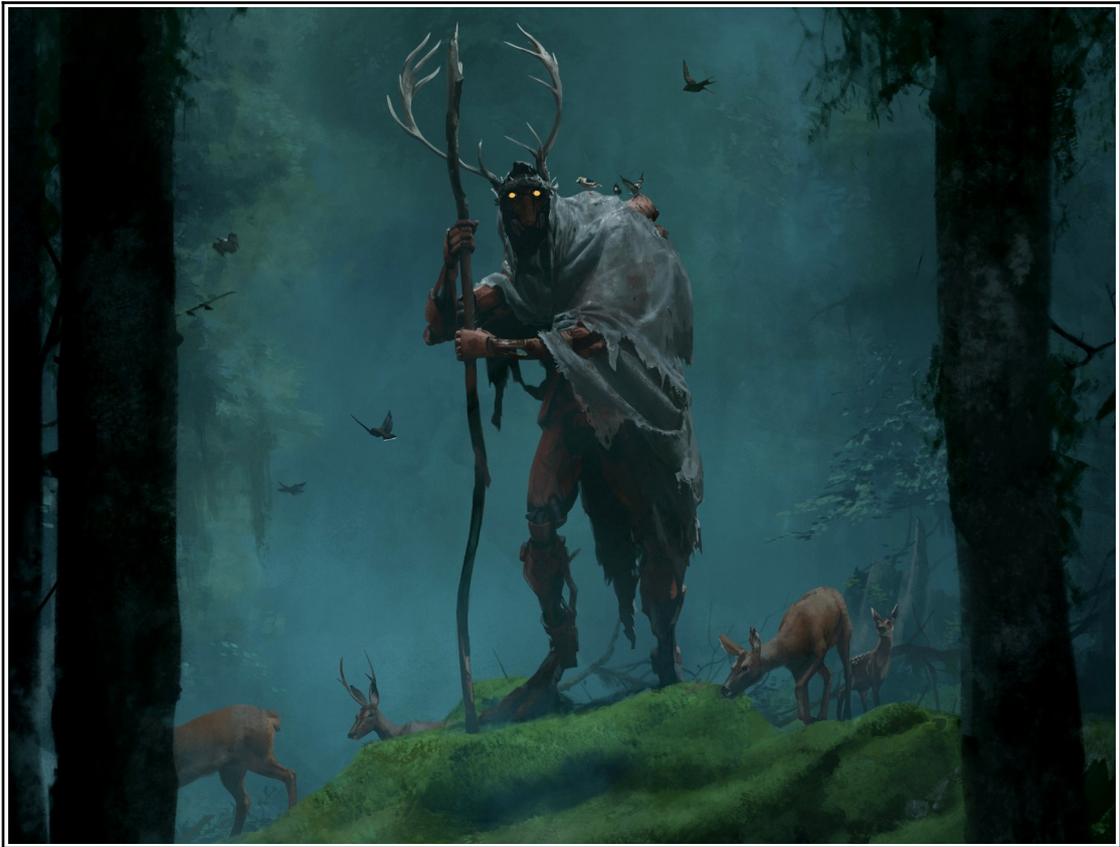




Actualización
Druidas





¡Hola aldorianos!

En esta actualización veraniega de Aldor les traemos principalmente la presentación de la nueva clase **druida**, que ha sufrido importantes cambios para mejorarla con respecto al estándar del NWN.

Su principal novedad es que su magia funciona con puntos de maná que se van recuperando, en lugar de tener que seleccionar conjuros, memorizarlos o dormir. Además se ha mejorado mucho el aspecto del compañero animal y la forma salvaje del druida, y se han añadido nuevas dotes. Aquí les contamos todos los detalles.

Al final del documento se resumen algunas otras novedades que encontrarás en Aldor.

Como siempre los datos aquí presentados pueden sufrir algún ajuste si durante la fase de pruebas o ya en el servidor real vemos que es necesario.

Arvi

Sumario

1 Tradiciones druídicas.....	3
1.1 Dotes.....	4
1.2 Conjuros.....	5
2 Maná.....	6
2.1 Máximos puntos de maná.....	6
2.2 Gastar puntos de maná.....	6
2.3 Recuperar puntos de maná.....	6
3 Compañero animal.....	7
4 Forma salvaje.....	8
5 Otras novedades.....	9
5.1 Clérigos.....	9
5.2 Mascotas.....	9
5.3 PJs nuevos.....	9
5.4 Áreas sin mapa.....	10
5.5 El Hormiguero.....	10
5.6 Exploradores.....	10
5.7 Casas de PJs.....	10
5.8 Orfebrería.....	11
5.9 Finca Belenia.....	11
5.10 Aires de guerra.....	11



1 TRADICIONES DRUÍDICAS

Al crear un nuevo druida debes elegir una de las tradiciones o sendas. Hay cuatro disponibles:



Los Árboles del Viejo Mundo. Los druidas de la tradición de los Árboles del Viejo Mundo siguen la tradición de los discípulos del espíritu *Ernamaren*, el Padre de los Árboles, cuya esencia se encuentra fragmentada en las semillas que se esparcieron en todo el mundo y dieron lugar a los bosques. Estos druidas se encuentran muy vinculados a la tierra y a los grandes árboles que protegen. Son poco viajeros, suelen vivir sus vidas alrededor del lugar sagrado que han jurado proteger. Su compañero animal es el tigre, y suelen transformarse en grandes felinos.



Lágrimas de Fodaftar. Los druidas de las Lágrimas de Fodaftar pertenecen a una tradición que sigue los preceptos del espíritu *Fodaftar*, el Lago de los Espíritus, el cual nació al ser llenado por las lágrimas de Vryllia cuando Trako engendró a Ruballa, provocando que desde entonces todo ser vivo tuviera que morir. Estos druidas están muy vinculados a la protección del ciclo natural y buscan incansablemente la destrucción de los no muertos. Son druidas a menudo nómadas, viajeros que se funden con las manadas de animales. Su compañero animal es el lobo, y suelen transformarse por tanto en temibles lobos.



Guardianes de los Secretos. Los druidas de esta tradición siguen las enseñanzas de *Mathanglic*, el Guardián de la Frontera, un poderoso espíritu que vigila la frontera entre el mundo onírico y los Páramos Desolados. Sus druidas entran en comunión con el mundo espiritual sonsacando y negociando por secretos, incluso tratando con almas de difuntos perdidos para llevarlos a su descanso o recurriendo a ellos para pedir consejo. Estos druidas se mueven poco de sus hogares, prefiriendo lugares tranquilos donde vivir. Su compañero animal es el oso, y suelen transformarse en poderosos osos.



Caminasueños. Los druidas de la tradición de los Caminasueños suelen tener una relación estrecha con las hadas, muchos han sido niños cambiados o entregados a las fatas. En algún momento, estos niños mostraron un don inusual y fueron devueltos bendecidos con el don del druida. Los druidas de esta tradición no veneran un espíritu concreto, sino que mantienen una relación estrecha con las criaturas fééricas. Suelen velar por los lugares encantados y guardar los pasos de hada al mundo onírico. Su compañero animal es el venado, y suelen transformarse en majestuosos ciervos o alces.



Además, la dote de tu tradición druídica ahora te confiere diferentes poderes:

- ◆ **Los Árboles del Viejo Mundo: Crecimiento.** Una vez al día al usar esta dote sobre una criatura ésta aumentará de tamaño, un 10% por cada nivel de druida, durante 10 asaltos + 2 asaltos/nivel. Las criaturas aumentadas reciben un bonificador de FUE+1 (que aumenta cada 4 niveles de druida) y CON+1 (que aumenta cada 6 niveles de druida), pero un penalizador a DES-1. En cambio si la dote se usa sobre una planta con fases de crecimiento la impulsa a desarrollarse hasta su siguiente fase. Por ejemplo, impulsará a un abedul grande a convertirse en abedul anciano.
- ◆ **Lágrimas de Fodaftar: Reposo final.** Una vez al día al usar esta dote el druida aniquilará 1d4 DG de muertos vivientes por nivel de druida (hasta un máximo de 20d4), como el conjuro *De la muerte viviente a la muerte*.
- ◆ **Guardianes de los Secretos: Espíritu desolador.** Una vez al día al usar esta dote el lanzador conjura una imagen de un espíritu horripilante para abatir a una criatura. Funciona como el conjuro *Asesino fantasmal*,



pero con CD 10 + nivel de druida. Si la criatura supera la salvación el daño que sufre es de 1d4 por nivel de druida.

- ◆ **Caminasueños: Portal feérico.** Una vez al día al usar esta dote el druida abre un portal al mundo feérico, que puede usar para escapar temporalmente del mundo mortal. El portal permanecerá abierto un asalto por nivel del druida. En cambio el druida puede permanecer en el mundo feérico el tiempo que desee (en el mundo de las hadas el tiempo parece transcurrir más despacio).

Estos poderes de tu tradición podrás usarlos incluso bajo forma salvaje.

¿En qué afecta la tradición elegida?

1. Puede afectar al **rol** de tu personaje, criaturas o lugares con los que tenga más afinidad o que se comprometa a defender y conservar, su grado de belicosidad frente a los que atenten contra el equilibrio o su relación con entidades como hadas o espíritus.
2. Determina el **compañero animal** que tendrá tu druida (ver punto 3).
3. También determina la **forma salvaje** que podrá adoptar (ver punto 4).
4. A la hora de recuperar maná (ver punto 2), el druida recuperará el doble de puntos de maná si está en un santuario de su propia tradición.
5. Por último, el funcionamiento de algunos conjuros puede variar según tu tradición druídica. Por ejemplo, el color del conjuro *Luz* o el animal convocado por los conjuros de *Convocar criatura*.

1.1 Dotes

Estas son las dotes que gana el druida en cada nivel:

- **Nivel 1:** Competencia con armas de druida, Competencia con armaduras ligeras, Competencia con armaduras intermedias, Competencia con escudo, Sentido de la naturaleza, Compañero animal, Tradición druídica, Llamada de Vryllia.
- **Nivel 2:** Zancada forestal.
- **Nivel 3:** Pisada sin rastro.
- **Nivel 4:** Forma salvaje (1/día).
- **Nivel 5:** Resistir la atracción de la naturaleza.
- **Nivel 6:** Forma salvaje (2/día).
- **Nivel 7:** Amigo de las bestias (los animales herbívoros no serán hostiles).
- **Nivel 8:** Forma salvaje (3/día).
- **Nivel 9:** Inmunidad al veneno.
- **Nivel 10:** Forma salvaje (4/día).
- **Nivel 12:** Forma salvaje mayor (4/día).
- **Nivel 13:** Amigo de las fieras (los animales carnívoros no serán hostiles).
- **Nivel 14:** Forma salvaje mayor (5/día).
- **Nivel 16:** Forma salvaje mayor (6/día).
- **Nivel 18:** Forma salvaje mayor (8/día).
- **Nivel 20:** Forma salvaje mayor (ilimitado).

1.2 Conjuros

Ahora el druida tiene disponibles todos los conjuros de cada esfera a medida que sube de nivel. Para lanzar un conjuro, el druida ha de tener una puntuación en Sabiduría de 10 + el nivel del sortilegio. Por ejemplo, para lanzar un conjuro de 4.º nivel, un druida ha de tener al menos una puntuación de 14 en Sabiduría.

- **Nivel 0:** Curar heridas menores, Llamarada, Luz, Resistencia, Virtud.
- **Nivel 1:** Camuflaje, Curar heridas leves, Soportar los elementos, Enmarañar, Grasa, Colmillo mágico, Dormir, Convocar criatura I, Ultravisión.
- **Nivel 2:** Piel robliza, Frenesí de sangre, Fuerta de toro, Hechizar persona o animal, Azote flamígero, Inmovilizar animal, Restablecimiento menor, Unirse a la tierra, Resistencia a los elementos, Convocar criatura II.
- **Nivel 3:** Contagio, Curar heridas moderadas, Dominar animal, Colmillo mágico mayor, Punzada curativa, Plaga de gusanos, Neutralizar veneno, Veneno, Protección contra los elementos, Espinas arrojadas, Quitar enfermedad, Brotar de espinas, Convocar criatura III, Perspicacia del búho.
- **Nivel 4:** Llamar al relámpago, Curar heridas graves, Descarga flamígera, Libertad de movimiento, Inmovilizar monstruo, Camuflaje de masas, Piel pétreo, Convocar criatura IV.
- **Nivel 5:** Dotar de consciencia, Curar heridas críticas, Custodia contra la muerte, Tormenta de hielo, Infierno, Regeneración monstruosa, Resistente a conjuros, Convocar criatura V, Muro de fuego, Extender enredaderas.
- **Nivel 6:** Desmoronar, Anegar, Barrera de energía, Piel pétreo mayor, Círculo curativo, Regenerar, Piedra inmovilizante, Convocar criatura VI.
- **Nivel 7:** Aura de vitalidad, Marabunta, Tormenta de fuego, Sanar, Convocar criatura VII.
- **Nivel 8:** Bombardeo, Equilibrio de la naturaleza, Premonición, Convocar criatura VIII, Rayo solar, Explosión solar.
- **Nivel 9:** Terremoto, Enjambre elemental, Sanar a las masas, Cambiar de forma, Tormenta de venganza, Convocar criatura IX.

2 MANÁ.

Los druidas no necesitan memorizar sus conjuros, sino que pueden lanzar cualquier conjuro que conozcan mientras tengan puntos de maná suficiente, que es la energía natural que utiliza su magia. Recargan su maná mientras estén en áreas naturales, y más rápido en santuarios druídicos, como árboles sagrados, lagos o tótems.

Cada vez que gastes o recuperes puntos de maná se mostrará en la parte superior de la pantalla tus puntos actuales y el máximo.

También se ha eliminado el porcentaje de fallo de conjuro que tenían los druidas en áreas urbanas.



2.1 Máximos puntos de maná

Los puntos máximos de maná son el nivel del druida más su puntuación en Constitución. Así, un druida de nivel 4 que tenga CON 16 tendrá un máximo de $4 + 16 = 20$ puntos de maná.

Cualquier objeto o conjuro que incremente tu constitución, aunque sea temporalmente, incrementará también este máximo de puntos de maná.

2.2 Gastar puntos de maná

El maná se gasta al lanzar conjuros de druida. Los puntos necesarios son $2 * \text{Nivel}$. Así, un conjuro de nivel 3 requerirá 6 puntos de maná. Los trucos de nivel 0 (*cantrips*) requieren 1 punto de maná.

Si no tienes suficientes puntos de maná no podrás lanzar el conjuro, y tendrás que esperar a recuperarlos.

Nota: ten en cuenta que el druida gasta su maná desde que se propone lanzar el conjuro, aunque éste no llegue a lanzarse (por interrupción, por algún fallo de conjuro, etc).

2.3 Recuperar puntos de maná

Los druidas recuperan puntos de maná al estar en zonas naturales, sin necesidad de descansar o dormir.

Cada hora en un área natural recuperas tantos puntos como tu bonificador de sabiduría. Así, un druida con SAB 16 recuperará +3 puntos de maná por hora.

Cualquier objeto o conjuro que incremente tu bonificador SAB hará que recuperes más puntos por hora.



Puntos de maná

Nota: recuerda que una hora aldoriana equivale a 3 minutos reales de juego.

Por otro lado, cuando tu druida se encuentre en un **santuario druídico** recuperará el maná mucho más rápido, ganando un punto de maná cada 3 asaltos. Si el santuario es de la tradición del druida el ritmo es el doble, recuperando 2 puntos de maná cada 3 asaltos.

Se han añadido algunos santuarios druídicos en diferentes regiones, como el Triángulo, el Bosque Oscuro o Hyan.

3 COMPAÑERO ANIMAL

En Aldor tanto los exploradores como los druidas obtienen un compañero animal en nivel 1. Se trata de un animal (no mágico) con el que el personaje desarrolla un vínculo especial, mascota, amigo y compañero de aventuras.

Una vez seleccionado el tipo de compañero animal no podrás cambiarlo, y además en el caso de los druidas este tipo viene determinado por la tradición druídica elegida:

- **Tigre** para la tradición de los Árboles del Viejo Mundo. El tigre mejora el daño en combate, y gana dotes como esquiva, garras afiladas o crítico mejorado.
- **Lobo** para las Lágrimas de Fodaftar. Además de un gran ataque, el lobo obtiene resistencia al frío y al daño cortante, y gana dotes como derribo o ataque poderoso.
- **Oso** para los Guardianes de los Secretos. Además de muchos puntos de vida, el oso tiene resistencia al daño contundente y perforante, y gana dotes como dureza o furia.
- **Ciervo** para los Caminasueños. Además de su agilidad y CA, el ciervo desarrolla resistencia mágica.



Cada compañero animal tiene sus fortalezas, e irá creciendo y mejorando a medida que lo hace el druida. Por ejemplo, en el caso del lobo comenzará siendo un lobezno en nivel 1. Irá aumentando en tamaño, fuerza y ataque, y en nivel 4 ya será un lobo adulto. Seguirá mejorando y a nivel 12 tendrá ya el aspecto de un lobo terrible. Todas sus propiedades irán mejorando a medida que sube de nivel.

Para ello se han rehecho desde cero los compañeros animales de cada tradición druídica para cada uno de los 20 niveles (es decir, un total de 80 criaturas distintas), para asegurarnos que el compañero animal crezca contigo, y vaya ganando características, habilidades y ataques. Gracias a *play_erwan* por el curro.

Recuerda que además del compañero animal el druida tiene disponible la habilidad de empatía animal, el conjuro de convocar criatura, la dote de forma salvaje, y la posibilidad de tener una mascota (ver punto 5.2). Si combinas todas estas opciones puedes formar una *troupe animal* curiosa.

En el caso de que un personaje tenga niveles de explorador y de druida, ahora se suman para determinar el nivel de su compañero animal, en lugar de coger la clase más alta como antes. En este caso es la tradición druídica la que determina el compañero animal, por lo que si ya era explorador, su compañero se cambiará automáticamente al coger el primer nivel de druida.

4 FORMA SALVAJE

A partir de nivel 4 el druida obtiene la dote de forma salvaje, que le permite adoptar la forma de una gran bestia según su tradición druídica.

Hemos mejorado las formas que el druida adopta, de forma que sean lo suficientemente poderosas para que compensen lo que se pierde al no tener forma humana.

La forma salvaje dura 1 turno/nivel, y cada dos niveles se ganan más usos al día. En la forma salvaje el druida podrá seguir usando la dote de tradición y conservará las propiedades mágicas de armadura, yelmo y escudo.

- Nivel 4: forma salvaje 1/día.
- Nivel 6: forma salvaje 2/día.
- Nivel 8: forma salvaje 3/día.
- Nivel 10: forma salvaje 4/día.



A nivel 12 gana forma salvaje mayor, adoptando la apariencia de una bestia aún más feroz. En la forma salvaje mayor conservará también las propiedades mágicas de anillos, amuleto, capa, botas y cinturón.

- Nivel 12: forma salvaje mayor 4/día.
- Nivel 14: forma salvaje mayor 5/día.
- Nivel 16: forma salvaje mayor 6/día.
- Nivel 18: forma salvaje mayor sin límite.

Nota: estas transformaciones sustituyen la dote forma elemental, que pasa a ser un conjuro para clérigos.



5 OTRAS NOVEDADES

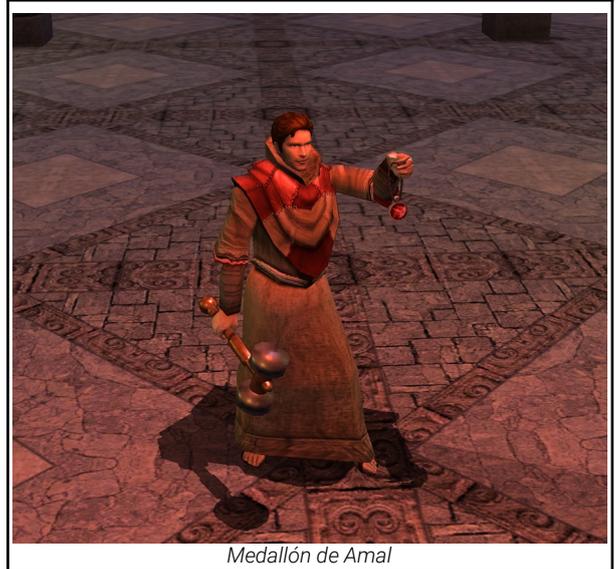
Aquí resumimos algunas de las otras novedades que introducimos en Aldor durante el verano.

5.1 Clérigos

Los medallones de los clérigos servirán como escudos de la fe, por lo que darán CA de escudo, sin penalizador de armadura. Tendrán bonificador de CA +1, +2 o +3 (equivalente a escudo pequeño, grande y pavés) y además darán resistencia al daño según la deidad:

1. **Medallón ungido:** luz tenue, CA+1, resistencia a daño 1, conjuro básico 1/día.
2. **Medallón bendecido:** luz baja, CA+2, resistencia a daño 3, conjuro menor 1/día o básico 2/día.
3. **Medallón sagrado:** luz normal, CA+3, resistencia a daño 5, conjuro 1/día o conjuro menor 2/día.

Los nuevos clérigos obtienen gratis el medallón ungido de su deidad.



Medallón de Amal

El único clérigo que conservará la competencia de escudo gratis será el de Amal. Además el clérigo de Amal nuevo recibe martillo de guerra (o hacha de batalla si es enano) en lugar de espadón o maza terrible, para poder usarlo a una mano junto con el medallón.

También se intentará equiparar un poco más los diferentes clérigos, mejorando un poco los de Leit, Vryllia, Ruballa, Jaqoh, Sirgga, Lebrak, Dloose y Pamis.

5.2 Mascotas

Como antesala del futuro sistema de monturas, hemos creado en Aldor un sistema básico de mascotas, con el que puedes añadir un animal a tu grupo (como *henchman*).

Inicialmente se ha inaugurado en Erión una tienda de mascotas. Se trata de mascotas pequeñas que puedes llevar en una jaula, y soltar en cualquier momento.

Nota: al comprar la mascota en la tienda es un ítem *jaula*, que se convierte en animal cuando sueltas a la mascota, y se vuelve a convertir en ítem cuando le ordenas que vuelva a la jaula.

Inicialmente están disponibles las siguientes mascotas: perro, gato, gato negro, y murciélago.

Si la mascota muere es definitivo. Por tanto, si estás en un lugar peligroso y quieres evitar que pueda morir siempre puedes volver a guardarla en la jaula.

5.3 PJs nuevos

Para facilitar un poco la vida de los nuevos personajes, se están añadiendo nuevas quests estáticas que los PNJs de Valmagre y alrededores podrán encargarte, y que servirán para que ganes algo de PX, oro y equipo inicial, y conozcas las áreas iniciales.

Ya están operativas dos de ellas, la caja de pociones y las pieles de culebra.

También se ha mejorado la dote de nivel 1 *Sigiloso*, que ahora da +3 a esconderse y moverse sigiloso, en vez de +2.



Mascota: un gato



5.4 Áreas sin mapa

En algunas áreas especialmente laberínticas o tortuosas se ha deshabilitado la opción de usar el minimapa, y los personajes tendrán que valerse de su orientación si no quieren perderse. Esta limitación tiene dos excepciones:

- En las áreas subterráneas la dote *Afinidad con la piedra* de los enanos les permite usar siempre el minimapa.
- Los exploradores de nivel 12 reciben la dote *Guia rastreador* que les permite usar el minimapa siempre.

5.5 El Hormiguero

¡Cuidado si te adentras en los intrincados túneles de las hormigas gigantes! Los aventureros más intrépidos descienden en busca de sus codiciados huevos, pero tendrás que esquivar sus chorros de ácido y sus mandíbulas mientras procuras no perderte en sus conductos subterráneos.

Se trata de una nueva zona de diableo para niveles medios, para añadir más posibilidades de aventura en Aldor.



El Hormiguero

5.6 Exploradores

Se ha mejorado un poco más la clase con dos añadidos:

1. El explorador tiene ahora salvaciones altas en **Reflejos** además de en Fortaleza.
2. Recibe gratis a nivel 12 la dote *Guia rastreador* que, como ya se indicó, le permite usar el minimapa en las áreas que lo tengan deshabilitado.

5.7 Casas de PJs

Por un lado se crearán algunos nuevos modelos de casa, además del barco y taller. Y seguiremos ampliando las casas disponibles tanto en los núcleos de población (Erión, Valmagre, Confluencia, Punterroca, Arrakán, etc), como algunas casas o cabañas en zonas aisladas para los que prefieran la soledad.

Por otro lado seguiremos mejorando las opciones de decoración. Además de la posibilidad de activar o desactivar cada ubicado de tu casa, y de cambiarle el nombre, añadiremos nuevos ubicados, que podrán fabricarse con los oficios o adquirirse en la tienda de muebles:

- Estanterías, librerías, armarios, cajas y barriles.
- Muebles y utensilios de cocina: hornos, calderos, vasos, copas, etc.
- Iluminación: lámparas, faroles y velas.
- Biombos con los que poder delimitar diferentes espacios.
- Cojines y más modelos de alfombras.
- Columnas y otros elementos arquitectónicos.



Casa de PJ

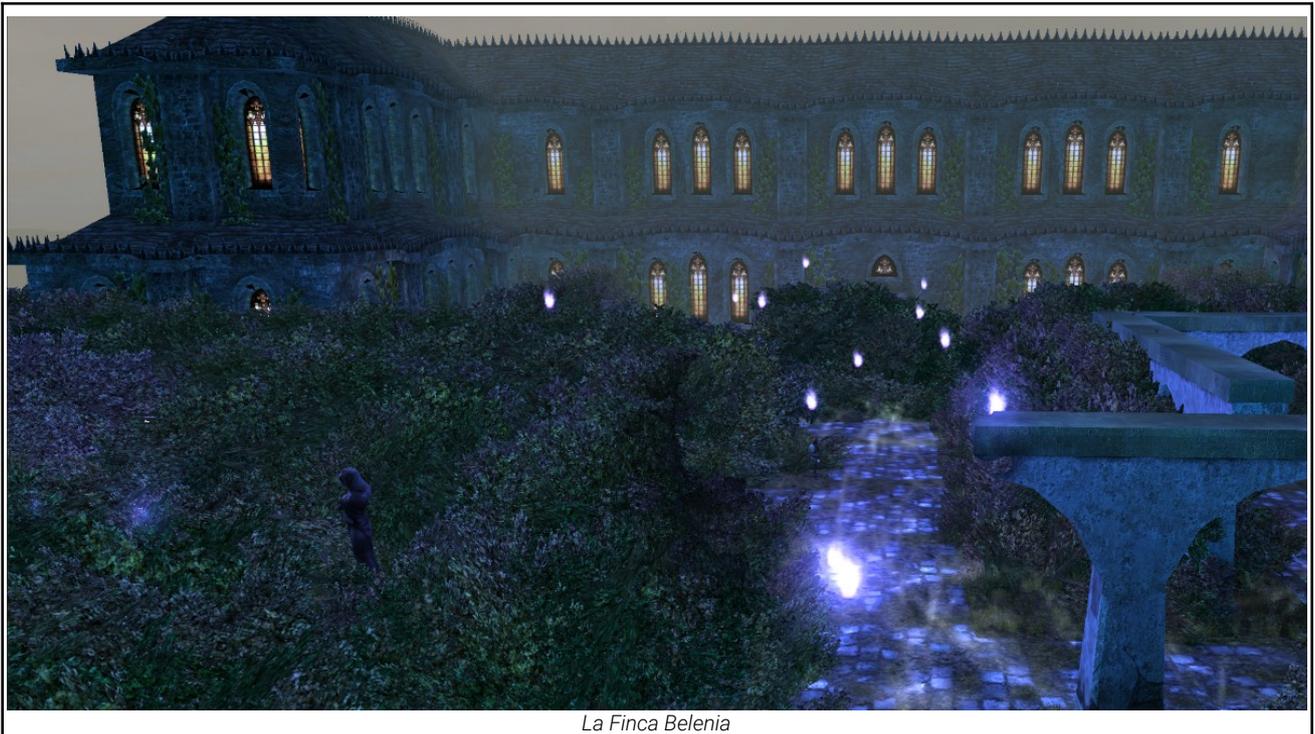
5.8 Orfebrería

Ya estamos empezando a implantar las recetas básicas de este oficio, que permitirá crear anillos y collares mágicos, y también engarzar gemas con propiedades mágicas a armas y armaduras.

Ya están listas 30 recetas, que incluyen la forja de los anillos y collares básicos de metal, y 10 recetas de talismanes arácnidos, desde cobre hasta adamantio.

5.9 Finca Belenia

Continúan los esfuerzos de la comunidad de magos por restaurar esta antigua sede de poder, y disponer un lugar central donde poder estudiar, compartir y mejorar los conocimientos y poderes arcanos.



La Finca Belenia

5.10 Aires de guerra

Esto no es una novedad del módulo, sino acontecimientos que están teniendo lugar en el mundo de Aldor, y que se ven afectados por las decisiones y acciones de los PJs.

La larga tensión entre las casas Slotter y Zant parece haber estallado en torno al control de las orillas del Nomar. Los Zanteños han tomado el control de las Valdaes orientales, incluyendo Confluencia, y en el viejo vado del Triángulo se respira incertidumbre ante un posible nuevo choque de fuerzas.

La situación de toda la zona del Triángulo, separada por los ríos, es problemática, a falta de vados seguros, y tampoco hay certeza sobre la posición que otras Casas y Reinos cercanos tomarán en este enfrentamiento.

