



Actualización
Monturas



DESCRIPCIÓN GENERAL

¡Hola aldorianos! En esta nueva actualización de Aldor traemos el sistema de monturas. Por fin nuestros personajes podrán ir montados en un brioso corcel en lugar de caminar por los polvorientos caminos.

El sistema inicial de monturas que hemos implantado en Aldor es sencillo, pues queríamos tenerlo funcionando pronto, y poder mejorarlo y añadirle más funcionalidad posteriormente si es necesario:

- Las monturas son ítems que tienes en tu inventario y que puedes activar en cualquier momento. Al activarlos tu personaje pasa a ir montado directamente.
- Puedes tener varias monturas, aunque obviamente sólo puedes usar una a la vez.
- En cualquier momento puedes volver a activar el ítem para desmontar.

Ese es básicamente el funcionamiento del sistema, aunque en los siguientes apartados se explica cómo conseguir caballos, hasta qué velocidad podrás galopar, cómo afecta ir montado al combate y a otras acciones, etc.

Arvi



Cómo se consiguen monturas

Inicialmente los dos tipos de monturas disponibles son caballos sencillos y caballos de combate.

Hay cuatro modelos disponibles (bayo, moro, tordillo y oscuro), y puedes comprarlos en los establos de Lughard.

Como se monta

Como ya se ha indicado, para montar basta activar el ítem de la montura. Ten en cuenta que en algunas áreas no está permitido montar (interiores principalmente). También puedes usar las dotes del juego de montar/desmontar.

Como se desmonta

Para desmontar simplemente vuelve a activar el ítem de cualquier montura mientras estás montado.

También desmontarás automáticamente al entrar en áreas donde no se permite ir montado (normalmente áreas interiores), al ser golpeado y fallar la tirada de *Montar* (ver combate montado), o al morir.

Como se pierden las monturas

Si tus puntos de vida llegan a 0 mientras estás montado (desangrando o muerto), significará que tu montura ha muerto también, y deberás comprar otra.

También puedes deshacerte de una montura en cualquier momento, por ejemplo dándole el ítem a otro personaje.

Velocidad máxima de una montura

Cada tipo de caballo tiene una velocidad máxima. Si la velocidad estándar de un PJ corriendo es 100, los caballos básicos disponibles inicialmente tienen una velocidad de **140**. Esto es, como máximo podrás galopar un 40% más rápido de lo que irías corriendo (si eres bárbaro el aumento es un poco menos, porque los bárbaros ya corren un 10% más rápido que otros personajes).

Más adelante introduciremos caballos con otras velocidades máximas más bajas (caballo de carga) o más altas (caballo de carreras).

Velocidad de galope

Para poder alcanzar la velocidad máxima que tu caballo es capaz de lograr necesitas puntos en la habilidad de *Montar*:

- Para poder galopar necesitas tener al menos 1 punto en *Montar*, sino sólo puedes ir al paso.
- Por cada punto adicional aumenta un 20% la velocidad de tu galope, hasta el máximo que pueda tu caballo. Por tanto, si tienes 6 o más en *Montar* ya puedes alcanzar el 100% de la velocidad máxima de tu caballo.

En la siguiente tabla se muestra la velocidad de galope con un caballo estándar que alcanza una velocidad de 140:

Puntos en Montar	Velocidad galope
0	No
1	100
2	108
3	116
4	124
5	132
6 o más	140

Monturas de combate

Normalmente cuando estás en combate cerrado (con un enemigo a menos de dos metros) no puedes aprovechar la velocidad de galope de tu montura, por lo que te mueves al 100% de velocidad, como si fueras a pie.

Sin embargo, no tendrás esta limitación si tienes una montura especialmente entrenada para el combate. Los caballos entrenados para combate son más caros, claro.

Combate montado

Cuando vas montado tienes un penalizador al ataque y a la CA, que dependen de tu habilidad de Montar y de si tienes la dote de *Combate montado*.

Los penalizadores iniciales, si no tienes la dote y tienes 0 puntos en Montar, son de **ataque-2** (con armas a distancia o arrojadizas el penalizador es **ataque-4**) y **CA-1**.

Si no tienes habilidad ninguna para combatir sobre tu montura, es más difícil que llegues a golpear a un enemigo y es más fácil que te golpeen a ti. La dote de *Combate montado* indica que has recibido el entrenamiento adecuado para poder combatir mientras estás a caballo, y te permite reducir estos penalizadores.

Esta dote aumenta en +1 el modificador al ataque montado por cada 5 puntos en *Montar* (máximo +2), y eliminar el penalizador CA-1 al combatir montado.

Además permite obtener un CA+1 adicional por cada 10 puntos en *Montar* si la montura es blindada o acorazada (máximo +2). Para obtener este bonificador CA+1 o CA+2 además de la dote y los puntos en *Montar* necesitas una montura **blindada** (por ejemplo un caballo de batalla con cota de mallas) o **acorazada** (por ejemplo un caballo de guerra con armadura de placas), respectivamente.

En la siguiente tabla se indican los modificadores al ataque y CA cuando vas montado según tengas la dote *Combate montado* y puntos en la habilidad de *Montar*:

PJ montado	Ataque melee	Ataque a distancia	CA
Sin dote	-2	-4	-1
Combate montado	-2	-4	+0
Combate montado y Montar 5	-1	-3	+0
Combate montado y Montar 10	+0	-2	+1 (montura blindada)
Combate montado y Montar 15	+1	-1	+1 (montura blindada)
Combate montado y Montar 20 o más	+2	+0	+2 (montura acorazada)

Puedes ver que para luchar igual de bien a caballo que a pie necesitas la dote *Combate montado* y 10 puntos en la habilidad de *Montar*.

Si recibes daño cuando estás montado tienes que superar una tirada de habilidad *Montar* o serás desmontado. La dificultad de esta tirada es $15 + \text{daño}$, aunque se reduce en 10 si tienes la dote de *Combate montado*.



Disparar montado

La dote *Disparar montado* te permite usar armas a distancia o arrojadizas con la misma efectividad que las armas cuerpo a cuerpo al combatir montado, por lo que elimina el penalizador -2 adicional al ataque.

Otras acciones montado

Hay muchas acciones que no se pueden hacer mientras estás montado a caballo. Tendrás que desmontar para realizarlas:

- Sentarte en una silla o acostarte en una cama.
- Practicar oficios de recolección o de artesano.
- Encender una hoguera o asar carne o pescado.
- Montar o desmontar el campamento.
- Descansar o dormir.
- Cavar con una pala.
- Usar primeros auxilios (si tienes la dote de trasfondo *Médico de batalla* y al menos 5 puntos en *Montar* sí podrás usar las vendas sin desmontar).
- Buscar rastros.
- Pescar.
- Tocar un instrumento (por incompatibilidad de las animaciones del juego).

Mejoras futuras

Algunas de las mejoras que tenemos pensado añadir al sistema de montura son:

- Poder domesticar caballos salvajes y convertirlos en tus monturas, para usar o vender.
- Características de las monturas: incluir nuevos tipos de monturas con distintas velocidades, capacidad de carga o bonificadores de CA o ataque, como caballos de batalla, blindados, de carga o de carreras. Algunas monturas especiales podrían incluso tener propiedades propias como auras.
- Otras monturas: además de caballos incluir otras monturas más especiales, como osos, panteras, ciervos, oaks, o incluso grifos y caballos espectrales.