



Actualización

Desierto de Halayad



¡Saludos, aldorianos!

En esta 13ª actualización del Reino de Aldor ampliamos los límites de nuestro mapa para permitirnos viajar en caravana, cruzando toda Veolia hacia el sur hasta **Halayad** y adentrarnos en el ardiente desierto.

Tendrás que encontrar un mercader dispuesto a viajar hacia el sur, y pagarle el transporte, para llegar hasta las tierras de los halaii. Y una vez allí, prepararte para una expedición en la que podrás explorar las dunas y descubrir sus secretos.



Pero el desierto no es para novatos, es una región recomendada para niveles medios o altos.

Esta actualización ha supuesto mucho trabajo por mi parte, pues incluye bastantes áreas nuevas, enemigos y tesoros, y se han tenido que añadir al módulo nuevos modelos de criaturas, tilesets y ubicados, además de decorar áreas, equilibrar encuentros, crear recetas de oficio, y diseñar el sistema dinámico de áreas que aquí se explica.

Espero que la disfruten jugando tanto como yo he disfrutado creándola.

Arvirago



1 NOVEDADES

Algunas de las novedades que esta actualización suponen en el módulo son:

- **Nuevos tilesets.** Se han añadido nuevos tilesets para zonas como el desierto rojo, minas desérticas o templos.
- **Nuevas áreas.** Además de las propias áreas de desierto (ver sistema dinámico en el apartado siguiente) se han creado áreas especiales que podrás visitar si logras llegar a ellas, incluyendo dos nuevas

dungeons, campamento de bandidos, oasis, y las propias áreas de caravana, que te permitirán llegar hasta el desierto y volver. También se ha añadido un área de curación, donde podrás recuperarte de las heridas si caes moribundo o algo peor.



- **Nuevos animales.** En el desierto podremos encontrar nuevos animales, algunos pacíficos y otros hostiles, como el dócil camello, leones de varios tipos, la rápida mangosta, el áspid venenoso, el pequeño jerbo, el veloz guepardo y las avestruces, o los terribles alacranes gigantes.
- **Nuevos enemigos.** En el desierto podrás enfrentarte a enemigos poderosos:
 - **Bandidos.** Además de las patrullas que recorren el desierto asaltando a mercaderes, podrás llegar hasta su campamento base, robarles una de sus monturas y enfrentarte a su líder.
 - **Espúreos.** Podrás luchar contra un destacamento de estos peligrosos hombres-lagarto, y averiguar qué han venido a hacer al desierto, tan lejos de sus tierras.
 - **Hadeshi.** Aprenderás sobre estos míticos seres, parcialmente humanos, y descubrirás si es cierta la leyenda sobre su reina.
- **Nuevos objetos.** Se han añadido muchos nuevos objetos, algunos para comprar en tiendas y otros que podrás encontrar en tesoros o saquear de los cadáveres de tus enemigos vencidos: turbantes, dagas emponzoñadas, ballestas espúreas, anillo de acritud, rodela halaii, y muchos otros.

Oficios. La recolección y los oficios también estarán presentes en estas nuevas aventuras, con palmeras datileras y otras plantas del desierto de las que podrás sacar ingredientes de alquimia o alimento, escamas de alacrán que podrás usar para fabricar escudos, minas con metales para extraer, libros que te permitirán mejorar el nivel



de oficio, o incluso recuperar fragmentos de una espada mítica, que un herrero experto podría volver a forjar.

Además: PNJs con tiendas y consejos, plantas del desierto como tuneras o cactus-bola, alguna quest estática, algún nuevo título que obtener, nuevas imágenes de carga, trampas y obstáculos, alfombras halaii para decorar la casa de tu PJ, etc.

2 SISTEMA DINÁMICO DE ÁREAS

El Desierto de Halayad es cambiante, pues el viento y las tormentas de arena mueven las dunas, borran los caminos y desdibujan el paisaje, haciendo que lo que antes era un camino seguro hacia un oasis ahora sea un atajo sin salida. El calor, las fieras y la falta de agua complementan el panorama de unas tierras que pueden enloquecer o matar de sed al viajero desprevenido.



Para implementar este desierto cambiante se ha diseñado un sistema de mapas dinámicos, de manera que en cada reinicio del servidor los caminos serán diferentes, y la forma de llegar a cada destino de Halayad (las áreas especiales tipo oasis o dungeon) cambiará cada vez.

Además, en el desierto las personas se deshidratan más rápidamente debido a las altas temperaturas. El nivel de sed de cada personaje se incrementará el triple de rápido por cada hora que pase en el desierto. Tendrás que aprovisionarte con reservas extra de agua, encontrar un oasis salvador, o descubrir los trucos que usan los beduinos para evitar la sed.