



Manual del jugador

19/04/2025



Sumario

Bienvenida.....	4
El Juego.....	5
1 Jugadores.....	5
2 Personajes.....	6
3 Jugar en Aldor.....	6
Web de Aldor.....	7
1 Pantalla principal.....	7
2 Iniciar sesión.....	7
3 Módulo.....	8
4 Mis PJs.....	9
Creación del personaje.....	12
1 Sexo.....	12
2 Raza.....	12
3 Clase.....	13
4 Nombre.....	13
5 Apariencia.....	13
6 Otras opciones en Dilv.....	19
Otras características del PJ.....	20
1 Puntos de experiencia (PX).....	20
2 Bloqueo de nivel.....	21
3 Multiclase.....	21
4 Puntos de fama.....	21
5 Facciones.....	23
Ayuda al jugador.....	24
1 Escribir.....	24
2 Poder de PJ.....	24
3 Comandos de chat.....	25
4 DMs.....	26
5 Magistrados.....	27
Información práctica.....	28
1 Dormir y descansar.....	28
2 Curarse.....	29
3 Agua y comida.....	29
4 Tipos de objetos.....	30
5 Identificar objetos.....	30
6 Aprender un oficio.....	31
7 Banco.....	31
8 Cofres persistentes.....	31
9 Casas de PJs.....	32
10 Muebles y decoración.....	37
11 Gremios y cofradías.....	38
Oficios.....	41
1 Oficios de recolector.....	42
2 Oficios de artesano.....	43
3 Creación de objetos.....	45
4 Mejora de objetos.....	45
5 Mejora de oficios.....	46
6 Desgaste y reparación de objetos.....	46
7 Fabricación de ubicados.....	47
8 Pifias.....	47
9 Oficios de granjero.....	48
Monturas.....	49



1 Atributos de las monturas.....	49
2 Tabla de atributos.....	51
3 Atributos iniciales.....	51
4 Mejora de los atributos.....	52
5 Uso de las monturas.....	53
6 Apariencia de las monturas.....	54
7 Mejoras futuras.....	54
Ambientación.....	55
1 Territorio.....	55
2 Gentes.....	57
3 Criaturas.....	59
4 Deidades.....	60
5 Idiomas.....	62
6 Calendario.....	62
Anexo I: Sistemas de juego.....	63
Anexo II: Anales.....	72
7 Cronología de los últimos años.....	73



BIENVENIDA

Bienvenido al Reino de Aldor, un mundo de fantasía, creado hace ya 25 años, para rolear, correr aventuras y descubrir reinos, criaturas fantásticas y tesoros ocultos, interpretando el personaje que quieras, sea un príncipe, un mago o una ladrona.

En Aldor hay espada y magia; hay bosques y desiertos, comercio y diplomacia; hay distintas razas, gremios, cofradías y ejércitos; nobles y campesinos, artesanos y soldados, que podrán ser tus amigos para beber en la posada, o tus próximas víctimas.

¿Porqué Aldor III?

El primer módulo de Aldor para jugar online fue creado en 2003 utilizando *Neverwinter Nights* (NWN). Incluía el Reino de Aldor a finales de la 3ª Edad, y otros reinos vecinos como Yagerth o Halayad. Estuvo en funcionamiento hasta verano de 2007, cuando el reino fue destruido y la acción se trasladó a la isla de Anak (se llamó Aldor 1.5).

En septiembre de 2008 arrancó Aldor II, usando ahora el toolset de *NWN2*. Este módulo se centraba en Angor, la única ciudad que sobrevivió a la invasión orca, y las zonas colindantes. Estuvo en funcionamiento hasta 2014. En 2015 abrimos cuenta en el juego *Legends of Aria*, para intentar desarrollar lo que sería Aldor III, pero la plataforma no cumplió las expectativas.

Por último, hemos decidido rehacer Aldor III utilizando la versión mejorada que se ha publicado del juego original: *Neverwinter Nights: Enhanced Edition*. Este módulo abrió en versión *beta* en junio de 2020, luego cerramos 3 meses para acometer todas las mejoras que los jugadores nos habían pedido, y la reapertura oficial ha sido el 28 de mayo de 2021.

Puedes seguir las novedades y hablar con jugadores, DMs y administradores en [nuestro canal de Discord](#).



Mapa de Aldor III

Este manual está aún incompleto, seguimos trabajando en él :)



EL JUEGO

1 Jugadores

Los jugadores son todos aquellos que juegan en Aldor, creando e interpretando un personaje. Los jugadores son la pieza más importante de la comunidad aldoriana, sin ellos no hay nada.

Los jugadores deben intentar conocer la ambientación de Aldor y las normas del servidor, para mejorar la diversión de todos. También les pedimos comprensión cuando requieran la actuación de un DM o administrador, pues el tiempo gratuito que pueden dedicar a Aldor nunca es tanto como nos gustaría.



Ningún jugador tiene más derechos que otro, por llevar más tiempo en Aldor o por conocer a alguien. Los DMs podrán premiar el buen rol, pero todos los jugadores tienen los mismos derechos y deberes. En cambio, un personaje sí que podrá tener más derechos que otro (por ejemplo por haber sido nombrado caballero o noble). Esto debe considerarse parte del juego. Nunca deben mezclarse los problemas y conflictos entre personajes (onrol) con problemas entre jugadores (offrol).

1.1 Derechos de los jugadores

- Derecho a poder crear e interpretar su personaje a su gusto mientras encaje en la ambientación del módulo y cumpla las normas establecidas en el servidor.
- Derecho a contar con la ayuda de DMs y administradores, en la medida en que éstos puedan estar disponibles, ante cualquier problema o duda que tenga.
- Derecho a ser tratados con justicia y según las normas establecidas.
- Derecho a denunciar ante DMs o administradores los incumplimientos de las normas o actividades de otros que le perjudiquen o perturben su diversión.
- Derecho a ser informados de los motivos de cualquier sanción.
- Derecho a proponer las mejoras o cambios que considere oportunos.

1.2 Deberes de los jugadores

- Deber de conocer y cumplir las normas establecidas en el servidor, y seguir las indicaciones de DMs y administradores.
- Deber de conocer la ambientación aldoriana, en la medida en que afecte a su juego, y circunscribir el trasfondo y el rol de sus personajes a dicha ambientación.
- Deber de no aprovecharse de un bug o fallo del sistema, en lugar de indicarlo a algún DM o admin.
- Deber de interpretar su personaje lo mejor posible, aceptando los reveses del destino que escapen a su control. Nadie gana siempre.
- Deber de divertirse y respetar la diversión de los demás.

1.3 Aportaciones

Además de las muchas horas que invertimos para que la gente juegue en Aldor, disponemos de un servidor contratado que aloja el juego, la web, el foro y todos los demás servicios, y que se paga con las aportaciones desinteresadas de los que quieran colaborar. Las aportaciones son voluntarias y no dan derecho a ningún trato de favor a cambio. Si te gusta jugar en Aldor y crees que puedes hacer una aportación para mantener el servidor (no hay mínimo), todos te estaremos agradecidos.

En la portada de la web tienes la información para poder hacer una aportación, y las cuentas publicadas.



2 Personajes

Cada personaje es de un jugador, y debe ser usado sólo por éste. El apartado de *Creación del personaje* contiene toda la información que necesitas para crear tu PJ.

Nunca hagas dos personajes con el mismo nombre, pues se mezclarán los datos y ambos quedarán inservibles.

Cada jugador en Aldor puede tener hasta dos personajes activos en cada momento. Cuando un personaje deja de estar activo (por decisión del jugador, por muerte del personaje, etc.), el jugador puede hacerse un nuevo personaje.

Los jugadores pueden desactivar su personaje en cualquier momento (y sólo un DM podrá reactivarlo) o eliminarlo completamente (en este caso ya no podrá ser recuperado). Consulta en el apartado 5.3. los comandos para ello. Desactivar el personaje puede ser útil por ejemplo si no va a estar disponible durante mucho tiempo (realiza un viaje de varios años, o está en coma, o es condenado a cadena perpetua, etc.).

Al estar restringido el número de personajes, los jugadores pueden concentrarse más en cada uno, dotándole de más personalidad y trasfondo, y los DMs pueden conocerlos, estar al tanto de la situación y progresos de cada uno y adecuarse a ello.

3 Jugar en Aldor

3.1 ¿Qué necesito?

Debes tener el juego *Neverwinter Nights Enhanced Edition* (NWN:EE). No sirven las versiones anteriores del NWN.

Además, necesitas los ficheros que requiere el módulo de Aldor. Estos ficheros se descargarán automáticamente cuando entres en el servidor de Aldor, mediante el programa **nwsync**.

Ten en cuenta que la primera vez que entres en Aldor la descarga será grande y tardará un rato.

Prácticamente cada semana se añade contenido al módulo (nuevas áreas, criaturas, zonas, armas). Cada vez que entres a jugar se comprobará y se descargará automáticamente cualquier nuevo contenido que necesites.

3.2 Normas

En cualquier comunidad de personas son necesarias unas mínimas normas de convivencia, que se pueden resumir en dos reglas importantes:

1. **RESPETAR A LOS DEMÁS.** Esto es un juego, por lo que debemos: evitar las acciones y comentarios que molesten a otros jugadores, no divertirse a costa de los demás, acudir a los DMs para resolver los conflictos, y no confundir las rivalidades o luchas entre personajes con luchas entre jugadores.
2. **ROLEAR TU PERSONAJE.** Aldor es un server de rol. Se trata de interpretar un personaje, correr aventuras y participar en tramas con él, con sus virtudes y sus defectos. No se trata de ganar siempre, ni de ser mejor que los demás, tener más oro, más nivel o los mejores objetos.



WEB DE ALDOR

La web de Aldor no sólo proporciona información, sino que resultará un complemento importante en tu juego, por las muchas utilidades que trae. En esta sección te las contamos.

1 Pantalla principal

En la pantalla principal podemos ver los siguientes elementos:

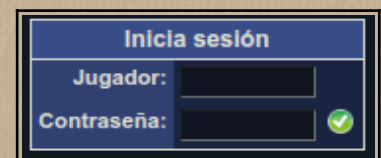


- Arriba en el centro el logo de Aldor. Pulsando sobre él irás siempre a la página inicial de la web.
- En la esquina superior izquierda la caja de sesión con tu usuario y perfil. El perfil indica tu nivel de permisos en la web: jugador, DM, admin, etc. Al lado se indica el estado del servidor (si está online o no) y el número de jugadores conectados en ese momento.
- En la esquina superior derecha la fecha actual en formato aldoriano, incluyendo el año de la Cuarta Edad (CE). Debajo hay enlaces directos a nuestro canal [Discord](#) y a la [Wiki](#).
- Debajo las opciones de menú:
 - **Módulo:** información sobre novedades, mapas, imágenes, bugs reportados, staff, estadísticas y mejoras. Ver apartado 3.3.
 - **Mis PJs:** toda la información sobre tus personajes. Ver apartado 3.4.
 - **Manual del jugador:** un enlace a la última versión de este manual en PDF.

2 Iniciar sesión

Para que en la esquina superior izquierda aparezca tu usuario, y puedas ver la información de tus PJs, tienes que iniciar sesión en la web.

Para ello en la caja de iniciar sesión debes introducir:



- **Usuario:** es el mismo que usas para conectar al juego. Debes usar el mismo nombre de usuario también en el discord, así si necesitas pedir algo en el discord sabremos quién eres.
- **Contraseña:** cuando creas tu primer PJ en Aldor te saldrá un mensaje con tu contraseña de la web. Pero si no la apuntaste o no la recuerdas no te preocupes: entra en Aldor y cambia tu contraseña en cualquier momento con el poder PJ.

Una vez iniciada la sesión, si pulsas en tu usuario tienes acceso a tu ficha de jugador, donde puedes ver tu CD-Key y los puntos de Aldor que tienes (se explican más adelante), además de cambiar tu contraseña de la web o cerrar la sesión.




3 Módulo

En este apartado de la web tienes acceso a la siguiente información:



- **Novedades:** aquí tienes acceso a los boletines de actualizaciones que vamos publicando, con todas las nuevas características y áreas del servidor, y además un resumen de algunas características que hacen único el módulo de Aldor III.
- **Mapas de Aldor:** aquí tienes algunos mapas de Aldor que podrán ayudar a situarte.
- **Imágenes:** algunas capturas de pantallas enviadas por los propios jugadores de Aldor.
- **Bugs:** aquí puedes ver el listado de los errores que has reportado en el juego. Para cada uno puedes ver:

Bugs reportados de Aldor						
Jugador	Perfil	PJ	Fecha	Error	Estado	
Arvirago	Admin	Rai	931-02-16 01:00:12	[BUG] Marish (UP77FLHM) @ Ruinas de Bassara - Hipogeo de la Mygalo (bassara_mygalo) el sarcófago grande de la zona secreta te quedas enganchado dentro	En proceso	i
Arvirago	Admin	Rai	931-02-15 21:01:38	[BUG] Marish (UP77FLHM) @ Ruinas de Bassara - Hipogeo de la Mygalo (bassara_mygalo) a veces cuando encuentran tesoro pone ha encontrado as pruebas de Cultura, o pone enenos	En proceso	i
Arvirago	Admin	Bran	930-10-22 20:00:20	[BUG] Bran (UP77FLHM) @ Hyan - Cavernas oscuras (hy_cavernasoscur) hacer script para ubicados persistentes, por el derrumbe	Reportado	i
Arvirago	Admin	Bran	929-11-15 20:00:24	[BUG] Bran (UP77FLHM) @ Triángulo - Cantera (triang_cantera) creo que si llevas el objeto de quest equipado (pico de minero) no lo pierdes al completar la quest	Reportado	i
Arvirago	Admin	Rai	924-10-05 03:02:26	[BUG] Rai (UP77FLHM) @ Triángulo - Valmagre (triang_valmagre) Acordarse de poner limitacion a ser maestro en varios oficios	Pendiente	i
5 bugs						

- **Jugador, Perfil y PJ** con el que se reportó el bug; **Fecha** y hora en que se reportó el bug; **Error:** descripción del error reportado.
- **Estado:** situación del error: reportado, pendiente, en proceso, corregido o rechazado. Puedes filtrar en la lista desplegable para ver los bugs con un estado concreto.
- **Botón de info:** con este botón abres la ficha del bug, en la que puedes ver observaciones, comentarios y cualquier otra indicación.
- Además aquí hay un enlace a la sección *Bugs conocidos* y *no bugs*, en la que se indican algunos errores existentes y ya conocidos por el staff de Aldor, y algunas cosas que no son errores aunque pudieran parecerlo.

Nota: el reporte de bugs por parte de los jugadores es uno de los elementos más importantes para que Aldor mejore continuamente y podamos resolver los problemas que surjan. Gracias por reportar los errores que encuentres.

- **Staff:** aquí puedes ver quienes componen actualmente el equipo de Aldor: administradores, DMs, magistrados y colaboradores.
- **Estadísticas:** aquí puedes ver los datos técnicos del servidor, y algunas estadísticas, como número de jugadores y PJs, cuántas áreas, criaturas o items hay, tesoros, casas de PJs, etc.
- **Mejoras:** aquí puedes acceder a un documento interno donde se enumeran cambios, mejoras y nuevos sistemas que se quiere ir añadiendo al módulo e implantando en Aldor.
- **Libro:** aquí puedes leer en PDF algunos capítulos del libro *Los Hombres de Ultramar*, que narra la historia de Aldor y la fundación del reino a principios de la Tercera Edad.



4 Mis PJs

Este es el apartado más importante y útil de la web, pues se refiere a tus personajes.

Listado de PJs						
Los PJs que no se usen en más de 2 meses se borrarán						
Ver: Activos ▼						
Jugador	PJ	Raza	Subraza	Nivel	Entró	Incidencia
Arvirago	Derek Kandiski	Humano	Aldoriano	2	10/04/2022 21:17	10/04/2022 21:17
Arvirago	Hirva	Humano	Lombog	3	21/03/2022 19:40	14/03/2022 22:07
Arvirago	Narwi Khorlabur	Enano	Sirdario	12	09/04/2022 14:33	15/03/2022 21:53
Arvirago	Perla	Mediano	Zingaro	2	07/04/2022 20:19	07/04/2022 20:19
4 personajes						

Al entrar podras ver el listado de tus PJs con la siguiente información: nombre del jugador y del personaje, raza y subraza, nivel, fecha en que entró por última vez en el servidor, y fecha de su última incidencia (ver apartado 3.4.2).

Nota: recuerda que los personajes que lleven más de dos meses sin entrar en el servidor se borrarán, así que si ves que un personaje lleva mucho sin entrar y quieres conservarlo entra con él aunque sea un momento.

En el listado de PJs puedes pulsar en la cabecera de cada columna para ordenar por ella. Por ejemplo, pulsa en *Nivel* para ordenar tus personajes por nivel. Además, en cada fila puedes pulsar en los siguientes enlaces:

- Jugador: te lleva a tu ficha de jugador, que se explicó en el apartado 3.2.
- PJ: te lleva a la ficha de tu personaje, que explicamos a continuación en el apartado 3.4.1.
- Incidencia: te lleva al apartado de **Historia** del PJ, que se explica en el apartado 3.4.2.

4.1 Ficha del PJ.

En la ficha del PJ tienes toda la información más relevante de tu personaje siempre actualizada:

- **Sección principal:** contiene los datos básicos del personaje. Aquí se indicará también si el PJ está bloqueado (ver apartado 5.2 *Bloqueo de nivel*).
- **Otros datos:** fechas, nivel de hambre/sed, n.º de muertes, etc.
- **Oficios de recolección:** tu nivel en los diferentes oficios de recolector. Recuerda que el nivel de oficios va de 0 a 100.
- **Oficios de artesano:** tu nivel en los oficios de fabricar objetos.

Debajo de la ficha tienes las opciones de menú que te permiten acceder a otros apartados importantes de tu personaje, y que explicamos a continuación:

Narwi Khorlabur			
PJ bloqueado			
Raza:	Enano / Sirdario		
Clases:	Guerrero (12)		
Sexo:	Masculino	Edad:	33
Deidad:	Lebrak	Fama:	16
Padrón:	casa_triang_valmagre_pj02	Saldo banco:	69135
Bien/mal:	NEUTRAL [50]	Ley/caos:	LEGAL [85]
Otros datos			
Entró:	14/03/2022 19:28:35		
Durmió:	14/03/2022 19:09:59		
Hambre:	10	Sed:	10
Nº desangres:	11	Nº muertes:	3
Oficios de recolección			
Cazador:	Maestro (51)	Herborista:	Artesano (39)
Leñador:	Artesano (43)	Minero:	Artesano (44)
Pescador:	Artesano (30)		
Oficios de fabricación			
Alquimista:	Aprendiz (3)	Carpintero:	Aprendiz (19)
Herrero:	Artesano (25)	Sastre:	Aprendiz (19)
Peletero:	Artesano (35)	Orfebre:	Aprendiz (16)





4.2 Historia.

Este es un apartado importante, pues te permite describir a tu personaje, su historia, sus aventuras y sus objetivos de futuro, y sirve de medio de comunicación con los DMs. Tiene tres apartados:

1. **Historia.** Esta es la historia de tu PJ, su vida anterior, su situación actual, sus objetivos y metas, sus deseos. Sólo tu y los DMs pueden leerla (los otros jugadores no pueden ver la ficha de tus PJs). Es importante para que los DMs sepan quién es tu PJ y qué quiere. Puedes actualizarla siempre que quieras.
2. **Petición de rol.** Aquí podrás escribir una petición de rol, para que los DMs sepan la acción que quieres llevar a cabo en los modos de quest o estrategia.
3. **Incidencias.** En la parte derecha de la pantalla se muestran las incidencias, textos que se van grabando correlativamente según su fecha. Tanto tú como los DMs pueden añadir una incidencia en cualquier momento, para comentar algún suceso, hacer alguna pregunta u opinar sobre algo relacionado con el PJ. Sirven tanto para comunicar alguna novedad como para que los DMs opinen o soliciten alguna aclaración. Tienes una caja vacía para escribir una nueva incidencia, y debajo se listan las incidencias anteriores, de más nueva a más antigua.

Nota: añade en las incidencias de tu PJ los sucesos relevantes que le vayan sucediendo.

4.3 Mapa.

Aquí puedes acceder al mapa mágico de Aldor. Inicialmente estará vacío, pero a medida que tu PJ vaya visitando zonas en el juego, éstas aparecerán automáticamente en tu mapa. Además, muchas de estas áreas tienen un enlace a su artículo en la wiki, por si quieres ampliar la información.

Consejo: 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.



4.4 Recetas.

En este apartado puedes consultar las recetas de oficio que tu PJ conoce. En el listado se muestra:

- **Nombre:** es el nombre de la receta. Pulsando sobre él se abrirá la ficha de la receta, en la que se mostrará su descripción. En esta descripción se suele explicar qué ingredientes y en qué cantidad debes usar. Puedes ordenar las recetas por nombre pulsando en la cabecera de la columna.
- **Oficio:** el oficio al que pertenece la receta. Puedes filtrar las recetas de un oficio concreto en la lista desplegable.
- **Dificultad:** la dificultad de las recetas va de 0 a 100, y tu nivel en el oficio marca cuáles puedes utilizar. Puedes ordenar las recetas por dificultad (de mayor a menor) pulsando en la cabecera de la columna.
- **Puntos:** son los puntos de artesano que cuesta cada receta. Estos puntos se gastan al fabricar objetos, y se recuperan al dormir.
- **Maestra:** algunas recetas de fabricar obras maestras requieren un número de días reales de espera. Por ejemplo, si fabricas una espada de mithril, tendrás que esperar luego 7 días reales para poder fabricar otra obra maestra.



4.5 Cofre persistente

En este apartado puedes ver los objetos que guardas en tu cofre persistente (apartado 6.7).

Para cada objeto puedes ver el nombre, la cantidad, el tag y el coste (en los fabricados con oficios se mostrará el coste base del objeto, no el real).

4.6 Tienda

En este apartado puedes ver los objetos que tienes a la venta en tu tienda (si tu personaje tiene una).

Para cada objeto puedes ver el nombre, la cantidad que tienes en stock, el tag y el coste (en los fabricados con oficios se mostrará el coste base del objeto, no el real).

4.7 Títulos.

Tu personaje puede ganar títulos cuando completa alguna misión o logro en el juego (visitar áreas, matar criaturas, alcanzar un nivel de oficio, convertirse en guardia, etc).

En este apartado se listan los títulos que ha conseguido tu PJ. En el juego, utilizando el Poder de PJ, puedes ponerte uno de tus títulos delante del nombre del PJ en cualquier momento.

Títulos de: Hirva		
Títulos obtenidos		
Nombre	Tipo	Descripción
la Novata	Cazador	Has matado al menos una criatura.
Asustacabras	Cazador	Has matado 10 cabras.
Asustarratas	Cazador	Has matado 10 ratas.
Asustatejones	Cazador	Has matado 10 tejones.
la Cazadora	Oficio	Has alcanzado nivel 20 en caza.
la Herborista	Oficio	Has alcanzado nivel 20 en herboristería.

4.8 Bestiario.

En este apartado se muestran las criaturas que tu PJ ha derrotado. Para cada criatura se muestra su imagen, y debajo su nombre y el n.º de veces que la has matado (el número saldrá en verde si sigues ganando experiencia con esa criatura, en rojo si no). Puedes ver los huecos de criaturas que te faltan, marcando la casilla, y filtrar por tipo de criatura en la lista desplegable.

Bestiario de PJ: Bran									
Filtrar: Insecto									
	?	?		?		?	?		?
Arácnido [19]			Araña pequeña [6]		Araña [1]			Babosa gigante [6]	
?		?	?		?		?	?	?
	Araña gigante [1]			Araña grande [1]		Mygalo macho [1]			
?	?	?	?	?					

Para los druidas y exploradores, las criaturas que alejas con la *Llamada de Vryllia* cuentan como criaturas derrotadas en el bestiario.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

1 Sexo

Ambos sexos son igualmente capaces en Aldor, por lo que la elección de sexo no tiene otras consecuencias en el juego que las del propio rol. No obstante algunos objetos, como por ejemplo ciertos modelos de ropa o armaduras, pueden estar restringidos a un sexo.

2 Raza

A la hora de crear tu PJ en Aldor podrás seleccionar la raza que desees. Consulta el detalle de cada raza y subraza en el propio juego o en la wiki de Aldor.

- **Subraza.** Cada raza tiene una subraza por defecto, que es la más habitual y frecuente en el Reino, mientras que los miembros de otras subrazas son más raros.
- **Edad.** Las razas tienen diferente longevidad. Algunas llegan a vivir muchos siglos, mientras que otras no suelen vivir más de 50 ó 60 años. Las razas longevas suelen crecer y aprender más despacio, por lo que tienen un ajuste de nivel (necesitan más PX para subir de nivel).

Un año real equivale a 20 años aldorianos en el juego

- **Aspecto.** Cada subraza tiene sus propios estándares de color de piel, de pelo y de ojos. Procura que la apariencia de tu personaje sea acorde a la ambientación.
- **Clase predilecta.** Cada subraza tiene una clase predilecta. Aunque no es obligatorio elegirla, tendrás un bonificador de +10% PX mientras tengas sólo esa clase.
- **Nombre.** Cada subraza o cultura tiene su propia lengua y estilo de nombres propios. Consulta la descripción de tu subraza para ver una lista de nombres tanto masculinos como femeninos. Puedes elegir directamente un nombre de la lista o inspirarte en ella para crear el tuyo propio.
- **Idioma.** Muchas subrazas y culturas tienen su propia lengua, o derivaciones de otra lengua con dialectos propios, que se indican en su descripción.
- **Requisitos.** Algunas razas tienen requisitos de alineamiento o clase inicial. Por ejemplo, los humanos aldorianos no pueden empezar con la clase *bárbaro*. Esto no significa que, según transcurra la historia del personaje, no pueda acceder a esta clase más adelante, sólo es una restricción durante la creación del PJ. Revisa bien las restricciones de tu raza, para que tu PJ sea válido.
- **Especiales.** Algunas subrazas se consideran especiales, y para poder elegirlas tendrás que gastar **puntos de Aldor**. Consulta el apartado de *puntos de Aldor* para más detalles.

Hibridación

Las dos únicas especies propiamente dichas que pueden tener hijos entre ellas son los humanos y los elfos. El resto de casos requiere que uno de los padres sea ya un híbrido semielfo o semiorco.

En la siguiente tabla se indica el resultado de la hibridación:

Progenitores	Resultado
Humano y elfo	Semielfo
Humano y semielfo	Humano o semielfo (a elegir)
Elfo y semielfo	Elfo o semielfo (a elegir)
Humano y semiorco	Semiorco
Orco y semiorco	Semiorco



3 Clase

Inicialmente puedes elegir cualquiera de las clases básicas disponibles en Aldor: bárbaro, bardo, clérigo, druida, explorador, guerrero, hechicero, ingeniero, mago, paladín o pícaro. La mayoría de las clases tienen modificaciones con respecto al juego original NWN, o son clases nuevas como el ingeniero.

Por tanto, si quieres llevar un ingeniero, o una clase con modificaciones importantes, como hechiceros o druidas, asegúrate de leer detenidamente su descripción para entender bien cómo funcionan.

Además hay clases de prestigio que podrás elegir más adelante si cumples los requisitos.

En el propio juego y en la [wiki](#) se explican las clases, así como las dotes y habilidades de cada una.

4 Nombre

- No uses comillas ni símbolos extraños en el nombre, o no le podrán enviar mensajes privados.
- Nunca hagas dos personajes con el mismo nombre, dará problemas con el juego.
- No utilices nombres de personajes famosos, malsonantes o que choquen claramente con la ambientación del servidor. Los personajes con tales nombres puede que no superen el primer bloqueo.

5 Apariencia

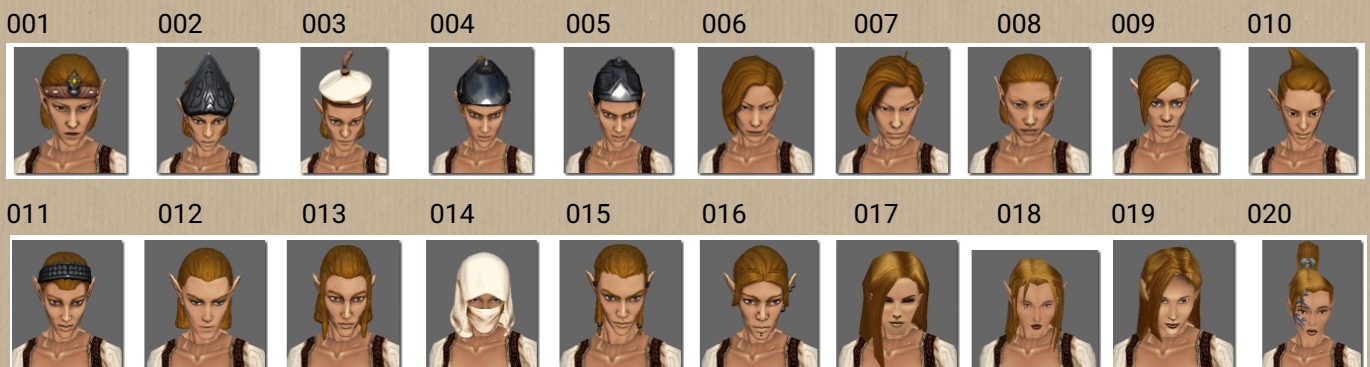
Cuando tengas creado tu personaje entrarás en el Portal de Dilv, una zona especial para nuevos PJs. Allí podrás personalizar su apariencia usando el espejo mágico de Dilv, que te permite:

- Cambiar el retrato de tu PJ.
- Cambiar el modelo de cabeza. Consulta las siguientes imágenes para ver los disponibles.
- Cambiar el tamaño de tu personaje, para que sea más alto o más pequeño.
- Cambiar los colores de piel, pelo o tatuajes (muchos modelos de cabezas usan los colores de tatuajes para el color de los ojos y los labios).
- Cambiar de deidad. Salvo que seas clérigo o paladín, podrás elegir cualquier deidad de las disponibles como tu dios personal. Tu deidad te ayudará a resucitar en caso de muerte, y cuando reces en un altar de tu dios obtendrás mayores bendiciones.

A continuación se muestran imágenes con las cabezas disponibles, con su número correspondiente. Ten en cuenta que algunos modelos pueden no estar disponibles para PJs normales, como cabezas con cuernos.

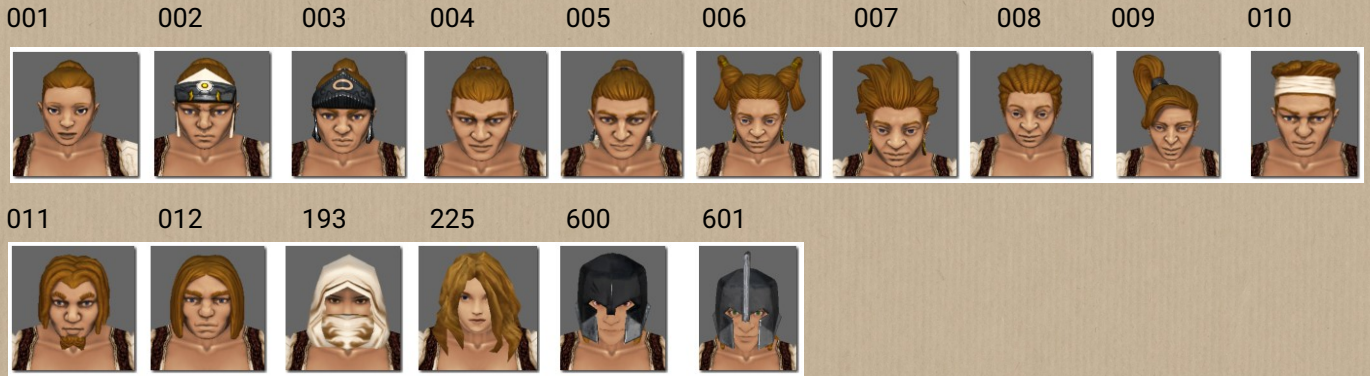
5.1 Cabezas femeninas

5.1.1 Elfas

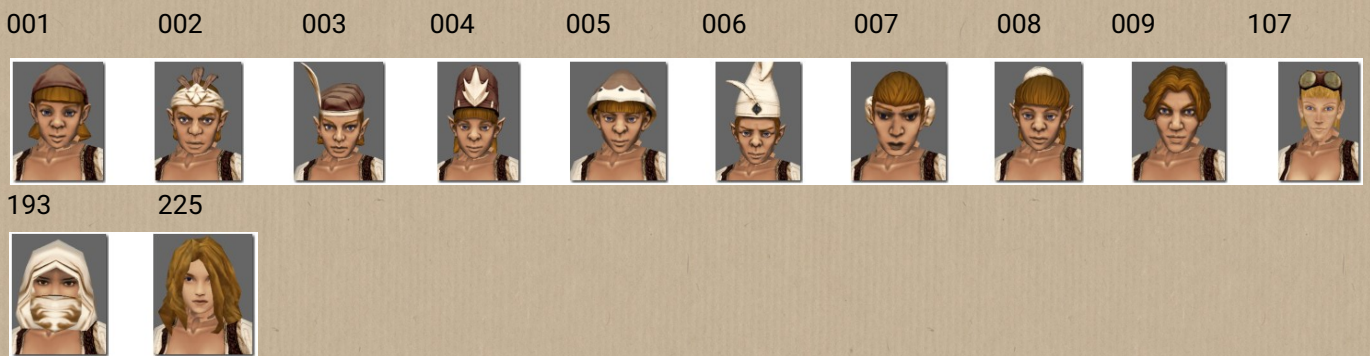




5.1.2 Enanas



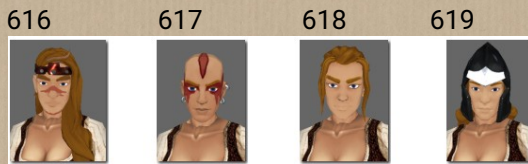
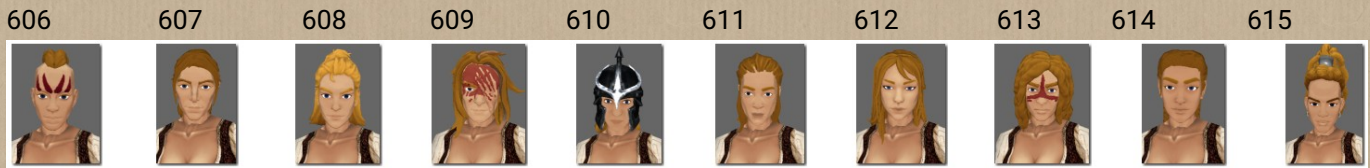
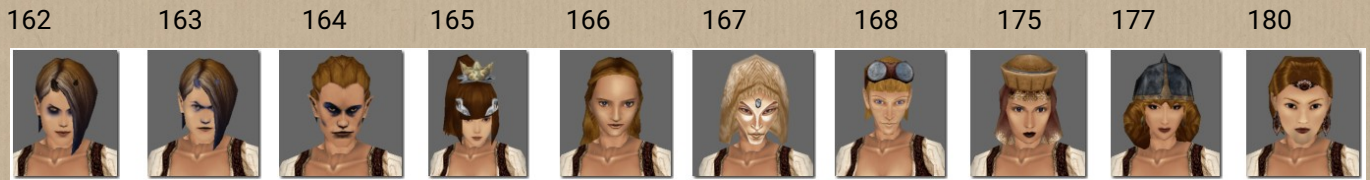
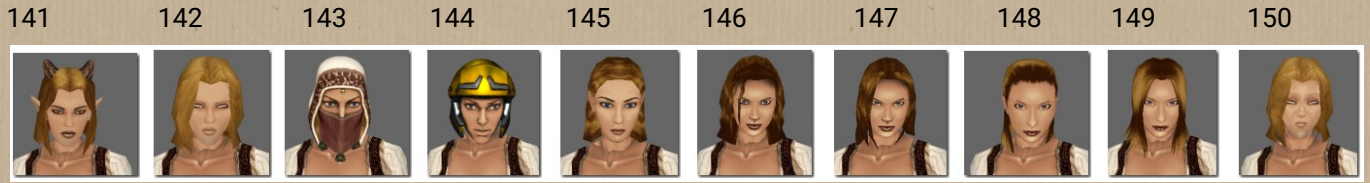
5.1.3 Gnomas



5.1.4 Humanas

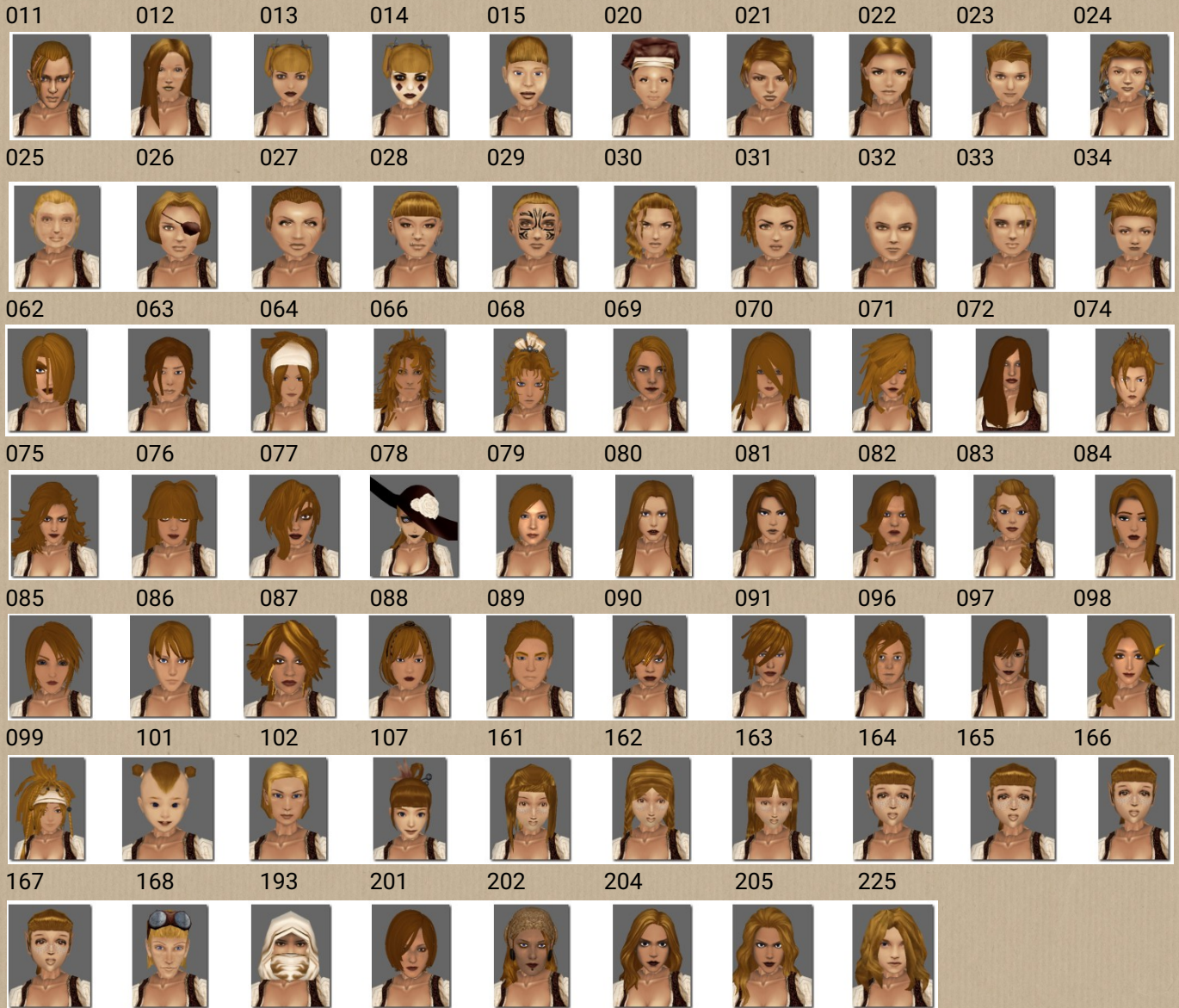






5.1.5 Medianas





5.1.6 Semiorcas



5.2 Cabezas masculinas

5.2.1 Elfos



6 Otras opciones en Dilv

En el Portal de Dilv encontrarás más oportunidades para nuevos personajes:

- Carteles con información de bienvenida.
- Un altar de Marish, el Padre de la Creación.
- Una fuente donde poder beber y llenar tu cantimplora, y un par de manzanos para obtener comida.
- Tres cofres con tesoros, para que aprendas cómo funcionan: un tesoro básico aleatorio, una receta de oficio y un mapa del tesoro.
- Una sala donde podrás elegir una dote de trasfondo gratis, como **Guapo**, **Médico de batalla**, **Instrumentos musicales**, **Artesano avispado**, etc. Lee su descripción y elige la que prefieras.
- El Portal, que te llevará al mundo de Aldor donde empezarás tus aventuras.
- Algunas clases que son nuevas o muy distintas al juego original, como el ingeniero, recibirán en Dilv también unos consejos iniciales.



OTRAS CARACTERÍSTICAS DEL PJ

1 Puntos de experiencia (PX)

Aldor es un servidor de rol, y parte de tus PX deberían venir por parte de los DMS, que deben otorgar experiencia a los jugadores que roleen bien su personaje.

Por otro lado en Aldor se reciben PX automáticamente por :

- Terminar quests estáticas que los PNJs te pueden encargar.
- Matar criaturas: según el valor de desafío de la criatura. Cuando hayas matado muchas veces a la misma criatura ya no ganarás PX por ello. También afecta las clases del personaje, como se explica a continuación.
- Descubrir un área nueva. Los bardos, exploradores o pícaros ganan puntos extra. También recibes los mismos PX cuando exploras completamente un área.
- Encontrar un tesoro o puerta oculta nueva. Los exploradores o pícaros ganan puntos extra.
- Abrir una cerradura nueva. Los pícaros e ingenieros ganan puntos extra.
- Desactivar una trampa nueva. Los pícaros ganan puntos extra.
- Lanzar conjuros. Los PX dependen del nivel del conjuro, y se va reduciendo a medida que hayas lanzado ese mismo conjuro más veces.
- Aprender un nuevo conjuro con un pergamino: bardos y magos.
- Aprender una nueva receta de oficio.
- Aprender una nueva canción para tocar con instrumento.
- Cada hora aldoriana (3 minutos) dentro del servidor, los PJs reciben 1 PX.

Debes tener en cuenta también que tu personaje puede tener un bonificador o penalizador a los PX que gane automáticamente (por raza, como elfos, gnomos o semielfos, o por multiclase).

1.1 PX según clase.

Las diferentes clases ganan PX automática de manera distinta en Aldor:

- **Bárbaro.** Reciben el 100% PX por matar criaturas.
- **Bardo.** Reciben 80% PX por matar criaturas, +PX por cada nueva área descubierta, PX por lanzar conjuros, y PX de cada conjuro nuevo que aprendan con un pergamino.
- **Clérigo.** Reciben 80% PX por matar criaturas, y PX por lanzar conjuros.
- **Druida.** Reciben 70% PX por matar criaturas (excepto aberraciones y no-muertos 120% PX, hadas 10% PX, y animales 0 PX), PX al usar la Llamada de Vryllia en animales empatizados, y PX por lanzar conjuros. Además los druidas recuperan el 100% de puntos de vida (en lugar del 50% de otras clases) cuando duermen al raso.
- **Explorador.** Reciben 90% PX por matar criaturas (excepto enemigos predilectos 120% PX), +PX por cada nueva área natural descubierta, +PX por cada nuevo tesoro u objeto oculto descubierto, PX al usar la Llamada de Vryllia en animales empatizados, y PX por lanzar conjuros. Además los exploradores recuperan el 75% de puntos de vida (en lugar del 50% de otras clases) cuando duermen al raso.
- **Guerrero.** Reciben el 100% PX por matar criaturas.
- **Hechicero.** Reciben 80% PX por matar criaturas, y PX por lanzar conjuros.
- **Ingeniero.** Reciben 80% PX por matar criaturas.



- **Mago.** Reciben 70% PX por matar criaturas, PX por lanzar conjuros, y PX de cada conjuro nuevo que aprendan con un pergamino.
- **Paladín.** Reciben 90% PX por matar criaturas (excepto criaturas malvadas para Eldor, o benignas para Trako, que reciben 120% PX), y PX por lanzar conjuros.
- **Pícaro.** Reciben 80% PX por matar criaturas, +PX por cada nueva área artificial descubierta, +PX por cada nuevo tesoro u objeto oculto descubierto, +PX por cada nueva cerradura abierta, +PX por cada nueva trampa desactivada.

2 Bloqueo de nivel

Al llegar al nivel 3 los PJs quedan bloqueados y no ganarán más experiencia automática por hora o por matar bichos hasta que sean desbloqueados. Si podrán ganar sin embargo PX que los DMs le otorguen con su varita por buen rol, igual que PX por finalizar quests, por descubrir áreas, lanzar nuevos conjuros, encontrar nuevos tesoros o desarmar nuevas cerraduras o trampas.

El **motivo** del bloqueo es evitar PJs incoherentes con la ambientación aldoriana, o cuya historia desentone o no encaje con el lore del servidor.

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. En tal caso el DM procederá a desbloquearlo directamente.

Si ves que han pasado varios días y no te han desbloqueado ni han respondido en la historia, avisa por discord.

3 Multiclase

En Aldor existen algunas restricciones a las clases básicas que puedes combinar en tu personaje.

- *Clases libres:* **bardo, explorador, guerrero, ingeniero, pícaro.** Puedes elegir niveles de estas clases, tanto como clase inicial como segunda o tercera clase, si cuadran con el rol de tu personaje.
- *Clases iniciales:* **bárbaro, hechicero.** Son clases que debes elegir en nivel 1, aunque luego puedas multiclasearlas con otras. Pero no puedes de repente convertirte en bárbaro o hechicero.
- *Clases dedicadas:* **clérigo, druida, mago, paladín.** Son clases que exigen una dedicación completa a su causa, por lo que se pueden coger como clase inicial o como segunda o tercera clase cuando el rol te lleve a ellas, pero una vez elegida sólo podrás seguir subiendo niveles en esa clase, o en una clase de prestigio.

Nota: el equipo de DMs puede decidir que un PJ **debe** coger niveles de alguna clase concreta, por rol o quests, sin importar las restricciones aquí descritas.

3.1 Penalización por multiclase

Mientras no tengas al menos 4 niveles en tu clase inicial y en la nueva, tendrás una penalización de -20% PX, que se incrementará hasta -40% PX si en la siguiente subida de nivel no reduces los niveles que te faltan. Las clases de prestigio no se tienen en cuenta en la penalización.

Ejemplo 1: un Guerrero [8] coge un nivel de pícaro. Tiene penalización de -20%. Si ahora cogiera otro nivel de guerrero (sería Guerrero [9] / Pícaro [1]), la penalización se incrementaría a -40% PX. Si en cambio coge Guerrero [8] / Pícaro [2] la penalización se mantiene en -20% y desaparecerá cuando llegue a los 4 niveles de pícaro.

Ejemplo 2: un Bardo [2] coge un nivel de ingeniero. Tiene penalización de -20%. Si el siguiente nivel es de bardo o de ingeniero, la penalización se mantiene en -20%, y desaparecerá cuando tenga 4 niveles de cada una. Pero si cogiera una tercera clase: bardo [2] / ingeniero [1] / pícaro [1], se incrementará a -40%, porque no ha reducido los niveles que le faltan para llegar a 4 en cada clase.

4 Puntos de fama

La fama indica lo conocido que eres en general.



Es un valor global, para todo el servidor (no hay una fama para cada facción). Se supone que las noticias, los rumores y las historias circulan, así que la fama se extiende.

Un PJ nuevo tendrá 0 puntos de fama, es decir, será un total desconocido para el resto.



A medida que realices obras, proezas o actos que sean conocidos o se comenten tus puntos de fama aumentarán. Por ejemplo:

- Ayudar a un leñador al que atacaban unos lobos te puede dar 1 o 2 puntos de fama.
- Salvar a una princesa raptada por un brujo te puede dar 5 ó 10 puntos de fama.
- Escribir un libro o realizar una actuación ante un gran público.
- Robar un banco.

Estos puntos de fama se pueden ganar tanto por quests estáticas como otorgados por un DM al rolear alguna quest o tarea.

Los rangos aproximados de fama son:

- 0 - 9: **Desconocido**. La gente no sabe quién eres.
- 10 - 29: **Algo conocido**. A algunos les puede sonar de algo tu nombre, aunque difícilmente sabrán de qué.
- 30 - 49: **Conocido**. A la gente en general les suena tu nombre. Los versados en el área que te ha hecho conocido sabrán de tus gestas/obras.
- 50 - 69: **Popular**. Muchos te conocen, y bastantes saben además de tus obras.
- 70 - 79: **Afamado**. En tu área de conocimiento/acción eres una autoridad, y la mayoría de la gente te conoce.
- 80 - 89: **Renombrado**. Todo el mundo conoce tu nombre. Tus pares te elogian y te citan. El pueblo llano o en otros reinos pueden no saber porqué eres famoso, pero aún así les suena tu nombre.
- 90 - 97: **Celebridad**. Todos saben quién eres y lo que has hecho. Incluso puedes tener seguidores e imitadores.



- 98 - 100: **Leyenda.** Tu fama se extiende por mares y reinos, los eruditos relatan tus obras y los bardos cantan canciones sobre ti.

Algunas quests solo serán accesibles si tienes ciertos puntos de fama y/o no eres enemigo de la facción. Por ejemplo, participar en un torneo del Rey puede requerir ser famoso o noble, etc.

5 Facciones

En lugar de tener alineamientos fijos para tu PJ (tú en cada momento decides cómo actúas, y tú sabrás por qué lo haces, no "obligado" por tu alineamiento), lo que determina si para otro eres un aliado o un enemigo, una buena persona o un malhechor, es el valor que tengas con cada facción.

Los valores con cada facción irán de 0 (enemigo) -> 50 (neutral) -> 100 (aliado)

Además de simplemente para decidir si un PNJ es hostil o amigable contigo, los valores que tengas con cada facción determinarán cómo te ven o qué opinan de ti los miembros de esa facción, a medida que ganas puntos de fama.

Por ejemplo, un famoso asesino y violador puede tener 75 puntos de fama, y un 0 con la facción aldorianos. Por tanto para todos los aldorianos será un canalla y un criminal. Ese mismo PJ asesino puede tener un 100 con la facción adoradores de Trako, y ser un miembro distinguido de su orden.

El valor que tienes con cada facción puede modificarse:

- Atacando a sus miembros.
- Interactuando con sus miembros (vender, comprar, hablar con ellos, etc).
- Haciendo quests estáticas para ellos.
- Roleando, otorgados por DM.

En resumen, si tienes 80 puntos de fama y 100 puntos con la facción de un PNJ, serás un héroe ilustre para él. Si en cambio tienes 80 puntos de fama y 0 puntos con su facción, serás un reputado villano.



AYUDA AL JUGADOR

1 Escribir

Al escribir lo que tu personaje dice, existen unas sencillas normas:

- **Barras //**. Se usan para escribir algo off-rol, o sea algo que dice el jugador y no el personaje. Se debe usar lo menos posible. Ejemplo: // *Voy al baño, enseguida vuelvo.*
- **Asteriscos ****. Se utilizan para indicar una acción. Algo que el personaje hace, no algo que dice. Ejemplo: **Sonríe mostrando sus dientes de acero*.*
- **Paréntesis ()**. Indica un pensamiento, algo que tu PJ piensa pero no dice, aunque se intuye por su gesto (no se admitirán quejas si otro jugador usa información que has puesto entre paréntesis). Ejemplo: *(más me hubiera valido quedarme callado).*

2 Poder de PJ

El *Poder de PJ* es una nueva ventana disponible para todos los personajes de Aldor con muchas opciones útiles. Para mostrarla solo tienes que pulsar la barra espaciadora.

Estas son las opciones disponibles en la ventana del Poder de PJ:

- **Normas**. Para leer las normas del servidor.
- **Bugs**. Abre una nueva ventana que permite reportar un bug a los admins (ver apartado 3.4).
- **Contraseña**. Permite cambiar tu contraseña de jugador (ver apartado 3.2).
- **Borrar PJ**. Permite desactivar un personaje o borrarlo completamente.

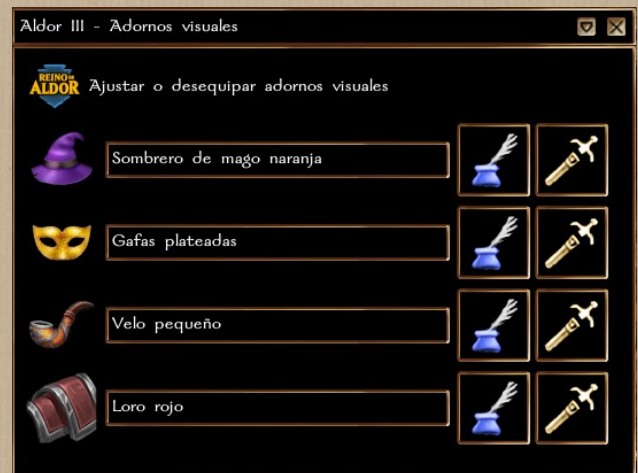


¡Cuidado, borrar un PJ no puede deshacerse!

- **Descripción**. Permite cambiar la descripción de tu personaje que ven los demás al examinarlo.
- **Títulos**. Cuando logras ciertas gestas, tu personaje puede obtener un título. Por ejemplo, por matar un dragón puedes obtener el título de *Matadragones*. Aquí puedes añadir o quitar algún título al nombre de tu PJ. También puedes ver los títulos de tu PJ en la web (se explica en el apartado 3.4.5 de este manual).
- **Botones**. Cada personaje tiene 36 botones de acceso rápido, que puedes usar con las teclas F1 a F12, SHIFT + F1 a F12, y CTRL + F1 a F12. En cada tecla puedes configurar un uso, como equiparte un ítem (o un ítem en cada mano), lanzar un conjuro, usar una dote, decir una frase, ejecutar una animación, etc. En esta sección del Poder de PJ puedes grabar y cargar en la base de datos la configuración actual de tus 36 botones de acceso rápido. Puedes guardar hasta 4 combinaciones diferentes. Esto es muy útil por ejemplo para magos con muchos conjuros.
- **Guardar**. Graba tu personaje. Los personajes también se graban automáticamente cada hora aldoriana (3 minutos reales).



- **Estado.** Te muestra información sobre tu PJ, tiempo para dormir, nivel de hambre y sed, nivel en cada oficio, etc.
- **Reparar** (próximamente). Permite reparar algunos errores del personaje en caso de que ocurran.
- **Andar/correr.** Activa o desactiva el modo de andar siempre. También puedes usar el comando `/andar`.
- **AFK ON/OFF.** Activa o desactiva el modo AFK (*ausente del teclado*), para avisar que estás ausente.
- **Tirar.** Permite tirar diferentes dados (d4, d6, d20, características, habilidades, etc.), sólo para el DM, para ti, para los que estén cerca o para todos los PJs en tu grupo.
- **Animar.** Permite realizar diferentes animaciones, como sentarse, orar, leer, etc.
- **Adornos.** Abre la ventana de adornos visuales, para poder ajustarlos o desequiparlos.
- **Explorar.** Indica cuántas zonas del área actual te quedan por explorar. Cuando exploras un área completamente recibes PX, igual que cuando la visitas por 1ª vez.



3 Comandos de chat

Los comandos de chat son comandos que puedes escribir en la ventana de chat del juego, empezando por el carácter `/`, y ejecutan acciones variadas.

Escribe `/ayuda` en la ventana de chat para ver los comandos disponibles.

A continuación se explican algunos comandos importantes que puedes usar:

Comando	Uso
<code>/adornos</code>	Abre la ventana de los adornos visuales.
<code>/afk</code>	Activa/desactiva el modo AFK (ausente).
<code>/ajustes_conjuros</code>	Permite configurar la ventana del panel de conjuros.
<code>/andar</code>	Activar/desactivar el modo "siempre andando".
<code>/animar</code>	Ejecuta una animación.
<code>/ayuda</code>	Muestra los comandos disponibles.
<code>/beber</code>	Bebes si estás en una zona de agua potable.
<code>/brillo_elfico</code>	Activar/desactivar el brillo élfico automático en combate (sólo elfos).
<code>/bug</code>	Abre la ventana para reportar bugs.
<code>/conjuros</code>	Abre o cierra la ventana del panel de conjuros.
<code>/d20</code>	Tira un dado de 20 públicamente.
<code>/descripcion</code>	Abre la ventana para editar la descripción del personaje.
<code>/disipar</code>	Elimina los conjuros beneficiosos que te hayan lanzado.
<code>/explorar</code>	Informa de lo que queda sin explorar en el área.
<code>/guardar</code>	Guarda el personaje (cada hora se guardan todos).
<code>/ha [texto]</code>	Hace que tu compañero animal diga algo.



/hc [texto]	Hace que tu convocado diga algo.
/he [texto]	Hace que tu animal empatizado diga algo.
/hf [texto]	Hace que tu familiar diga algo.
/info	Abre la ventana de información del personaje.
/montar	Montar/desmontar en una montura que tengas en el inventario.
/nota [texto]	Escribir una nota de texto en un un papel.
/password	Abre la ventana para cambiar tu contraseña de jugador.
/pj_reparar	Corrige problemas: bloqueado, cola, cuello o fenotipo, barrá de maná (druidas).
/poder_pj	Abre el Poder PJ (por si falla el espacio).
/precio [cobres]	Permite establecer el precio del próximo ítem que añadas a tu tienda.
/qbs	Abre la ventana para configurar los botones de acceso rápido (quick bar slot).
/titulos	Abre la ventana para elegir un título del personaje.

4 DMs

Las funciones básicas de los DMs son:

- Premiar el buen rol con PX.
- Realizar tramas, incluyendo su planificación y registro en la web, su desarrollo con el rol de PNJs y las tiradas de jugadores, resolver las situaciones, decidir consecuencias y premios/castigos en rol para los personajes (fama, oro, objetos, prisión, estados permanentes, muerte), y premios off-rol a jugadores si es el caso (PX e incluso algún punto de Aldor).
- Coordinarse con resto de DMs y admins para tramas importantes o que afecten a PNJs relevantes.
- Realizar seguimiento de las fichas e historias de los PJs, resolviendo con el jugador las dudas o incidencias, y desbloquearlos cuando corresponda.
- Resolver las peticiones de rol de las fichas de PJs en la medida en que sean coherentes y se pueda.
- Publicar en las noticias de los pregoneros las novedades, sucesos o rumores que ocurran en sus tramas o en el servidor en general.
- Resolver problemas o dudas de jugadores y magistrados, o trasladarlas a los administradores.
- Solicitar a creadores y administradores las necesidades o propuestas de cambios que consideren para mejorar la experiencia del servidor.

4.1 DMs como jugadores

Este apartado introduce una serie de normas y recomendaciones a los DMs cuando actúen como **jugadores**. Ser DM es duro, mal pagado, y por bien que lo hagas siempre habrá críticas.

Además del poder que tienes mientras eres DM, tienes acceso a mucha información privilegiada:

- Sobre las áreas, lo que contienen, y cómo se conectan en el mapa completo del módulo. También sobre dónde hay tesoros o dónde están en cada momento los meteoritos o las hayas sirdarias.
- Sobre todas las criaturas, su valor de desafío, donde aparecen y los tesoros que sueltan.
- Sobre las clases y niveles de otros PJs y lo que tienen en sus cofres o tiendas, sobre las motivaciones de otros PJs o gremios, sus objetivos y sus movimientos tácticos.
- Sobre la situación política y los deseos de PNJs, las tramas que otros DMs están llevando e incluso sobre bugs y exploits.



Por todo ello es importante ser muy cuidadoso para intentar no aprovecharse de toda esta información (aunque sea imposible jugar ignorándola).

- ➔ Saber que con un clic de ratón te puedes dar todo el oro y PX que quieras te obliga a ser especialmente cauto y humilde con tus personajes, y que todo lo que tengan se lo ganen con su esfuerzo y rol. Es importante que los DMs den ejemplo con sus Pjs.
- ➔ Además, debes procurar que tus personajes no sean los protagonistas en las quests de otros DMs (ni por supuesto en las tuyas). Cuando participes en una quest con tu PJ, procura estar en segundo plano y dejar siempre a otros PJs que acaparen el protagonismo.
- ➔ Puedes tener una cuenta distinta para jugar de manera *anónima*, si prefieres intentar que con tus PJs no sepan que eres DM.
- ➔ Rolea tu personaje, y si algún rol te genera un conflicto de intereses debe primar tu labor de DM, y por tanto hacer a un lado tu personaje.
- ➔ No trates de corregir como DM cosas que te parezcan injustas cuando estabas de jugador. Y si surge algún problema con otro DM, haz como el resto de jugadores y coméntalo con un admin.
- ➔ Salvo que sea imprescindible para corregir un bug o ayudar a alguien, no uses el comando `##dm_login` cuando estés de jugador. Y si tuvieras que hacerlo, deja bien claro al resto de jugadores que en ese momento estés como DM.
- ➔ Tú más que nadie debes recordar que el objetivo de este juego no es tener más nivel, más oro o matar más cosas que el resto, sino rolear un personaje, con sus virtudes y defectos, y que son tan divertidas las desgracias que le ocurran a tu PJ como los éxitos.

5 Magistrados

Los magistrados son jugadores experimentados en Aldor, que han demostrado rolear bien y tener ganas de aportar al server. Sin ser DMs, sí que pueden hacer algunas cosas más que un jugador normal:

- Pueden dar algunos PX a otro PJ por buen rol.
- Pueden dar un punto de fama a otro PJ por lograr alguna gesta o acción que debería proporcionar fama.
- Pueden expulsar del servidor a un jugador que esté molestando o perturbando la buena marcha del server.

Los magistrados no pueden pasar desbloques, ni banear, ni hacer el resto de acciones reservadas a DMs. Tampoco tienen acceso al cliente DM, ni por tanto a todas las áreas, criaturas o ítems del servidor. Usan el mismo cliente que cualquier jugador.

Los PJs de los magistrados no reciben ningún beneficio ni ventaja, y tienen que pasar sus desbloques como todo el mundo. Los jugadores magistrados recibirán 2 puntos de Aldor por mes en el cargo.

La idea es que los magistrados ayuden al Staff con:

- Guiar a jugadores novatos, explicándoles un poco lo básico del juego.
- Resolver dudas de otros jugadores sobre el servidor o los sistemas de Aldor (no están para hacer spoiler ni decirte dónde se encuentra tal tesoro o tal ingrediente).
- Dinamizar el server, organizando aventuras, expediciones o misiones con otros PJs aunque no haya DM.
- Premiar con algo de PX (50 o 100 px) por buen rol.



INFORMACIÓN PRÁCTICA

1 Dormir y descansar

Además del uso de vendas, pociones o conjuros, una de las formas más habituales de recuperarte de la fatiga, las heridas o el cansancio es descansando o durmiendo.

- **Dormir:** al dormir recuperas vida y también las dotes y conjuros que hayas gastado ese día. También recuperas 2*CON puntos de artesano (ver oficios). Puedes dormir cada 8 horas de juego (24 minutos reales). Mirando el estado de tu personaje con el Poder PJ puedes ver cuánto te falta para poder dormir.
 - **Dormir en una posada:** cuando estés en una de las zonas habilitadas para dormir (por ejemplo, en uno de los dormitorios) el juego te indicará cuánto cuesta dormir ahí. Pulsando el botón de descanso se te descontará el dinero automáticamente y dormirás. Al dormir en una posada puedes recuperar hasta el 100% de los puntos de vida. También si tu PJ tiene una casa, o estás de invitado en casa de otro PJ, puedes dormir gratis en ella.
 - **Dormir al raso:** para dormir en el exterior debes montar un campamento. Todos los nuevos PJs reciben un campamento gratis. Haz clic en él y tu PJ lo montará. Luego pulsando sobre el campamento montado elige la opción de dormir. Normalmente no puedes dormir en pueblos, ciudades o mazmorras, sólo en campo abierto. Al dormir al raso recuperarás sólo el 50% de los puntos de vida que te falten (exploradores 75% y druidas 100%).
 - Por cada punto en tu bonificador de CON recuperas 1d6 más de puntos de vida.
 - Dormir con armadura conlleva penalizaciones a los puntos que te curas, por lo que procura evitarlo:
 - Armadura: -10% por cada punto de CA de la armadura.
 - Botas: -10%.
 - Casco: -20%.
 - Brazales: -20%.
 - Capa, cinturón o guantes: no hay penalización.
 - Mientras duerme tu personaje estará ciego (salvo que sea un elfo).
- **Descansar:** al descansar sólo recuperas un poco de vida, y no recuperas los usos de dotes ni conjuros. La ventaja es que no debes esperar 8 horas para volver a descansar, por lo que puedes hacerlo en cualquier momento, incluso varias veces seguidas.
 - **Descansar en un templo:** en los templos suele estar permitido descansar. Simplemente pulsa el botón de descanso.
 - **Descansar al raso:** para descansar en el exterior debes encender una hoguera. Puedes hacerlo en las mismas áreas en las que esté permitido dormir. Para ello haz clic en cualquier madera y tu personaje encenderá un fuego con ella. Puedes conseguir madera con un hacha de leñador, o comprarla en algún aserradero. Una vez tengas la hoguera encendida, pulsa el botón de descanso cerca de ella.



Nota: mientras haya algún enemigo cerca no podrás dormir ni descansar.



2 Curarse

Además de durmiendo o descansando, puedes recuperar tus puntos de vida con otros medios:

2.1 Vendas

Las vendas básicas pueden fabricarse en el telar con algodón o lino, o comprarse en tiendas, y se aplican con la habilidad *Primeros auxilios*. Además hay vendas mejoradas, con un bono que puede ir desde +2 a +20. Éstas se pueden fabricar con alquimia.

Las vendas deben aplicarse sobre una criatura que esté viva (no funcionan en constructos, elementales o muertos vivientes) y que esté herida. Las puedes usar sobre otra criatura o sobre ti mismo.

La tirada es: $d20 + \text{habilidad de Primeros Auxilios} + \text{bono de las vendas} - \text{dificultad}$

La dificultad base es 5, pero aumentará en +5 si estás en medio de un combate, y también aumenta si el objetivo está moribundo, por cada punto de vida por debajo de 0 que tenga. El aumento de dificultad +5 por estar en combate se puede eliminar si eliges la dote de trasfondo *Médico de batalla*.

Si la tirada tiene éxito la aplicación de las vendas tiene dos efectos:

- Cura al objetivo instantáneamente, dejándolo a 1 punto de vida si estaba moribundo, o curando tantos puntos de vida como resulte en la tirada.
- Si la tirada es igual o mayor que 10, aplicará también un efecto de regeneración, con el que el objetivo se curará 1 punto adicional cada dos asaltos.

Este efecto de regeneración no se apila, por lo que si vuelves a aplicar vendas sobre el mismo objetivo, se quitará el efecto de regeneración antes de aplicar las nuevas vendas (lo cual puede ser útil si necesitas curación rápida).

2.2 Conjuros de curar

Además de las vendas, la magia también puede curar. Hay diferentes conjuros que los personajes con magia arcana, divina o natural pueden utilizar: curar heridas leves, graves, sanar, etc.

2.3 Pociones

Las pociones de curar son el equivalente a un conjuro, pero envasado en un cómodo frasco que cualquiera puede beber para beneficiarse del efecto sin necesidad de saber de magia, por lo que son muy apreciadas.

Tanto las pociones de curar como el resto de pociones se pueden fabricar con alquimia o comprar en templos y tiendas.

Las pociones tienen la ventaja de que no requieren tirada de habilidad, pero sólo sirven para uno mismo. Si un compañero está moribundo no podrás darle la poción para que se la tome, y tendrás que usar vendas o conjuros.

3 Agua y comida

En Aldor los personajes necesitan beber de vez en cuando. Los nuevos personajes reciben gratis una cantimplora, que puede contener hasta 4 raciones de agua. En muchos pozos, fuentes o arroyos puedes beber directamente (usando el poder PJ) o rellenar tu cantimplora (por ejemplo, en la fuente del Portal de Dilv nada más empezar). Para ello basta *usar* la cantimplora mientras estás en dicha zona.

Nota: si tu personaje va muy cargado, ten en cuenta que la cantimplora pesará más cuanto más agua tenga.

Para beber de la cantimplora basta con que la uses en cualquier momento. En tiendas y tesoros puedes conseguir otras cantimploras, algunas con más capacidad.

De igual manera, los personajes necesitan comer de vez en cuando. Puedes conseguir comida:

- Comprándola en tabernas o tiendas (o encontrándola en tesoros).
- Recogiéndola directamente, por ejemplo recogiendo manzanas de un árbol.



- Cazando y cocinando la carne:
 - Para conseguir carne tendrás que utilizar tu cuchillo de cazador sobre el cadáver de algún animal comestible, como un ciervo o un jabalí. Lee en la siguiente sección cómo aprender un oficio.
 - Para conseguir pescado tendrás que utilizar una caña de pescar en zonas de pesca.
 - Para cocinar la carne o pescado, basta que hagas clic en la comida cruda y luego en una hoguera. Puedes encender una hoguera con cualquier madera, tal y como se explicó en el apartado de dormir y descansar.

Algunas comidas *llenan* más que otras. Calmará más tu hambre una carne asada o un guiso que una manzana.

Cada vez que comas o bebas el juego te informará de si ya estás saciado o aún sigues con hambre o sed. Si tu nivel de sed sobrepasa ciertos límites se te aplicará un penalizador a tu Constitución. Si tu nivel de hambre sobrepasa ciertos límites se te aplicará un penalizador a tu Fuerza.

4 Tipos de objetos

En Aldor hay diferentes tipos de objetos, que podrás **diferenciar** por el color del nombre.

- **Objetos normales.** Son la mayoría de objetos que podemos encontrar en tesoros, en las tiendas o fabricar mediante oficios. Ejemplos: espada de bronce, armadura completa de adamantio, botas de piel de **oso polar**. Podemos distinguir 3 niveles: **Normal** (nivel 1 a 7), **Gran calidad** (nivel 8 a 14), **Obra maestra** (nivel 15 o más).
- **Objetos mágicos.** Se distinguen por el nombre **en violeta**. Se pueden encontrar en alguna tienda especial, en tesoros buenos, o fabricados con gemas de orfebrería. Ejemplos: espada con daño de fuego, anillo de invisibilidad, varita mágica. Hay 3 niveles: **Mágico** (nivel 1 a 7), **Encantado** (nivel 8 a 14), **Maravilloso** (nivel 15 o más).
- **Objetos divinos.** Se distinguen por el nombre **en amarillo**. En este caso la magia del objeto tiene origen divino. Hay 3 niveles: **Ungido** (nivel 1 a 7), **Bendecido** (nivel 8 a 14), **Sagrado** (nivel 15 o más).
- **Objetos épicos.** Se distinguen por el nombre **en rojo**. Son objetos muy poderosos, que normalmente sólo pueden conseguirse en modo quest con DM.
- **Objetos de Set.** Se distinguen por el nombre **en azul**. Son objetos que cuando llevas puesto el set completo activan alguna propiedad extra.
- **Objetos de trama.** Tienen el nombre **en color verde**, y son objetos que pertenecen a alguna quest estática o tienen una función concreta en el servidor.
- **Objetos especiales.** Los verás en **verde claro**, y son objetos con alguna función especial en Aldor, y normalmente tampoco pueden soltarse ni venderse. Ejemplo: llave de casa de PJ, mochila, anillo del renombre.

5 Identificar objetos

Muchos de los objetos y tesoros que encuentres estarán sin identificar, por lo que no sabrás qué propiedades tienen. Los objetos sin identificar no pueden equiparse ni guardarse en el cofre persistente.

Para identificar las propiedades de un objeto se usa la habilidad *Cultura*. Además, al examinar un objeto, si tienes una puntuación alta de Cultura podrás averiguar más datos, como por ejemplo el artesano que lo fabricó, o la dureza y el desgaste de un arma o armadura (ver apartado 7.4. Desgaste y reparación de objetos).

En caso de que tu personaje no tenga puntos suficientes en Cultura, siempre puedes acudir a otro PJ o a un PNJ para que te lo identifique. Jacho el bardo de Valmagre puede identificar objetos hasta un cierto nivel. Para objetos de mayor nivel, tendrás que acudir a la tienda de curiosidades de Erión, donde Heraia Sammanar-Glenn tiene mayores conocimientos. También hay una zíngara errante, llamada Ozzia Perita, que podrá identificar cualquier cosa, aunque el precio que te cobrará por ello es más alto.



6 Aprender un oficio

Hay oficios de **recolección**, con los que conseguir materiales, como cazador, minero, herborista, leñador o pescador. También hay oficios de **artesano**, con los que fabricar objetos, como alquimista, herrero, sastre, carpintero, orfebre o peletero. Normalmente empiezas en nivel 0 de cualquier oficio y puedes subirlo hasta 100. Tienes más información sobre los oficios en el siguiente capítulo.

Para aprender un oficio de recolección debes conseguirte la herramienta adecuada (por ejemplo, un pico de minero) y buscar los ingredientes más fáciles (no puedes extraer materiales por encima de tu nivel). Los mejores ingredientes para empezar en los oficios de recolección son:

- *Cazador*: ratas.
- *Herborista*: algodón.
- *Leñador*: abedul retoño (los árboles van creciendo en Aldor, y pasan de retoño a adulto y a anciano).
- *Minero*: barro.
- *Pescador*: perca del Nómar.

Pista: en la herrería local suelen vender las herramientas necesarias para los distintos oficios.

Para aprender un oficio de artesano debes también conseguir la herramienta adecuada, y además aprender las recetas que vayas a usar. Normalmente hay algún PNJ cerca que se dedica a ese oficio y puede ayudarte a aprender tu primera receta y empezar. A medida que mejoras ese mismo PNJ podrá venderte otras recetas sencillas del oficio. Las recetas más complicadas tendrás que encontrarlas en tiendas o tesoros. Los maestros artesanos de un oficio, si tienen la dote de Escriba, podrán también poner en papel recetas que conozcan.

Hay bolsas especiales destinadas a llevar materiales de oficios (leñero, saco de minero) que además reducirán un poco el peso de éstos.

Otro objeto muy útil es el *libro de recetas*, que permite guardar en él todas las recetas que encuentres y aún no puedas aprender, o ya conozcas y quieras vender o regalar.

¿Dónde vender mis productos?

Lo ideal es venderlos a otros PJs, pero también los PNJs pueden comprarlos. Normalmente el mismo que enseña los rudimentos del oficio comprará lo que fabriques, si son cosas sencillas. En el Consistorio de Artesanos de Erión puedes vender cualquier producto de artesano que hayas creado.

7 Banco

En el banco puedes guardar tu oro, para evitar el riesgo de perderlo si te atacan en los caminos o mueres. Los cofres del banco son mágicos, y nadie excepto tú podrá acceder a tu dinero.

El manejo del banco es sencillo: al acceder al cofre se te presentan las diferentes opciones para meter o sacar dinero de tu cuenta.

La única pega del banco es que cobran una comisión mensual del 0,1% (se descuenta 1 moneda por cada 1.000 que tengas una vez cada mes aldoriano, aproximadamente 1'5 días reales).

Nota: existe una dote de trasfondo, que puedes elegir gratis tras crear tu PJ en el Portal de Dilv, llamada *Amigo del Banco*. Si tienes esta dote el banco no cobrará ninguna comisión a tu personaje.

El banco lo gestiona la Casa Hiltzaille desde la ciudad de Erión, pero en la mayoría de posadas y tabernas tienes cofres del banco que puedes usar para mayor comodidad.

8 Cofres persistentes

Los cofres persistentes son muy útiles, pues te permiten guardar objetos en ellos, que permanecerán aunque el servidor se reinicie. De esa forma no tienes que llevar siempre todas tus posesiones encima, llenando tu inventario y con el peso que eso supone.



Hay dos tipos de cofres persistentes:

- **Cofre comunitario.** No están asociados a un personaje concreto, sino que cualquiera que tenga acceso al cofre puede ver su contenido, y sacar y meter cosas. Por ejemplo, en el centro de Valmagre hay un cofre comunitario donde puedes dejar objetos que no necesites, para que algún otro personaje los coja.

Nota: no metas objetos que quieras conservar en un cofre comunitario, pues otro PJ se los podrá llevar.

- **Cofre personal.** En este cofre sólo tu personaje tiene acceso. Por tanto aquí puedes guardar tus tesoros más preciados, materiales de oficio, etc. Los únicos objetos que no puedes guardar en él son los que no están identificados o los objetos de trama. Tienes un cofre personal en la mayoría de posadas y tabernas.

9 Casas de PJs

En Aldor hay casas que los PJs pueden comprar. Tener una casa significa disponer de un sitio seguro donde dormir, donde poder mantener una conversación privada sin que te espíen o simplemente para decorarla a tu gusto. En tu casa podrás poner muebles como mesas, sillas o camas, e incluso cosas más útiles como una forja, un telar o un yunque de reparación.

En las casas que ya pertenecen a otro PJ verás el nombre en la puerta (por ejemplo, *Casa de Monia Brimstone*). En cambio si aún no tiene dueño verás *Casa en venta*.

Haciendo clic sobre la puerta podrás saber el precio de compra, hacer un pequeño tour de 30 segundos por el interior para hacerte una idea de cómo es por dentro, o comprarla directamente.

Cuando compres una casa se pondrá a tu nombre, se te



empadronará en ella (apareces en ella tras cada reinicio), y se te entrega la llave. Además de permitirte entrar, con la llave podrás amueblar la casa (ver modo decoración en el siguiente apartado).

Hablando con las autoridades podrás pedir un duplicado de la llave, por si se te pierde, o para entregarla a un amigo o alguien de confianza que quieras que tenga acceso a tu casa.

Al igual que el uso del banco, tener una casa conlleva pagar un impuesto por su mantenimiento, que se cobra directamente de tu cuenta del banco cada mes aldoriano, y que suele ser el 1% del valor (si tu casa costó 6.000 monedas, pagarás 60 monedas al mes de impuesto). En caso de impago (por no tener suficiente dinero en el banco, la puerta de tu casa será clausurada (no podrás entrar en ella) hasta que no hables con las autoridades y pagues lo debido.



9.1 Cabaña de madera 1x1

Se trata de una pequeña cabaña, tamaño 1x1, e incluye chimenea de piedra.



9.2 Cabaña 1x1

Una pequeña cabaña de ladrillos, tamaño 1x1, con vigas y suelo de madera.



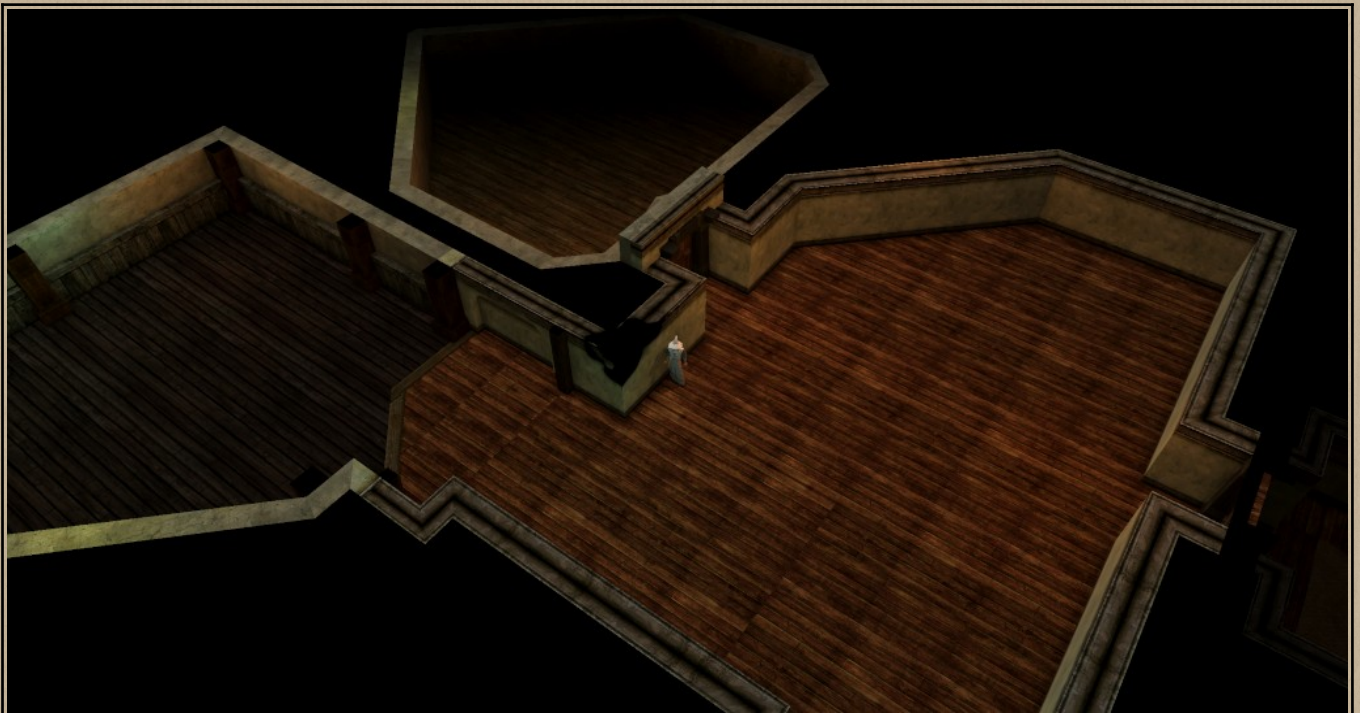
9.3 Casita 2x2

Una casa de piedra, tamaño 2x2, con una única sala grande.



9.4 Casa 4x4

Una casa de tamaño 4x4, con zona de estar y dos habitaciones amplias.



9.5 Casona 5x4

Una casona de piedra tamaño 5x4, con hall señorial, amplia zona de estar y 5 habitaciones variadas.



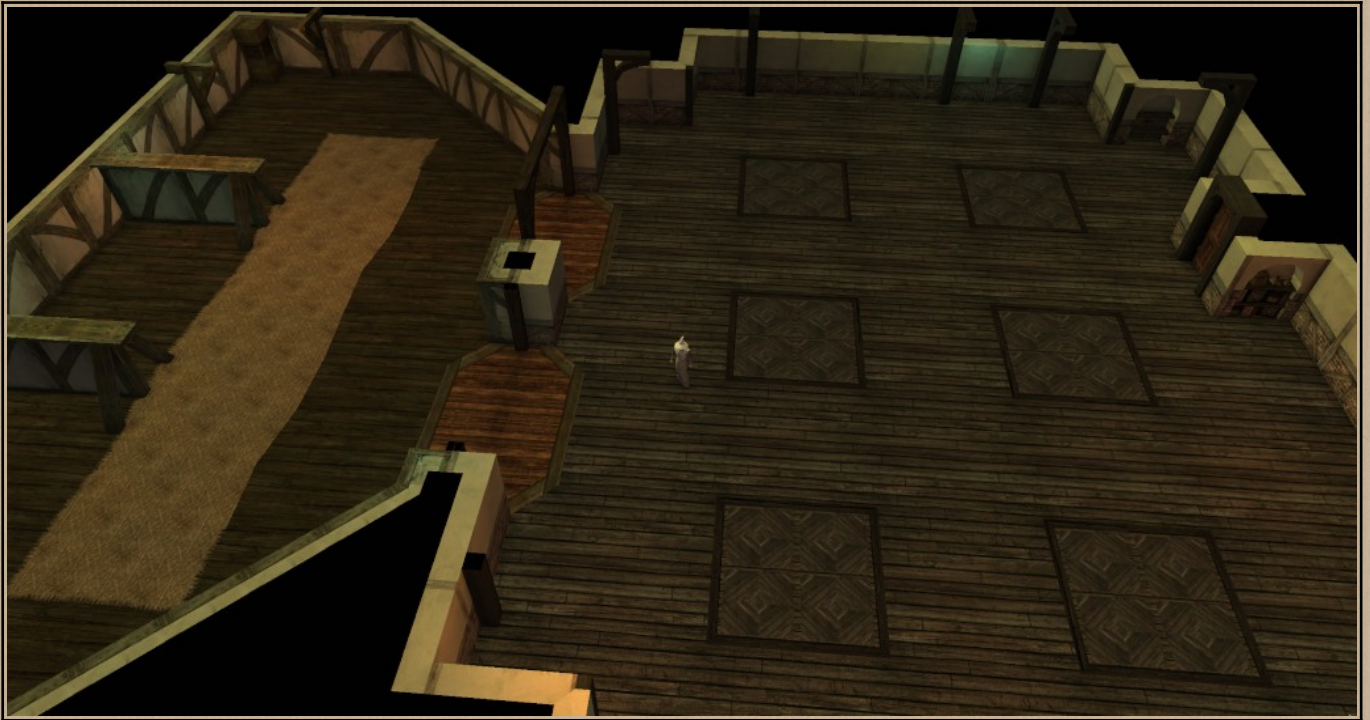
9.6 Casona 6x4

Una casona de piedra tamaño 6x4, con hall señorial, dos amplias zonas de estar y 6 habitaciones variadas.



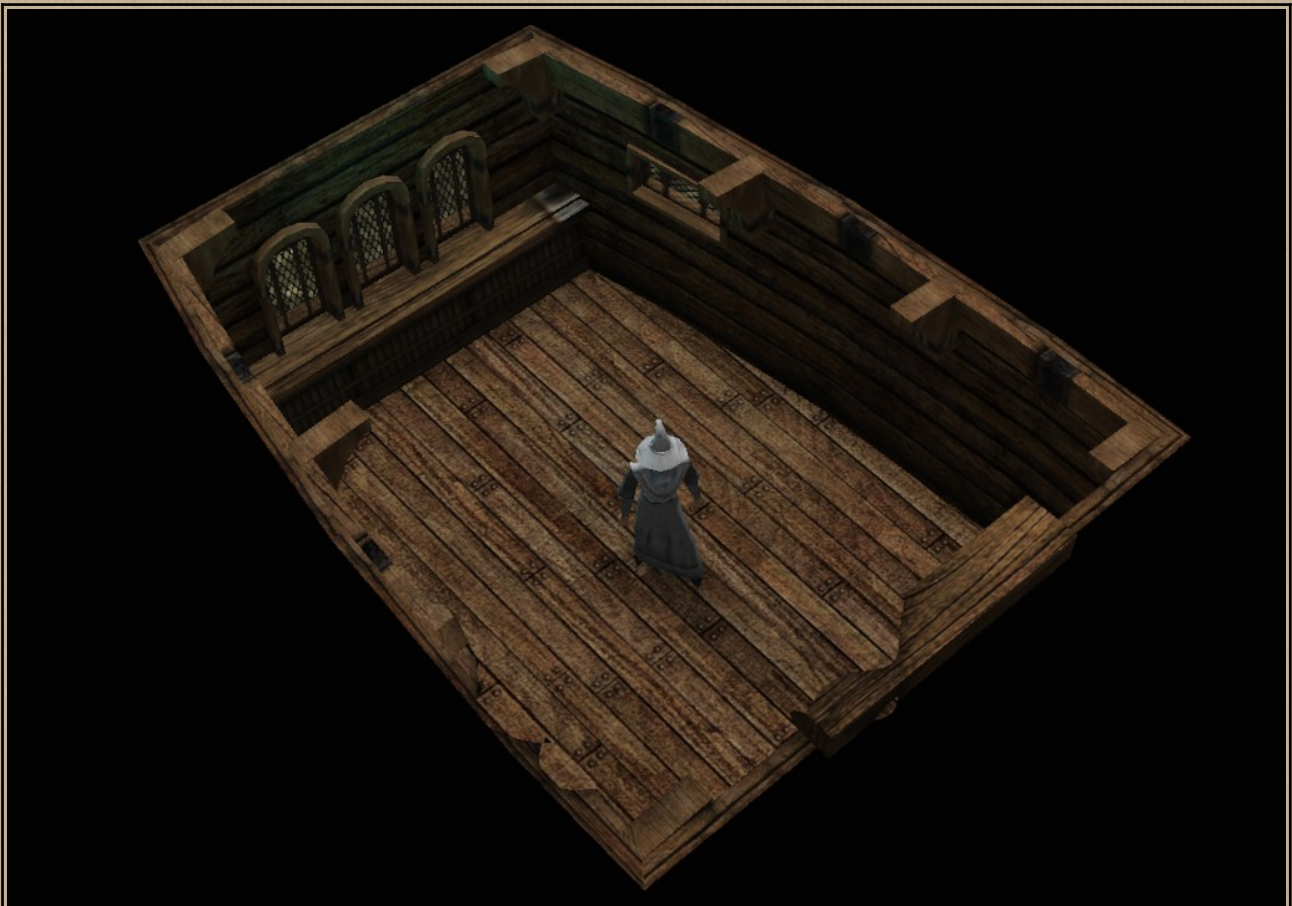
9.7 Taller

Un amplio taller, con dos zonas grandes de trabajo.



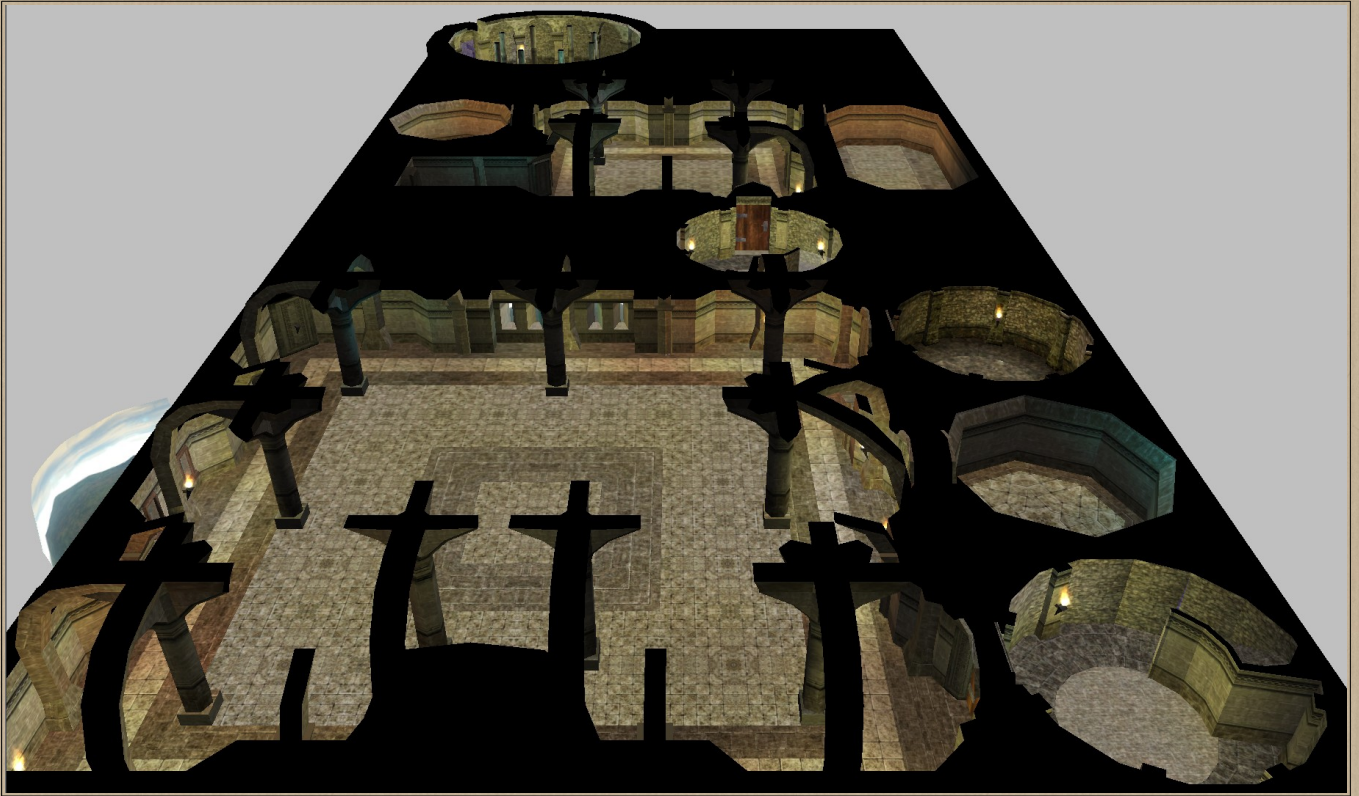
9.8 Barco 1x1

Un pequeño barco tamaño 1x1, con vistas al mar.



9.9 Torre 7x4

Un enorme torreón, con dos amplias plantas de salas y habitaciones, y un tercer piso en forma de torre.



10 Muebles y decoración

Para decorar tu casa puedes colocar en ella ubicados persistentes. Un ubicado es cualquier objeto que no puedes poner en el inventario, como una silla o un cuadro, y persistente significa que seguirá allí en tu casa aunque se reinicie el servidor.

Los ubicados persistentes se pueden adquirir como ítems empaquetados que puedes llevar en el inventario (en Erión hay varios comercios especializados que los venden). También se pueden fabricar con los oficios (por ejemplo, un PJ carpintero puede hacer una silla). Una vez estás en tu casa puedes desempaquetar el objeto (con lo que aparecerá físicamente el mueble) y entras en el modo decoración, con el que puedes colocar el mueble donde desees.

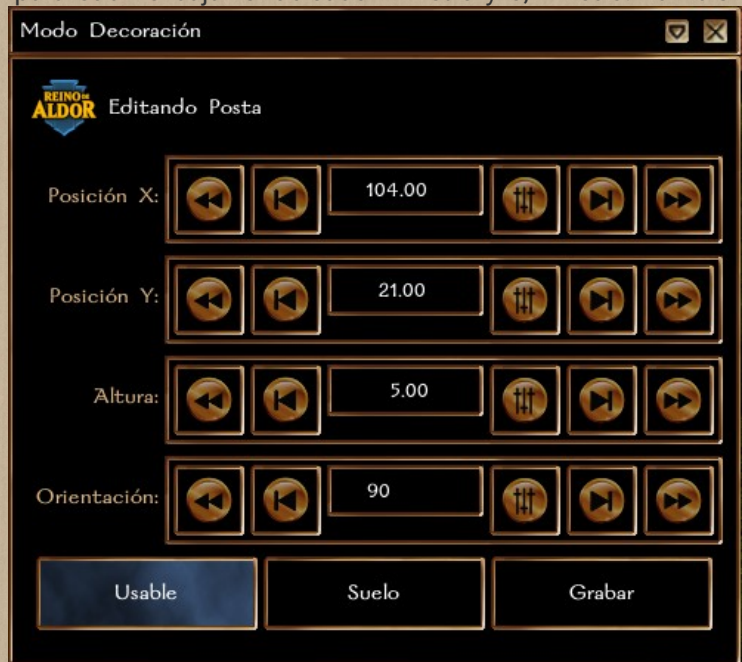


En el modo decoración tienes una ventana que te permite ajustar la posición, altura y orientación del ubicado, tal y como se muestra en la siguiente imagen.

- **Posición X, Y.** Para ajustar la posición del ubicado tienes botones para desplazarlo 1 metro y 0,1 metro. También puedes escribir la posición exacta en que lo quieres poner usando el campo de texto en el centro.



- **Altura.** De la misma forma, tienes botones para subir o bajar el ubicado 1 metro y 0,1 metro. También puedes escribir una altura exacta en el cuadro de texto. Esto es útil para poner por ejemplo un jarrón justo encima de una mesa.
- **Orientación.** Puedes modificar la orientación del ubicado, para que mire hacia donde quieras, y así alinearlos con las paredes o con otros muebles.
- **Usable.** Con este botón activas o no el ubicado, de forma que se ilumina cuando pasas el ratón por encima o pulsas el tabulador. Los muebles no usables no se activan ni molestan.
- **Suelo.** Este botón es un atajo para poner el ubicado justo a la altura del suelo.
- **Grabar.** Con este botón se graba el ubicado en la base de datos y se cierra el modo decoración.



Además de poner ubicados en el interior de tu casa, podrás también situarlos por fuera, si tu casa cuenta con un pequeño solar para ello. Por ejemplo podrás poner fuera un escudo familiar o una mecedora para sentarte y mirar a tus vecinos.

Algunos ubicados persistentes son especiales pues te permiten guardar cosas en su interior. Los hay de dos tipos:

- ➔ **Mágicos:** abres el que abras tienes acceso a las mismas cosas, como si estuvieran conectados por el Vis. Así funcionan: el *cofre persistente* (para guardar tesoros), la *caja del banco* (para guardar tu oro), la *tienda de PJ* (para vender objetos a otros jugadores) y el *almacén de ingredientes* (para guardar ingredientes de oficios y que otros jugadores te los vendan). Además, cuando un PJ abre estos ubicados mágicos ve sus cosas, nunca las cosas de otro.
- ➔ **Contenedores normales:** lo que metas sólo está en ese ubicado. Ejemplo: armario, joyero, librería. Por ejemplo, en tu casa puedes poner tres librerías diferentes, una para libros de historia, otra para libros de criaturas, y otra para poesías. Son independientes. Cuidado: cualquiera que esté en tu casa podrá abrir el ubicado y meter/sacar cosas. De esa forma, si confías en otro PJ le puedes dar una llave de tu casa, y podrá usar esos ubicados.

11 Gremios y cofradías

Los jugadores en general tienden a formar grupos, bien sea por amistad previa, en la que varios amigos quedan para verse en Aldor y rolear juntos, o bien por motivos de rol, en la que personajes con intereses comunes se juntan para ayudarse.

Estos grupos casuales pueden llegar a convertirse en una cofradía o gremio. Se trata de un grupo de personajes (puede incluir también PNJs) que forman una agrupación por intereses u objetivos comunes. Algunos ejemplos podrían ser: una cofradía de ladrones, una orden de caballeros, un círculo de druidas, una compañía de mercenarios, una hermandad de magos, etc.

Para que un gremio sea reconocido oficialmente tendrá que contar con un mínimo de cuatro o cinco miembros y cierta permanencia en su rol, de forma que veamos que no desaparecerá al cabo de pocos días.



Cualquier beneficio que el gremio adquiriera en rol (como un espacio de reunión, una exención de impuestos o su propio edificio) tendrá que ganárselo roleando y pagarlo en el juego.

Recuerda, quien pertenece a un gremio es el personaje, no el jugador.

Existen ahora mismo cuatro grupos en la ambientación del módulo en los que un personaje podría llegar a ser miembro.

11.1 Guardia



- **Descripción:** Ejército del Condado de Erión.
- **Ingreso:** Se puede ingresar como recluta hablando con los PNJs capitanes de la guardia.
- **Requisitos de acceso:** No pertenecer a otro grupo. No ser semiorco. Ser aldoriano o norteño, o haber completado la quest *Enemigos del Reino 1*. Tener las dotes de competencia con armaduras II, escudos II, espada corta y ballesta pesada.
- **Derechos:** Recibe uniforme y armas de soldado al entrar. Acceso a cofre comunitario de la guardia. La posta de Erión es gratis. Puede portar armas en ciudades y aldeas del condado, y detener a sospechosos (salvo a nobles).
- **Obligaciones:** Lealtad al Condado, y obediencia a sus superiores. Debe residir donde lo destinen. Tendrá que hacer guardias. Puede ser movilizadado en cualquier momento.
- **Ascenso** (al ascender podrías ser destinado a alguna zona concreta si fuera necesario):
 - **Soldado.** Tras estar un par de semanas como recluta, sin haber metido la pata, avisar a DM para finalizar el período de reclutamiento y ascender a Soldado de la Guardia.
 - **Sargento.** Requisitos: nivel 12; haber sobresalido de alguna forma como soldado, participando en quests de DM con éxito, o habiendo tenido roles de soldado que aporten méritos ante tus superiores.
 - **Capitán.** Requisitos: nivel 18; méritos en rol como el sargento.

11.2 Consistorio (en desarrollo)

- **Descripción:** Gremio oficial de artesanos del Condado de Erión.
- **Ingreso:** Se podrá ingresar como aprendiz hablando con el PNJ encargado en el Consistorio.
- **Requisitos de acceso:** No pertenecer a otro grupo. Ser maestro en un oficio de artesano (nivel 50).
- **Derechos:** Recibe ubicado para montar tienda de PJ en su casa. Puede montar gratis puesto en el mercado de Erión. Obtiene acceso a comprar recetas de mayor nivel.
- **Obligaciones:** No revelar recetas del oficio salvo a otros miembros o a tus aprendices. Surtir al Condado de productos en caso de guerra.
- **Ascenso:**
 - **Artesano.** Requisitos: nivel 20 del oficio.
 - **Maestro.** Requisitos: nivel 50 del oficio.
 - **Gran maestro.** Requisitos: nivel 80 del oficio.
 - **Gran Artífice.** Requisitos: nivel 90 del oficio.

11.3 Finca Belenia

- **Descripción:** Academia oficial de magia del Condado de Erión.
- **Ingreso:** Se podrá ingresar como aprendiz hablando con el PNJ encargado.
- **Requisitos de acceso:** No pertenecer a otro grupo. Ser mago de una escuela nivel 3. Pagar la matrícula.



- **Derechos:** Tiene autorización oficial para hacer magia. Obtiene acceso a zonas privadas de la Finca, biblioteca, scriptorium, tienda de pergaminos, etc.
- **Obligaciones:** Obediencia a sus maestros. Cumplir el código de conducta en la academia.
- **Ascenso:**
 - **Discípulo.** Requisitos: nivel 8 de mago; prestar servicios relevantes a la Finca.
 - **Mago.** Requisitos: nivel 12 de mago; prestar servicios relevantes a la Finca.
 - **Mago maestro.** Requisitos: nivel 16 de mago; prestar servicios relevantes a la Finca.
 - **Archimago.** Requisitos: nivel 19 de mago; prestar servicios relevantes a la Finca.

11.4 Caballero de Valdaes

- **Descripción:** Orden de Caballería del Condado de Erión.
- **Ingreso:** El ingreso como Caballero debe ser por nombramiento del Conde (con DM).
- **Derechos:** Puede portar las armas e insignias de la Orden. La posta de Erión es gratis. Como noble tiene prioridad para reclamar ayuda de la guardia ante conflictos, o solicitar audiencias con autoridades.
- **Obligaciones:** Debe lealtad al Condado, y obediencia al Maestre de la Orden y sus superiores. Debe respetar el código de conducta de caballero. Debe abandonar cualquier otro gremio al que pertenezca.



OFICIOS

Aldor incluye un completo sistema de oficios mediante el cual prácticamente cualquier objeto del juego puede ser creado por los propios jugadores.

Un oficio es una buena manera de ganarse la vida para un personaje.

Los oficios permiten recolectar ingredientes de origen animal, vegetal o mineral (oficios de recolector), y también convertirlos en productos necesarios para la fabricación como cueros o lingotes, y en productos finales como armas, ropa o mobiliario (oficios de artesano).

En todos los oficios se empieza en nivel 0 (salvo que tengas algún bonificador inicial por raza, clase o dote de trasfondo) y se puede llegar hasta 100. Según tu nivel en un oficio eres:

- 0 – 19: **aprendiz.**
- 20 – 49: **artesano.**
- 50 – 79: **maestro.**
- 80 – 89: **gran maestro.**
- 90 – 100: **gran artífice.**



Puedes practicar todos los oficios que quieras, pero:

- En los oficios de recolección, una vez eres **gran maestro** en uno (has llegado a nivel 80), no podrás serlo en el resto (no subirán más de 79). Esto permite que puedas recolectar prácticamente de todo, pero para los ingredientes más raros y poderosos (adamantio, álamo yag, escamas de dragón) tendrás que elegir bien en qué oficio de recolección te especializas (si llegas a subir a 80, que no es fácil).
- En los oficios de artesano, una vez eres **maestro** en uno (has llegado a nivel 50), no podrás serlo en el resto (no subirán más de 49). Esto permite que puedas fabricar objetos de cualquier oficio para personajes de hasta nivel 8 aproximadamente, pero para fabricar objetos mejores debes elegir en qué oficio quieres ser maestro. Así se evita que un PJ sea maestro en todo (igual que no puedes ser un gran guerrero y un gran mago a la vez, porque sólo hay 20 niveles), y que los personajes tengan que comerciar y colaborar entre ellos.

¿Cuáles son las fórmulas de las tiradas de oficio?

Para calcular las pifias/críticos, los éxitos y la subida de nivel en los oficios se usan las siguientes fórmulas:

- **Pifia:** $d100 = 100$ y $d100 > nivel$
- **Crítico:** $d100 = 1$ y $d100 \leq nivel$
- **Éxito:** $d100 \leq 50 + 2 * (nivel + bono_atributo + bono_herramienta + bono_ubicado + bono_dote - dificultad - dificultad_escasez)$
- **Aprendizaje:** $d20 \geq nivel - dificultad$ (por eso si la receta está más de 20 puntos por debajo de tu nivel no aprendes nada nuevo).
- **Subida de nivel:** $d100 + INT > nivel$

Donde:



- De momento los críticos sólo se aplican a minería y pesca.
- *nivel* es tu nivel en el oficio (de 0 a 100).
- *bono_atributo* es tu modificador de característica para ese oficio (p.ej. CON para herrería).
- *bono_herramienta* es el bonus de la herramienta que uses (p.ej. un martillo de acero).
- *bono_ubicado* es el bonus del ubicado (p.ej. una forja+1).
- *bono_dote* son las dotes de soltura y soltura mayor con oficio.
- *dificultad* es la dificultad de la receta.
- *dificultad_escasez* se aplica sólo en minería y pesca cuando la zona está muy explotada y no queda casi material.
- *INT* es tu modificador de inteligencia.

Nota: si eliges la dote de trasfondo *Aprendiz avisado* podrás repetir la tirada de subir oficio si fallas

1 Oficios de recolector

Mediante la recolección se obtienen tanto alimentos como ingredientes y materias primas que los artesanos pueden utilizar para fabricar productos. El origen puede ser animal (caza y pesca), vegetal (madera y plantas) o mineral (minería).

1.1 Cazador

El cazador ha aprendido a descuartizar y despellejar a sus presas para obtener los materiales que le interesan. Además de la carne para cocinar y las pieles, es capaz de obtener materiales más exóticos como astas de ciervo o partes de monstruos con usos concretos. Herramienta: cuchillo de cazador.



1.2 Herborista

El herborista es capaz de recolectar extractos de hierbas y plantas, pues sabe dónde buscar, por donde cortar, y cómo conservar cada hoja o raíz según la especie, la zona y la época del año. El herborista obtiene plantas, flores, frutos y hongos, que pueden servir de alimento o como ingredientes para elaborar pociones, telas, tintes, etc. Herramienta: hoz de herborista.

1.3 Leñador

El trabajo del leñador es simple, aunque la experiencia es clave para utilizar con eficacia el hacha de forma que la madera salga fácilmente y sin daños. Un buen leñador es el mejor amigo de los carpinteros, además de permitir una buena hoguera para cocinar o calentarse. Herramienta: hacha de leñador.

1.4 Minero

El trabajo del minero es duro y pesado, pero gracias a su labor la tierra nos regala sus más preciados tesoros de piedra y metal. Esta habilidad permite al minero extraer piedra de los yacimientos y minas, además de carbón, metales, gemas y piedras preciosas. Herramienta: pico de minero.



1.5 Pescador

El pescador aplica su experiencia para lograr que piquen los esquivos seres marinos, seleccionando el tiro de caña, longitud del sedal, tipo de cebo y lugar para lanzar, además de la paciencia necesaria. ¡A veces se puede encontrar incluso un tesoro hundido! Herramienta: caña de pescar.

2 Oficios de artesano

Son oficios que utilizan ingredientes y materias primas para fabricar nuevos objetos, como ropa, armas, pociones, joyas o muebles. Podremos usar nosotros mismos estos objetos o venderlos.

Los oficios de artesano en Aldor funcionan con recetas. Una receta indica cómo fabricar un objeto determinado con un oficio (por ejemplo, una daga de acero), en base a los ingredientes necesarios. Tu personaje sólo puede fabricar objetos cuya receta conozca. Una vez aprendes una receta ya la tienes para siempre. Para aprender una receta sólo hay que usarla.

Las recetas se pueden conseguir de diversos modos: en alguna tienda, en tesoros escondidos, comerciando con otros jugadores, como premio al completar algunas misiones, etc. Si consigues una receta que ya conoces siempre podrás venderla a otro personaje que esté interesado.

Los personajes que son grandes maestros en un oficio y que sepan escribir pueden incluso pasar a pergamino las recetas de artesano que conozcan, para venderlos o regalarlos.



Aunque los seis oficios aquí descritos ya funcionan, continuamente vamos ampliándolos y creando nuevas recetas para mejorar su utilidad. Además los oficios permiten fabricar ubicados, muebles y objetos con los que decorar las casas de los personajes.

¿Dónde puedo consultar las recetas que conozco?

En la ficha de tu PJ en la web puedes acceder al listado completo de recetas que conoce. Además puedes ordenarlas y filtrarlas según cada oficio.

¿Cómo se usan las recetas?

Cuando uses un ubicado de oficio te aparecerán en la conversación todas las recetas que conoces. Asegúrate de elegir la correcta y que has puesto los ingredientes adecuados en el ubicado.

2.1 Alquimista

El alquimista, mediante las recetas secretas de su arte e ingredientes variados, crea pociones, cremas y ungüentos con distintas propiedades. También puede crear licores alcohólicos, o peligrosos venenos y sus antídotos. El alquimista puede usar tintes, barnices y esmaltes de diferentes tonalidades para cambiar el color de ropas, capas o cascos.

Productos:	Aceites, pociones de curar, otras opciones, set de tintes, vendas con bonificador.
Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> • Estándar: infusiones, pomadas, bálsamos, tintes. • Avanzado: tinturas. • Pendiente: venenos, antídotos.
N.º recetas:	33
Herramienta:	Almirez de alquimista
Ubicados:	(33) Botellas, frascos y redomas



2.2 Carpintero

Este oficio permite fabricar objetos de madera como muebles, arcos, bastones, escudos, varitas, antorchas, cañas de pescar o instrumentos musicales. También permite cambiar la apariencia de escudos, y acceder a la construcción de cabañas y barcos.

Productos:	Arcos, ballestas, bastones, cañas de pescar, clavos, escudos, tablones, tubo de pergaminos.
Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> Estándar: abedul, arce, roble, fresno, haya sirdaria. Avanzado: galamperna, álamo yag, palindro. Especiales: escudos de monstruos y dragones.
N.º recetas:	265
Herramienta:	Sierra de carpintero
Ubicados:	(51) Escudos decorativos, barriles, camas, mesas, roperos, sillas



2.3 Herrero

El herrero funde los metales extraídos de la tierra, normalmente en forma de lingotes, para luego trabajarlos en las fraguas y yunques hasta dar vida a armas y armaduras. Este oficio permite fabricar objetos de metal como armaduras, escudos, armas, yelmos, palas, calderos y objetos de decoración.

Productos:	Herramientas de oficio, armas de metal, armaduras intermedias y pesadas, munición, brazales, armas arrojadizas, grebas, lingotes, yelmos.
Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> Estándar: bronce, hierro, plata, acero, hierro meteórico. Avanzado: mithril, adamantio. Especiales: viridio, vorpal.
N.º recetas:	436
Herramienta:	Martillo de herrero
Ubicados:	(74) Armas decorativas, calderos, palas, vallas



2.4 Orfebre

Los orfebres son artífices especializados en la fabricación de joyas y delicadas artesanías con metales preciosos y gemas. Este oficio permite fabricar anillos, collares, coronas y otras joyas, cetros y herramientas de precisión. También puede decorar armas y armaduras mediante dorados, repujados, estampados o filigranas, fabricar llaves y realizar trabajos de relojería.

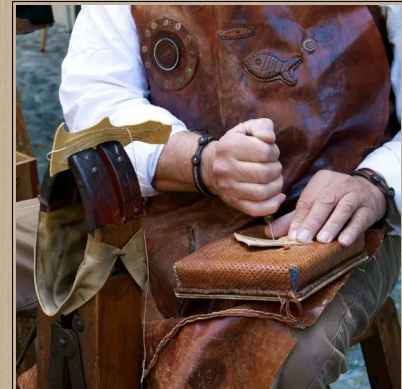
Productos:	Collares, anillos, engastes en armas, engastes en armaduras, bastones elementales, gemas relucientes y coruscantes, llaveros.
Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> Estándar: cobre, bronce, hierro, plata, acero, hierro meteórico, oro, platino. Avanzado: mithril, adamantio. Engarces: gemas normales, relucientes, coruscantes.
N.º recetas:	301
Herramienta:	Punzón de orfebre
Ubicados:	(13) Copas, velas enjoyadas



2.5 Peletero

El peletero es un artesano que trabaja las pieles y el cuero para fabricar botas, armaduras de piel o cuero, pergaminos, mochilas, etc. También permite cambiar la apariencia de armaduras de piel y cuero, y capas de piel.

Productos:	Armaduras ligeras, zurroneos y mochilas, botas, capas de piel, cinturones, cueros, guantes de piel, hondas, látigos, pergaminos.
Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> • Estándar: pieles de animales. • Avanzado: pieles de grandes lobos, osos terribles y felinos terribles. • Especiales: armaduras de dragón.
N.º recetas:	464
Herramienta:	Lezna de peletero
Ubicados:	(28) Cabezas de animales, pieles



2.6 Sastre

El sastre es un artesano que conoce el oficio de modisto y puede fabricar ropa, sombreros, papel, vendas y otros objetos de tela. También permite cambiar la apariencia de ropa, capas de tela y capuchas.

Productos:	Bolsas, capas de tela, capuchas, cuerdas, guantes de tela, ropa, sombreros de mago, tejidos, turbantes, vendas.
Niveles:	<ul style="list-style-type: none"> • Estándar: algodón, lana, lino, seda. • Avanzado: seda de Mygalo, seda de araña demonio. • Bordados: cobre, estaño, plata, oro, mithril. • Endurecidos: almidonado, resina, trevinado, daimon.
N.º recetas:	97
Herramienta:	Aguja de sastre
Ubicados:	(46) Alfombras, bolsas, sacos, sombreros



3 Creación de objetos

La mayoría de recetas de oficios sirven para crear nuevos objetos (por ejemplo, las recetas para fabricar una espada de hierro o un arco de abedul).

En cada oficio existen unos materiales básicos (por ejemplo, en herrería van desde el bronce hasta el adamantio), pero además se van a ir añadiendo materiales especiales (mágicos, raros o épicos) para fabricar objetos aún mejores.

4 Mejora de objetos

Además de crearlos, con algunos oficios se pueden mejorar los objetos ya fabricados. Esto funciona también con recetas, y estas recetas son poderosas pues permiten añadir aún más propiedades a los objetos. En este caso a la dificultad de la receta hay que sumarle la propia del valor del objeto que estemos mejorando.

Ahora mismo son tres los oficios que permiten mejorar objetos. En la siguiente tabla se muestran las mejoras aplicables y los materiales que se utilizan para ello.

Oficio	Mejoras aplicables	Materiales utilizados
--------	--------------------	-----------------------



Alquimista	Vendas mejoradas con cataplasma	Tomillo, caléndula
Orfebre	Engaste de gemas elementales, relucientes y coruscantes en armas y armaduras	Diamante, esmeralda, ópalo, rubí, zafiro
Sastre	Bordado de prendas con hilos de metales preciosos	Cobre, estaño, plata, oro, mithril
Sastre	Endurecer prendas (almidonar, aplicar resinas, trevinado, daimon)	Semillas de lino, resina de pino, moco del pantano, esencias de demonios

5 Mejora de oficios

El nivel de oficios no tiene relación con los PX que vaya ganando tu personaje ni su nivel de clase. Los oficios se mejoran con la práctica.

Cada vez que ejecutes con éxito un oficio (extraer un material o elaborar una receta) tendrás posibilidad de subir tu nivel en ese oficio, teniendo en cuenta que:

- Cuanto mayor sea tu nivel más complicado es subir. Los aprendices mejoran más rápido que los grandes maestros.
- Cuanto más alto sea el nivel de la receta o el material que utilices, más probable es mejorar. Si intentas recetas o materiales con una diferencia de nivel de más de 20 puntos ya no mejorarás. Por ejemplo, si tu nivel en un oficio es 60, las recetas de nivel 60 te aseguran la mayor probabilidad de mejorar, mientras que las recetas de nivel inferior a 40 ya no te permiten mejorar.

Los personajes de nivel 20 tienen la posibilidad de mejorar un oficio por encima del máximo de 100, si superan las tiradas de subida.

6 Desgaste y reparación de objetos

Las armas, armaduras y escudos, así como las herramientas de oficios, tienen una durabilidad en Aldor, y con el uso se van estropeando. El **desgaste** de un objeto indica en qué estado está, si es nuevo o se encuentra más gastado. Según el desgaste del objeto hay 5 estados posibles:

- Nuevo:** de 0 a 19 (los objetos empiezan con desgaste 0).
- Usado:** de 20 a 39.
- Gastado:** de 40 a 59.
- Estropeado:** de 60 a 79.
- Destrozado:** de 80 a 99.

Si el objeto se sigue usando y no se repara, y el desgaste llega a **100**, el objeto queda destruido.

En cambio la **dureza** del objeto indica cómo de rápido se deteriora con el uso, y depende de su calidad y del material de que esté hecho. Así, una daga de acero tiene mayor dureza que una de bronce, y por tanto se irá estropeando más lentamente. Algunos objetos de trama o especiales son indestructibles (tienen dureza 100).

Los artesanos del oficio correspondiente pueden reparar los objetos, para mantenerlos en óptimas condiciones. La dificultad de la reparación depende de la calidad y dureza del objeto y de la habilidad del artesano. Podemos distinguir dos tipos de reparaciones:

- **Reparación básica.** Es la más sencilla, pero sólo puede recuperar hasta el tope de su estado de desgaste. Es decir, si el desgaste de un objeto es 53 (gastado), con reparaciones básicas su desgaste solo bajará hasta 40 (seguirá en estado gastado).
- **Reparación avanzada.** Permite restaurar objetos a estados superiores, hasta dejarlo nuevo, pero es un proceso más complicado y existe el riesgo de destruir el objeto.



6.1 ¿Cómo se desgastan los objetos exactamente?

Los objetos se pueden desgastar al usarlos:

- Armas: al atacar con ellas.
- Armaduras, escudos y cascos: al recibir daño físico, de ácido o de fuego.
 - Si llevamos un escudo recibirá el 50% de los golpes.
 - Del resto de golpes un 10% irán a la zona de la cabeza (desgastando el casco si llevamos), un 70% irán a la zona del cuerpo (desgastando la armadura o ropa), y el 20% restante irán a otras zonas (no desgasta nada).
- Herramientas de oficio: al recolectar ingredientes, fabricar objetos, reparar, tunear o desmontar objetos.

La probabilidad de que un objeto se desgaste y haya que hacer tirada de Dureza es:

- Armas a distancia: 0,2%.
- Armas: 1%.
- Armaduras y escudos: 10%.
- Caña de pescar y aguja de sastre: 2,2%.
- Cuchillo de caza, almirez de alquimia, sierra de carpintero, punzón de orfebre y lezna de peletero: 6%.
- Hacha de leñador: 7,3%.
- Pico de minero y martillo de herrero: 9%.

La tirada es: si $d100 > \text{Dureza}$, el desgaste del objeto aumenta en 1. Se indica con el mensaje "item resulta dañado".

Otros casos en los que un objeto se puede desgastar directamente son:

- ➔ Pífia en oficios: se desgasta directamente 1d6, sin tirada de dureza.
- ➔ Ataque de araña demonio: si falla Disciplina se desgasta directamente 1d10 lo que golpee: escudo, armadura o casco.
- ➔ Los mapas de tesoros se desgastan cada vez que los consultamos, con un 20% de probabilidad.

7 Fabricación de ubicados

En los mismos ubicados de oficio (forja, telar, etc) podrás fabricar ubicados para decorar tu casa o vender, si tienes el nivel de oficio y los ingredientes necesarios.

La fabricación de ubicados no requiere recetas y es más sencillo que la fabricación de objetos útiles (una silla o una espada de decoración no requieren la misma precisión y destreza que un arco o una espada destinada a la lucha). Directamente en la conversación del oficio te aparecerá la lista de ubicados que puedes fabricar con tu nivel actual, y podrás elegir el ubicado que desees. A cambio fabricar ubicados no te hará subir de nivel.

8 Pifias

Como ya se ha indicado, en cualquier oficio la tirada general para indicar una pifia es:

$$d100=100 \text{ y } d100 > \text{nivel}$$

Esto significa que si sacas un 100 en la tirada del oficio, realizas una segunda tirada. Si ésta es superior a tu nivel en el oficio, has pifiado.

Casos especiales:

- En el caso de estar recolectando fruta (manzana, arándanos) o miel, para la tirada de pifia se considera que nivel = 50.



- En el caso de usar la reparación avanzada sobre un ítem desgastado, si $d100 > 98$ y $d100 > \text{nivel}$ habrás pifiado en esta reparación avanzada y el ítem se romperá (99 y 100 son pifia).

Los efectos de la pifia varían según el oficio:

- En minería se puede producir un derrumbe, o una explosión de gas grisú, o bien dañarse el pico.
- En pesca puede salir una criatura del agua y atacarte, o bien dañarse la caña de pescar.
- En el resto de oficios de recolección podrá aparecer una pequeña criatura y atacarte.
- En herrería puedes sufrir una quemadura con metal fundido, o bien dañarse el martillo.
- En alquimia puede ocurrir una explosión de ácidos.
- En el resto de oficios de artesano puede dañarse la herramienta utilizada.

9 Oficios de granjero

Está previsto implementar en el futuro oficios de granjero en Aldor, de manera que los propios jugadores podrán generar alimentos así como animales y productos vegetales.

9.1 Agricultor

El oficio de agricultor permitirá plantar y cuidar huertos y sembrados, para la producción de alimentos en forma de frutas y verduras, y otros productos como algodón, lino, flores, hongos, etc.



9.2 Ganadero

El oficio de ganadero permitirá criar animales destinados al consumo o producción de alimentos (gallinas, cerdos, ganado) o a su uso como mascotas o monturas (caballos, perros, burros).

MONTURAS

Aldor incluye un completo sistema de monturas, con muchas características avanzadas y otras previstas próximamente.

Ahora tu montura podrá ir creciendo contigo, ganando experiencia y subiendo de nivel, y tú decidirás qué atributos quieres que vaya mejorando, para que sea más veloz, entrene en combate, pueda llevar más carga, etc.

Con respecto al sistema inicial de monturas que pusimos en Aldor, las principales mejoras que se explican con detalle en este documento son:

- Las monturas tienen atributos: velocidad, combate, vitalidad, protección y fuerza. Estos atributos tienen un valor inicial y luego pueden ir mejorando.
- Las monturas ahora permiten llevar carga, como si fueran mochilas con reducción del 100% del peso.
- Las monturas ganan experiencia con el uso, y pueden ir subiendo de nivel hasta el nivel 20. Tú decidirás qué atributos quieres que vaya mejorando tu montura, para que sea más veloz, mejor en combate, lleve más carga, etc.

1 Atributos de las monturas

Cada montura tiene 5 atributos que definen sus capacidades: velocidad, combate, vitalidad, protección y fuerza. El nivel que tenga una montura en cada atributo permite que un PJ en esa montura gane una serie de bonificadores, pero sólo si el jinete tiene las dotes y puntos requeridos en la habilidad de *Montar*, para poder aprovechar las aptitudes de su montura.

Cada uno de los 5 atributos comienza en nivel 0, y puede alcanzar un nivel máximo de 32. Además, algunas monturas especiales podrán tener propiedades concretas, como poder usarse en el interior de cavernas, o no frenar su galope cuando corren en nieve o pantanos, etc.

1.1 Velocidad

Representa la velocidad máxima a la que es capaz de galopar la montura, como incremento a la velocidad de un personaje corriendo. Así una velocidad de 40% significa que esa montura es capaz de ir un 40% más rápido que un personaje corriendo.

No obstante, para que un PJ sea capaz de alcanzar esa velocidad máxima sobre la montura necesita puntos en la habilidad de *Montar*:

- 6 puntos o más: puede alcanzar la velocidad máxima de la montura.
- 5 puntos: 80% de la velocidad máxima.
- 4 puntos: 60% de la velocidad máxima.
- 3 puntos: 40% de la velocidad máxima.
- 2 puntos: 20% de la velocidad máxima.
- 1 puntos: 0% (es decir, misma velocidad que si no fuera montado).
- 0 puntos: sólo puede cabalgar al paso.

Por otro lado, una montura que no esté entrenada para el combate no será capaz de galopar a su velocidad máxima en una situación de combate cerrado. Por tanto, a menos que la montura tenga nivel 5 o más en el atributo de **combate**, galopará a la misma velocidad que un PJ (0% de incremento) cuando el personaje esté en combate con enemigos a menos de dos metros de distancia.



1.2 Combate

Representa el entrenamiento de la montura en situaciones de lucha. Una montura bien entrenada para la guerra no sólo no se asusta en el fragor de la batalla, sino que obedece las órdenes de su amo con presteza sin considerar el peligro, y permite que el jinete aproveche el impulso y velocidad de la montura para mejorar sus ataques.

Además de proporcionar un bonificador al ataque, con un nivel de 5 en **combate** una montura es capaz de galopar a su máxima velocidad aún en combate cerrado.

Luchar montado conlleva un penalizador al ataque de -2 (-4 si usas armas a distancia o arrojadizas y no tienes la dote de *Arquería montado*). Para compensar este penalizador y aprovechar el bonificador de ataque de la montura, el jinete necesita tener la dote de *Combate montado* y tantos puntos en la habilidad de *Montar* como el nivel de la montura en combate.

Así por ejemplo, una montura con un nivel 20 de combate proporciona un +2 al ataque si tienes la dote de *Combate montado*, pero si el jinete sólo tiene 17 puntos en *Montar* sólo obtendrá un +1 al ataque.

1.3 Vitalidad

Representa la capacidad de la montura de recibir daño en lugar del jinete, y se concreta en puntos de vida temporales que recibe el jinete al montar.

Así, si una montura tiene nivel 15 en **vitalidad**, el jinete recibirá al montar 30 puntos de vida temporales. Estos puntos de vida se pierden al recibir daño, pero tras un buen descanso la montura recuperará el total de vitalidad, y volverá a darte los 30 puntos al montar en ella.

1.4 Protección

Representa la capacidad de la montura de evitar que su jinete reciba daño.

Esta capacidad puede venir bien por la propia agilidad de la montura para esquivar los golpes (bonificador a la CA de esquiva), desviarlos con su cuerpo (bonificador a la CA de desvío), o bien por las protecciones de la barda que vista la montura, como los caballos blindados o acorazados, y que absorban los golpes recibidos (bonificador a la CA de armadura).

A pesar del nivel de **protección** de la montura, si el jinete no tiene la dote de *Combate montado* tendrá un penalizador -1 a la CA de esquiva.



1.5 Fuerza

Representa la capacidad de carga de la montura.

Las monturas son como mochilas con reducción de peso -100%, por lo que los objetos que metas dentro de sus alforjas no sumarán al peso que lleva el PJ. Pero hay un límite al peso máximo que puede cargar la montura, que empieza en 300 libras a nivel 0 de **fuerza**, y se incrementa en 10 libras por cada nivel que suba.

Si sobrepasamos el peso máximo la montura no podrá galopar, sólo ir al paso. Y no podremos superar el doble del peso máximo.

Ejemplo: un caballo con fuerza 8 podrá galopar si lleva entre 0 y 380 libras de carga, y podrá ir al paso si lleva entre 381 y 760 libras. Nunca podrá llevar más de ese peso.



2 Tabla de atributos

En la siguiente tabla se resumen los bonificadores de los atributos según su nivel.

Atributo	Velocidad	Combate	Vitalidad	Protección	Fuerza
Nivel	+velocidad	+ataque	+PV	+CA esquiva/armadura/desvío	Peso max.
0	20,00%	-1	0	0/0/0	300
1	22,00%	-1	2	0/0/0	310
2	24,00%	-1	4	0/0/0	320
3	26,00%	-1	6	0/0/0	330
4	28,00%	-1	8	0/0/0	340
5	30,00%	+0	10	1/0/0	350
6	32,00%	+0	12	1/0/0	360
7	34,00%	+0	14	1/0/0	370
8	36,00%	+0	16	1/0/0	380
9	38,00%	+0	18	1/0/0	390
10	40,00%	+1	20	1/2/0	400
11	42,00%	+1	22	1/2/0	410
12	44,00%	+1	24	1/2/0	420
13	46,00%	+1	26	1/2/0	430
14	48,00%	+1	28	1/2/0	440
15	50,00%	+2	30	1/3/2	450
16	52,00%	+2	32	1/3/2	460
17	54,00%	+2	34	1/3/2	470
18	56,00%	+2	36	1/3/2	480
19	58,00%	+2	38	1/3/2	490
20	60,00%	+3	40	1/4/2	500
21	62,00%	+3	42	1/4/2	510
22	64,00%	+3	44	1/4/2	520
23	66,00%	+3	46	1/4/2	530
24	68,00%	+3	48	1/4/2	540
25	70,00%	+4	50	2/4/2	550
26	72,00%	+4	52	2/4/2	560
27	74,00%	+4	54	2/4/2	570
28	76,00%	+4	56	2/4/2	580
29	78,00%	+4	58	2/4/2	590
30	80,00%	+5	60	2/4/4	600
31	85,00%	+6	65	2/5/4	800
32	100,00%	+8	80	3/5/4	1.000

3 Atributos iniciales

Cuando adquirimos una montura, ésta empieza con nivel 0, pero tendrá unos puntos iniciales en sus atributos, que se reparten aleatoriamente. Al comprar la montura se lanza 1d100 que determina cuántos puntos iniciales tendrá la montura, según la siguiente tabla:

Tirada	Tipo	Puntos iniciales
1 - 40	Montura básica	3
41-60	Montura normal	5
61-80	Montura buena	7
81-90	Montura excelente	10
91-99	Montura épica	12
100	Montura suprema	15



Además, por cada 5 puntos en la habilidad de Montar (base, sin tener en cuenta objetos) tienes un bonificador de +1 en esa tirada de 1d100 para determinar los puntos iniciales de la montura. Esto representa que tus conocimientos en Montar te permiten elegir mejor la montura a la hora de comprarla.

Ejemplo: compras un caballo, y sacas un 53 en la tirada (montura normal). La montura obtiene 5 puntos iniciales que se reparten aleatoriamente, y resulta:

- Velocidad: 2. Galopa a +24%.
- Combate: 0.
- Vitalidad: 1. Puntos de vida temporales: 2.
- Protección: 1. No tiene bonificador a la CA aún.
- Fuerza: 1. Peso máximo: 310 libras.



4 Mejora de los atributos

Las monturas ganan experiencia con el uso, y cuando tienen suficientes PX pueden subir de nivel. Empiezan en nivel 0 y pueden llegar hasta nivel 20.

Cada vez que la montura sube de nivel, puedes asignar un punto más a uno de los 5 atributos, a tu elección.

Ejemplo: si en la montura del ejemplo anterior, cada vez que suba de nivel elijo mejorar la **velocidad**, al llegar a nivel 20 tendría 22 puntos en velocidad, y galoparía a +64% de velocidad.

En los siguientes apartados se explican las diferentes formas que tienen las monturas de ganar PX.

4.1 PX por áreas visitadas y entrenadores de caballos

Cuando entramos montados en un área en la que nuestra montura aún no ha estado, se realiza una tirada de la habilidad *Montar*, con CD 10 + el nivel de la montura.

Si tenemos éxito en la tirada la montura ganará entre 1 PX y 6 PX, según la diferencia entre nuestra tirada y la dificultad.

Las monturas se pueden pasar a otro PJ. Por ello, si no tenemos muchos puntos en Montar, podemos contratar a otro PJ que sí tenga una puntuación alta en Montar para que haga de *entrenador* de nuestra montura, y recorra con ella las áreas para que gane más PX.

Si en la tirada sacamos un 20, y confirmamos el **crítico** con otro 20, la montura ganará el doble de PX.

Si en la tirada sacamos un 1, no ganará PX, y si confirmamos la **pifia** con otro 1, y la montura es de nivel menor de 10, y el jinete no tiene al menos 10 puntos en Montar, la montura se asustará y saldrá huyendo, con lo que la perderás. Otro motivo más para que, si tienes un caballo realmente bueno y aún no está en nivel 10, confíes en alguien con muchos puntos en Montar para que te lo entrene y así no te arriesgues a perderlo.

Las áreas visitadas por cada montura se eliminan en cada reinicio del servidor. Por tanto, tras cada reinicio puedes entrenar a tu montura recorriendo las áreas de nuevo.

4.2 PX por enemigos derrotados

Cuando derrotas a enemigos mientras estás montado también la montura puede ganar PX.

Si tienes la dote de *Combate montado*, cada enemigo derrotado dará entre 1 PX y 5 PX a la montura (dependiendo del nivel del enemigo y de la montura). Si no tienes la dote la montura siempre ganará 1 PX.

Puedes así acumular PX para la montura hasta un límite de 20 PX por cada raza (animales, aberraciones, tragos, no muertos, orcos, humanos, etc).

De nuevo, tras cada reinicio del servidor estos contadores se reinician, y tu montura podrá seguir ganando PX al luchar contra enemigos de esas razas.

4.3 PX de DM

Un DM, con su *Poder DM*, puede también dar PX a tu montura, si considera que estás realizando alguna tarea o proeza que merezca dichos puntos (por ejemplo, participando en un torneo de justas o en una carrera).

5 Uso de las monturas

Las monturas en el juego son objetos, y por tanto los puedes soltar, entregar o vender a otro PJ, o perderlos (si te matan mientras estás montado, o huye por pifia mientras recorres áreas), salvo las monturas divinas de paladines y campeones divinos. Pero no puedes llevar en tu inventario más de una montura (las monturas divinas no cuentan). Lo que sí puedes hacer es tener varias monturas en tu cofre persistente, y en cada momento elegir cuál quieres usar.

Para usar una montura (montar/desmontar) puedes:

- Activar su poder único. Por ejemplo, haciendo clic derecho y eligiendo activar.
- Usar las opciones del menú radial de monturas, y apuntando a tu PJ.
- Usando el comando `/montar`, que puedes poner como acceso directo en uno de los botones de la barra de acceso rápido. Este comando buscará una montura en tu inventario y la activará.

Recuerda que el PJ desmontará automáticamente si entra en una zona donde no están permitidas las monturas o recibe daño y lo descabalgan.

Las monturas también son contenedores (puedes poner carga en sus alforjas), por lo que puedes abrirlas y cerrarlas como cualquier otra mochila, o arrastrando la montura a uno de los botones de la barra de acceso rápido.

5.1 Poner `/montar` en un botón

Para poner el comando `/montar` (o cualquier otro comando) en un botón de tu barra de herramientas sigue estos pasos:

1. Haz clic derecho en un botón vacío y elige la opción de arriba: *Macro de texto personalizado*.
2. El juego te pedirá la etiqueta. Pon el texto que quieras que se vea, por ejemplo *Montar*.
3. A continuación el juego te pedirá el comando de entrada. Pon `/montar`.

5.2 Examinar montura

Cuando examines una montura podrás ver:

- El nivel de la montura, de 0 a 20, y los PX que tiene y cuántos necesita para subir de nivel.
- El sexo (masculino o femenino). Esto será importante para poder cruzar monturas: necesitarás un caballo y una yegua para poder criar un potro.
- El tipo de montura según los puntos iniciales que tenía.
- Sus puntos actuales en cada uno de los atributos: velocidad, combate, vitalidad, protección y fuerza. Si la montura tiene suficientes PX para subir de nivel puedes pulsar en estos botones para mejorar ese atributo.



Algunas monturas pueden requerir una dote especial para usarlas. Por ejemplo, la montura divina de un paladín de Eldor requiere la dote Fiel de Eldor para usarla.

6 Apariencia de las monturas

Las monturas estándar son los caballos, en 4 variedades de capa: bayo (marrón), moro (gris claro con pintas), tordillo (manchado) y oscuro (negro).

Sólo se diferencian en el color de su pelo, por lo que todos tienen los mismos atributos aquí descritos.



La apariencia de estos caballos podrá variar automáticamente según su nivel en los atributos de Protección y Combate:

- A partir de Protección nivel 5 tendrá barda de cuero.
- A partir de Protección nivel 10 tendrá barda con blindaje de cota de mallas.
- A partir de Protección nivel 15 tendrá barda acorazada de escamas.
 - Si además tiene Combate nivel 5 tendrá barda acorazada violeta.
 - Si además tiene Combate nivel 10 tendrá barda acorazada roja.

Además, cuando el caballo lleve de carga al menos la mitad del peso máximo que puede cargar, tendrá alforjas.

7 Mejoras futuras

- Domesticar caballos salvajes, usando Empatía animal y Montar.
- Cruzar dos monturas (si son de la misma especie y sexos opuestos), y obtener una nueva montura que herede las características iniciales de sus padres.



AMBIENTACIÓN

Este capítulo es una introducción a la ambientación que encontrarás en Aldor: las tierras y regiones, las gentes y criaturas que las habitan, y algo de su cultura.

1 Territorio

1.1 Triángulo

Así llaman sus habitantes a las tierras comprendidas entre los ríos Lames y Nomar y las montañas de Hyan que se alzan al norte. Es una zona agreste y poco poblada, ya que aparte de la aldea de Valmagre no hay más que unas cuantas granjas dispersas.

El río Nomar nace al este y cruza el Bosque Oscuro hasta llegar a los valles del Triángulo, donde sigue hacia el sudoeste hasta encontrarse con el Lames. Solía haber un viejo puente para cruzarlo hacia el sur, pero las continuas crecidas del río terminaron por destruir el puente, y el vado se vuelve impracticable durante largas temporadas.



Por su parte el gran río Lames nace en gélidos glaciares en el corazón de Hyan y baja por rápidos barrancos y valles helados hasta las llanuras, perdiéndose en el lejano sur. No hay pasos para cruzar el Lames con seguridad salvo que uno se adentre en las montañas o baje hasta las ruinas de Bassara o aún más allá.

Valmagre

Es la única aldea en el Triángulo, y la principal zona habitada. Su nombre proviene de las laderas rojizas en que se enmarca y que fueron utilizadas como material de construcción por los primeros habitantes.



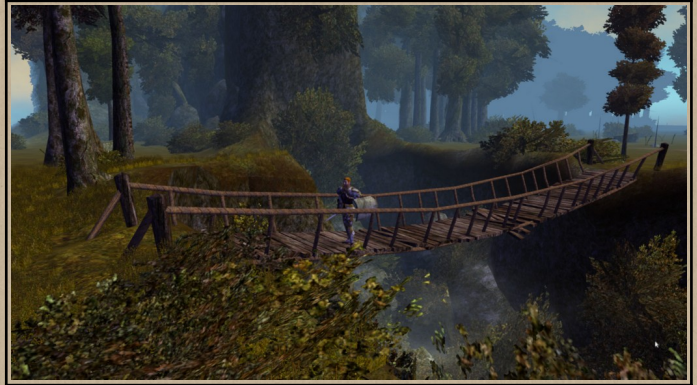
La aldea contiene una posada/taberna, *el Trasgo Azul*, un molino (se reconstruyó el que fue destruido por un dragón), una herrería y un pequeño templo dedicado a Vryllia, además de un puñado de casas.

Valmagre rinde tributo a Dovell Slotter el Conde, señor de Erión. Lord Dovell mantiene un pequeño puesto de guardia en Valmagre, y una vez al año su recaudador de impuestos visita la aldea para llevarse el diezmo.



1.2 Otras regiones

- **El Bosque Oscuro.** Así llaman los habitantes del Triángulo a esta gran extensión boscosa entre el Paso de los Dragones y la cordillera de Hyan. Aunque en sus lindes consiguen caza y madera, muchos temen adentrarse en sus profundidades, por temor a las criaturas que lo habitan y a la colina maldita que aguarda al otro lado.
- **Hyan.** La gran cordillera de Hyan ha sido desde antaño la frontera septentrional de Aldor, protegiendo los fértiles valles del viento gélido del norte. Se extiende desde las costas de Norf hasta el Paso de los Dragones, que la separa de las Colinas Grises. Las laderas meridionales de Hyan tuvieron en otra época bastantes asentamientos humanos, aunque muchos han sido abandonados ya. Sin embargo, hacia el interior de las montañas se alzan imponentes picos y sierras de blancura sempiterna, donde las antiguas leyendas hablan de valles ocultos donde habitan misteriosas criaturas.



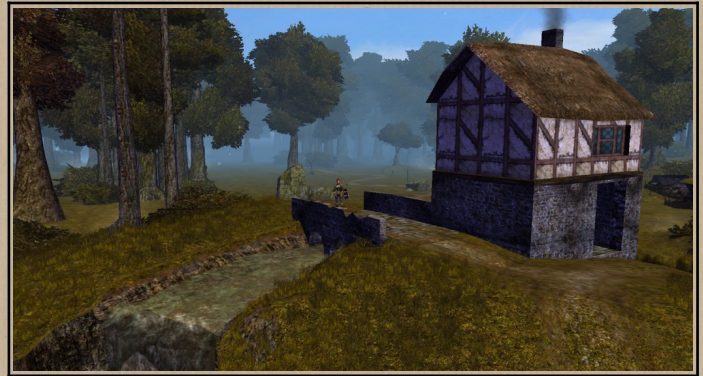
- **Valdaes.** En la zona occidental de las Valdaes está Erión. En su día no era más que un pequeño asentamiento ganadero, pero tras el regreso de la Casa Slotter se ha convertido en capital del condado, y en todas las tierras circundantes ondea el blasón con el emblema del caballo.
- **Valdaes orientales.** La zona oriental de las Valdaes, entre el Lames y Sirdaria, es un área semi-salvaje, y los viajeros y caravanas que la cruzan deben tomar precauciones. Son terrenos llanos o con suaves colinas de monte bajo. En el extremo sudoeste se encuentran las ruinas de la antigua ciudad de Bassara. Otrora capital del ducado y vibrante urbe comercial, hogar de héroes y sabios, hoy solo quedan viejos muros derruidos y peligrosos subterráneos. Sin embargo sigue siendo ruta obligada para todo aquel que desee cruzar el gran río, pues no hay otro vado seguro en muchas leguas.
- **El Bosque de los Reyes.** Más allá de las Valdaes, en las faldas de los montes de Hyan, se extiende el Bosque de los Reyes, llamado así por los antiguos cotos de caza que la realeza mantenía. Hace muchos siglos que los guardas y monteros reales no cuidan ya el bosque, y los habitantes de los valles procuran no adentrarse demasiado en sus umbrías hondonadas, donde los robles añejos y los silenciosos tejos ocultan criaturas salvajes en la frondosa penumbra.
- **Sirdaria.** Al este de Aldor siguen imperturbables las Colinas Grises, antaño hogar y reino de los enanos sirdarios, y de las míticas minas de Londaer.
- **Udukán.** El Paso de los Dragones conduce al Reino de Udukán. Pocos se han aventurado en estas frías planicies, hogar de orcos y legionarios negros.
- **Montes Ithrenios.** Continuando desde Valdaes hacia el sudoeste llegamos al antiguo asentamiento de Aidur, donde el terreno comienza a elevarse en montes cada vez más abruptos hasta la Cima de los Lagos. Los montes Ithrenios separan los verdes valles del Lames de la zona costera, donde se dice que aún habita la Casa Litiak, y son visitados rara vez. Solo tramperos o cazadores hollan sus agrestes senderos. Sin embargo los ancianos aún relatan historias sobre los túneles secretos que conducen a la ciudad maldita de Uduk, o las riquezas escondidas en las minas de Picoferro.



2 Gentes

La mayor parte del territorio está habitado por humanos, descendientes de los aldoorianos del antiguo reino de y de los norteños que sobrevivieron en los valles a la invasión orca de los siglos anteriores. Se trata en general de pequeños asentamientos, vinculados a los restos de las antiguas casas nobles o bien organizados de manera independiente, con algún líder elegido entre la población.

El comercio entre las diferentes aldeas o con los reinos vecinos llegó casi a desaparecer, aunque ahora se están restableciendo muchas rutas comerciales de antaño, y algunos mercaderes se aventuran a viajar por los caminos.



Las antiguas casas procuran reconstruir sus fortalezas y bastiones, a la vez que pertrechan ejércitos para la defensa de los territorios en los que van consolidando su dominio.

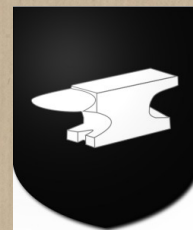
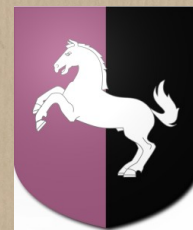
2.1 Casas nobles

Muchas casas nobles han gobernado las tierras de Aldor durante siglos, regidas por la Casa Real de Sachais y por los tres ducados. Reyes y nobles señores han defendido y oprimido al pueblo por igual, han medrado o han desaparecido, y aún residen en grandes salones o yacen en tumbas olvidadas.

En los tiempos actuales, tras más de mil años sin un heredero legítimo de la estirpe de Aldor, y con las tropas orcas retirándose al fin de su invasión, las casas nobles pueden por fin pensar en su futuro, y se alían o se enfrentan por el control de los territorios liberados.

Casas presentes en el Triángulo

- **Casa Slotter.** Gobiernan Erión y los terrenos circundantes de las Valdaes, por lo que consideran el Triángulo parte de sus tierras y exigen tributo. Su estandarte es el caballo.
- **Casa Valdam.** Antigua casa ducal que gobernó toda la región desde Hyan hasta el lejano sur. Fueron derrotados y diezmados por las tropas orcas al intentar recuperar Bassara, y sobreviven en sus refugios de las colinas al sur de Valdaes. Su estandarte es el roble.
- **Casa Zant.** El duque de Zant y sus gentes han regresado a las fortalezas orientales junto a las Colinas Sirdarias, donde intentan reabrir las minas y reconstruir la antigua ciudad en ruinas. Su estandarte es el yunque.



Otras casas

- **Casa Sachais.** Es la Casa Real de la estirpe del rey Aldor el Fundador. El último rey falleció hace mil años y desde entonces no ha habido heredero legítimo. Su estandarte es el dragón de plata.
- **Casa Litiak.** La tercera casa ducal pervive aún en su feudo ancestral, lejos al sur. Su estandarte es el cáliz de oro.
- **Casa Ruger.** La casa traidora, que pactó con el enemigo durante la Gran Guerra, fue trasladada al este, más allá del Paso de los Dragones, y se ignora si aún pervive. Su estandarte es el águila.



- **Casa Norf.** Los barones de Norf controlan las antiguas fronteras norteñas cerca de la costa, más allá del Bosque de los Reyes. Su estandarte es el oso norteño.
- **Casa Frezzalas.** Esta casa de marineros y comerciantes ha subsistido en las costas meridionales, y aún mantiene rutas de comercio con los reinos de ultramar. Su estandarte es el grifo.



2.2 Otras gentes

En estos tiempos es muy raro ver a gentes de otras razas, que antaño viajaban con frecuencia por los caminos aldorianos, como los enanos grises de Sirdaria o los elfos de Yagerth.

Enanos

En las colinas de Sirdaria, al este, se han asentado de nuevo los enanos grises, que sobrevivieron a la guerra en Nueva Angor y otros refugios. Algunos mercaderes o viajeros de Zant hablan de una reina que los gobierna, y de riquezas que comienzan a surgir de las entrañas de la tierra en las galerías y minas restauradas.

Elfos

Hace ya muchos siglos que nadie ha visto a las huestes élficas que permanecieron fieles en las profundidades del bosque sagrado de Yagerth.

En cuanto a los yag que habitaron Nueva Angor bajo las órdenes de Arnah Morwen, tras la retirada de las tropas orcas de la cuenca del Artios regresaron a esa parte del bosque y desaparecieron de los relatos e historias de los hombres.

Orcos

Aunque los ejércitos de la horda de Udukán no asolan ya los valles de Aldor, y la mayor parte de las tropas orcas volvieron al frío norte, hay restos de renegados, mercenarios o bandidos que se demoraron y campan en cerros o cañadas, resultando una amenaza para cualquiera que tenga la mala fortuna de pasar cerca.



3 Criaturas

En este apartado se describen otras criaturas con las que te tropezarás en el juego, algunas amigas y otras enemigas.

3.1 Animales

En Aldor podrás encontrarte con gran cantidad de animales de todo tipo:

- Animales domésticos, como perros o gallinas.
- Animales salvajes, inofensivos como ciervos o tejones, o peligrosos como lobos y osos.
- Alimañas, como ratas, murciélagos o arañas gigantes.

Algunos de estos animales podrán ser domesticados, si tienes la habilidad necesaria, y convertirse en tus amigos o ayudantes. Otros serán una fuente indispensable de carne o pieles, o de otros ingredientes más extraños que pueden tener uso en cocina o en alquimia.



3.2 Monstruos

Además de personas y animales, en tus aventuras podrás enfrentarte a multitud de criaturas diferentes:

- **Criaturas humanoides.** Pueden ser pequeñas como los trasgos, o grandes como los ogros, trolls y gigantes. Suelen vivir en grupos, ser hostiles y codiciar los tesoros humanos. Algunas además están dotadas de una peligrosa inteligencia, como los orcos o los hombres-lagarto de Espúrea.
- **Muertos vivientes.** Son aberraciones, seres no-muertos que buscan siempre arrebatarse su energía a los vivos, como esqueletos, zombies, momias y vampiros. Suelen hallarse en criptas, tumbas o cementerios malditos.
- **Monstruos mitológicos.** Los monstruos son criaturas fantásticas y casi siempre muy peligrosas, como hidras, gárgolas o dragos. Algunas tienen poderes mágicos o son vulnerables a cierto tipo de daño.



Mención aparte merecen dos de los tipos de criaturas más poderosas y mortíferas de las que habitan los cuentos y legendas de Aldor:

- **Demonios:** servidores de Trako, señores del fuego y de la sombra.
- **Dragones:** colosos del aire, de la estirpe del inmortal Svrasaa.



4 Deidades

Los dioses son seres inmortales y eternos que participan de la esencia de Marish el Gran Padre. Su poder es extremo, y no pueden ser destruidos en Mundo, salvo quizás por la voluntad del Padre que les dio nombre. Aunque pueden materializarse en Mundo tomando variadas formas, sus espíritus no están sometidos al espacio ni al tiempo.

4.1 Dioses mayores

Los dioses mayores proceden de Marish, que les dio Nombres Verdaderos, y forman los elementos del mundo:

- **Eldor.** Es el Dios del Aire, Padre de la Luz y Señor del Firmamento. Es el principal enemigo de la Oscuridad traída por Trako. También es el patrón de la astrología, la ley y la justicia. Símbolo: el disco solar rodeado por siete estrellas.



Actualmente: no es una deidad habitual, salvo en familias tradicionales de ascendencia aldoriana. Atrás quedaron los días de los grandes paladines y las cruzadas y guerras santas de Eldor contra Trako, días que muchos esperan que no vuelvan.

- **Sarra.** Es la Madre Tierra, Dadora de Aliento. Protege toda vida, pero no se preocupa de las leyes de ninguna clase. Es una deidad bondadosa, pero severa con aquellos que no respetan su obra. Símbolo: el roble.



Actualmente: como el resto de dioses mayores, su presencia ahora en Aldor es escasa y testimonial, salvo las bodas que por tradición siguen estando amparadas por Sarra. Se la sigue venerando en Hyan, así como en los restos de la casa Valdam.

- **Leit.** Es el Señor de las Aguas. Es una deidad tradicionalmente neutral, y adorado por muchos pueblos costeros en todos los continentes. No suele intervenir directamente en asuntos mortales, aunque todo lo ve. Símbolo: la balanza entre dos olas.



Actualmente: Leit siempre fue una deidad poco frecuente en Aldor. Hoy en día su veneración se reduce a algunas comunidades de pescadores.

- **Trako.** Es el Dios del Fuego y Amo de las Sombras, el Caudillo Ígneo y el Gran Embaucador. Maligno y codicioso, muchos de los males del mundo provienen de sus fraguas y sus siervos buscan acceder al poder y propagar su maldad en todos los reinos. Símbolo: círculo de oscuridad rodeado de llamas.

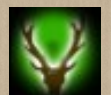


Actualmente: al igual que ocurrió con Eldor, el pueblo en general ha olvidado a Trako, salvo en las ofrendas que aún realizan herreros y forjadores al encender sus fraguas. Pero no existe un culto dedicado públicamente a Trako, salvo en Udukán.

4.2 Dioses menores

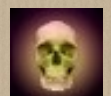
Los dioses menores tienen un poder mucho más reducido que los cuatro elementales, y descienden de ellos, aunque los mortales ignoran hasta que punto esta descendencia es física o espiritual. Los ocho dioses menores, en el orden correcto, son:

- **Vryllia.** Es la Guardiana de los seres vivos, la Gran Cazadora. Recorre los bosques y disfruta persiguiendo a grandes bestias y monstruos míticos. Los pueblos agricultores también dedican a Vryllia los ritos de las cosechas. Símbolo: la cornamenta de ciervo.



Actualmente: es la deidad más adorada en lo que era el Reino de Aldor, sobretodo en zonas rurales que dependen de la caza y las cosechas. Es por tanto la diosa de campesinos y granjeros, leñadores y cazadores, y del pueblo llano en general entre los norteños.

- **Ruballa.** Es la Dama de la Muerte, señora de los Páramos Desolados y destino final de toda alma de Mundo si ningún dios la reclama. Su macabra labor jamás termina, pues su poder es lo que separa la vida de la muerte. Símbolo: la calavera.



Actualmente: su fe sigue vigente y restringida a su ámbito (Casas de los Muertos, funerales, cementerios), salvo en casos como nigromantes y buscadores de saberes prohibidos, rechazados por la sociedad.



- **Jaqoh.** Es la Señora de los Vientos. Protege a navegantes, ascetas y mensajeros, y da aliento a los desamparados. Su soplo es cálida brisa en el corazón de los que buscan la paz, pero furiosa tormenta cuando desata su ira. Símbolo: la mano vacía.



Actualmente: nunca ha tenido un templo en Aldor, aunque pueden encontrarse pequeños altares y ermitas consagrados a ella. El templo más grande dedicado a Jaqoh se encuentra en la ciudad de Nirfaganti, en Veolia, de ahí su influencia en tierras aldorianas a través de los viajeros. Patrona de molineros, navegantes, mensajeros y viajeros en general.

- **Sirgga.** Es el Padre de las razas mortales, de los seres pensantes que se alzan sobre el resto de animales y bestias. Venerado por elfos y hombres, representa la sabiduría y creatividad, el amor entre almas y la unión entre personas. Símbolo: el sol alado al amanecer.



Actualmente: es la deidad más popular entre los nobles y burgueses de las ciudades, de la aristocracia y la clase media urbana, que ven a Vryllia como una diosa de pueblerinos y palurdos. Es un dios algo más abstracto y simbólico que otros dioses más mundanos.

- **Amal.** Es el Dios de la Guerra, del enfrentamiento y la lucha, del entrenamiento en combate y la estrategia, de la destrucción y también de la victoria. Símbolo: el hacha de batalla.



Actualmente: a diferencia de lo que ocurre en el Condado de Erión, en Zant las clases dirigentes y nobles tienen una disposición más bélica, y están formadas por familias de arraigo militar y guerrero, que adoran tradicionalmente a Amal. Dicen que también en Sirdaria y Udukán es una deidad reverenciada y habitual.

- **Lebrak.** Es la Magia del mundo puesta a disposición de los mortales. Es la deidad de lo arcano, la invención y la artesanía. Le agrada inspirar a los artífices a superarse en cada obra, tanto al humilde artesano como al maestro de magia. Símbolo: el orbe mágico.



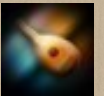
Actualmente: su culto suele estar restringido a gremios de artesanos y escuelas de magia.

- **Dloose.** Es la Diosa de la Sabiduría, y no hay nada que Ella desconozca en la Historia de Mundo, pues atesora todo el Conocimiento. Protectora de la escritura, la memoria y el saber, Dloose ama el conocimiento y su libre difusión, y su ira recae sobre los ignorantes que destruyan cualquier rastro de cultura o saber. Símbolo: el libro con ojos.



Actualmente: la Señora del Conocimiento sigue siendo una deidad minoritaria, aunque reverenciada por los pocos eruditos, historiadores o estudiosos que aún perduran en estos tiempos oscuros.

- **Pamis.** Es el Amo de la Risa y la Alegría. Ama el ocio y la música, y no hay cantor como él. También adora las bromas, las fiestas y el descanso. No posee más templo que las tabernas y salones de festejos, y a él se dedican los teatros, ferias y espectáculos. Símbolo: el laúd.



Actualmente: aunque no suele ser deidad principal, sigue siendo adorado, y hay algunos festivales, obras de teatro y eventos que se celebran en honor a Pamis. Y en tabernas y bodegas suele haber al menos un pequeño tributo al dios.

4.3 Seres inmortales

Los seres inmortales no están sujetos a las cadenas del tiempo y pueden vivir en Mundo indefinidamente, salvo que sean destruidos. Son seres con la misma esencia que los dioses pero con mucho menos poder. Muchos han tomado formas materiales y viven en el mundo, entre los mortales. Aunque son espíritus no mortales, pueden llegar a ser destruidos, o al menos expulsados definitivamente de Mundo, devolviendo su espíritu a la esencia de Marish.



Algunos de estos espíritus inmortales han adoptado la forma de grandes demonios servidores de Trako, como Bel'gaur o Baal'moth. Aunque en realidad demonio es cualquier criatura inmortal de la misma esencia elemental que los dioses. Otros espíritus están asociados a lugares concretos, como arroyos o colinas, y actúan como



defensores de estos lugares sagrados. También se cree que los hermanos Dilvanor y Silvanor Lassion son espíritus de este tipo.

Los dragones más fuertes, los demonios, los liches y los brujos que hayan alcanzado suficiente poder pueden llegar a ser inmortales también. Aunque el cuerpo de un inmortal sea destruido, su alma le sigue perteneciendo, por lo que es posible que reviva. La ayuda de terceros y el tiempo suelen ser los mejores aliados de un inmortal sin cuerpo en Mundo. Tienen toda la eternidad para lograr volver.

5 Idiomas

El aldoriano es la lengua común de todos los asentamientos humanos en lo que fue el antiguo reino. Esta lengua procede originariamente del eyneo, que el Rey Aldor y su flota trajeron a las costas de aquende. El paso de los siglos y las influencias de norteños, veolianos y lombogs la han convertido en el idioma actual.

En el juego el aldoriano equivale al español

Otras lenguas, como el sirdario de los enanos grises, el yag de los señores élficos, o algunas más raras aún como el halaii o el antiguo tassiano, se escuchan rara vez ya en estas tierras, salvo que uno encuentre pergaminos o libros antiguos o hable con viajeros de tierras lejanas.

6 Calendario

En el calendario aldoriano tradicionalmente cada mes ha sido dedicado a una deidad, aunque también tienen un nombre asociado normalmente a un árbol o un motivo de la estación:

- I. Mes de Trako o del abedul
- II. Mes de Dloose o del fresno
- III. Mes de Jaqoh o del viento
- IV. Mes de Leit o de la lluvia
- V. Mes de Sarra o de las flores
- VI. Mes de Sirgga o de los nacimientos
- VII. Mes de Lebrak o del olmo
- VIII. Mes de Eldor o de la luz
- IX. Mes de Pamis o del vino
- X. Mes de Vryllia o de la caza
- XI. Mes de Ruballa o de los difuntos
- XII. Mes de Amal o del saúco



Todos los meses del calendario aldoriano duran 30 días, y en este último día suele celebrarse una festividad. Además hay cinco días especiales, que se insertan entre los meses para completar los 365:

- a) El Día del Invierno, tras la fiesta del abedul.
- b) El Día de la Primavera, tras la fiesta de la lluvia.
- c) El Día del Verano, tras la fiesta del olmo.
- d) El Día del Otoño, tras la fiesta de la caza.
- e) El día de los Muertos, tras la fiesta de los difuntos.

Por último, en los años bisiestos se añade un día más, el Día de Marish, tras el Día del Verano.

El equinoccio de primavera se suele celebrar el día 19 del mes de Jaqoh, el solsticio de verano el día 20 del mes de Sirgga, y el equinoccio de otoño el día 21 del mes de Pamis, y el solsticio de invierno el día 20 del mes de Amal.



ANEXO I: SISTEMAS DE JUEGO

Este es un listado de los diferentes sistemas que se han implantado en Aldor, con una breve descripción.

Sistemas generales

Poder PJ

Permite abrir una ventana con opciones para configurar o realizar acciones habituales del PJ:

Descripción del PJ

Permite modificar la descripción de tu PJ en cualquier momento, mediante una ventana gráfica.

Accesos rápidos

El PJ puede guardar hasta 4 combinaciones de barras de botones de acceso rápido, por ejemplo con usos de conjuros o dotes, y cargarlas en cualquier momento.

Reportar bugs

Permite reportar un bug al staff en cualquier momento, mediante una ventana gráfica.

Hambre

Aplica penalizadores al PJ si pasa tiempo sin comer y su nivel de hambre es excesivo.

Sed

Aplica penalizadores al PJ si pasa tiempo sin beber y su nivel de sed es excesivo.

Fama

Sistema que indica lo conocido que es un PJ para el mundo, afectando a las reacciones de PNJs.

Apilamiento de efectos

Si el PJ tiene dos efectos del mismo tipo no se apilan sino que se aplica el más alto (por ejemplo, dos objetos con bonificador de Fuerza).

Dormir

Permite que el PJ recupere vida según donde duerma (en posadas, en su casa o al aire libre) y lo que lleve equipado (con armadura pesada descansará mucho peor). También permite recuperar los conjuros, usos diarios, varitas mágicas y monturas.

Dotes de trasfondo

Permite elegir una dote de trasfondo gratis, antes de empezar tus aventuras.

Estados persistentes

Sistema de estados que el PJ puede sufrir por rol: ciego, cojo, manco, etc.

Clima

Sistema de clima que varía la probabilidad de lluvia, tormenta o nieve según el mes del año y la región en que estemos.

Tesoros aleatorios

Sistema de tesoros aleatorios de un sólo uso en la vida del PJ o tesoros recolectables en cada reinicio del servidor.

PX por tesoros



Sistema de ganar PX al descubrir tesoros, objetos ocultos, trampas o cerraduras nuevas.

Criaturas aleatorias

Permite que las criaturas genéricas tengan apariencia, ropa, nombres y atributos aleatorios.

Puntos de Aldor

Sistema que permite obtener puntos off-rol, y gastarlos en subrazas restringidas, items visuales, etc.

Gremios

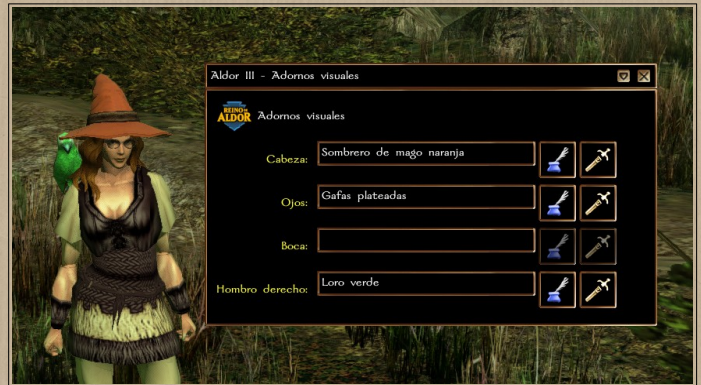
Permite que el PJ pertenezca a un gremio y obtenga sus beneficios si cumple los requisitos: Soldado de la Guardia, Artesano del Consistorio, Mago de la Finca Belenia.

Pregoneros

Permite conocer a través de estos PNJs las últimas noticias y chismes del reino.

Adornos

Permite que el PJ se ponga y quite adornos visuales, como un parche, una máscara o unas gafas.



Farolas

Sistema que enciende las farolas del reino al llegar la noche.

Antorchas

Sistema dinámico para que las antorchas se vayan consumiendo al usarlas.

Alcohol

Permite que el PJ se emborrache si bebe mucho, llegando a hacer alguna locura.

Autoquests

Sistema de generación de quests automáticas en que los PNJs piden ingredientes, objetos de artesano o tesoros a cambio de una recompensa en oro.

Tablón de quests

Permite consultar las autoquests activas en cada momento, filtrando por nivel del PJ o por tipo de quest.

Criaturas dormidas

Permite que algunas criaturas puedan aparecer dormidas (por ejemplo un oso en su cueva), y despierten si hay un PJ cerca y superan la tirada de escuchar.

Trampas y ubicados destruibles

Permite que las trampas puedan desactivarse, y algunos ubicados puedan ser destruidos, como telarañas que impiden el paso, y reaparezcan al cabo de un tiempo.

Camas usables

Permite al PJ tumbarse en una cama de lado, boca arriba o boca abajo.

Instrumentos musicales

Permite aprender y tocar canciones con un instrumento.

Licantropia

Sistema en el que PJs y PNJs pueden contagiarse y convertirse en hombres-lobo durante las noches.

Arena de Erión



Permite patrocinar combates de diferentes niveles entre dos criaturas, y apostar oro por una de ellas.

Sistemas de logística

Propiedades del item

Con la cultura suficiente podemos saber el valor de un item, el nivel para usarlo, el artesano, el desgaste, etc.

Restricciones en items

Algunos items pueden tener requerimientos extra para usarlos, como niveles en una clase, o mago de una escuela de magia, o ser seguidor de una deidad.

Competencia armaduras

Permite que el PJ pueda equiparse cualquier tipo de armadura y escudo, pero tenga penalizadores si no es competente con su uso.

Nombres coloreados

El color del nombre de cada item varía según su tipo: mágico, bendecido, de trama, épico, etc.

Mochila

Permite al PJ ponerse una mochila en vez de capa y reducir el peso de su contenido.

Recipientes

Permite guardar items automáticamente en recipientes específicos según el tipo, y reducir el peso. Por ejemplo, un zurrón de herborista para guardar hierbas y setas.

Cofre persistente

Son cofres mágicos que permiten a los PJs guardar items de manera segura y persistente, y cogerlos desde varios lugares, normalmente ubicados en tabernas y otros sitios públicos.

Banco

Permite que el PJ guarde su oro de forma segura, y sacarlo cuando quiera desde cualquier caja del banco.

Vendedores ambulantes

Sistema de PNJs ambulantes que recorren pueblos y ciudades comprando y vendiendo su mercancía.

Identificar

Permite pagar a un PNJ para que identifique objetos, según su nivel de cultura, o describa en detalle sus propiedades.

Sets de items

Items que otorgan poderes especiales cuando tenemos equipado el set completo.

Objetos malditos

Sistema de objetos malditos, que no son lo que parecen y no se pueden desequipar sin ayuda.

Cantimploras

Permite al PJ guardar cantidades de agua en un recipiente, que irá consumiendo cada vez que beba.

Asar

Permite que el PJ prepare su propio alimento en una hoguera.

Cubo de agua

Permite al PJ llenar un cubo con agua y vaciarlo sobre alguien.



Mascotas

Sistema para tener compañeros mascotas, que se pueden guardar.

Burros de carga

Permite comprar burros de carga, que pueden transportar mercancías y guardarse.

Sistemas de exploración

Exploración de áreas

Permite ganar PX al visitar nuevas áreas por primera vez y al explorarlas completamente.

Puntos de mapa

Permite al PJ guardar anotaciones en los mapas de área para siempre, para indicar puntos de interés.

Velocidad del terreno

Permite que el PJ vaya más rápido si va por un camino, o más lento si camina por la nieve o pantanos.



Imágenes de carga

Las áreas de Aldor tienen imágenes de carga personalizadas, con los escudos de las 4 casas principales.

Empadronamiento

Permite estar empadronado en una ciudad o aldea, y aparecer allí al inicio.

Campamento

Permite al PJ montar un campamento para dormir al aire libre.

Hoguera

Permite que el PJ encienda una hoguera usando madera, para cocinar o descansar y recuperar puntos de vida.

Posta

Permite viajar en el sistema de postas de Erión o Zant, o viajar en barco hasta el reino élfico.

Salto

Permite al PJ usar su habilidad de *Entrenamiento físico* para saltar, trepar, nadar o descender.

Mapas

Permite al PJ consultar mapas gráficos.

Catalejo

Permite al PJ explorar las áreas más fácilmente.

Mapas de tesoro

Permite seguir un mapa hasta un punto concreto y desenterrar el tesoro escondido.

Traslador mágico

Sistema que permite teletransportarse entre nodos arcanos conocidos a cambio de oro.

Desierto dinámico

Sistema que modifica el desierto de Halayad en cada reinicio, generando áreas aleatorias que se conectan entre ellas.



Sistemas de combate

PX por clase

La PX que gana un PJ en combate depende del nivel que tenga en cada clase y del tipo de enemigo (por ejemplo, un paladín ganará más PX matando criaturas malignas).

Vendas

Sistema personalizado para aplicar vendas a los heridos, usando la habilidad, y recuperar puntos de vida durante un tiempo.

Estafermos

Permiten entrenar a diario el combate físico o con conjuros y ganar experiencia.

Desgaste

Sistema que desgasta las armas y armaduras usadas en combate, así como las herramientas de oficios.

Encuentros aleatorios

Sistema de patrullas de orcos, tragos, etc. en lugares aleatorios, con cofres de tesoros.



Brillo élfico

Con este sistema los elfos pueden controlar su dote de brillo en combate y obtener algún bonificador.

Sistemas de magia

PX por conjuros

Sistema de ganar PX al aprender nuevos conjuros y al lanzarlos.

Pergaminos

Los magos y bardos deben aprender nuevos conjuros encontrando los pergaminos mágicos correspondientes.

Inscribir pergaminos

Permite usar pergaminos en blanco para inscribir los conjuros que el mago domine.

Varitas mágicas

Permite que los magos usen varitas mágicas para lanzar rayos arcanos a sus enemigos.

Maná druídico

Sistema que permite a los druidas utilizar sus puntos de maná para lanzar sus conjuros, y recuperarlos en santuarios druídicos o simplemente en la naturaleza.



Llamada de Vryllia

Los druidas y exploradores pueden alejar animales en vez de combatirlos, y ganar PX por ello.

Sistemas de religión

Servicios de templos

Permite realizar una donación en un templo a cambio de un servicio de curación o restablecimiento.



Altaires

Permite que un PJ rece en el altar de una deidad y obtenga bendiciones según su fe.

Resurrección

Permite volver de Oniria realizando promesas a tu deidad o pagando en oro/PX.

Altar de resurrección

Permite resucitar a alguien en un templo teniendo su cadáver.

Sistemas web

Ficha del PJ

Permite al PJ tener su ficha en la web, donde registrar su historia, incidencias, consultas a DM, etc.

Bloqueo de nivel

El PJ queda bloqueado en nivel 3 hasta que rellene su ficha en la web.

Mapa mágico

Permite consultar el mapa de Aldor en la web, donde se muestran todas las áreas que ese PJ haya visitado.

Bestiario

Permite consultar en la web las criaturas que el PJ ha vencido, y ver cuáles aún continúan dando PX.

Conexión a Discord

En el canal discord se anuncian automáticamente los logros de PJs o los viajes de vendedores ambulantes entre aldeas.

Sistemas DM

Poder DM

Permite ver, crear y modificar criaturas, objetos o ubicados, renombrarlos, cambiar posición, nombre, descripción, clima, etc.

Log

Anota en la ficha del PJ cuando un DM le da PX, oro o niveles.

Modo quest

Permite activar modo quest en un PJ para que el DM le haga seguimiento mientras dure la quest.

Encuentros persistentes

Sistema que permite al DM guardar un encuentro en la base de datos, y generarlo en cualquier momento.

Música

Permite al DM cambiar la música de un área.



Sistemas de oficios de recolección

Recolector

Permite obtener ingredientes a partir de animales, plantas o rocas. Son los oficios de: minero, cazador, herborista, leñador, y pescador.

Plantas dinámicas

Sistema para que plantas y árboles aparezcan en lugares aleatorios y crezcan.

Regeneración

Sistema que permite que las zonas esquilgadas de minería o pesca recuperen sus recursos si no se sigue extrayendo.

Meteoritos

Meteoritos que caen en lugares aleatorios, de los que se puede obtener hierro meteórico.

Frutales

Permite recolectar fruta de los árboles o miel de colmenas.

Cavar huesos

Permite cavar y encontrar huesos en cementerios.

Cebo de pesca

Permite al PJ buscar gusanos en la tierra y guardarlos en una bolsa de cebo, para usarlos en la pesca.

Pesca de tesoros

Permite usando la pesca encontrar algún tesoro hundido o una botella con un pergamino.

Almacén

Permite almacenar ingredientes de oficio sin limitación, así como comprarlos/venderlos a otros PJs.

Sistemas de oficios de artesano

Artesano

Permite fabricar nuevos objetos (armas, prendas, etc.) con ingredientes, o añadirles nuevas propiedades. Son los oficios de: herrero, orfebre, carpintero, peletero, sastre, y alquimista.

Recetas

Permite que el PJ encuentre o compre recetas de oficio y las aprenda, para poder crear el objeto indicado en cada receta.

Venta a PNJ

Permite vender los objetos creados por oficio a un PNJ.

Tuneo de items

Permite modificar el modelo de armaduras, prendas, yelmos o escudos, con el oficio del PJ o pagando a un PNJ.

Tinte de items



Permite modificar los colores de ropa, armaduras, capas o cascos, con el oficio de alquimia o pagando a un PNJ.

Reparación de items

Permite reparar armas o armaduras desgastadas o estropeadas.

Desmontar items

Permite desmontar un item para recuperar ingredientes.

Recetario

Libro que permite guardar las recetas que encontremos y aún no podamos aprender o ya conozcamos.

Escribir recetas

Permite escribir en pergamino una receta de oficio conocida, para venderla o regalarla.

Creación de ubicados

Permite usar los oficios de artesano para crear ubicados con que decorar la casa del PJ.

Creación de trampas

Permite crear trampas con ingredientes y la habilidad correspondiente.

Sistemas de monturas

Uso básico

Permite que el PJ compre o encuentre monturas, y monte sobre ellas.

Uso avanzado

Permite galopar y combatir montado, reduciendo penalizadores y obteniendo bonificadores con las dotes y habilidades.

Atributos

Las monturas tienen unos atributos y los mejoran a medida que suben de nivel: velocidad, combate, vitalidad, protección y fuerza.



PX de montura

Permite que tu montura mejore, ganando PX al explorar áreas y combatir enemigos.

Alforjas

Permite usar la montura como animal de carga, y que aún pueda galopar o ir al paso según su fuerza.

Sistemas de casas

Casas de PJs

Permite al PJ comprar diferentes modelos de casas: desde pequeñas cabañas a mansiones en la ciudad.

Llaves de casas

Permite al PJ tener llaves maestras o copias de llaves de su casa para que otros PJs puedan usarlas.

Buzón

Permite dejar notas para el dueño de la casa.

Ubicados de decoración

Permite montar, mover y girar ubicados persistentes para decorar tu casa.

Ubicados especiales

Permite poner en casa del PJ ubicados con uso, como armarios de ropa, mueble bar, etc.

Venta de ubicados

Permite comprar muebles, cuadros, plantas, velas y otros ubicados para decorar tu casa.

Tiendas de PJ

Permite que un PJ ponga a la venta items para otros PJs.



ANEXO II: ANALES

Para el jugador que quiera profundizar en la ambientación e historia del reino, se presentan aquí estos anales con los principales sucesos ocurridos en Aldor. Los años de la Segunda y Tercera Edad se indican en el antiguo calendario de Aldor (dA), mientras que los de la Cuarta Edad usan este calendario (CE), cuyo primer año equivale al año 1423 dA.

Año dA	Segunda Edad
-878	Los orcos conquistan Mel Angore.
-818	Udukán extermina la civilización Umi.
-399	Udukán conquista Veolia.
-235	Veolianos y lombog expulsan a los orcos.
-71	Grazor es Rey. Construcción de Minas Vindranath.
-16	Aldor desembarca en Ymber.
-15	Comienza la guerra de la Gran Alianza.
-13	Conquista de Uduk. Vanuyel da muerte a Grazor. Es el año 4005 dK en Udukán.
-10	Fundación de Bassara, Casa ducal de Valdam.
-2	Fundación de Zant, Casa ducal.
Año dA	Tercera Edad
1	Fin de la guerra de la Gran Alianza. Fundación del Reino de Aldor.
46	Muere el Rey Aldor I el Fundador.
88	Fundación de Sader.
106	Fundación de Aidur.
110	Fundación de Litiak y su Casa Ducal.
251	Fundación de Nanoth.
275	Fundación de Indra.
328	Se restaura la Baronía de Norf.
399	Fundación de las armerías de Angor.
439	Comienzan las Guerras Invernales. Rae el Bruto invade Zant y Sirdaria.
440	Se pierde Basok.
443	Svaard da muerte a ZirukGabyI. Fin de las Guerras Invernales.
444	Basok queda abandonada. Se clausura Londaer por Svaard.
711	Rey Marlon III en Veolia.
714	Fundación de Fiset.
716	Fundación de Cheng.
772	Rey Haldor I en Veolia.
893	Fundación de Erión.
1008	Construcción de Tulmacén.
1028	Rey Marlon IV en Sirdaria.
1060	Baronía de Tulmacén para la casa Ufforil.
1296	Haldor II funda los Heraldos del Amanecer.
1301	Guerra Calí'nurak. Sharganor da muerte a Hioor'ghaasar.
1382	Baronía de Cheng para la Casa Frezzalas.
1391	Sube al trono Haldir V, último rey de Aldor.



1398	Sir Dorian da muerte a Bel'gaur.
1402	Baronía de Valim para la casa Villancourt.
1418	Gran Guerra. Destrucción de Ymber. Muere Haldir V.
1419	Daegan conquista Norf. Los orcos conquistan Zant. Rebelión de Litiak.
1420	Cae Bassara. Muere Markus el Sabio y el Comandante Ambrok. Cae Nanoth y el Bastión de los Heraldos.
1421	Cae Veolia. Yagerth se cierra.
1422	Batalla de Nueva Angor. Scha, Valraen y Nüin dan muerte a Daegan. Sir Renné da muerte a Ma'kaan. Akhatos huye. Los leakhán invaden todo el reino excepto Nueva Angor. Desaparece la magia en el Advenimiento de la Niebla. Comienza la IV Edad.
Año CE	Cuarta Edad
1	Comienza colonización de las islas de Leit.
5	Guerra de los Cinco Años.
10	Muere Aeros Morwen, intentando liberar a Himmlar Sachais.
12	Muere Lorelei de Yagnah.
127	Los orcos albarak atacan Nueva Angor. Defensa sirdaria. Albar Ufforil da muerte a Urkagash.
233	Se crea la Orden de los Caballeros de la Santa Luz, bajo la casa Kandiski.
269	Fundación de Bergur.
282	Guerra en el continente occidental: Eynea, Lenia, Contia.
411	La Casa Slotter se convierte en Condes de Erión. La Torre Glenn constata la vuelta de la magia.
422	la Casa Sammanar-Glenn funda la Universidad Arcana.
425	Urko Hacha Sangrienta invade las minas del Paso de los Dragones.
434	Batalla de los Hayales. Vastemar Ufforil y Ayu Dewa vencen a los norteños y a Urko Hacha Sangrienta.
493	Fundación de Valmagre.
612	Lord Gundert Slotter y Lady Erinna Oiranar se instalan en Erión.
686	El Gran Maremoto. Destrucción de Nueva Angor.
920	Diversos acontecimientos extraños ocurridos en el pequeño pueblo de Valmagre, en el condado de Erión, lo convierten en el centro de reunión de aventureros de todo tipo.
928	Actualidad.

7 Cronología de los últimos años

Se detallan los sucesos importantes ocurridos en los últimos años (desde que abrió Aldor III en 920 hasta hoy).

920	Diversos acontecimientos extraños ocurridos en el pequeño pueblo de Valmagre, en el condado de Erión, lo convierten en el centro de reunión de aventureros de todo tipo (<i>apertura de Aldor III</i>).
921	La casa Zant potencia su dominio sobre toda la orilla oriental del Lames, fomentando el comercio de Confluencia con Nyzam.
922	El pueblo de Fiset fue víctima de la llamada "Plaga gris", se cree que fue un mal que provenía del Pantano de Cheng.
923	Casamiento de la Duquesa Valdam.
924	El conflicto entre las casas Slotter y Zant se recrudece. Erión pierde la zona de Confluencia. La nueva frontera es el Nómar. Se celebra la boda entre la hija mayor de la Casa Slotter y la Casa Frezzalas, manteniendo alianzas históricas y asegurando el comercio.
925	Se construye el nuevo puente que cruza el Lames y une el Triángulo al resto del Condado de Erión.



926	Se destierra todo rastro del Miasma, un fenómeno que oscureció los cielos y del que se culpó a los arcanos. Se abre la Finca Belenia por fin como Academia de Magia. Sólo los magos de la Finca Belenia tienen permiso para hacer magia en el Condado de Erión.
927	La maldición de la Licantropía se extendió por todas las tierras de Aldor. Se descubrió que los yagûl existen, habitando bajo los Montes Ithrenios, y eran los culpables de la maldición.
928	Actualidad

