



Actualización
El Espectro Errante



¡Saludos, aldorianos!

Esta vez traemos una actualización orientada a los personajes malignos de Aldor, de la mano de un antiguo siervo de Ruballa, Diosa de la Muerte.

Esta actualización les dará la posibilidad a estos personajes de acceder a contenidos exclusivos para ellos, pero no daremos aquí demasiados detalles del trasfondo, pues tendréis que descubrirlo en el propio servidor. Baste decir que si nuestro personaje acepta pactar y servir a un ser maligno, dejando a un lado cualquier escrúpulo para obtener conocimientos ocultos, se adentrará en una espiral de muerte y oscuridad, sin posibilidad de redención para su alma.

En la siguiente página se detallan algunos de los contenidos añadidos.

Arvirago



Algunas de las novedades que se incorporan al módulo con esta actualización son:

- **Nueva quest.** Toda la actualización gira en torno a una gran quest en la que el personaje realizará diferentes misiones, ayudando a un antiguo mal a recuperar parte de su poder.
- **Nuevas áreas y criaturas.** Para el desarrollo de esta quest te adentrarás en algún área nueva del módulo, y te encontrarás allí con criaturas no vistas hasta ahora. Que se conviertan en aliados o enemigos dependerá de ti.
- **Nuevos objetos.** El desarrollo de esta quest ha supuesto la creación de nuevos objetos para alineamientos malignos, como túnicas, anillos o escudos, con hasta 10 niveles de poder distintos cada uno.
- **Venenos.** En esta actualización se introduce por fin en Aldor el uso de venenos. Además, en este caso se trata de venenos especiales, con efectos personalizados que han requerido la programación de nuevos scripts.
- **Nuevas recetas.** La actualización introduce unas 40 nuevas recetas para los oficios que menos tenían: sastrería, carpintería, orfebrería y alquimia. Estas recetas sólo se podrán obtener a través de esta quest, al menos inicialmente, hasta que algún maestro artesano maligno decida escribirlas en pergaminos y compartirlas.
- **Rituales malditos.** Como parte de tus servicios a los siervos oscuros, si decides pactar con sangre, tendrás que realizar ritos prohibidos, como mancillar objetos sagrados de otros dioses o el alma de tus víctimas usando una daga ceremonial maldita sobre sus cadáveres aún frescos.



Paladines de Sirgga

El murmullo de la oscuridad no permanece desoído para los seguidores del Sol Alado. Los Paladines de Sirgga se imponen como el bastión que defiende la justicia, la ley y la civilización. La luz que ha guiado a los Aldorianos desde que dieran su espalda a los antiguos dioses mayores, ahora alza su escudo para proteger a los frutos de su creación.

Además de la clásica lucha entre Eldor y Trako, los paladines podrán ahora seleccionar esta deidad, mucho más asentada en las tierras aldorianas en esta Cuarta Edad, y luchar en nombre de Sirgga contra todo lo que suponga caos y barbarie.

Esta adición complementará el impulso ya dado a la ambientación de Sirgga con los dogmas y clérigos de su iglesia y con la Orden de Caballeros del Sol Alado.

De cara al módulo supone añadir la dote correspondiente, modificando las descripciones de la clase, añadir la montura divina que reciben los paladines de Sirgga en nivel 5, y adaptar algunos conjuros existentes para contemplar la nueva deidad, como *protección contra alineamiento* o *espada sagrada*.

