esta receta para subir puntos de oficio.

Muñeco de Madera [\[Wiki\]](#):

- Tiene 14 horas de conexión de tiempo de bloqueo.
- Necesitaras la ayuda de un Hechicero para poder crear esta receta.
- Para poder crear esta receta necesitaras 2 Troncos de Roble, 2 Troncos de Cerezo y 2 Troncos de Pino. No necesitaras ningún tipo de aporte económico extra para crear esta receta.
- Después de bastantes creaciones, esta receta me solía otorgar algún punto de oficio, siendo equivalentes a los obtenidos con el Banjo Feérico o el Pendiente de Azabache. Probablemente esta receta tendrá de 3 o 4 puntos de oficio de tope.
- Los materiales para esta receta no tienen gran dificultad para conseguirse, pudiendo acudir a los bosques en donde crecen arboles de las maderas necesarias y obtener fácilmente una buena cantidad de ellas. Si, además, en cada viaje para recoger materiales, nos preocupamos en obtener una buena cantidad de estas maderas (6 u 8 unidades), conseguiremos una reserva de maderas suficiente para poder crear dicha receta 3 o 4 veces en cuanto tengamos el bloqueo disponible. (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir los diferentes troncos de madera)
- Los muñecos de madera no tienen prácticamente ninguna salida en el mercado de jugadores, aunque estos pueden aprovecharse para subir algunos puntos de maestría de forma sencilla. Mi recomendación, almacenar una gran cantidad de ellos, y planificarse un día con tiempo para utilizarlos vosotros mismos para obtener esas maestrías que se os resisten.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance. Siempre que tengas el bloqueo disponible y tengas materiales y ayudantes a mano, crea esta receta para subir puntos de oficio.

A continuación, comentare algunos datos sobre cada una de las recetas especiales de las que disponemos a nivel 7.

Barril Rúnico:

- Podremos conseguir el diseño para aprender esta receta como uno de los tesoros del npc Tumulario de Golvag, el Destructor, al cual encontraremos en el reino de Golthur-Orod. Aunque este es aleatorio y no siempre conseguiremos el diseño cuando acabemos con este npc. Además, necesitaremos conocer el idioma Khadum para poder aprender esta receta.
- Al crear esta receta tendremos un nuevo bloque de 10 horas de tiempo de conexión.
- En el proceso de creación de esta receta necesitaremos como ayudante a un personaje con oficio jornalero, así como un aporte económico extra de 259 platinos.
- Para crear esta receta necesitaremos una gran cantidad de materiales: 40 unidades de Akrar (Hongos Azulados), 40 unidades de Bolhvas, 8 Tablas de Madera, 2 Montones de Grasa de Ballena, 2 kg de Piedra (Pura) y 2 kg de Hierro (Puro).
- Aunque a lo largo de mi experiencia como artesano apenas he llegado a crear unas pocas de estas recetas, siempre he obtenido un punto de oficio con ellas. Esto, teniendo en cuenta mis restricciones por multi-oficio, puede indicarnos que la cantidad tope de puntos de oficios que podremos llegar a conseguir con esta receta estará entre 4 o 5 puntos.
- A simple vista puede parecer que los materiales necesarios para esta receta son sencillos de conseguir, sin embargo, puede que tengamos dificultades al conseguir alguno de ellos, como pueden ser, las 40 unidades de las plantas necesarias, o la grasa de ballena. (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir los minerales (Hierro y Carbón), plantas (Akrar y Bolhvas), maderas tratadas (Tablas) y despojos (Montones de Grasa de Ballena) necesarios para la creación de esta receta)
- El Barril Rúnico es un objeto que forma parte de un Set de Equipo de la clase Khazad Dum Uzbud. Y aunque esta clase sea una de las clases más equilibradas del juego, tanto para hacer PK como para hacer npcs, realmente no hay tantos jugadores que la jueguen, por lo que la demanda de este objeto suele ser mínima. Sin embargo, bien podremos vender estos objetos con un precio aproximado de 1000 monedas de platino.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance. Siempre que tengas el bloqueo disponible y tengas materiales y ayudantes a mano, crea esta receta para subir puntos de oficio.

Redención luminosa:

Únicamente comentaré los aspectos básicos de esta receta.

- Bloqueo: 20 Horas de juego
- Ayudantes: Ninguno

- Materiales: 1 Calavera de Troll, 5 Tendones Buenos, 5 Cueros duros sin curtir, 5 Huesos Grandes, 5 Huesos Medianos, 5 Huesos Pequeños, 900 Gramos de Oro (puro) y 200 platinos.
- Puntos: Una de las recetas que mas puntos otorga, posiblemente entre 5 y 7
- Dificultad de materiales: Algunos materiales como los Huesos Grandes pueden suponer un pequeño dolor de cabeza conseguirlos
- Rentabilidad: Baja.

Conclusión:

- Sin duda, la receta del Redención Luminosa, por su moderado tiempo de bloqueo, porque no necesita ayudante alguno y por la gran cantidad de puntos de oficio que otorga, incluso hasta llegar a nivel 10, la convierte en una de las recetas principales de todo el oficio artesano. **Tipo A** o Receta Prioritaria. Créala SIEMPRE que puedas.

Órdenes Sagradas:

Únicamente comentaré los aspectos básicos de esta receta.

- Bloqueo: 20 Horas de juego
- Ayudantes: Personaje de la clase caballero de nivel 20.
- Materiales: Glándula de Tinta de Kraken (Kraken varado), 20 Pergaminos nuevos, 1 Rubí, 2000 Gramos de Oro (puro) y 300 Platinos
- Puntos: Hasta la fecha la receta de la que mas puntos he conseguido. Probablemente entre 7 u 8, aunque posiblemente sean más.
- Dificultad de materiales: Alta. El Kraken varado es un NPC tipo Boss con escaso acceso.
- Rentabilidad: Sin información al respecto

Conclusión:

- La receta de las Ordenes Sagradas, debido al limitado acceso de uno de sus materiales, raramente podremos llegar a crearla. Aunque si tienes la posibilidad, sin duda créala ya que será un buen aporte de puntos a tu avance en el oficio. Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance.

Reliquia Divina de la Persistencia:

Únicamente comentaré los aspectos básicos de esta receta.

- Bloqueo: 24 Horas de juego
- Ayudantes: Un personaje de la clase sacerdote de nivel 20.
- Materiales: 4 Dientes de basilisco, 4 Jades, 5000 Gramos de piedra (pura) y 200 Platinos
- Puntos: Probablemente entre 4 y 5 puntos.
- Dificultad de materiales: Moderados.
- Rentabilidad: Sin información al respecto, únicamente la hice por encargo.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance.

Reliquia Divina de la Sanación:

Únicamente comentaré los aspectos básicos de esta receta.

- Bloqueo: 24 Horas de juego
- Ayudantes: Un personaje de la clase sacerdote de nivel 20.
- Materiales: 4 Colmillos de Hidra, 4 Aguamarinas, 4000 Gramos de piedra (pura) y 50 Platinos
- Puntos: Probablemente entre 4 y 5 puntos.
- Dificultad de materiales: Moderados.
- Rentabilidad: Sin información al respecto, únicamente la hice por encargo.

Conclusión:

- Esta receta se puede considerar **Tipo B** o Receta de Avance.

Cetro de la Luz:

- El diseño para aprender a hacer esta receta se consigue en el reino de Orgoth, cerca de las ruinas del Poblado de Erken. Necesitaremos como mínimo ser nivel 4 del oficio Artesano para aprenderlo y sin necesidad de conocer idioma alguno.
- El tiempo de bloqueo de esta receta tras su creación es de 24 horas de conexión.
- Para poder crear esta receta, necesitaremos la ayuda de: Un personaje con oficio Erudito y un personaje con clase específica Sacerdote de Eralie. Además, será necesario un aporte monetario de 15 platinos.
- Para la creación de esta receta, necesitaremos, 100 gramos de Oro (Puro), 400 gramos de Plata (Pura), 5 Troncos de Cualquier tipo de madera y 1 Rubí.
- No he llegado a crear nunca esta receta y no puedo aportar información o experiencia al respecto del tope de puntos que otorga.
- Los materiales para poder crear esta receta no son realmente complicados de conseguir. El Oro y la Plata, aunque cada uno de ellos en su medida, son minerales que se puede obtener con facilidad en sus respectivas minas. Tan solo tenemos que ir hasta allí y dedicarle cierto tiempo a picar antes de volver con nuestro cargamento de mineral. Como Troncos de Leña servirán cualquier tipo de troncos de madera de la que dispongamos. La única pega en los materiales de la receta es la obtención del Rubí necesario. (Ver más abajo en la sección de materiales como conseguir Oro, Plata, Troncos de Leña y Rubíes)
- No tengo información relativa acerca de la salida de objetos tipo Cetro de la Luz en el mercado de jugadores, pero supongo que no fallaría mucho al decir que ésta sea prácticamente nula. En cualquier caso, siempre sacaremos un buen dinerillo vendiendo estos cetros en cualquier tienda normal.

Conclusión:

- El estricto requerimiento de necesitar como ayudante un jugador de la clase Sacerdote de Eralie, lo que limita su creación casi exclusivamente a jugadores del bando Bueno y su alto tiempo de bloqueo, anulan cualquier tipo de atractivo sobre esta receta. Para jugadores ajenos al bando bueno, no aconsejo la creación de esta receta,

catalogándola pues como **Tipo D** o Receta Secundaria. Para jugadores afines al bando bueno, la receta adquiere una catalogación distinta como **Tipo C** o Receta Complementaria.

- Si algún jugador del bando bueno decide llevar a cabo su creación y lee estas líneas, Por favor aporta en los comentarios cualquier tipo de impresión sobre la obtención de puntos con esta receta.

Rotaciones de creación para las recetas de nivel 7

Rotación por Prioridad de puntos de Oficio:

Siguiendo la siguiente lista, y por orden de prioridad, crea siempre la primera receta que tengas disponible y que tengas los materiales necesarios para su creación.

- Ordenes Sagradas
- Talismán de la ferocidad
- Redención Luminosa
- Reliquia Divina de la Persistencia
- Reliquia Divina de la Sanación
- Barril Rúnico
- Arco de Ponzaña
- Banjo Feérico
- Pendiente de Azabache
- Muñeco de Madera
- Lanza de granito.

Por tiempo de Creación:

Esta rotación se basa en recetas divididas en 2 grupos: Recetas con tiempos de bloqueo cercanos a 24 horas y recetas con tiempos de bloqueo cercanos a 12 horas. Empezaremos creando todas las recetas mencionadas en el sub-listado “cada 24 horas”, es importante intentar seguir el orden para que después los tiempos de bloqueo no descuadren mucho. Pasadas 12 horas tras el punto inicial, algunas recetas (las mencionadas en el sub-listado “a las 12 horas”) habrán agotado su tiempo de bloqueo, pudiéndose crear otra vez. Tras la 2 creación, todas las recetas acabaran su tiempo de bloqueo en un intervalo de tiempo similar. Una vez acabada la rotación completa, repetirla otra vez empezando desde el principio.

- Cada 24 horas:
 - Reliquia Divina de la Persistencia
 - Reliquia Divina de la Sanación
 - Redención Luminosa
 - Muñeco de Madera
 - Talismán de la Ferocidad
 - Pendiente de Azabache
 - Banjo Feérico
- A las 12 horas de iniciar la rotación, repetir:
 - Muñeco de Madera

- Talismán de la Ferocidad
- Barril Rúnico
- Pendiente de Azabache
- Banjo Feérico

Al margen de la rotación anterior y de cumplir los tiempos de bloqueo comentados con anterioridad, crea las siguientes recetas, siempre que tengas el tiempo de bloqueo de las mismas disponible y los materiales necesarios para conseguirlas:

- Arco de Ponzón
- Ordenes Sagradas

Materiales

La obtención de materiales es otra de las grandes dificultades del oficio artesano, tanto que en algunos casos te costara más tiempo conseguir los materiales necesarios para algunas recetas que el propio tiempo de bloqueo de éstas.

Por ello, a continuación, voy a intentar explicarte como obtener los materiales necesarios para tus recetas.

Posiblemente una de las mejores formas de obtener todos los materiales que vas a necesitar en tus recetas sea obteniéndolos tú mismo con varios oficios. Esto implica que dependerás mucho menos de otros jugadores y de sus oficios de recolección, sin embargo, también implica invertir una enorme e incalculable cantidad de tiempo para preparar y subir dichos oficios.

Si te decantas por esta opción, es importante que elijas bien el orden de tus oficios. Una buena elección sería:

- Artesano (oficio principal)
- Jornalero a nivel 10 (1 oficio secundario)
- Marinero a nivel 3 (2 oficio secundario)
- Leñador a nivel 5 (3 oficio secundario)
- Minero a nivel 1 (4 oficio secundario)

¿Por qué elegir artesano de oficio principal?

Porque es el que más te costara subir y no tener penalización al obtener puntos de oficio es MUY importante.

¿Por qué elegir jornalero de segundo oficio?

Porque la mayoría de los materiales necesarios para las recetas son despojos que conseguirás desollando los cuerpos de monstruos, algunos de ellos de bastante nivel. Subir jornalero con una ligera penalización es asumible y apenas hay diferencia de subirlo al subirlo como primer oficio o como secundario.

Si quieres una pequeña guía sobre como subir el oficio jornalero, la podrás encontrar en el siguiente hilo del foro. [ENLACE](#)

¿Por qué elegir marinero de tercer oficio?

Un marinero de nivel 3 es capaz de manejar barcos pequeños y poder así desplazarse entre Dalaensar (el continente) y Naggung

¿Por qué elegir leñador de cuarto oficio?

El oficio leñador nos permitirá obtener troncos de árboles de los distintos bosques del mundo. Para ello con nivel 1 de leñador sería suficiente.

Sin embargo, algunas recetas requieren como materiales, maderas tratadas, las cuales se consiguen utilizando la habilidad serrar del mismo oficio. A nivel 5 de oficio leñador ya dispondremos de todos los tipos de maderas tratadas disponibles de la habilidad serrar, no siendo indispensable subir más el oficio.

Si quieres una pequeña guía sobre como subir el oficio leñador, la podrás encontrar en el siguiente hilo del foro. [ENLACE](#)

¿Por qué elegir minero de quinto oficio?

Minero únicamente será necesario para obtener minerales en determinadas minas y vetas de joyas en caso de tener la suerte de encontrarlas. Para esto únicamente es necesario ser nivel 1 de minero, aunque claro está, tardaremos más tiempo en extraer minerales a nivel bajo de oficio que a nivel alto.

Si quieres una pequeña guía sobre como subir el oficio minero, la podrás encontrar en el siguiente hilo del foro. [ENLACE](#)

Si, por el contrario, decides no conseguir los materiales ti mismo, ten en cuenta que necesitaras del apoyo y la colaboración de otros jugadores con oficios de marinero, jornalero, minero y leñador para conseguirlos.

TRONCOS, MADERAS Y COMPONENTES DE MADERA:

Los troncos y maderas son materiales que, por lo general, únicamente los personajes con oficio leñador pueden obtener.

Para obtener troncos de árboles será necesario que el leñador acuda a un bosque donde crezcan dichos tipos de árboles y que utilice la habilidad talar para conseguirlos.

A continuación, os enumero únicamente los tipos de troncos que necesitaremos como materiales para nuestras recetas y en que bosques conseguirlos.

Troncos de Leña: Son los troncos básicos de madera genérica. Se pueden encontrar en el Bosque de las Llanuras (Naggrung), Bosque Baldío (Golthur), Bosque de Eloras (Anduar), Bosque de coníferas (Anduar), Bosque de Urlom (Urlom)

Troncos de Pino: Son troncos fáciles de conseguir. Podrás encontrarlos en: Bosque Negro (Naggrung), Bosque de Finwë Míriel (Naggrung), Arboleda de Kheleb Dum (Kheleb), Selva Humeda (Zulk)

Troncos de Roble: Son troncos de dificultad media. Podrás encontrarlos en: Bosque Negro (Naggrung), Bosque de Finwë Míriel (Naggrung), Bosque de Zelthaim (Kheleb) , Bosque de Orgoth: Linde Noreste (Orgoth)

Troncos de Cerezo: Son troncos de dificultad media. Podrás encontrarlos en Bosque de Finwë Míriel (Naggrung), Bosque de Wareth (Dendra)

Troncos de Madera Feérica: Por raro que parezca estos troncos no los consiguen los leñadores talando árboles, sino los jornaleros desollando monstruos de raza Ent. Veremos cómo conseguirlos en la sección de despojos.

Troncos de Cualquier Madera: Algunas recetas nos pedirán Troncos de Cualquier Madera. Para estos componentes podremos utilizar cualquiera de los tipos de madera que existan.

Para obtener maderas tratadas, un leñador deberá utilizar su habilidad serrar con cualquier tipo de tronco de madera transformándola así en el objeto de madera tratada que desee obtener. La lista de maderas tratadas, cantidad de madera necesario y su respectivo nivel de leñador es la siguiente:

- Nivel 2 – Leño (2000 gramos de madera)
- Nivel 3 – Viga (20000 gramos de madera)
- Nivel 4 – Tabla (5000 gramos de madera)
- Nivel 5 – Vara (3000 gramos de madera)

Como excepción, también se pueden encontrar troncos de maderas y elementos de madera tratada en algunas tiendas:

- Emporio de Materiales Rutter Meller en Anduar: Esta tienda (única en su tipo) compra y vende materiales aportados por los propios jugadores. El stock de la tienda depende exclusivamente de ello. En esta tienda podrás encontrar, entre otros, maderas tratadas y troncos de madera. Aunque no suele haber muchos troncos de madera, si suele haber gran cantidad de stock de las maderas tratadas: Leños, Vigas, Tablas y Varas.
- Flotando en la superficie del océano, o tras el hundimiento de una embarcación, podremos encontrar Restos de Naufragios. Registrando dichos restos podremos encontrar algunos objetos que componían la embarcación, entre ellos, ocasionalmente podremos encontrar algunas piezas de maderas tratadas como Tablas o Vigas.

MINERALES Y GEMAS:

Los minerales, así como las gemas, son objetos que, por lo general, únicamente los personajes con oficio minero pueden obtener.

Los diferentes minerales pueden obtenerse picando en las minas propias de dichos materiales. Puedes consultar las diferentes minas que existen en el siguiente enlace del foro [ENLACE](#).

Además, de forma aleatoria y muy ocasionalmente, en cualquier mina se podrán encontrar vetas de minerales aleatorios. Pudiéndose encontrar por ejemplo una Veta de Hierro en unas minas conocidas por poder extraer plata en ellas.

De este mismo modo, de forma aleatoria y muy ocasionalmente, se pueden encontrar vetas de gemas en habitaciones de minas, siendo esta (aunque parezca algo tedioso) la mejor manera de conseguir grandes cantidades de gemas.

Si te centras en esta tarea, la de recorrer las minas en busca de vetas, te será de gran utilidad utilizar el arma llamada **Gran Almadena de Burk-Kharod**, la cual nos permite expoliar vetas de minerales o gemas. Si encontramos una veta, ya sea de minerales o gemas, una vez por veta, podremos utilizar el comando de la almadena “expoliar veta” para obtener una unidad extra del mineral o de la gema que fuéramos a conseguir en caso de utilizar el comando picar sobre la veta.

Sin embargo, minerales y gemas también se pueden conseguir con otros métodos.

Algunos tesoros establecidos en la tabla varios de tesoros (puedes consultar dicha tabla con el comando “tesoros varios”) pueden otorgarnos minerales y joyas:

- Bolsa pequeña llena de minerales, Bolsa llena de minerales, Bolsa grande llena de minerales, Bolsa gigante llena de minerales y Bolsa descomunal llena de minerales
- Bolsa pequeña de joyas, Bolsa de joyas, Bolsa grande de joyas, Bolsa gigante de joyas y Bolsa descomunal de joyas.

Por lo general estos tesoros son recompensas que se obtienen al matar a monstruos poderosos o al completar algunas misiones.

También hay que tener en cuenta que, determinados minerales o gemas se pueden comprar directamente en algunas tiendas:

- Emporio de Materiales Rutter Meller en la ciudad de Anduar: Esta tienda (única en su tipo) compra y vende materiales aportados por los propios jugadores. El stock de la tienda depende exclusivamente de ello. En esta tienda podrás encontrar, entre otros, minerales y gemas. Aunque no se pueden conseguir trozos de minerales sueltos, ya que únicamente vende y compra lingotes de estos, sí que puede ser un lugar para comprar alguna gema que haya vendido recientemente algún jugador.
- Joyería de Laimer en la ciudad de Takome: Esta es una tienda normal (el stock puede ser variable, aunque no depende de la intervención directa de los jugadores) que cada reset tendrá diferentes gemas a la venta: Rubíes, Topacios y Olivinas

Además, algunos npcs especiales, nos permitirán obtener, entre otras cosas, minerales y joyas al trocar con ellos. Es el caso de los contrabandistas que podemos encontrar en la ciudad de Keel en Naggrung. Estos npcs, que aparecen de manera aleatoria por toda la ciudad, tendrán diversos objetos en stock para intercambiar, aunque estos objetos siempre serán de un único tipo. Los Contrabandistas únicamente cambiarán dichos objetos por otros objetos que busquen, aceptando únicamente dicho tipo de objetos en sus transacciones. Por ejemplo, podremos encontrar contrabandistas, que intercambien sus gemas por armaduras, o armas por comida, o pociones por gemas. La gran variedad de configuraciones que nos encontraremos en los contrabandistas, con diferentes stocks e intereses, hacen que no se puedan obtener minerales o gemas de manera constante de ellos. Sin embargo, pueden ser un aporte extra y ocasional de minerales o gemas, si dedicamos cierto tiempo en averiguar los intereses de estos npcs cada vez que pasemos por la ciudad de Keel.

Sin embargo, no puedo terminar esta sección sin hablaros antes acerca de Tliroth, el contrabandista de joyas. Este npc que podremos encontrar en los acantilados de Keel, es un

contrabandista especial, únicamente dedicado al intercambio de gemas. Siguiendo la misma filosofía que los contrabandistas mencionados anteriormente, Tliroth únicamente cambiara gemas por otras gemas, disponiendo siempre de una amplio y variado stock de gemas en función de la confianza que tenga con cada personaje. De esta manera, y previamente habiendo realizado algunas misiones que Tliroth nos ofrezca para ganarnos su confianza, podremos conseguir algunas gemas en concreto que nos falten para nuestras recetas. Siempre y cuando estemos dispuestos a aceptar los abusivos trueques que nos ofrezca el contrabandista.

¿Dónde podemos encontrar minerales?

Piedra: La piedra es un recurso común que se puede encontrar en un montón de sitios, aunque lo más frecuente es encontrarla en minas o canteras:

- Minas de Mithril en el reino de Dendra: Tiene una gran extensión de habitaciones de tipo mina, de las cuales podrás extraer directamente piedra picando en ellas. La mayoría de las habitaciones tienen Mineros y Capataces (npcs) hostiles contra enemigos del reino de Dendra
- Canteras del Arilven en el reino de Eldor: Tiene bastantes habitaciones mixtas entre granito y piedra. Este suele ser un lugar tranquilo donde picar piedra.

Además, también podremos obtener trozos de piedra de algunos npcs como son los Gigante de las montañas, situados en las montañas que hay entre el Reino de Al-Qualanda y el reino de Anduar. Estos gigantes suelen portar sacos que, entre otras cosas, contienen de 1 a 3 trozos de piedra.

Además, en algunas ocasiones, cavando en habitaciones pueden obtenerse ocasionalmente varios trozos de piedra como consecuencia de la acción. Sin embargo, algunas zonas especiales, por su ambientación y características pueden dar algunos trozos extra. Por ejemplo, la orilla pedregosa del Lago Helado del Bosque de las Llanuras en Naggrung, pudiendo obtener al cavar en las habitaciones entre 2 y 3 trozos.

Para cavar, únicamente necesitas tener una pala (los personajes de raza Gnoll pueden cavar sin necesidad de herramientas) o tener aprendido el hechizo cavar (en caso de hechiceros) y esperar el tiempo de bloqueo de la habilidad cuando la ejecutes. Además, si completas el logro 'Canis no tan vulgaris' podrás invocar un pequeño compañero de viaje que te facilitara esta tarea.

Oro: El oro es un recursos bastante escaso y difícil de conseguir. Podremos extraerlo picando directamente en las Minas de Oro de Dendra. Aunque no todo es tan fácil como parece:

- Al picar en una de las habitaciones de las Minas de Oro no siempre obtendremos oro al primer intento. Necesitando algunas veces hasta 3 o 4 intentos para ello.
- Sera frecuente, al tener éxito picando en la mina, obtener trozos de piedra en vez de oro.
- Es muy recomendable, a la hora de picar, utilizar herramientas que nos otorguen bono a la habilidad de picar, como puede ser el **Omóplato Prospector**, el **TaladroParaPicarMedianteVálvulas** o el **Punzón de Diamante Negro**.

- Debido a la gran cantidad de fallos y falsos positivos, necesitaremos una gran cantidad de puntos de energía para conseguir una cantidad decente de oro.
- Una forma aceptable de obtener oro en dichas minas es picar una única vez en cada habitación, así no desperdiciaremos tiempo ni energía picando en habitaciones que finalmente no nos aporten oro.
- Cabe mencionar que toda la mina está repleta de Mineros locos escondidos, los cuales nos atacaran automáticamente en cuanto entremos en las habitaciones. Aunque esto no ocurrirá si entramos en sigilo en las habitaciones, algo en lo que personajes sigiladores, como cazadores o ladrones, tienen ventaja.

Plata: La plata es un mineral en abundancia que no tendremos problemas en conseguir con un poco de dedicación o suerte.

Al Noreste del reino de Takome, podremos encontrar unas amplias minas cuyo mineral principal para extraer es la Plata. Sin embargo, debido a lo común de este mineral, será frecuente encontrarlo en vetas de minerales que aparezcan aleatoriamente en cualquier otra mina.

Además, es frecuente encontrar lingotes de este material a la venta en el Emporio de Materiales Rutter Meller, ubicada en el barrio del Mercado de la Ciudad de Anduar.

Hierro: El Hierro es uno de los minerales más comunes que existen y el cual podremos extraer con facilidad en muchas de las minas de Eirea. Dependiendo del bando o ciudadanía al que pertenezca nuestro personaje podremos acceder a unas u otras de las siguientes localizaciones:

- Minas de Kheleb-Dum – Nivel 1, bajo la ciudad de Kheleb-Dum, al Oeste del reino de Kheleb-Dum.
- Minas del Arilven: primer nivel, en la isla de Arilven, al Este del reino de Eldor.
- Corredor de Minería: Veta de Hierro, bajo la ciudad de Ancarak, al Este del reino de Ancarak
- Excavaciones mineras, bajo la ciudad de Ar'Kaindia, al Oeste del reino de Al-Qualanda.
- Minas de hierro, al Noreste del reino de Dendra.

¿Dónde podemos encontrar gemas?

Además de en los lugares anteriormente mencionados, como puede ser en vetas de gemas aleatoriamente distribuidas en habitaciones de minas, podremos encontrar algunas gemas específicas en algunas localizaciones especiales.

A continuación, os hablare algo más detalladamente sobre cada una de las gemas que vamos a necesitar en nuestras recetas:

Azabaches: Los azabaches, son gemas de valor medio, aunque suele ser frecuente encontrarlas mientras se recorren las minas de Eirea. Al únicamente utilizarse en el oficio artesano, para crear la receta del pendiente de azabache y únicamente mientras se sube el nivel 7 del oficio,

no es una gema muy demandada. Suele ser habitual que otros personajes mineros tengan grandes cantidades de estas gemas, pudiendo así conseguirlas a base de comerciar con ellas.

Aun así, cada cierto tiempo, podremos conseguir un Azabache cerca de la zona Camino de Ęarmen- Paso del río Cuivinien, al resolver un pequeño puzzle en el juego. Aunque para aquellos que aún no lo conozcáis, os dejo a vosotros descubrirlo.

Amatistas: Las amatistas es sin duda la gema (y probablemente el componente de receta) más demandada/o del todo el oficio artesano. Siendo las amatistas, el componente principal de la receta del Talismán de la Ferocidad, necesitaremos un gran número de ellas a lo largo de todo el oficio, ya que dicha receta será utilizada constantemente hasta alcanzar el nivel 10 del oficio.

En mi experiencia, siendo artesano mi 5º oficio, y aun sin haber alcanzado el nivel 10, probablemente, a día de hoy y desde que empecé a subir el oficio hace 2 años, haya consumido más de 150 amatistas en crear este tipo de objetos. Lógicamente un personaje con artesano como primer oficio, no necesitara tal cantidad de amatistas, aunque si un gran número de ellas. Probablemente, entre 50 y 70.

¿Cómo podemos conseguir fácilmente amatistas?

No se puede, al menos no sin esfuerzo o dedicación.

Las amatistas son gemas de gran valor que difícilmente se encuentran en vetas recorriendo las minas de Eirea. Y aun teniendo la suerte de encontrar vetas de este tipo de gemas, la cantidad de amatistas que lograremos sacar de estas vetas variara entre 2 y 4 unidades.

Llegados a este punto, y además de las maneras anteriormente mencionadas para conseguir gemas, no nos queda otra cosa que optar por varias opciones para conseguir amatistas.

- 1ª Tener minero como uno de nuestros oficios secundarios y recorrer con asiduidad el mayor número de minas posibles con el fin de encontrar vetas de amatistas. Una buena opción es recorrer las Minas de Mithril en el reino de Dendra, o las Minas de Kheleb-Dum en el reino de Kheleb. No porque estas minas tengan algún factor especial que genere más Vetas de Amatistas, sino porque son las minas con mayor número de habitaciones del juego de tipo mina. A mayor número de habitaciones, mayor probabilidad, por estadística, de encontrarse con una veta aleatoria. Con un poco de suerte, mucho tiempo y gran dedicación conseguiremos las amatistas que necesitemos.
- 2ª Comprar las existencias de amatistas a todos aquellos jugadores que no vayan a utilizarlas. Ten preparada una buena suma de dinero e intenta comprar todas las que puedas. El precio de las amatistas en el mercado de los jugadores es elevado, rondando cada pieza los 70 u 80 platinos. Aunque en algunas ocasiones se han llegado a vender a 200 platinos la unidad.
- 3ª Recorrer siempre que se pueda la sabana en busca de un comerciante en apuros frente al ataque de una manada de Leones. No te molestes en salvar al comerciante, lo que te interesa es la mercancía que trasporta. Deshazte de él y de los leones que lo

atacan. Y una vez despejado el lugar de peligros, registra su caravana, ya que ocasionalmente suele trasportar algunas amatistas.

- 4ª Recurrir a sucias estrategias de influencia y engaño. Habla con tus compañeros de bando o ciudadanía. Instales a que se inscriban en el oficio minero. Engaña los burdamente convenciéndolos de que “Minero es el oficio del futuro”. Promételes grandes riquezas o poderosos objetos creados después de que alcances el nivel 10 de oficio. Consigue que trabajen por y para ti, siendo ellos los que realicen ese tedioso trabajo de recorrer las minas día si y día también con el único fin de recolectar amatistas para ti. Esto puede parecer algo “feo”, pero créeme, después de tanto tiempo, harás lo que sea necesario con tal de conseguir esas malditas gemas...

¿Mi recomendación?

No te limites solo a una de estas opciones para conseguir amatistas. ¡Úsalas TODAS!

Jades: Los jades, son gemas de poco valor, y escasa utilidad, ya que prácticamente únicamente se utilizan para unas pocas recetas de artesano, siendo una de ellas (el arco de ponzoña), la única útil para subir puntos de oficio. Suele ser habitual que otros personajes mineros tengan grandes cantidades de estas gemas, pudiendo así conseguirlas a base de comerciar con ellas.

Por otro lado, también podremos conseguir ocasionalmente jades, al igual que amatistas, registrando los enseres que contiene una desdichada caravana y su conductor, los cuales podremos encontrar en la sabana, siendo atacados por una manada de leones.

Rubíes: Los Rubíes, a pesar de ser de las gemas catalogadas como más raras y caras que podemos encontrar en toda Eirea, actualmente no tendremos demasiada dificultad en acceder a una buena cantidad de ellas. Esto es debido, a que, hasta hace muy poco tiempo, muy pocas o prácticamente ninguna receta requería de utilizar estas gemas, y las que lo hacían, era en escasa cantidad. Por esos muchos personajes con oficio minero aún tienen un buen depósito de gemas guardados en sus bancos, y de seguro conseguiréis convencer a algunos de que os vendan vuestros Rubíes.

Además, de las vetas normales que encontraremos recorriendo las minas de Eirea, accediendo por un pasadizo subterráneo que une los reinos de Golthur-Orod y Al-Qualanda, encontraremos una zona especial llamada Mina de Rubíes. Esta recóndita mina, en la cual el mineral principal que se puede extraer de ella es el carbón, tiene como característica especial que todas las vetas que se encuentren en ella serán vetas de Rubíes. Esta zona nos permitirá con cierta paciencia, y a base de recorrer la mina muchas veces conseguir los Rubíes necesarios para nuestras recetas.

El precio de estas gemas en el mercado de jugadores debe de rondar los 100 o 150 platinos la unidad.

DESPOJOS:

Los despojos son materiales que únicamente los personajes de clase Jornalero pueden conseguir. Para ello, los jornaleros deben de utilizar su habilidad desollar sobre los cuerpos de ciertos npcs concretos dependiendo del despojo que se quiera conseguir. Además, la probabilidad de que el jornalero consiga obtener el despojo deseado de dicho cuerpo dependerá generalmente, del nivel de oficio del personaje jornalero, del nivel de dificultad del despojo a conseguir y de la propia suerte al utilizar la habilidad desollar.

Algunos conceptos a tener en cuenta sobre los jornaleros a la hora de desollar despojos:

- Para desollar es necesario utilizar la herramienta Cuchillo de Curtir.
- Cada despojo tiene su nivel de dificultad para poder obtenerse.
- Un jornalero únicamente puede obtener despojos de dificultad igual o inferior a su nivel de oficio de jornalero.
- Al desollar un jornalero no puede elegir un despojo concreto para obtener, sino que desollara aleatoriamente un numero de despojos concreto de toda la lista de despojos disponibles en un cuerpo.
- Un Jornalero puede consultar la lista de despojos disponibles de un cuerpo, así como el número de despojos que el mismo puede obtener de esa lista, utilizando el comando "desollar examinar cuerpo"
- Los despojos que el jornalero intente desollar serán aleatorios de la lista total de despojos del cuerpo.
- Esto puede dar lugar a situaciones en las que un jornalero, que únicamente puede obtener 5 despojos de un cuerpo que ofrece 15 despojos, empiece a desollar el cuerpo y de entre los 5 despojos que desuella, no tenga la suerte de intentar desollar el despojo que a él le interesa.
- Hasta nivel 9 de jornalero, todos los despojos que se intenten desollar tendrán que superar una tirada de dificultad para tener éxito. Pudiendo, dependiendo de la suerte, conseguir el despojo o no.
- Si el jornalero es nivel 10, únicamente tendrá que realizar esta tirada de éxito para obtener los despojos de dificultad de 1 a 7. Los despojos de dificultad 8 o superior se obtendrán automáticamente al intentar desollarlos.
- El cuchillo Afilado, el cual se puede conseguir en la isla de Naggrung al realizar una interacción con el npc Conrad el cazador, ayudara a obtener los despojos cuando se realice la tirada de éxito para ello.
-

Teniendo en cuenta estos conceptos, a continuación, vamos a ver los diferentes despojos que utilizaremos en las recetas del oficio artesano, así como donde conseguirlos y la dificultad de cada despojo:

Troncos de Madera Feérica:

Aunque realmente este material es un tronco de madera, realmente se obtiene como despojo al desollar cuerpos de npcs de raza Ent. Los troncos de madera Feérica son despojos de **dificultad 5**.

Podremos encontrar varios npcs Ents a lo largo de Eirea, aunque por lo general son escasos y difíciles de matar. Algunos de ellos son:

- Ent Furiosos, en Bosque Impenetrable, al Sudeste del reino de Dendra.
- Loredor el Anciano Ent, en Bosque de Thorin, al Oeste del reino de Takome.
- Guardianes arbóreos, en Bosque de las Espinas, al Noroeste del reino de Naggrung.

Hilos de Araña:

Los hilos de Araña no son despojos como tales y no podremos conseguirlos desollando directamente npcs. Estos se obtienen al ordeñar ciertos despojos llamados Glándulas de Seda, obteniendo 1 o 2 Hilos de araña por cada glándula. Estas glándulas son despojos de **dificultad 6** que obtendremos al desollar algunos npcs de alto nivel de raza arácnida.

No todas las arañas de Eirea disponen entre su lista de despojos de estas glándulas, pero os comento donde encontrar algunas de ellas:

- Antoleon, en el camino entre el reino de Anduar y el reino de Al-Qualanda
- Araña de Fase, en Bosque de Coníferas, al Este de Anduar.
- Viuda Negra, en Bosque Impenetrable, al Sudeste del reino de Dendra.
- Crissipt, la reina araña maldita, en Bosque de Thorin, al Oeste del reino de Takome

Cueros Duros sin Curtir:

Los cueros duros sin curtir son despojos de **dificultad 5** que obtendremos al desollar npcs de razas de animales mamíferos. Cabe destacar que no todos los npcs mamíferos tiene como despojos Cueros sin curtir (ya sean blandos, normales o duros) y tendremos que centrarnos en algunos en concreto, para obtener estos despojos, y en ellos, únicamente en los de más nivel para poder optar a desollar Cueros Duros sin Curtir.

Algunos npcs de los que podremos desollar Cueros Duros sin Curtir son:

- Osos Pardos, en Bosque de las Llanuras, en la zona central del reino de Naggrung.
- Gigantes de la Tundra, en Tundra, al Sur del reino de Naggrung.
- Osos Pardos, en Bosque de Zelthaim, al Noreste del reino de Kheleb Dum
- Gigantes de las montañas, en el camino entre el reino de Anduar y el reino de Al-Qualanda.

Pieles de Lobo:

Las Pieles de Lobo es un despojo de **dificultad 5** y que se puede conseguir al desollar los cuerpos de npcs de raza lobo. Por suerte para nosotros, a lo largo de toda Eirea, hay una gran cantidad de lugares en donde podremos encontrar a este tipo de npcs.

A continuación, os pongo una pequeña lista de estos npcs y donde encontrarlos:

- Lobos, en Bosque de las Llanuras, en la zona central del reino de Naggrung.
- Lobos Blancos, en Cerros de la Cordillera Norte, al norte del reino de Naggrung.
- Lobos Blancos, en Tundra, al Sur del reino de Naggrung.
- Lobos Negros, en Bosque Negro, al noroeste del reino de Naggrung.
- Lobos salvajes, en Bosque de Zelthaim, al Noreste del reino de Kheleb Dum.
- Lobos, en Bosque de Thorin, al Oeste del reino de Takome

- Lobos, en Bosque de Aethia, en la zona central del reino de Eldor.
- Lobos Negros, en Erial de los Condenados, al Sur del reino de Golthur-Orod.

Tendones Buenos:

Los Tendones Buenos son un raro despojo de **dificultad 8** que podremos encontrar al desollar cuerpos de npcs de razas de animales mamíferos. Sin embargo, al igual que ocurre con los despojos Cuero Duro sin Curtir, no todos los npcs mamíferos tendrán tendones, y únicamente unos pocos, los de más nivel, tendrán Tendones Bueno.

Por mi experiencia, únicamente he conseguido encontrar Tendones Buenos, entre los despojos de algunos npcs gigantes:

- Gigantes de la Tundra, en Tundra, al Sur del reino de Naggrung.
- Gigantes de las montañas, en el camino entre el reino de Anduar y el reino de Al-Qualanda.
- Orcas y Ballenas en la superficie de algunos mares del Océano.

Huesos Pequeños, Huesos Medianos y Hueso Grandes:

Los huesos, de diferentes tamaños, varían en dificultad para obtenerse, siendo sus **dificultades 2, 4 y 6** respectivamente para, Huesos Pequeños, Huesos Medianos y Huesos Grandes. Por lo general, estos despojos se pueden conseguir al desollar los cuerpos de npcs tipo esqueletos u otros no-muertos de carácter huesudo. Los huesos son despojos de tipo comestible, por lo tanto, al igual que ocurre con el resto de los comestibles y alimentos del juego, únicamente podremos llevar 5 unidades de cada uno de ellos en nuestro inventario. Esto es un gran Handicap, pero nada que no podamos sobrellevar con esfuerzo y determinación.

A continuación, tenéis un pequeño listado de donde encontrar estos npcs para conseguir sus huesos:

- Esqueletos y Esqueletos luchadores: Generalmente podremos obtener Huesos Pequeños de los esqueletos normales. Podremos encontrar algunos de ellos en Taubûrz, el Bosque de los No-Muertos, al norte del Reino de Golthur-Orod.
- Liches: Por lo general, podremos obtener Huesos Pequeños y Huesos Medianos de estos npcs. Podremos encontrar algunos de ellos en Taubûrz, el Bosque de los No-Muertos, al norte del Reino de Golthur-Orod y en las Catacumbas de Bhenin, en las profundidades del reino de Naggrung.
- Tumularios: Estos no-muertos tienen entre la lista de despojos de sus cuerpos Huesos Pequeños y Huesos Medianos. Podremos encontrar bastantes de ellos en Antiguo Túmulo, al este de Thorin, en el reino de Takome.
- Ogros Óseos: Uno de los pocos npcs de los que podremos desollar Huesos Grandes. Aparecen muy rara vez en Taubûrz, el Bosque de los No-Muertos, al norte del Reino de Golthur-Orod.
- Orcas y Ballenas: Estos npcs, junto con los Ogros Óseos, son de los pocos npcs que ofrecerán Huesos Grandes como despojos en sus cuerpos. Pueden encontrarse muy ocasionalmente en algunos de los mares de Eirea, aunque la mayoría de las veces, son avistados en alta mar, como en el Océano del Orthos. Debido a la complejidad que

supone matar y desollar estos npcs en el agua, sobre todo por el gran inconveniente de las corrientes marinas, obtener dichos despojos de estos npcs será prácticamente imposible. (Expando un poco más la información acerca de las corrientes marinas y los grandes mamíferos marinos en la información referida al despojo Grasa de Ballena)

Como habréis podido comprobar, uno de los lugares en los que más huesos podremos obtener es en el en Taubûrz, el Bosque de los No-Muertos, al norte del Reino de Golthur-Orod. Un lugar bastante alejado del resto del mundo de Eirea (en su extremo más al norte). Cabe mencionar que únicamente podremos acceder a dicho bosque, y encontrarnos con sus npcs no-muertos, durante la noche de Eirea, lo cual limita bastante la obtención de estos despojos, en especial de los Huesos Grandes. Si pasáis por la zona durante las horas de noche, no perdáis la oportunidad y volver a casa con un paquete de huesos.

Recordad que la limitación de juntar 5 comestibles de un mismo tipo únicamente se aplica a jugadores y npcs. Por ello podremos almacenar nuestros preciados huesos, sin límite alguno, en el interior de baúles, familiares o de ciudadanía.

Además, también podremos conseguir algunos huesos enterrados bajo tierra a lo largo del mundo de Eirea, utilizando la habilidad cavar. Sin embargo, al cavar en algunas zonas especiales, por su ambientación y características, podremos obtener con mayor frecuencia algunos huesos de diferentes tamaños. Uno de estos lugares es la Fosa Común de las Catacumbas de Bhenin, en las profundidades del reino de Naggrung. Allí encontraremos muy frecuentemente Huesos Pequeños, con cierta frecuencia Huesos Medianos y muy ocasionalmente Huesos Grandes.

Recordad, tal y como se ha mencionado anteriormente en la sección de materiales, acerca de los métodos alternativos de obtención de Piedra, que, para cavar, únicamente necesitas tener una pala (los personajes de raza Gnoll pueden cavar sin necesidad de herramientas) o tener aprendido el hechizo cavar (en caso de hechiceros) y esperar el tiempo de bloqueo de la habilidad cuando la ejecutes. Además, si completas el logro 'Canis no tan vulgaris' podrás invocar un pequeño compañero de viaje que te facilitara esta tarea.

Grasa de Ballena:

La grasa de ballena es probablemente uno de los despojos más difíciles de conseguir. Esto es debido a que únicamente estarán disponibles al desollar cuerpos de grandes mamíferos acuáticos. Hasta la fecha, únicamente las Orcas y las Ballenas son de este tipo de npcs.

Ambas, tanto las orcas como las ballenas aparecen en el reino del Océano, en las habitaciones de superficie de algunos de sus Mares como pueden ser: Océano del Orthos, Mar de Hielo, Mar de la Espada y Mar de la Desolación.

Aparte de la dificultad que conlleva acabar con estos npcs debido a sus mecánicas propias, en especial las de las ballenas, hemos de sumarle un hándicap añadido debido a la existencia de corrientes marinas en la superficie del Agua.

Las corrientes marinas son un efecto especial que se da en las habitaciones de agua oceánica, concretamente en las de la superficie. Dando como resultado, que los personajes que se encuentren en ellas sufran el empuje de dichas corrientes en consonancia con a la fuerza del viento que azote en ese momento la habitación.

Dependiendo de este factor, los personajes, tras un determinado tiempo en la superficie del agua, serán arrastrados a una habitación colindante. Esto, lamentablemente provoca que se aborte automáticamente la habilidad desollar.

Actualmente podremos evitar las corrientes marinas, y desollar cómodamente npcs en la superficie del agua, cuando no exista el factor de viento en las habitaciones de la superficie. Para comprobarlo, únicamente tendremos que mirar la descripción de la habitación y fijarnos en la línea correspondiente a la intensidad del viento, buscando aquellos mares en donde literalmente diga: “El agua está en calma, cual espejo.”. Aunque debido a las condiciones especiales del océano, el clima y el viento en los distintos mares de Eirea suele variar con frecuencia, no estando más de 10 minutos en el mismo estado.

Para prever el momento idóneo para desollar, podremos valernos de la habilidad “meteorología” de los personajes de oficio Marinero, pudiendo pronosticar así (únicamente durante las horas de sol), el próximo estado de la zona de mar en la que nos encontramos. Aunque en algunos casos, la aleatoriedad del clima es tan grande, que deberemos esperar grandes cantidades de tiempo (horas) a que el clima se calme.

Mi recomendación para conseguir la grasa de ballena... ármate de paciencia y échate a la mar.

Por supuesto, los Despojos-Npcs listados anteriormente, no son los únicos npcs de Eirea en ofrecer este tipo de despojos, únicamente algunos de ellos que yo he llegado a descubrir y utilizar, centrandome sobre todo mi búsqueda en el reino de Naggrung. Os animo a todos a colaborar con el fin de completar esta lista relacional de Despojos-Npcs con la información de todas las posibilidades que podemos llegar a encontrar en todos los reinos de Eirea.

PLANTAS:

Las plantas no suelen ser materiales que se utilicen con frecuencia en las recetas del oficio artesano, sin embargo, algunas de ellas pueden requerir determinadas plantas.

Las plantas son un poderoso recurso ampliamente utilizado por gran cantidad de personajes a lo largo de toda Eirea. Sin embargo, no todos los personajes tienen la misma capacidad de conseguir plantas, ya que para ello es necesario poseer la habilidad forrajear o acudir a las tiendas de tipo herboristería.

Únicamente las clases: Hechiceros, Mago Rúnicos, Guardabosques y Druidas, tienen acceso a dicha habilidad, ya sea propia de la clase o aprendida mediante una sencilla interacción en un jardín al sur de la ciudad de Anduar.

Para forrajear, tan solo debemos utilizar la habilidad “forrajear” en cualquier lugar, pudiendo obtener así, en caso de tener éxito en la habilidad, una planta al azar de las autóctonas de la zona. Además, también se puede intentar conseguir una planta específica al ejecutar la habilidad como “forrajear <planta>”.

El éxito o no de la habilidad, a la hora de conseguir una planta, dependerá de si dicha planta es autóctona de la zona y de si poseemos la habilidad “herbalismo”, la cual nos proporciona bonos extra a encontrar plantas. En caso de no poseer la habilidad herbalismo, podremos

recurrir al uso del objeto **Manual de botánica de Lady Carstine**, el cual nos proporciona los mismos bonos como si realmente tuviéramos dicha habilidad.

Además, también se podrán conseguir plantas, aunque en cantidades mucho más limitadas, comprándolas en las diferentes tiendas de tipo herboristería que hay en muchas ciudades de Eirea. Aunque por lo general hay gran variedad de plantas en estas tiendas, el número de unidades disponibles de estas suele ser escaso. Esto nos obliga a acudir frecuentemente a dichas tiendas para comprar las plantas que nos interesan, en caso de que estén disponibles.

También hay que mencionar, dentro de todas las herboristerías que hay repartidas por Eirea, el Tenderete de los Nyathor, ubicada en el barrio del Mercado de la ciudad de Anduar. Esta peculiar herboristería, suele tener gran variedad y cantidad de plantas, ya que su stock proviene directamente del aporte de plantas que los jugadores druidas Nyathor de Thorin realicen a dicha tienda. Por lo general los precios serán ligeramente más elevados que en una herboristería normal, pero por lo general, podremos encontrar fácilmente las plantas que necesitemos.

Preguntas

Supongo que después de leer toda esta, bastante extensa de más, guía, tendrás algunas preguntas en tu cabeza. A continuación, he intentado imaginar algunas de ellas para responderlas seguidamente. No poder despejar todas vuestras dudas, pero, al menos espero resolver algunas.

¿Por qué he hecho esta guía?

Llevo jugando a Reinos de Leyenda 2 cerca de 14 años, con mis épocas de mis más y mis menos como todo el mundo, pero en todo ese tiempo, siempre me ha apasionado leer información con todo lo relacionado con el juego. Eirea es un mundo único, complejo y lleno de detalles, así como de curiosidades. Sin embargo, y por desgracia, la documentación e información acerca de todos esos aspectos, detalles y características que hacen a este, amado juego, único, es bastante escasa. Mucha de esa información se encuentra almacenada en la memoria de los jugadores que más tiempo llevamos jugando y la cual es transmitida a cuenta gotas, con el boca a boca. No subestimo la capacidad humana para almacenar dicha información, pero al final, por unos motivos u otros, todos dejaremos el juego y esa información dejará de ser accesible y se perderá para siempre.

Por eso, al igual que con las guías anteriores que he realizado, he querido compartir con todos vosotros parte de la información de la que dispongo del juego. Intentando redactarla, con mejor o peor éxito, para plasmarla en soporte electrónico y que esta esté disponible para todo aquel jugador que quiera acceder a ella.

Si todos nosotros, además de viciar todos los días como locos, dedicáramos un rato al día para realizar esta tarea con la información de la que disponemos cada uno... posiblemente el juego fuera el doble de mejor de lo que es ahora.

¿Por qué guías de oficios?

Con la puesta en marcha del concepto de multi-oficio, el juego ha ganado mayor profundidad y más tiempo de vida útil para cada personaje. Ahora, si queremos, podemos dedicar más

tiempo de juego a nuestros personajes, realizando cosas “útiles” para llegar a verlos completos o acabados.

Asique, ahora que hay más cosas que hacer con nuestros personajes... ¿Por qué no hacerlas? Supongo que no habré sido el único jugador que se formuló esta pregunta. Yo decidí aceptar el reto.

Dado la complejidad de subir varios oficios, lo cual he experimentado, estoy experimentando y continuare experimentando durante mucho tiempo. He decidido crear una guía por cada uno de los oficios que suba. De esta manera y gracias a un poco de esfuerzo extra por mi parte, a cualquier persona que lea esta guía le será algo más fácil recorrer el mismo camino que yo.

Esta guía contiene mucha más información de la estrictamente relacionada con el oficio Artesano. ¿Por qué?

Reinos de Leyenda 2 es un juego cooperativo que intenta acercar a la comunidad para que interactúen entre ellos. El oficio Artesano es otro pequeño engranaje de esa gigantesca máquina. de esa característica cooperativa.

Debido a su carácter cooperativo, el oficio Artesano NUNCA podría completarse sin la ayuda de otros oficios y otros jugadores. Y esta guía, además de la información relacionada con el oficio artesano, también incluye información adicional para todos esos oficios y jugadores que te ayudaran en esa tediosa tarea de subir el oficio.

¿Has subido muchos oficios?

Si 5 son muchos... Si.

Por orden: Marinero a nivel 10 (antes de existir el multi-oficio), Jornalero a nivel 10, Leñador a nivel 10, Minero a nivel 10 y ahora Artesano a nivel 9...

¿Te arrepientes de haber escogido Artesano como 5º oficio?

Depende del día... Pero por lo general no. Me gusta afrontar retos dentro del juego, y, sobre todo, afrontarlos solo. Sin duda, el oficio artesano como 5 oficio es uno de los retos más difíciles a los que me he enfrentado dentro del juego. ¡Y estoy a punto de completarlo!

¿Subirás otro oficio después de Artesano?

Sin duda. Posiblemente Herrero (me atrae la idea de mejorar la guía actual de herreros que hay en el foro) o Sastre (Actualmente no hay ninguna guía de sastres disponible para la comunidad)

¿Por qué siempre centras tus guías en el reino de Naggrung?

Llevo 14 años jugando a Reinos de Leyenda 2, y posiblemente 13 de ellos los haya jugado en el interior del reino de Naggrung.

Naggrung es un reino con un gran potencial y una cantidad prácticamente ilimitada de recursos. ¿Por qué no aprovecharlos?

Se que es un reino difícil, sobre todo últimamente. Pero ya os lo dije... me gustan los retos.

Hay un montón de cosas de Naggrung que has comentado y que desconocía. ¿Siempre han estado ahí?

Si, prácticamente todas.

A veces, hay tantas cosas en el juego que es imposible recordarlas todas. Espero que esta guía, además de ayudar a esos jóvenes insensatos que optéis por subir artesano, también sirva para recordar algunas de esas cosas únicas de Naggrung.

¿Hay más cosas que podrían ayudar a subir el oficio Artesano y que sabes, pero te has reservado solo para ti?

Por supuesto. Si os contara todo lo que se... ¿Qué quedaría para que descubrierais por primera vez vosotros?

¿Empezaste a subir el oficio Artesano por intentar conseguir un Anillo de Diamantes?

Si. No puedo negarlo. Dije... me pongo en un par de semanas rápido y yo mismo me hago el anillo... Error XD

¿En serio? ¿Dos años y pico por conseguir un Anillo de Diamantes?

Si. Parece de chiste... pero no lo es. Os he dado buenos consejos y advertencias, a lo largo de toda esta guía. Si hacéis caso omiso de ellos, vosotros mismos os encontrareis en la misma situación que yo dentro de un tiempo.

¿Podrías hacer un resumen rápido de la guía?

Ummmm no. Te fastidias y la lees entera que mi buen tiempo me ha costado escribirla.

¿Alguna forma sencilla de subir el oficio sin tener que leerme toda esta guía?

Claro. Engaña/convence a un amigo para que te consiga amatistas a pajera abierta y dedícate a crear a full Talismanes de la ferocidad.

¿Quién eres?

Jacobus Dark'Cygnus.

Conclusión

Llegados a este punto, únicamente me falta despedirme, no sin antes por disculparme por haber creado semejante parrafada. Daros las gracias por haberla leído y animaros a subir...

¡No! ¡Alto! ¡Espera! Aunque mi intención con todos estos consejos no es otra que la de facilitar al máximo la tarea de subir el oficio, si has leído la guía al completo hasta llegar a este punto, de seguro podrás hacerte una buena idea de la dificultad que implica el oficio Artesano.

Si después de esta última advertencia, aun sigues con la idea de subir este oficio... ¡Animo! ¡Mucho Ánimo! El camino será duro. Pero merecerá la pena...

Notas y apuntes

11/01/2019: Tras sufrir una remodelación, ahora los “Cobradores del abismo”, aquellos de más alto nivel, tendrán entre su lista de despojos una Glándula de Seda.

28/01/2019: Se han añadido nuevas recetas al oficio Artesano, aunque debido al trabajo que supone incluirlas en esta guía, únicamente las comentare en esta nota, dejando su desarrollo para más adelante:

- Tea luminosa
- Aguijón de Baragxhes
- látigo de Algas Marinas

27/02/2019: He conseguido alcanzar el nivel 10 del oficio artesano. Finalmente tengo mi anillo de diamante. ^^ Intentare terminar esta guía, o al menos completar el contenido mínimo para su publicación lo antes posible.

Recuerda que esta guía NO esta completa y únicamente contempla consejos para subir los niveles del oficio artesano del 1 al 8. El resto de contenido de la guía, para subir a nivel 9 y nivel 10 estarán disponibles próximamente.