



Sobrevivir ya es un triunfo



¡Hola aldorianos!

Esta vez no traemos una actualización de Aldor, sino algo completamente diferente. Durante unos días, desde este jueves víspera de Halloween, pararemos el módulo y activaremos **AldorZ**. Se trata de un módulo *zombi survival* ambientado en el reino de Lenya, que esperamos que os guste y suponga un entretenimiento divertido mientras aparcamos a nuestro PJ habitual unos días.

Arvi

Las características principales del módulo son las siguientes:

- **Clases.** Sólo hay una clase posible, *superviviente*. Es una clase polivalente, que puede aprender tanto habilidades de combate como magia, con la que deberás intentar sobrevivir. Los detalles de la clase son:
 - Puntos de vida por nivel: +6 (todos los PJs empiezan con un mínimo de 6 PV).
 - Ataque base: alto (+1 cada nivel).
 - Salvaciones altas: todas.
 - Competencias: competencia básica con armas, escudos y todo tipo de armaduras, que te permite equiparte con cualquier armadura, arma o escudo, pero con penalizadores (ver apartado de competencias).
 - Puntos de habilidad: 4 + modificador de INT (x4 a nivel 1).
 - Habilidades de clase: todas.
 - Dotes adicionales: el superviviente recibe una dote extra en cada nivel.
 - Lanzamiento de conjuros: arcano (basado en Carisma, debes tener una puntuación de 10 + nivel del conjuro). Los supervivientes pueden aprender algún conjuro, si encuentran el pergamino adecuado.
- **Razas.** Están disponibles las razas básicas, pero no las subrazas.
- **Competencias básicas.** El superviviente recibe gratis en nivel 1 la dote de competencia básica con armas (permite equiparse con cualquier arma, escudos pequeños, grandes y pavés) y todas las competencias de armaduras (ligera, intermedia y pesada). No obstante, al equiparse con un objeto el superviviente tiene los siguientes penalizadores:
 - **Escudos:** penalizador a destreza según el tamaño del escudo. Pequeño: DES-1, grande: DES-2, pavés: DES-3.
 - **Armadura:** penalizador a velocidad de movimiento según el tipo de armadura. Ligera: -20%, intermedia: -40%, pesada: -60%.
 - **Arma:** penalizador al ataque según el dado de daño del arma (n.º de dados * n.º de caras). d6-d7: ataque-1, d8-d9: ataque-2, d10-d11: ataque-3, d12: ataque-4.
- **Competencias avanzadas.** Para evitar los penalizadores descritos el superviviente tiene a su disposición las siguientes dotes que puede elegir:
 - **Competencia con escudos I:** reduce en 1 el penalizador de agilidad al usar escudo pequeño, grande o pavés.
 - **Competencia con escudos II:** reduce en 2 el penalizador de agilidad al usar escudo pequeño, grande o pavés.



- **Competencia con armaduras I:** reduce en 20% el penalizador de velocidad al usar armadura ligera o superior.
- **Competencia con armaduras II:** reduce en 40% el penalizador de velocidad al usar armadura intermedia o superior.
- **Competencia con armaduras III:** reduce en 60% el penalizador de velocidad al usar armadura pesada.
- **Competencia con armas I:** reduce en 1 el penalizador de ataque al usar armas de daño 1d6 o superior.
- **Competencia con armas II:** reduce en 2 el penalizador de ataque al usar armas de daño 1d8 o superior.
- **Competencia con armas III:** reduce en 3 el penalizador de ataque al usar armas de daño 1d10 o superior.
- **Competencia con armas IV:** reduce en 2 el penalizador de ataque al usar armas de daño 1d12 o superior.



- **PX.** El nivel de PX que recibes (por matar caituras, descubrir áreas, abrir cofres, desactivar trampas, aprender conjuros, etc.) es bastante más alto que en Aldor, por lo que es posible subir a nivel 2 o 3 en esta primera fase de AldorZ.
- **Desangre.** Igual que en Aldor, al llegar a 0 PV caes desangrándote. Pueden curarte o puedes recuperarte si superas la tirada de CON. En caso contrario morirás.
- **Muerte.** La muerte es permanente. Si tu personaje muere se borra del servidor y tendrás que hacerte uno nuevo para jugar a AldorZ. No obstante, si te mata un muerto viviente:
 - Tu PJ se convertirá en un PNJ zombi. Este zombi heredará el nombre y las características de tu personaje, y por tanto será más poderoso cuanto más nivel tuviera tu PJ. También hereda sus armas.
 - Estos PNJs zombis son persistentes, en el sentido de que aunque se reinicie el server tu ex-PJ zombi volverá a aparecer en el lugar donde has muerto.
 - Cuando otro PJ mate al PNJ zombi recibirá PX extra, y ese zombi ya no aparecerá más.
 - Por tanto, la dificultad del módulo puede incrementarse mucho si muchos jugadores mueren y dejan sus zombis en lugares *incómodos*, sobretodo si su PJ ya había subido de nivel.
- **Tesoros.** La mayoría de tesoros sólo puedes obtenerlos una vez por PJ en AldorZ, así que valora bien lo que tienes y no lo malgastes. Una antorcha, unos dardos o una poción de curar pueden ser un bien preciado.

- **Consejos.** Por último unos pocos consejos que quizá te sean útiles.
 - **Habilidades.** Aunque hay muchas, no todas serán útiles. Piensa que además de poder esconderte, abrir una cerradura o trepar por un muro, no vas a encontrar a gente viva que te identifique objetos.
 - **Enemigos.** Aunque hay muchos zombis, que son lentos, no todos los enemigos serán así.
 - **Trampas.** Aunque no ganarás PX de esta forma, las trampas pueden ser muy útiles para que maten enemigos por ti.

