



Actualización

Monturas mejoradas



¡Hola aldoorianos! En esta actualización de Aldor hemos ampliado enormemente el sistema de monturas, añadiendo muchas de las mejoras que teníamos pensadas. 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.
- Pronto será posible domesticar caballos salvajes, usando Empatía animal y Montar.
- Pronto será posible 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.

Arvi



Sumario

| | | |
|-----|--|---|
| 1 | Atributos de las monturas..... | 3 |
| 1.1 | Velocidad..... | 3 |
| 1.2 | Combate..... | 3 |
| 1.3 | Vitalidad..... | 3 |
| 1.4 | Protección..... | 4 |
| 1.5 | Fuerza..... | 4 |
| 2 | Tabla de atributos..... | 5 |
| 3 | Atributos iniciales..... | 5 |
| 4 | Mejora de los atributos..... | 6 |
| 4.1 | PX por áreas visitadas y entrenadores de caballos..... | 7 |
| 4.2 | PX por enemigos derrotados..... | 7 |
| 4.3 | PX de DM..... | 7 |
| 5 | Uso de las monturas..... | 7 |
| 5.1 | Poner /montar en un botón..... | 8 |
| 5.2 | Examinar montura..... | 8 |
| 6 | Apariencia de las monturas..... | 9 |



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 arrojadas 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, trasgos, 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.

