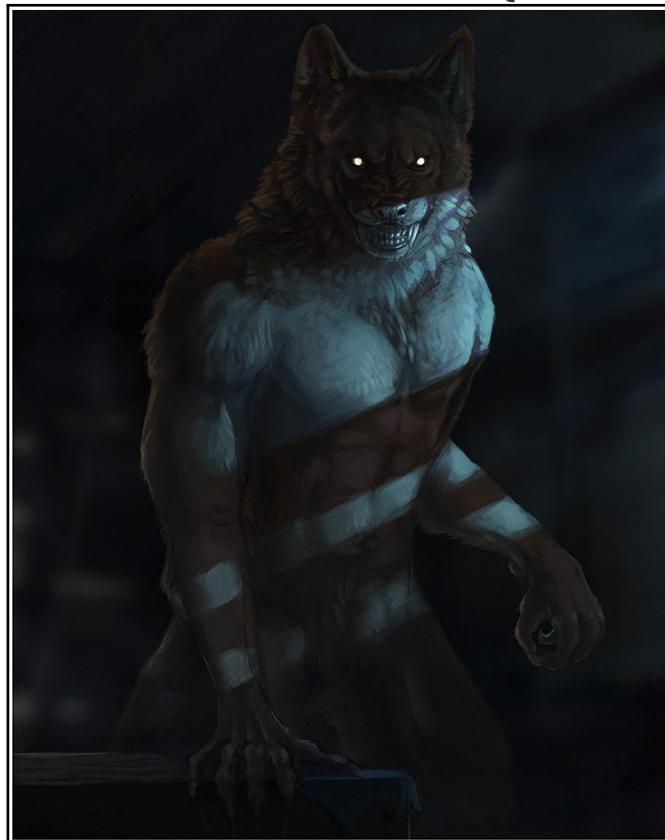




Actualización

# Licantropía



¡Saludos, aldorianos!

Lo que comenzó como un rumor de una leyenda, tristemente se ha confirmado: una terrible maldición se está propagando por el reino, asolando aldeas y ciudades.

Inexplicablemente, y aparentemente sin motivo, inocentes aldeanos sufren una terrible transformación al caer la noche, y se convierten en bestias sanguinarias. Esos mismos aldeanos descubren horrorizados al llegar el alba los cadáveres de familia y amigos, y rezan deseando correr la misma suerte antes de que el sol se ponga de nuevo.

Los eruditos de Erión buscan sin descanso una cura a este mal, que se sabe aqueja también a las Casas vecinas de Zant y Valdam, y los agentes del Conde intentan descubrir el origen de la maldición.

Se pide a todos los ciudadanos que extremen las precauciones, eviten viajar de noche sin escolta, en especial con luna llena, y adviertan a la guardia de cualquiera sospechoso de estar infectado.

*Camarlengo Norfred Braunsberger*



## 1 LA BÚSQUEDA

Ahora mismo todo son incógnitas, y los casos parecen extenderse cada vez más rápido por el reino.

¿Dónde empezó la maldición? ¿Cómo detenerla? ¿Existe cura? ¿Quién está detrás de ello? ¿Cómo encontrar al culpable? ¿Qué hacer con los infectados?

Los PJs que participen en la trama tendrán que intentar responder a todas estas preguntas, y enfrentarse finalmente a los responsables de propagar la maldición, para detenerlos o destruirlos.

Queremos desarrollar esta trama durante Halloween (final de octubre y noviembre), pues el sistema de licantropía ya está listo, y se quedará en Aldor junto con el resto de mejoras descritas en este documento.

## 2 LICANTROPÍA

A continuación se describen los aspectos técnicos del nuevo sistema de licantropía.

### 2.1 La Maldición

En primer lugar se han creado nuevas criaturas en la paleta: hombres-lobo en varias versiones, según el nivel del personaje. Los aldeanos (PNJs) que estén infectados se convertirán en hombres-lobo al caer la noche, y por tanto atacarán al resto de aldeanos, guardias y PJs. Los que estén vivos al alba volverán a transformarse en el ser humano que eran, y no recordarán nada de lo ocurrido durante la noche.

También los PJs, si son heridos o mordidos por un hombre-lobo, corren el riesgo de contagiarse si fracasan la tirada de salvación. En ese caso adquieren la maldición de licantropía (se trata de una dote persistente, como las de tuerto o manco).

Los PJs licántropos se convertirán al caer la noche, y volverán a su forma original al alba. La transformación funciona como el conjuro polimorfarse, pero no puede cancelarse. Además, mientras el PJ está convertido en hombre-lobo puede atacar involuntariamente a cualquiera que esté cerca, sea amigo o enemigo, y los aldeanos y guardias serán hostiles mientras esté transformado.

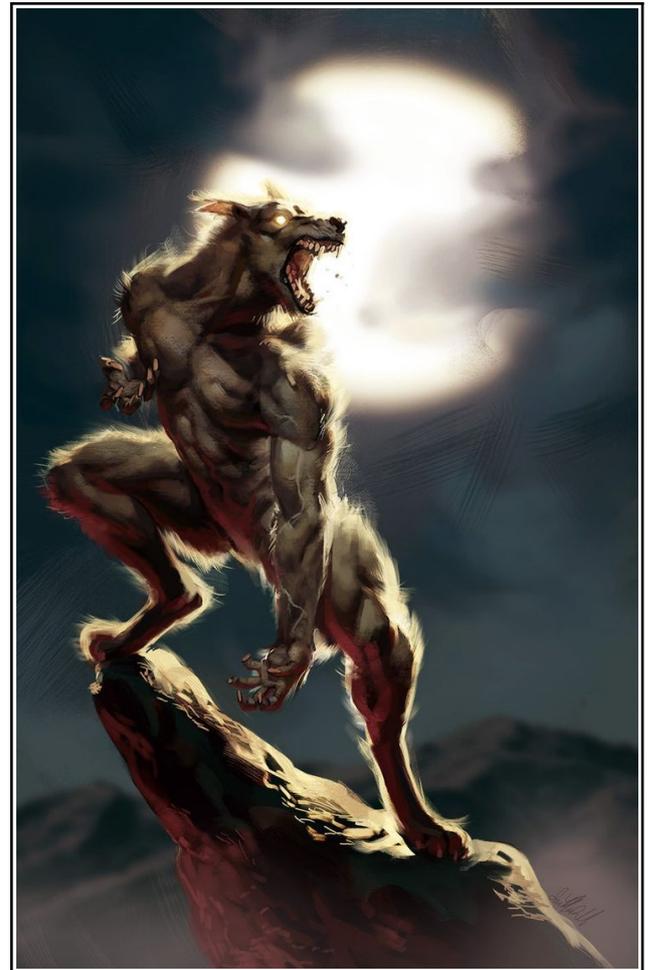
### 2.2 La cura

Dicen las historias que las armas **de plata** son eficaces contra cualquier cambiaformas. Hemos añadido al sistema de herrería las propiedades de la plata, creando recetas para hacer armas y armaduras (ver *oficios* más adelante).

Por otro lado, la magia puede romper temporalmente la maldición. Para ello hemos añadido un nuevo conjuro, **ruptura de licántropo**, que permite devolverle su forma humana (ver *conjuros nuevos* más adelante).

¿Pero hay forma de curar la licantropía? Existe un remedio, pero los jugadores tendrán que descubrirlo, en una nueva **quest estática** que hemos preparado.

Para este antídoto secreto se han creado nuevos ingredientes de cazador y de herborista, plantas, recetas y pociones. Además se ha implementado la quest que consiste precisamente en encontrar la receta de dicho remedio, el único conocido capaz de curar la licantropía que no implique la muerte permanente del infectado.





## Aldor III — Licantropía

Esta quest incluye realizar averiguaciones que permitan descubrir quién es capaz de curar la maldición, encontrar a una persona que conozca la receta del antídoto y persuadirla para que nos entregue tan preciado secreto.

Pero aunque la quest termina al obtener la receta, los jugadores aún tendrán que encontrar los ingredientes necesarios y ser capaces de prepararla, o encargar a alguien que la prepare, si quieren salvar a quien haya sido contagiado.

### 2.3 El futuro

Aunque se termine la trama de la maldición, el sistema de licantropía y la quest estática de encontrar el antídoto se quedarán activos en Aldor, pues en algún lugar remoto puede quedar algún hombre-lobo, y un PJ podría llegar a contagiarse y requerir la fabricación del remedio para curarse.



### 3 OTRAS MEJORAS

Esta actualización ha supuesto la introducción de otras mejoras y novedades en el módulo, algunas ya disponibles desde finales de agosto y otras listas para estrenar. Aquí se describen algunas.

#### 3.1 Pesca

El sistema de pesca es ahora más divertido, con nuevos peces y zonas de pesca en Hyan, iconos mejorados para las capturas, y posibilidad de encontrar mensajes en botellas, además de pescar un tesoro. Estos mensajes pueden contener una receta de oficio, un mapa del tesoro, o un pergamino mágico, de cualquier nivel.



#### 3.2 Templo de los difuntos

Nueva dungeon en la zona del Triángulo, para PJs de niveles 3 a 5 aproximadamente. Incluye una nueva quest estática con la que averiguarás dónde buscar el templo perdido, nuevas criaturas que tendrás que vencer, como kobolds, diablillos de hielo, spraiks, zombis ahogados y manos de zombi, acertijos y puzzles, nuevos tesoros, y algún pasadizo secreto.

Con esta ampliación ya sólo el Triángulo incluye un total de 47 áreas, entre exteriores, casas, criptas y mazmorras.



#### 3.3 Nervhal

Se han modificado las texturas de los modelos existentes de drows, para adaptarlos al lore de los **yagûl**, tanto en el aspecto físico (piel pálida, pelo plateado, pérdida de pigmentos) como en sus jerarquías y equipamiento, con sus propias armaduras y armas, como los *mess* (kukris) o las *tzal* (versión yagûl de las espadas élficas).

Ahora los yagûl tendrán su propia dote de competencia con armas (se quita el arco, pues por las dimensiones de las cuevas y túneles prefieren usar la ballesta ligera, y se añade el kukri). Además se han creado los PNJs yagûl correspondientes: esclavos, incursores, espías, brujos, con sus armaduras y escudos.



Se activará alguno de los accesos secretos que llevan a las oscuras profundidades de Nervhal, donde los jugadores podrán entrar en contacto con los temidos yagûl, así como con otras criaturas que moran en las cavernas de negrura sempiterna.

Pero en esos túneles olvidados no sólo habitan elfos oscuros y engendros grotescos. Los rumores hablan de algo mucho peor, un poderoso dragón que excavó su guarida en el corazón de las montañas. Su nombre es **Terreth**.

¡Deberás extremar las precauciones! En esas profundidades perdidas ningún viajero encontrará tu cuerpo moribundo para llevarlo a un templo de curación. Si caes y ningún compañero te auxilia terminarás en Oniria.

### 3.4 Nuevos conjuros

Se han creado nuevos conjuros para mejorar y ampliar el sistema de magia de Aldor. Algunos requerirán que los personajes encuentren los pergaminos correspondientes, para poder aprender estos nuevos conjuros.

- **Ambrosía divina.** Conjuro de clérigo que elimina completamente el hambre y la sed en un objetivo.
- **Destreza de Azdum, y destreza mayor de Azdum.** Conjuro arcano para bardos y magos, que otorga un bonificador temporal de +1d6 o +2d6 en las tiradas de fabricación o reparación de cualquier oficio de artesano. Se puede usar con metamagia.
- **Cosecha próspera, y cosecha próspera mayor.** Conjuro natural para exploradores y druidas, que otorga un bonificador temporal de +1d6 o +2d6 en las tiradas de oficios de recolección. Se puede usar con metamagia.
- **Tragarse la tierra.** Poderoso conjuro de druida que permite derribar a una criatura y que la misma tierra se la trague.
- **Ruptura de licántropo.** Este conjuro de abjuración no cura la licantropía, pero al menos rompe temporalmente la maldición, devolviendo al hombre-lobo a su apariencia original por esa noche (sea un PJ o un PNJ).



### 3.5 Oficios

Para la licantropía hemos añadido recetas para hacer lingotes, y para hacer objetos argénteos: armas arrojadas, espadas, mazas, hachas, armas de hasta, munición, armaduras intermedias y pesadas, yelmos, brazales y grebas. Un total de 46 nuevas recetas de plata para herrería. Las más sencillas estarán a la venta con el resto de recetas de herrería en Duin (hasta dificultad 10) y Legnar (hasta dificultad 17).

También se ha creado una nueva planta en herboristería y un nuevo ingrediente de cazador, que serán necesarios para la fabricación de la cura de la licantropía.

Además se ha creado una nueva madera, que se extrae de setas gigantes que crecen en las gigantescas cavernas donde habitan los yagûl, con sus etapas de crecimiento, propiedades especiales, recetas para arcos, ballestas, escudos, etc.

### 3.6 Nuevas áreas

Esta actualización ha supuesto la creación de numerosas áreas nuevas, como el **Templo de los difuntos**, el **Bosque Azul** en Nervhal, el **Castillo de Valdam** en la Fortaleza Aknur, o la **Ciénaga del Estegón** en Ymber. También se han finalizado algunas que llevaban tiempo sin terminar, como la **Guardia de Terreth** el dragón, o **La Sima**.



### 3.7 Casas y muebles de PJs.

Se están desarrollando también varias mejoras importantes en el sistema de casas de PJs y ubicados persistentes con que las podemos amueblar:

- **Simplificada la compra de muebles.** Ahora se pueden comprar ubicados persistentes en la tienda de muebles de Erión haciendo clic sobre ellos, como los cuadros de la galería de arte. Se acabó recorrer una lista interminable en una conversación buscando el que quieres.
- **Ubicados de la casa.** Los ubicados persistentes que se pongan en una casa de PJ (incluyendo los que se ponen en el exterior, en la zona del porche y alrededores) estarán vinculados ahora a la propia casa y no al PJ. De esa forma será más sencillo poder traspasar una casa completa de un PJ a otro, o disponer de casas gremiales o comunitarias.
- **Puertas interiores.** Las viviendas que incluyan puertas interiores permitirán cerrarlas con llave. También podremos no cerrar con llave la puerta exterior. Esto permitirá tener casas con una zona pública (por ejemplo para poner una tienda o taller) y una zona privada.
- **Llaves maestras y normales.** Habrá dos tipos de llave para las casas de PJs:
  - La llave **normal** simplemente da acceso a la vivienda (incluyendo puertas interiores). Puedes darle una a cualquier amigo que quieras que tenga acceso al interior de la casa. ¡Ten cuidado, porque las llaves normales no son de trama, y alguien te la podría robar!
  - La llave **maestra** permitirá gestionar la casa: poner o quitar ubicados, abrir o cerrar puertas con llave, renombrar objetos, etc. A quien le des una llave maestra tendrá acceso completo a todo lo de tu casa, excepto que la propiedad seguirá a tu nombre (los impuestos los pagas tú). Las llaves maestras son *de trama*, y no se pueden robar.

Además se han corregido los últimos bugs reportados. Gracias a *Elora*, *SoulXXIII*, *marquitus*, etc.

