



Actualización

Navegación del Lames



¡Saludos, pobladores del Condado de Erión!

Por orden de Su Excelencia, el Conde Lenis – Dovell Slotter, se anuncia el proyecto de construcción de un magnífico muelle con su flota para la navegación del gran río Lames, y se convoca a todos los artesanos y habitantes para que colaboren con tal noble obra, para mayor gloria y prosperidad del Condado.



El proyecto está auspiciado por el reciente tratado comercial firmado con el Príncipe de Yagnah, y que permitirá fomentar el comercio entre el Condado de Erión y los nobles Yag.

La ruta fluvial partirá desde estos muelles, y tras varias escalas de aprovisionamiento en Valdaes Oriental y Trevín, descenderá el cauce del Lames hasta su encuentro con el Yagrim, donde se desembarcarán las mercancías en el puerto élfico.

Lo cual se publica para conocimiento de nobles, cortesanos y pueblo en general del Condado.

Camarlengo Norfred Braunsberger



1 EL PROYECTO

Para la construcción del muelle, barcos y almacenes necesarios Su Excelencia ha invitado a los más afamados ingenieros y artífices lénicos, que viajarán desde ultramar para acometer el proyecto.



El lugar elegido para la construcción es *Orilla del Lames*, donde el Camino Alto se encuentra con el gran río. De esta forma las mercancías podrán viajar rápidamente en carros desde Erión, y estibarse aquí en los barcos.

Es deseo también del Conde que las propias obras del muelle y el comercio que se generará en torno a él supongan también un impulso para la Rúbrica Dorada y favorezcan la prosperidad de la zona.



2 RECOLECTORES Y ARTESANOS

El proyecto requiere la colaboración de todos los recolectores y artesanos del Condado, para aportar ingredientes y fabricar materiales, utensilios y otros objetos necesarios.



Los artesanos que completen con éxito sus aportaciones al proyecto recibirán su recompensa en oro desde las arcas del Condado, además de herramientas personalizadas y la gratitud del Conde. Los más destacados podrán además pasar a ser miembros del Gremio correspondiente y obtener sus beneficios y prebendas.

Para la comodidad de los recolectores y artesanos que deseen aportar al proyecto se establecerán almacenes específicos en la zona de obras, donde poder aprovisionar los ingredientes y materiales necesarios hasta su entrega al jefe de obra. Para ello los voluntarios deberán inscribirse en la lista correspondiente que gestiona el Camarlengo, que actuará de responsable de suministros durante el proyecto.

Cada oficio tendrá su lista de inscritos en tres categorías: artesanos, maestros y grandes maestros. Tanto las aportaciones como las recompensas irán en función de dichas categorías. Los aprendices deberán poseer al menos el grado de artesano para poder optar a participar en el proyecto.

Una misma persona podrá estar inscrita en varios oficios si lo desea, según el nivel que tenga en cada uno de ellos. Si durante el proyecto el artesano ha ascendido a maestro o gran maestro, podrá, una vez haya completado su aportación con éxito, inscribirse en el siguiente nivel, mientras no haya finalizado el proyecto de construcción y las listas continúen abiertas.

2.1 Leñadores y carpinteros

La aportación de madera de los leñadores y el trabajo de los carpinteros permitirá preparar los tablonces que se utilizarán para la construcción de los almacenes y talleres necesarios, de los propios muelles y de los barcos que navegarán el Lames. Además hacen falta cajas y barriles para la carga, y mobiliario y piezas de ebanistería delicada para los aparejos y camarotes.

2.2 Mineros, herreros y orfebres

Será necesario la piedra y el metal de las minas, así como el trabajo de los artesanos herreros para proveer de herramientas a los trabajadores de la obra, así como clavos, remaches y cadenas, reforzar los muelles y fabricar ollas, calderos y lingotes, y algunas armas y armaduras necesarias. Además se utilizarán gemas y piedras preciosas que decorarán los más bellos objetos de la flota.



2.3 Cazadores y peleteros

El proyecto necesitará la ayuda de los cazadores y peleteros, aportando cueros, prendas y pieles, así como carne para alimentar a los operarios, y seda necesaria en el velamen.

2.4 Herboristas y sastres

Los herboristas aportarán algodón, lino y otras fibras para los aparejos y cabos de los barcos, y resina para calafatear los cascos, mientras que los sastres proveerán de bolsas, costales y sacos de carga, y otras telas para cortinas, alfombras y hamacas.

2.5 Alquimistas

Será imprescindible el aceite para cascos y velas, además de botellas y redomas para transportar líquidos en los viajes.

2.6 Pescadores

Por último los pescadores aportarán alimento para todos los trabajadores de la obra, además de algunas perlas para las decoraciones más exquisitas.



3 LOTES Y RECOMPENSAS

En la siguiente tabla se indican los lotes que aportarán los recolectores de cada oficio, según su nivel:

| Nivel | Leñador | Nº | Minero | Nº | Cazador | Nº | Herborista | Nº | Pescador | Nº |
|--------------|--------------------------------|-----|------------------|-----|----------------------------|-----|----------------------|-----|-------------------|-----|
| Artesano | Madera de abedul joven | 150 | Piedra | 200 | Carne de caza | 300 | Fibra de algodón | 200 | Perca del Nomar | 200 |
| | Madera de arce joven | 100 | Carbón | 200 | Piel de cabra | 100 | Fibra de lino | 100 | Carpa del Torgrim | 60 |
| | Madera de roble joven | 30 | Cobre | 75 | Piel de jabalí | 50 | Flor de cardo | 50 | Salmón del Lames | 50 |
| | Madera de abedul | 100 | Aventurina | 50 | Piel de ciervo | 50 | Flor de caléndula | 50 | | |
| | Madera de arce | 100 | Plata | 20 | Glándula de seda | 50 | Hoja de tomillo | 30 | | |
| Maestro | Madera de fresno | 30 | Cuarzo | 50 | Piel de lobo | 60 | Tallo de ruibarbo | 50 | Salmón del Lames | 100 |
| | Madera de roble | 50 | Hierro | 100 | Piel de gran felino | 25 | Dedo de roble | 40 | Trucha | 75 |
| | Madera de abedul grande | 100 | Granate | 15 | Piel de oso norteño | 15 | Seta oronja | 20 | Esturión | 50 |
| | Madera de haya sirdaria | 20 | Hierro meteórico | 30 | Glándula ígnea | 40 | Hongo de luna | 20 | | |
| | Madera de arce grande | 50 | Oro | 15 | Piel de mastodonte | 15 | Resina de pino | 60 | | |
| Gran maestro | Madera de abedul anciano | 100 | Topacio | 30 | Moco de Cosa del Pantano | 25 | Resina de pino | 100 | Tímalo boreal | 100 |
| | Madera de arce anciano | 100 | Zafiro | 30 | Piel de oso terrible | 20 | Esporas de seta luna | 20 | Anguila eléctrica | 50 |
| | Madera de haya sirdaria grande | 50 | Platino | 20 | Piel de felino terrible | 5 | Baya de belladona | 30 | Perla | 20 |
| | Madera de roble anciano | 20 | Rubí | 15 | Piel de gran lobo | 10 | Flor de azafrán | 10 | | |
| | Madera de álamo yag | 10 | Mithril | 10 | Piel de gran lobo invernal | 10 | Amanita yagül | 5 | | |



En la siguiente tabla se indican los lotes que aportarán los artesanos de cada oficio, según su nivel:

| Nivel | Carpintero | Nº | Herrero | Nº | Peletero | Nº | Sastre | Nº | Alquimista | Nº | Orfebre | Nº |
|---------------------|--------------------------|----|-----------------------------|----|--------------------------|----|----------------------|----|-------------------------|----|----------------------------|----|
| Artesano | Tablón de abedul | 50 | Lingote de bronce | 40 | Cuero de jabalí | 40 | Tejido algodón | 50 | Aceite | 50 | Anillo de bronce | 40 |
| | Tablón de arce | 30 | Lingote de hierro | 25 | Cuero de lobo | 25 | Camiseta algodón | 30 | Curar heridas menores | 20 | Anillo de hierro | 25 |
| | Caña de pescar de abedul | 10 | Pala de hierro | 10 | Bolsa de pescador | 10 | Vendas | 20 | Vendas+2 | 10 | Árbol de Eriana de cobre | 10 |
| | Barril | 10 | Sierra carpintero de hierro | 10 | Piel de cabra | 10 | Saco pequeño | 10 | Pócima azul | 10 | Copa de plata | 10 |
| | Silla | 10 | Olla colgada | 10 | Piel de lobo | 20 | Costal marrón | 10 | Frasco verde | 10 | | |
| Maestro | Tablón de roble | 30 | Lingote de plata | 30 | Cuero de oso pardo | 30 | Tejido de lana | 30 | Estómago de hierro | 30 | Anillo de plata | 30 |
| | Tablón de haya sirdaria | 20 | Lingote de acero | 20 | Cuero de lobo terrible | 15 | Tejido de lino | 20 | Curar heridas moderadas | 20 | Anillo de acero | 20 |
| | Caña de pescar de roble | 5 | Aguja sastre de acero | 10 | Cinturón de herramientas | 10 | Cuerda de lino | 10 | Vendas+4 | 10 | Árbol de Eriana de hierro | 10 |
| | Mesa de madera rústica | 10 | Caldero de hierro | 10 | Piel de gran felino | 10 | Saco de grano | 10 | Redoma azul | 10 | Copa de oro | 10 |
| | Banco de carpintero | 2 | Caldero ornamentado | 2 | Cabeza de toro grande | 5 | Saco de dormir | 5 | Retorta verde | 5 | Vela pie dorado enjoyado | 5 |
| Gran maestro | Tablón de álamo yag | 5 | Lingote de hierro meteórico | 20 | Cuero de mastodonte | 20 | Capa de lana | 20 | Quitar enfermedad | 20 | Anillo de hierro meteórico | 20 |
| | Tablón de palandro | 2 | Lingote de mithril | 5 | Cuero de oso terrible | 10 | Tejido de seda | 10 | Curar heridas críticas | 10 | Anillo de oro | 10 |
| | Caña de pescar de haya | 10 | Punzón orfebre meteórico | 10 | Bolsa de pescador mayor | 10 | Bolsa de minero | 10 | Vendas+8 | 10 | Árbol de Eriana de acero | 10 |
| | Banco de reparación | 2 | Yunque de reparación | 2 | Soporte de reparación | 2 | Telar de reparación | 2 | Matraz verde | 10 | Mesa de orfebre | 2 |
| | Soporte de carpintería | 2 | Soporte de herrería | 2 | Soporte de peletería | 2 | Soporte de sastrería | 2 | Mesa de alquimista | 2 | Yunque de orfebre | 2 |

Tanto para los recolectores como para los artesanos, el premio en nivel **artesano** serán 10.000 cobres, 1.000 PX y una herramienta de hierro meteórico, los **maestros** recibirán 25.000 cobres, 2.000 PX y una herramienta de mithril, y los **grandes maestros** 50.000 cobres, 3.000 PX y una herramienta de adamantio.



