



Actualización

Navidad 2020



Los Reyes Magos nos han traído la primera actualización del Reino de Aldor, con varias de las novedades anunciadas. El resto vendrán en la actualización de *Carnaval*. Un pack lleno de nuevo contenido, áreas, criaturas, objetos, sistemas y tramas, para que la aventura continúe.

En este documento esbozamos estas novedades (seguimos metiendo mejoras, así que estas novedades pueden cambiar o ampliarse en los próximos días):

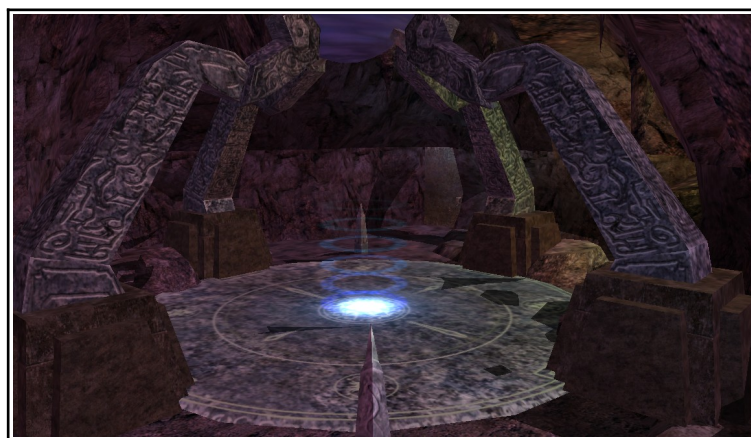
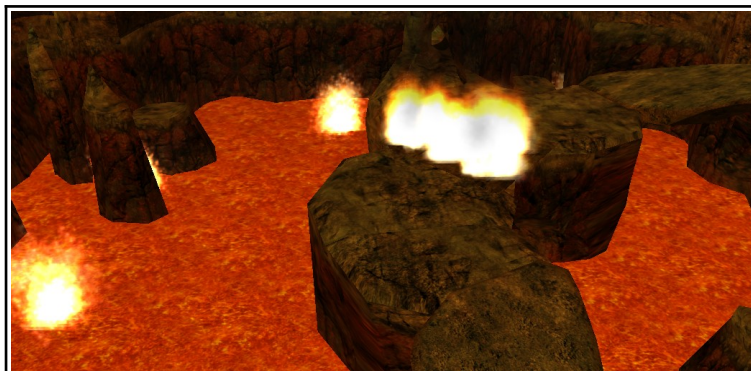
El Laberinto Maldito.....	2
Novedades en casas de personajes.....	3
Desbloques de nivel.....	5
Nuevo mapa dinámico.....	6
Nueva clase ingeniero.....	7
Otras novedades.....	9

Como siempre puedes seguirnos en [nuestro canal de Discord](#).

El Laberinto Maldito

Nueva dungeon con 64 áreas llenas de trampas, criaturas, tesoros y misterios.

Completa el diario del aventurero Fred, que te permitirá encontrar la entrada oculta del misterioso laberinto y descifrar sus claves. Recorre sus salas sin perderte y consigue abrir la Sala del Tesoro para alcanzar tu objetivo.



Novedades en casas de personajes

Nuevas casas disponibles para tu PJ: desde casonas en las avenidas más nobles de Erión hasta cabañas aisladas en valles ocultos. Ahorra el oro suficiente y hazte con la casa de tus sueños.



Decora tu casa con ubicados, que podrás mover y girar hasta colocarlos en la posición deseada, y fijarlos allí para que estén siempre aunque se reinicie el servidor.

Tienes disponible una nueva tienda de muebles en la que podrás comprar mesas, sillas usables, alfombras, cuadros, armas y escudos, y muchos otros objetos para decorar tu casa.

Además, ahora puedes comprar y poner en tu casa ubicados de oficio.



Podrás tener tu propia forja en la que practicar herrería, o un banco de carpintero en el que fabricar arcos o muebles.



También podrás poner otros ubicados usables, como estafermos o blancos de entrenamiento, o la siempre útil papelera.

Y toda esta decoración podrás utilizarla tanto en el interior de tu casa como en el solar en el que está, para por ejemplo poner sillas y mesas en el porche de tu casa y tomarte tranquilamente una botella de ron litiako con tus amigos.



También puedes hacer copias de la llave de tu casa y entrégarlas a tus amigos de más confianza, para que puedan utilizarla si lo desean.



Desbloques de nivel

Ya ha quedado definido cómo serán los bloqueos de nivel en Aldor.

Al llegar a ciertos niveles los PJs quedan bloqueados y no ganarán más experiencia *automática* hasta que sean desbloqueados. Si podrán ganar sin embargo PX que los DMs le otorguen con su varita por buen rol.

Cuando un DM ponga alguna pega a un desbloqueo, indicará al jugador cómo debe corregirlo, y sólo ese DM o el administrador de DMs (Nómada) podrá levantar el bloqueo.



Bloqueo de nivel 3

Motivo: evitar PJs incoherentes con la ambientación.

Objetivos: la historia del PJ no debe desentonar con la ambientación aldoriana.

Desbloqueo: Para superar este bloqueo basta que algún DM revise la historia del PJ en la web y ésta sea coherente con la ambientación y las características del PJ. El DM procede a desbloquearlo directamente.

Bloqueo de nivel 8

Motivo: evitar PJs que no rolean correctamente su raza/clases/situación.

Objetivos: el PJ debe haber desarrollado un rol coherente, y participado en algunas tramas o quests.

Desbloqueo: Si en 7 días desde que el jugador solicita el desbloqueo ningún DM ha puesto una pega seria al rol del PJ, el jugador avisa a cualquier DM y éste procede a desbloquearlo. Antes le realizará 3 preguntas sencillas sobre ambientación de Aldor.

Desde el desbloqueo anterior deben pasar un mínimo de 14 días hasta poder solicitar el desbloqueo de nivel 8.

Bloqueo de nivel 12

Motivo: evitar PJs que no contribuyen al server con su rol.

Objetivos: el PJ debe ya haber destacado en su rol, sea un artesano, un paladín o un malvado bandido, y tener por tanto cierta fama en su profesión, su oficio, ser un bueno o malo conocido, etc.

Desbloqueo: Si al menos la mitad del equipo DM dan el OK, y ninguno ha puesto pegadas, se desbloquea, tras responder a 3 preguntas sobre ambientación de Aldor.

Desde el desbloqueo anterior deben pasar un mínimo de 21 días hasta poder solicitar el desbloqueo de nivel 12.

Bloqueo de nivel 16

Motivo: evitar PJs que no son realmente relevantes y no merecen convertirse en héroes o villanos épicos.

Objetivos: el PJ debe ser ya de los mejores en lo suyo, y haber demostrado buen rol. En unos niveles más irá ya terminando su vida de aventurero y podrá convertirse en leyenda.

Desbloqueo: Si al menos el 75% del equipo DM da el OK, y ninguno ha puesto pegadas, se desbloquea.

Desde el desbloqueo anterior deben pasar un mínimo de 21 días hasta poder solicitar el desbloqueo de nivel 16.

Nuevo mapa dinámico

Otra estupenda novedad será nuestro nuevo mapa dinámico en la web.

Con cada uno de tus personajes tendrás un mapa de las tierras de Aldor. Aunque inicialmente este mapa aparecerá en blanco, a medida que tu PJ vaya conociendo el reino y visitando nuevas áreas, éstas aparecerán mágicamente en el mapa.

Además, muchas de estas áreas tienen un enlace a su artículo en la wiki, por si quieres ampliar la información.

Nota: si te pierdes es muy útil abrir el mapa en el móvil y desplazarte con el dedo mientras juegas al Reino de Aldor en tu PC.



Nueva clase ingeniero

El Gran Ingeniero Perondolin de Merón realiza estos días un viaje por el Triángulo. En su caravana le acompañan un grupo de variopintos aprendices de distintos reinos. Dentro de unas semanas Perondolin volverá a Merón y con él la mayoría de sus aprendices, aunque puede que algunos decidan quedarse en las tierras aldorianas.

Durante el mes de enero podrás hacerte un PJ ingeniero, para que pruebes la clase, sin que cuente en tu nº máximo de personajes disponibles. Por fin tenemos lista la nueva clase básica **ingeniero**, que incluye 30 nuevas dotes de clase y 16 nuevas dotes de experto, con las que el ingeniero puede especializarse. Los ingenieros podrán fabricar abrojos, bombas, autómatas, catapultas, gafas de ultravisión, granadas, cañones y muchas cosas más.

Los ingenieros son mentes pensantes, más interesados en la mecánica y los artilugios que en el combate o la magia. El ingeniero aplica su talento y destreza para idear y diseñar nuevos inventos y artefactos, que pueden servir para el ataque o la defensa, o cualquier otro fin.

Los ingenieros son hábiles tanto en tareas mentales (imaginar, analizar, planificar, diseñar) como en destrezas manuales para plasmar bocetos y diseños o construir herramientas, máquinas o dispositivos. También son diestros en el uso de ballestas.

A medida que el ingeniero adquiere más experiencia tiene acceso a construir nuevos mecanismos y aparatos.

- **Puntos de vida por nivel:** +5 (todos los PJs empiezan con un mínimo de 6 PV).
- **Ataque base:** Bajo.
- **Salvaciones altas:** Reflejos y Voluntad.
- **Competencias:** Es competente con las armas de ingeniero y con armaduras ligeras.
- **Puntos de habilidad:** 8 + modificador de INT (x4 a nivel 1).
- **Habilidades de clase:** Abrir cerraduras, Avistar, Buscar, Concentración, Cultura, Escuchar, Influcidar, Poner trampas, Primeros auxilios, Quitar trampas, Usar objetos mágicos.



Dotes:

- **Caja de herramientas:** desde nivel 1 cuando no está en combate el ingeniero puede usar su caja de herramientas para preparar sus creaciones (recupera los usos/días de las dotes de armas de asedio, autómatas y granadas que haya gastado ese día sin necesidad de dormir), siempre que tenga los materiales requeridos para cada artefacto.
- **Abrojos:** en nivel 1 el ingeniero puede construir y lanzar abrojos hasta 4 veces al día, que causarán daño perforante durante diez asaltos a quien los pise.
- **Experto:** en los niveles 1, 5, 9, 13 y 17 el ingeniero puede coger una dote extra de experto en alguna de las cuatro ramas (armas de asedio, artilugios, autómatas o granadas). Con cada nivel de experto mejoran sus creaciones en dicha rama.
- **Botas reforzadas:** en nivel 2 el ingeniero fabrica unas botas reforzadas que le protegen del daño de los abrojos.
- **Soltura con ballestas:** en nivel 2 el ingeniero obtiene la dote de soldadura tanto con ballestas ligeras como pesadas.
- **Bomba:** en nivel 3 el ingeniero puede crear un artefacto que al colocarse en el suelo explotará a los 10 segundos.
- **Crear autómatas:** en los niveles 4, 8, 12, 16 y 20 el ingeniero puede crear autómatas de metal para que le sirvan de aliados y protectores. La fabricación del autómata consume un lingote de metal, y tiene energía para funcionar durante 6 horas. Nivel 4: autómata de bronce. Nivel 8: autómata de hierro. Nivel 12: autómata de acero. Nivel 16: autómata de mithril. Nivel 20: autómata de adamantio.

- **Gafas de ingeniero:** en los niveles 4, 8, 12 y 16 el ingeniero fabrica unas gafas con visores para mejorar su capacidad visual. Nivel 4: **gafas de penumbras**. Nivel 8: **gafas de oscuridad**. Nivel 12: **gafas de ultravisión**. Nivel 16: **gafas de invisibilidad**.
- **Granadas:** en los niveles 5, 9, 13 y 17 el ingeniero obtiene la capacidad de crear diferentes granadas que pueden lanzarse a los enemigos explotando y causando daño. Nivel 5: **granada de ácido**. Nivel 9: **granada explosiva**. Nivel 13: **granada aullante**. Nivel 17: **granada eléctrica**.
- **Máscara antigás:** en nivel 6 el ingeniero fabrica una máscara que le protejen de las nubes tóxicas producidas por las granadas de ácido.
- **Barril explosivo:** en nivel 7 el ingeniero puede crear barriles explosivos que detonarán al prender su mecha o al recibir cualquier daño.
- **Especialización con ballestas:** en nivel 8 el ingeniero obtiene la dote de especialización tanto con ballestas ligeras como pesadas.
- **Constructor:** en nivel 10 el ingeniero puede acometer el proyecto, diseñar los planos y dirigir una obra para la construcción de una casa, templo, molino, torre, puente y otros edificios públicos. También puede dirigir la reconstrucción de murallas y fortalezas destruidas.
- **Capa de amianto:** en nivel 10 el ingeniero fabrica una capa de amianto que le protege del daño ígneo de las granadas explosivas.
- **Balista:** en nivel 11 el ingeniero puede construir una gran balista para atacar a los enemigos a distancia con proyectiles de madera.
- **Orejas sónicas:** en nivel 14 el ingeniero fabrica unas orejas sónicas que le protejen del daño de las granadas aullantes.
- **Catapulta:** en nivel 15 el ingeniero puede construir una catapulta para atacar a los enemigos a distancia con proyectiles de fuego.
- **Crítico mejorado con ballestas:** en nivel 15 el ingeniero obtiene la dote de crítico mejorado tanto con ballestas ligeras como pesadas.
- **Guantes aislantes:** en nivel 18 el ingeniero fabrica unos guantes que le protejen del daño de las granadas eléctricas.
- **Cañón:** en nivel 19 el ingeniero puede construir un cañón de acero para atacar a los enemigos a distancia con proyectiles de fuego.
- **Cinturón de ang:** en nivel 20 el ingeniero fabrica un cinturón que le protege de alteraciones en el Vis y daño mágico.



Otras novedades

Diademas mágicas

Además de yelmos y sombreros ahora los personajes podrán llevar gafas y diademas mágicas en la cabeza.

Esto permitirá que clases no-combatientes como magos puedan llevar diademas con propiedades mágicas o de protección contra daños elementales o arcanos.

Criaturas aleatorias

Ahora todas las criaturas genéricas (animales, orcos, soldados, etc.) tendrán tamaño y características variables.

Por ejemplo, un oso pardo podrá ser un poco más fuerte que otro, o un orco ser mejor luchador y tener más ataque base que otro.



Criaturas dormidas

A algunas criaturas podrás encontrarlas dormidas.

Si pasas cerca de ellas procura ser sigiloso o se despertarán, y puede que no de buen humor.

