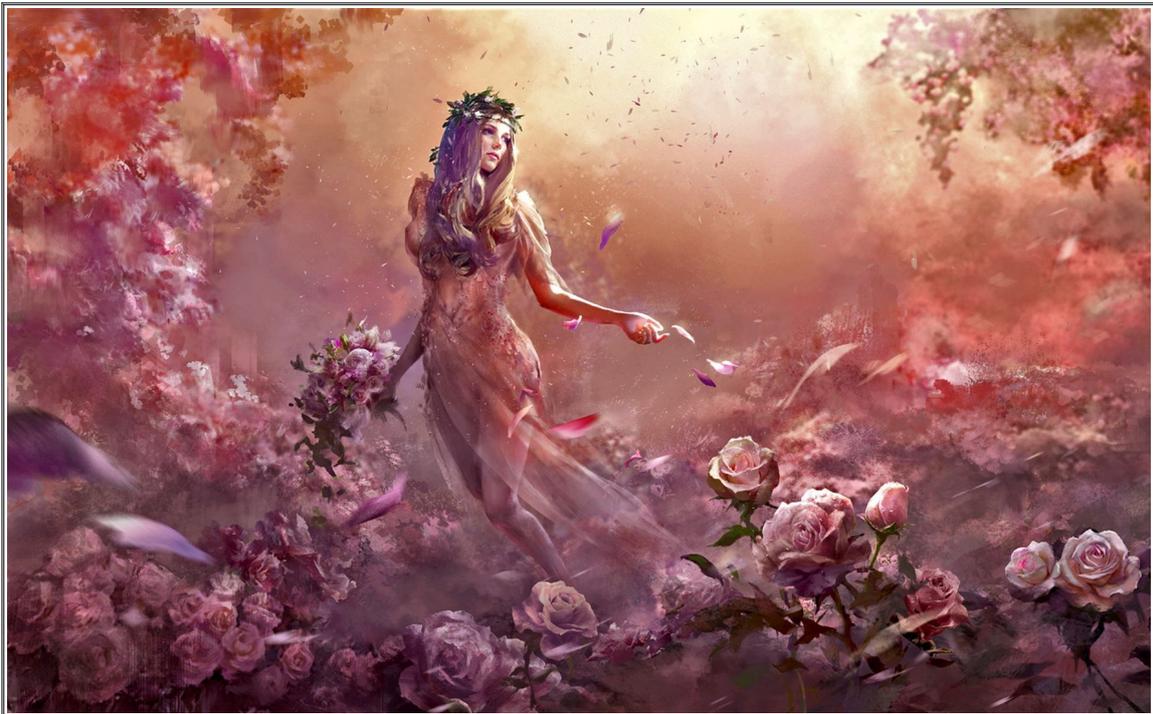




Actualización
Primavera 2021



¡Hola aldorianos!

La próxima actualización de Aldor, que queremos que esté para la *Fiesta de la Primavera* tras el mes de Leit, traerá principalmente cambios en la forma de jugar y relacionarse con los DMs, además de nuevo contenido.

Si la actualización de Navidad nos trajo la nueva clase ingeniero, el mapa mágico en la web, o la tienda de muebles para decorar las casas de personajes, en ésta esperamos incluir todo esto (seguimos metiendo mejoras, así que estas novedades pueden cambiar o ampliarse en los próximos días):

Sumario

1	Aviso.....	3
2	Plan de juego.....	4
2.1	Modos de juego.....	4
2.2	Trama principal y quests.....	5
2.3	Coordinación entre DMs.....	6
2.4	Peticiones de jugadores.....	7
3	Información al jugador.....	9
3.1	Información para personajes nuevos.....	9
3.2	Staff de Aldor.....	9
3.3	Manual del jugador.....	9
3.4	Noticias y rumores.....	10
4	Personalización de ropa y armaduras.....	11
5	Valdaes, Zant y Valdam.....	12
6	Caballero Ygnahîr.....	13
7	Otras novedades.....	15
7.1	Nuevas utilidades para las casas de PJs.....	15
7.2	Duración de conjuros.....	16
7.3	Mejoras en diseño.....	16
7.4	Comida y bebida.....	17
7.5	Oficios.....	17
7.6	Tesoros de criaturas.....	17
7.7	Tienda de puntos de Aldor.....	18
7.8	Revisión de subrazas.....	18
7.9	Revisión de armas.....	18
8	Anexo – Novedades.....	20



Cae la noche en la aldea de Fiset



1 AVISO

Nuestra intención esta vez es **transformar la forma de jugar en Aldor**.

Esperamos que estos cambios ayuden a jugadores y DMs a estar mejor informados y conectados a lo que ocurre en el server, a las tramas principales de Aldor, a las quests que haya en marcha y en las que pueden participar, y a tener unos objetivos cuando entren a jugar en Aldor, más allá de matar bichos, subir de nivel, conseguir objetos o practicar oficios.

Para implementar este cambio profundo necesitamos realizar un parón en el servidor, en el que probar las novedades y el nuevo sistema de juego, para poder arrancar de nuevo con fuerzas renovadas y garantías de éxito.

Intentaremos que este parón dure lo menos posible, y en ningún caso se hará antes de finalizar las tramas que se están desarrollando ahora con los personajes actuales.

Los personajes actuales no se conservarán, pero a los jugadores que han seguido roleando en Aldor, y han colaborado con su juego, reportando bugs y manteniendo vivo el server, queremos premiarles este esfuerzo intentando que de alguna forma sus personajes dejen huella en Aldor, como convirtiendo algún PJ de nivel alto en PNJ del módulo, o manteniendo algún otro ubicado personalizado, o permitiendo que un nuevo PJ herede la casa para los que se han currado su decoración, o desarrollando en el server iniciativas como la **Rúbrica Dorada** o el **Ojo de Dragón**. Se acordará con cada jugador individualmente.

Además otorgaremos **puntos de Aldor** a los jugadores que hayan aportado de manera relevante con su rol, ayuda en creación, reportes de bugs, etc. Tenemos por fin definida la tabla con las cosas en las que podrás gastarte tus puntos de Aldor, y una tienda secreta en la que podrás comprar objetos especiales gastando estos puntos (consulta el apartado de *Tienda de puntos de Aldor* al final de este documento).



Sabueso del Adarve Efímero, Hermano del Roble Dorado y Caballero de las Valdaes

2 PLAN DE JUEGO

Esta es la parte más importante de las novedades y por eso va primero.

Somos conscientes de que aunque el contenido del módulo es importante (cantidad de áreas, oficios terminados, dungeons donde diablear, tesoros, quests estáticas, etc), lo realmente fundamental para que jugar sea divertido y enganche es el ser tanto espectador como protagonista de una historia que avance, ver como las acciones y objetivos de nuestro personaje se enmarcan en quests y aventuras que además se engloban en una gran trama que podemos conocer y afectar con nuestras decisiones.

Por ello en esta actualización nos centramos en establecer una nueva forma de jugar, con modos diferenciados, en la gestión de quests y en las relaciones entre jugadores y DMs. Para que todos sepamos en qué consiste jugar en Aldor, y qué pueden hacer los DMs y jugadores en cada momento.

Con esto queremos evitar o al menos reducir algunos problemas frecuentes:

- Dependencia de DM, o *no tengo nada que hacer mientras no esté el DM X*.
- Sensación de que las quests son improvisadas o no tienen relación entre si.
- Algunos jugadores/PJs acaparan toda la acción o atención (normalmente porque juegan más horas).
- Falta de homogeneidad en premios, muertes permanentes y otras consecuencias con DM.
- Falta de respuesta a peticiones de jugadores, o uso del canal incorrecto para ello.

2.1 Modos de juego

En Aldor vamos a distinguir 3 modos de juego, que explicamos a continuación.

2.1.1 Modo exploración

Es el modo de juego básico, en el que interactúas con el módulo y sus PNJs, matando criaturas, ganando PX, practicando oficios, haciendo quests estáticas, o hablando o diableando con colegas. Todo se hace en rol, pero es un tipo de rol más *light*, en el que nuestros actos normalmente no tienen consecuencias **permanentes**:

- Si te desangras o mueres resucitarás en el templo.
- Si te cargas a un boss o un PNJ concreto, también resucitará y al día siguiente seguirá estando allí.
- En este modo no habrá muerte permanente, ni mutilaciones, etc.



Modo exploración

Los DMs pueden interactuar con los PJs en modo exploración, haciendo que un PNJ diga algo, o controlando a un enemigo, o simplemente dando PX por buen rol.

2.1.2 Modo quest

El modo quest es el momento en el que realmente pasan cosas serias e importantes, los PJs evolucionan, las tramas avanzan, el mundo puede cambiar, y los DMs premian y castigan. Es donde nuestro PJ puede obtener PX,

información, fama y objetos, pero también puede llevarse un cambio de alineamiento, un enemigo eterno o una muerte permanente.

El modo quest:

- Es siempre con DM. El DM avisará si se entra o sale del modo quest. Los jugadores también pueden proponer pasar al modo quest, si hay un DM disponible que pueda atenderlos (ver apartado de peticiones de jugadores más adelante para más información).
- Es siempre voluntario (aunque todos deberíamos estar encantados de tener a un DM humano que haga tramas y rolee para ti). Por tanto, si el jugador no desea entrar en modo quest en ese momento, no tiene que hacerlo. El DM en ese caso podrá pedirle que abandone la zona o se desconecte, para no afectar a los que sí quieran participar en quest.

Cada semana todas las acciones en modo quest de los PJs (más lo que los DMS decidan que han hecho los PNJs durante esa semana) modifican el *tablero de juego*, ya que las diferentes tramas avanzan. Esto queda más claro ahora cuando expliquemos la reunión semanal de DMs.

2.1.3 Modo estrategia

Por último, el modo estrategia es un modo de juego en el que no necesariamente tenemos que tener el NWN abierto. Es el modo en el que pensamos qué acciones futuras vamos a tomar, donde nos coordinamos con otros, damos o recibimos órdenes o encargos, y planificamos nuestros siguientes objetivos o misiones.

El modo estrategia es el modo en que los DMs se reunirán y evaluarán lo que ha ocurrido cada semana, cómo las acciones de los jugadores han avanzado o modificado las tramas, y decidirán lo que los PNJs relevantes se propongan hacer.

Pero también es un modo que los jugadores utilizan, por ejemplo escribiendo en la historia de su PJ en la web, o en un foro de su gremio donde planifican un curso de acción con otros jugadores de su cofradía, o charlando en una taberna aldoriana, o incluso hablando por Discord.



Los 7 Clanes Sirdarios

2.2 Trama principal y quests

En el servidor habrá siempre una trama principal, que marca el curso de los acontecimientos más importantes de Aldor, los PNJs principales del server, y en la que las tramas secundarias y quests de DMs se entrelazan normalmente.

Esta trama principal no es fija ni eterna. Puede durar un par de meses o un par de años. Puede ser una guerra, que en algún momento se gana o pierde, o una intriga política, o la venganza de un dios.

En el manual de jugador se explicará a grandes rasgos la trama principal actual, para que los jugadores se sitúen un poco en contexto y sepan qué se cuece en el reino. Será decisión suya participar o no en esta trama, según su rol, aunque una quest que aparentemente parezca tener poco que ver puede siempre estar relacionada con la trama principal (por ejemplo, una quest sobre unos trasgos que amenazan una granja puede que tenga su origen en que el ejército ha abandonado la vigilancia en las fronteras del norte por la amenaza bélica con la Casa Zant).

Ocasionalmente puede haber alguna quest pequeña que sea totalmente independiente, y no afecte a la trama principal, pero los DMs procurarán que la mayoría de quests sí que tengan relación y repercusión en la misma.

2.3 Coordinación entre DMs

Este nuevo modo de juego que queremos proponer va a requerir mucha más coordinación entre los DMs de la que teníamos hasta ahora. Sólo de esa forma todas las acciones de los DMs serán uniformes, todos sabrán el estado actual de las quests, y evitaremos además que la ausencia de un DM concreto pueda dejar paradas las tramas que llevaba.

Para mejorar este trabajo en equipo, además de tener a **Nomada** como coordinador de DMs, presentamos tres herramientas que utilizaremos.

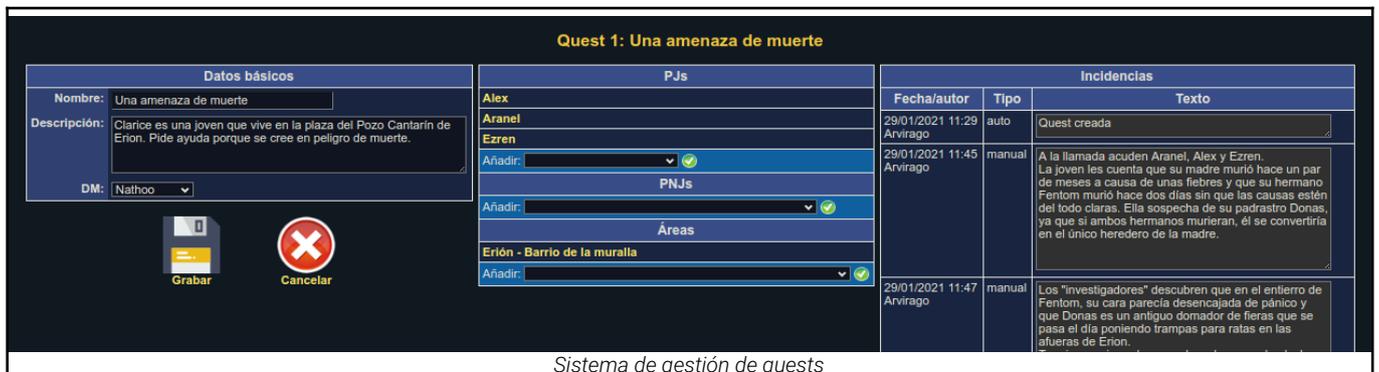
2.3.1 Gestión de quests online

Para llevar el control de lo que va ocurriendo en cada momento con las quests estamos creando un sistema de gestión de quests en la web.

Cada quest se grabará en la web, con su título, descripción y observaciones. Además tendrá otros apartados:

- **PJs participantes.** Una relación de los PJs que participan en la quest, con enlace a su ficha. Además, mirando la ficha de un PJ se podrá ver las quests en las que está o ha participado.
- **PNJs participantes.** Igualmente, una relación de PNJs. Los DMs pueden anotar observaciones en la ficha de cada PNJ que sólo puedan ver ellos, para indicar su estado, deseos, relaciones, etc.
- **Incidencias.** Cada avance o suceso que ocurra en la quest queda grabado, con el autor, fecha y hora en que se grabó la incidencia.

Gracias a este sistema, los DMs podrán ver en cualquier momento la lista de quests activas, leer su contenido, novedades y PJs participantes. Esto es muy importante por ejemplo en el caso de un nuevo DM que tenga que ponerse al día.



Quest 1: Una amenaza de muerte

Datos básicos		PJs		Incidencias	
Nombre:	Una amenaza de muerte	Alex		Fecha/autor	Tipo
Descripción:	Clarice es una joven que vive en la plaza del Pozo Cantarín de Erión. Pide ayuda porque se cree en peligro de muerte.	Aranel		29/01/2021 11:29	Arvirago
DM:	Nathoo	Ezren		29/01/2021 11:45	Arvirago
		PNJs		Incidencias	
		Áreas		Fecha/autor	
		Erión - Barrio de la muralla		Tipo	
				29/01/2021 11:47	
				Arvirago	
				Texto	
				Quest creada	
				A la llamada acuden Aranel, Alex y Ezren. La joven les cuenta que su madre murió hace un par de meses a causa de unas fiebres y que su hermano Fentom murió hace dos días sin que las causas estén del todo claras. Ella sospecha de su padrastro Donas, ya que si ambos hermanos murieran, él se convertiría en el único heredero de la madre.	
				Los "investigadores" descubren que en el entierro de Fentom, su cara parecía descajada de pánico y que Donas es un antiguo domador de fieras que se pasa el día poniendo trampas para ratas en las aljeras de Erión.	

Sistema de gestión de quests

Toda esta información, junto con la actualización semanal que se describe a continuación, permitirá mejorar mucho la coordinación entre DMs.

2.3.2 Actualización semanal

Cada semana habrá una reunión del staff (modo estrategia), que permitirá que el tablero de juego avance. En esta reunión se realizan las siguientes acciones:

1. Comentar lo ocurrido durante la semana: quests realizadas, incidencias, propuestas de mejora, otras.
2. Revisar peticiones de jugadores pendientes: comentarlas, asignarlas, responderlas.
3. Avanzar el tablero: los PNJs mueven ficha, establecer qué decisiones y acciones toman los PNJs relevantes ante la acción (o inacción) de los jugadores.
4. Actualizar noticias del pregonero con lo relevante que haya ocurrido (ver apartado de noticias y rumores más adelante).
5. Coordinar y establecer líneas futuras según acciones de jugadores.

2.3.3 Grupo de Telegram

Por último, se ha creado un grupo de Telegram para DMs con el fin de mejorar la coordinación rápida ante algún evento que requiera reaccionar pronto.

2.3.4 Elección de DMs

Dado que los jugadores son la parte más importante de Aldor, hemos decidido que participarán en la elección de nuevos DMs (cuando haya más de un candidato para elegir, claro). La idea se implementarlo mediante votación en la web, de forma que se asegure que cada jugador solo vota una vez, a la vez que mantenemos el voto anónimo.

2.4 Peticiones de jugadores



Escudo de Trako

Una parte importante de la actividad en modo quest ocurre por propias peticiones de los jugadores, que piden DM para rolear ciertas escenas, llevar a cabo acciones para el avance de sus personajes, investigar aspectos de una trama, etc. Queremos establecer bien cómo debe funcionar esto, cómo se pedirán y cómo se atenderán, para que todo el mundo sea atendido, no colapsar al equipo de DMs ni que un jugador acapare tiempo de Dms en perjuicio de otros.

Para ello se establece un sistema de acciones de rol, en el que los PJs pueden solicitar escenas de rol concretas, gastando para ello su acción.

Dado que inicialmente se hará una reunión semanal del staff para el avance de las tramas, la frecuencia inicial de las acciones de rol será semanal. Esto quiere decir que cada PJ puede realizar **una petición de rol a la semana**, para consumir su acción de rol.

¿Qué es una petición de acción de rol?

Es una solicitud de un PJ para llevar a cabo esa semana alguna escena concreta de rol. El equipo de DMs intentará acordar con el jugador la fecha concreta para poder realizar la escena.

¿Cómo se realiza la petición?

En la ficha de tu PJ en la web tendrás un botón de **Petición de rol**. Si no tienes peticiones pendientes y aún no has gastado tu acción de rol de esa semana, podrás pulsar el botón y escribir la escena de rol que deseas hacer.

No se atenderán peticiones de rol que no lleguen por el cauce adecuado.

¿Cómo se atiende la petición?

Los DMs revisan las peticiones de rol pendientes, y según su disponibilidad acordarán con los jugadores la fecha para realizarlas.

Si la escena requiere la presencia de varios PJs, todos los participantes gastan su acción de rol semanal, aunque hubiera una única petición.

Una vez realizado el rol el DM marcará la petición como ya atendida.

El equipo de DMS podrá rechazar una petición, si no es viable o lógico que ese rol ocurra en estos momentos o la petición no es correcta, explicando al jugador los motivos. En ese caso el PJ no gasta su acción de rol, y podrá realizar otra petición.

Si por algún motivo una petición no pudiera atenderse durante esa semana y queda pendiente, tendrá carácter prioritario para ser atendida la semana siguiente.

¿Qué peticiones no gastan tu acción de rol?



Las quests, roleos y acciones que realicen los DMs en el juego de motu propio, sin estar específicamente atendiendo una petición de rol, no gastan la acción de los PJs que participen en ellas.

Las solicitudes de desbloqueo no son peticiones de rol, y tampoco gastan tu acción.

Tampoco informar de un bug, o solicitar ayuda de un DM en relación a un bug, bloqueo o problema con el juego.

He hecho una petición con mi PJ principal, pero necesito pedir un rol para mi PJ secundario

Las peticiones son por PJ, no por jugador, así que cada uno de tus PJs puede hacer su petición de rol.

Ya he gastado mi acción de rol de esta semana, pero NECESITO pedir un nuevo rol

Tendrás que esperar a la semana siguiente. Uno de los motivos del sistema de peticiones es que todos los jugadores tengan derecho a ser atendidos, y el equipo DM no se colapse con peticiones.



Reunión de caballeros Valdam en la Degollada del Cuervo



3 INFORMACIÓN AL JUGADOR

Creemos que tenemos que mejorar mucho en este apartado, tanto en la información inicial que se encuentra el jugador nuevo que aterriza en Aldor, como en los canales de comunicación del staff con los jugadores, para que éstos sepan lo que se cuece (salvo lo que cada PJ no deba saber, claro).

En esta sección comentaremos lo que queremos mejorar en la información a los PJs, y en la siguiente tocaremos el tema de comunicación entre DMs y jugadores.

3.1 Información para personajes nuevos

Aunque ahora mismo tenemos el cartel de Dilv que explica un poco y dirige a la web y el discord, y un apartado de novedades en el *Poder PJ*, creemos que no es suficiente.

3.1.1 Conversación en Dilv.

Cuando un nuevo PJ entre en el Portal de Dilv añadiremos una conversación que se abrirá automáticamente, y que proporcionará información básica sobre donde encontrar ayuda (manual del jugador, web, canal de discord) y sobre cuáles deberían ser los primeros pasos (usar el espejo mágico, elegir una dote de trasfondo, rellenar la cantimplora).

Esto evitará que te des cuenta demasiado tarde que no cambiaste la cabeza del PJ o no elegiste dote de trasfondo.

3.1.2 Inicio en Valmagre.

Los nuevos PJs aparecerán en Valmagre en lugar de hacerlo en El Cruce, y además estarán ya empadronados en el pueblo. Esto permitirá que inicies tu aventura más ubicado, en un lugar sin enemigos y con más información, no en un camino de bosque sin saber bien qué hacer.

Aparecerás junto al pregonero, que proporcionará información útil (ver punto 1.3), y con todo mucho más a mano: tiendas donde comprar lo



Valmagre

básico, posada y taberna, PNJs que ofrezcan las primeras quests estáticas sencillas o iniciarte en algún oficio, el templo (donde se permitirá descansar a todos), o el cofre comunitario donde siempre puede haber algo útil.

3.2 Staff de Aldor

Es importante que los jugadores sepan quién compone el staff de Aldor y lo que hace cada uno, de forma que ante cualquier problema o sugerencia sepan a quién dirigirse.

Hemos mejorado la página del Staff en la web, especificando mejor las funciones de los tres administradores, e intentaremos que esté siempre actualizada con cualquier cambio en el equipo:

<http://www.aldor.es/servidor.php?accion=staff>

3.3 Manual del jugador

Queremos mejorar el manual del jugador añadiendo mucha información útil para el que empieza:

- Cómo dormir y descansar: posadas, templos, montar campamentos, encender hogueras, cuánto se cura en cada caso, en qué afecta tu clase o lo que lleves equipado.



- Cómo conseguir agua y comida: usar la cantimplora, comprar comida, cazar o pescar, cocinar alimentos, qué pasa si no comes o bebes en mucho tiempo.
- Qué tipos de objetos hay, y porqué son de colores distintos, qué información puedo ver de un objeto según mis puntos de *Cultura*.
- Cómo aprender un oficio: conseguir la herramienta, con qué ingrediente empezar, con qué PNJ hablar, cómo conseguir recetas, bolsas de oficio, dónde vender tus productos.
- Cómo usar el banco para guardar tu oro, y cuánto cuesta.
- Cómo usar los cofres persistentes, tanto el personal como el comunitario.
- Cómo conseguir una casa, cuánto cuesta, hacer copias de tu llave, qué pasa si te la cierran por no pagar el impuesto.
- Cómo comprar o fabricar muebles para tu casa, cómo se desempaquetan y colocan, cómo moverlos y fijarlos, cómo decorar el solar alrededor de tu casa.
- Información básica de las principales casas: ¿quiénes son los Slotter? ¿y los Zant y Valdam?

Y también queremos añadir explicaciones claras sobre algunos sistemas básicos de Aldor que no estaban del todo bien explicados:

- Cuántos PJs activos puedes tener, y cómo activar/desactivar un PJ.
- Qué es el poder DM y cómo usarlo.
- Qué son los bloqueos de nivel y qué ocurre mientras estás bloqueado, cómo actualizar la ficha en la web para el desbloqueo, cómo pedirlo, qué hacer si hay algún problema con el desbloqueo.

3.4 Noticias y rumores

Introducimos la figura del **pregonero**, como ya tuvimos en edades pasadas de Aldor. En cada pueblo o ciudad habrá un pregonero, con el que podrás informarte de las últimas noticias, rumores y proclamas.

¿Cómo funciona?

Los administradores y DMs podrán redactar nuevas noticias en la web de Aldor, grabándolas en la categoría que corresponda (por ejemplo: política, sociedad, sucesos, rumores).

Cuando un PJ hable con el pregonero en el server, automáticamente leerá las últimas noticias de la base de datos, de la categoría que interese al PJ, y se las mostrará.

También tras cada reunión semanal del staff sobre el estado del servidor, se actualizarán las noticias del pregonero.

¿Y los jugadores?

Como novedad, los jugadores también podrán grabar una noticia en la web y, si el staff le da el visto bueno, aparecerá automáticamente en la conversación de los pregoneros de todo el reino.

Noticias del Reino de Aldor

Este es un listado de las últimas noticias por categoría.



Nueva noticia

Id	Categoría	Texto	Autor	Fecha
7	Política	Lithien Redralin, elfa aëngerth de los Ygnahír, ha presentado sus respetos ante la Casa Valdam.	Nathoo	12/02/2021 19:36 + -
6	Rumores	Comentan por algunos mentideros que James Holden ha sido nombrado caballero con el nombre de Sir Jaime Holden. Nadie parece tener muy claro qué casa noble le ha dado tal honor.	Nathoo	12/02/2021 19:30 + -
4	Sociedad	El ilustre teatro de la villa de Erión representó ayer, con gran éxito de público, una adaptación de la hermosa historia de amor "Angrey y Silaria". La presencia del hermano del Conde, Sir Aewulf Slotter, junto a la hermosa Lady Deanna, atrajo la atención de todos los presentes.	Elora	11/02/2021 19:40 + -

Sistema de gestión de noticias



4 PERSONALIZACIÓN DE ROPA Y ARMADURAS

Por fin podrás probar nuestro nuevo sistema de personalización del aspecto de objetos:

1. Compra un modelo de ropa, armadura, escudo, etc. y modifícalo hasta que tenga la apariencia exacta que deseas.
2. Coloca ese modelo y el objeto real en un soporte de personalizar y:
 - A) Paga a un PNJ para que personalice tu objeto. Es caro pero no necesitas más.
 - B) Hazlo tú mismo, si tienes los puntos de artesano necesarios en el oficio.

Este sistema permite modificar objetos sencillos como yelmos, objetos de tres partes como armas o escudos, y objetos complejos como ropa o armadura, en los que puedes cambiar el aspecto de cada parte por separado.



Diálogo de personalizar armadura

Combinando todas estas apariencias con el uso de tintes y pigmentos para cambiar los colores de los objetos podrás dar a tu personaje la apariencia deseada.



5 VALDAES, ZANT Y VALDAM



Alcázar de Nyzam

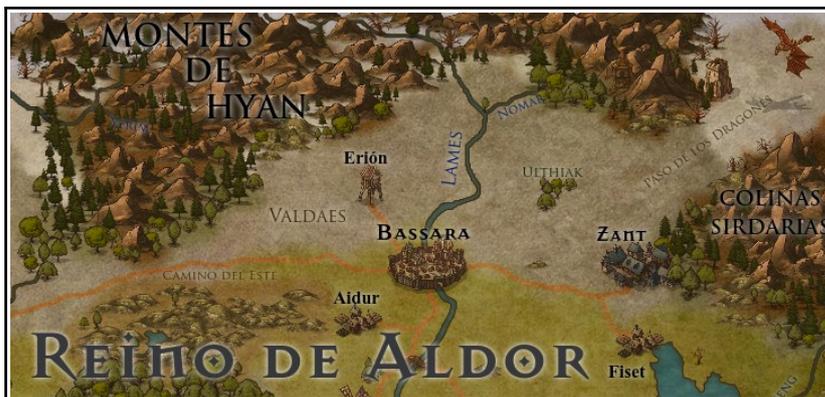
Se ha finalizado el mapeo de la región de Valdaes, que une toda la zona al sur de Erión, por un lado con el Camino Alto que lleva hasta las ruinas de Bassara, y por otra ascendiendo el río Torggrim hasta Lughard. Estas áreas incluyen nuevas zonas de aventuras, como el antiguo cementerio o el Bosque de los Acechadores, y zonas de campiña donde los PJs podrán comprar casas.

Por otro lado al este de Bassara se ha mapeado el antiguo Camino del Este, que lleva a lo que en su día fue la ciudad de Zant y al nuevo

asentamiento: Nyzam. Esta región contiene muchas otras zonas, como el desvío a Fiset y a los Pantanos de Cheng, el Castillo de la Casa Leger o el Bosque de Fregg, donde encontrar la excelente madera de haya sirdaria.

Finalmente hemos creado el Castillo Valdam, último reducto donde aún perdura la antigua casa ducal. Los antiguos jugadores de Aldor 1 recordarán estas áreas donde estuvo Aidur y la Degollada que asciende hacia la Cima de los Lagos.

Con estas áreas terminamos el triángulo político de las casas Slotter, Zant y Valdam, que será fundamental para gran parte de las tramas principales del servidor, así como para las futuras facciones de los personajes que decidan servir a una de estas casas nobles.



Hombres de Zant y de Slotter



6 CABALLERO YGNAHÎR

Presentamos una nueva clase de prestigio propia de Aldor, que ya estará lista en la reapertura. Es para elfos (y quizá algún semielfo), y aúna el manejo de la espada élfica y el arco con el uso de la magia:

Los Ygnahîr o Soldados de la Luz son el epitome de héroes élficos, versados tanto en el combate como en la magia y las tradiciones yag. Originalmente élite en las filas de los Yag, aunque hoy en día se aceptan otros elfos. Los miembros de esta orden de caballería combaten a los seres malignos y enemigos de los elfos, y están siempre al servicio de las misiones que su superior, el Gran Maestro o el mismo Príncipe Ilin de Yagnah pueda encomendarles.

Ser caballero Ygnahîr requiere aptitudes de combate con las armas propias de su raza (espada élfica y arco largo) y además poseer conocimientos de magia (paladín de Eldor, clérigo, bardo, explorador, etc).

Los Caballeros Ygnahîr tienen su propia lista de conjuros de tipo arcano basados en la Sabiduría. Su magia suele centrarse en la protección y los encantamientos. Aprenden los conjuros automáticamente al subir de nivel, pero necesitan memorizarlos, y no sufren fallo de conjuro arcano aunque vistan armadura.



Rasgos de clase

- Puntos de vida por nivel: +10.
- Ataque base: Alto.
- Salvaciones altas: Fortaleza y Voluntad.
- Puntos de habilidad: 4 + modificador de INT
- Habilidades de clase: Avistar, Buscar, Concentración, Conocimiento de conjuros, Cultura, Disciplina, Entrenamiento físico, Influenciar, Montar, Perspicacia, Piruetas, Primeros auxilios.
- Lanzamiento de conjuros: Arcano (basado en Sabiduría, se ignora el fallo de conjuro por llevar armadura).



Requisitos

- Raza: elfo (o semielfo con 20 mínimo de fama).
- Alineamiento: no maligno.
- Ataque base +6.
- Dotes: soltura con espada élfica, soltura con arco largo.
- Cultura 6.
- Conjuros de nivel 2.
- Ser aceptado en la orden (con DM).

Dotes

- Nivel 1: Sabiduría de bardo, 1º Enemigo predilecto: a elegir entre: demonios, dragones, no muertos, orcos, semiorcos, trasgos.
- Nivel 2: Mirada de Ya'tuel (+2 contra trampas).
- Nivel 3: Canción de Namâe (dormir 1/día).
- Nivel 4: Beso de Lahar'el (salvaciones+2 durante 5 turnos).



- Nivel 5: Danza de Naheeris (gracia felina 1/día), 2° Enemigo predilecto: a elegir entre: demonios, dragones, no muertos, orcos, semiorcos, trasgos.
- Nivel 6: Firmeza de Man'tyrel (+2 contra enajenadores).
- Nivel 7: Brillo de Eleros (esplendor de águila 1/día).
- Nivel 8: Encantar flecha I.
- Nivel 9: Sombra de Neilias (invisibilidad 1/día).
- Nivel 10: Soltura épica con espada élfica, Encantar flecha II.

Conjuros

- Nivel 0: Atontar, Chispa de Eldor, Luz, Virtud.
- Nivel 1: Escudo élfico, Identificar, Perdición, Soportar los elementos.
- Nivel 2: Hechizar persona, Quitar maldición, Resistencia a los elementos.
- Nivel 3: Claridad, Luz abrasadora, Plegaria, Protección contra los elementos.
- Nivel 4: Conocimiento de leyendas, Custodia contra la muerte, Hechizar monstruo, Martillo de los dioses.
- Nivel 5: Dominar persona, Mente en blanco menor, Toga menor contra conjuros.
- Nivel 6: Auge de batalla, Barrera de energía, De la muerte viviente a la muerte.
- Nivel 7: Escudo sombrío, Rayo solar, Toga contra conjuros.
- Nivel 8: Explosión solar, Hechizar a las masas, Mente en blanco.
- Nivel 9: Dominar monstruo, Toga mayor contra conjuros.



Soldados de la Luz en su guardia

7 OTRAS NOVEDADES

7.1 Nuevas utilidades para las casas de PJs

Estamos contentos con cómo se va desarrollando el sistema de casas de PJs. A medida que aumentamos el número y tipos de casas disponibles para los personajes (ya tenemos desde cabañas hasta mansiones), y el mobiliario disponible para su decoración, los jugadores nos sorprenden con su inventiva y uso de los objetos disponibles para decorar su hogar.



Sala de armas - Casa de Nystel

Algunas de las mejoras que queremos ofrecer en esta nueva actualización son:

- **Más casas disponibles.** Aumentaremos las casas disponibles tanto en Erión como en su campiña. También añadiremos casas en venta en zonas más remotas, que sean útiles a PJs que quieran vincularse con Zant o Valdam, o simplemente vivir alejados de todo.
- **Nuevos modelos de casas.** Aprovechando la aldea de Fiset junto al lago Cheng estrenamos nuevo modelo de casa para los PJs: *la casa-barco*. Y seguiremos añadiendo más opciones.
- **Nuevo mobiliario.** Haciendo caso a las peticiones de jugadores, estamos añadiendo: estanterías y librerías, cajas, muebles y utensilios de cocina, ventanas, velas y lámparas (usables), cojines, y algún juguete.



Comedor - Casa de Nystel



7.2 Duración de conjuros

Al hacer la revisión inicial de la clase clérigo se modificaron muchos de sus conjuros, por un lado personalizándolos a las deidades de Aldor, y por otro acortando su duración en muchos casos para adaptarlos al servidor. Esto causó que:

- Por un lado hubiera un desequilibrio entre estos conjuros y los que no se habían tocado (principalmente conjuros de mago o de druida que no tiene el clérigo).
- Por otro lado muchos conjuros quedaron con una duración excesivamente corta.

Para esta actualización estamos haciendo una revisión total de los conjuros, desde el nivel 0 al 9, para evitar estas desigualdades y que la duración de los conjuros sea homogénea.



De paso hemos adaptado algunos conjuros para que casen más con la ambientación aldooriana, como los de *Ligadura de los planos* o *Aliado demoníaco*, que ahora convocan demonios aldoorianos, o el de *Detener el tiempo*, para que tenga un radio de 300 metros.

7.3 Mejoras en diseño

Estamos aprovechando también esta actualización para mejorar el aspecto visual de muchos de los objetos personalizados de Aldor, sobretodo de los escudos, para poder llevar el blasón de tu Casa o el símbolo de tu deidad. Como ejemplo en la imagen inferior puedes ver:

- Escudos aldoorianos: Puño de Hierro, Heraldos del Amanecer, Legión Oscura, Slotter, Litiak, Norf, Zant, Ruger, Sachais, Valdam, Frezzalas, Amal, Lebrak, Pamis, Dloose, Orden de las Valdaes, Roble Dorado, Adarve Efímero, metal, Trako, Eldor, Sarra, Leit, Ruballa, Vryllia, Jaqoh y Sirgga.
- Escudos sirdarios: runas claras, runas oscuras, Sirmaltharu, Kromelak, Kuzshenminar, Palvirye, Izmathoruk, Shemaknagh, Khorlabur y Legión de los Penitentes.
- Escudos élficos de las distintas ramas Yag.
- Escudos pequeños.



Escudos grandes y pequeños de Casas, Dioses, clanes sirdarios y ramas élficas

7.4 Comida y bebida

Cuando se incremente mucho el nivel de hambre o sed de tu personaje, antes de aplicar un penalizador, ahora el PJ intentará comer algún alimento o beber de la cantimplora automáticamente.

Además, ahora está disponible el nuevo comando `/estado`, que da información exacta sobre las horas de sueño, tu nivel de hambre y de sed (sustituye y mejora el antiguo comando `/dormir`).

También hemos añadido el comando `/beber` con el que puedes beber en las zonas de agua potable, aunque no lleves una cantimplora.

También hemos creado un nuevo comando `/disipar`, que eliminará cualquier conjuro beneficioso que te hayan lanzado. Por ejemplo puede ser útil si quieres entrar en el pueblo sin luces y efectos asociados a hechizos.

7.5 Oficios

En esta actualización finalizamos el sistema básico de oficios, de forma que ya se puede fabricar cualquier objeto básico (armadura, arma, yelmo, botas, capa, ropa, etc) en los distintos materiales del oficio, hasta el bonificador máximo (+5).

Esto ha supuesto establecer recetas para muchos objetos que faltaban en herrería (como brazales, dardos, hoces o alabardas) o en carpintería (clavas, flechas y viotes, bastones), además de una modificación total de la peletería, para que cada piel otorgue bonificadores fijos como en el resto de oficios, así como de la sastrería (que ahora admite almidonar y añadir bordados a la ropa) y la carpintería. A continuación finalizaremos el sistema básico de alquimia, para poder fabricar todo tipo de pociones y tintes.



Laboratorio de alquimia

Además hemos creado dotes de soltura y soltura mayor para cada oficio, que dan +1 y +2 respectivamente en todas las tiradas que realices de ese oficio. Estas dotes sustituyen a los puntos iniciales de oficio que recibían algunas subrazas, pero además se pueden coger como dotes normales.

7.6 Tesoros de criaturas

Hemos mejorado el sistema de los objetos que cada criatura puede llevar y dejar como tesoro al morir:

1. Por un lado los tesoros concretos de cada criatura se guardan en la base de datos de la web, no hay que ponerlos en el toolset. Esto nos permite revisar mejor y unificar criterios entre criaturas, además de poder cambiar los objetos de algunas sin necesidad de reiniciar el servidor.
2. Por otro lado, los objetos se añaden a la criatura en el momento de aparecer, no al morir. Esto permite que por ejemplo se pueda usar la habilidad de hurtar con criaturas que lleven oro.

Orco{maza y escudo}						
Datos básicos						
Tag: mohuorco			ResRef: mohuorco			
Raza: Orco			Desafío: 1			
Tesoros						
Nombre	Tag	Coste	Prob.	Equip	Borrar	
Oro	oro	1d10	20%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Cota de escamas orca	arinescaorco	3024	5%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Escudo orco	aresgrorco1	147	5%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Hacha arrojadiza contundente menor	wearhachcontund1	139	5%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Maza uduki	weromazauduk0	642	5%	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Sistema de tesoros de PNJs

Aprovechando este nuevo sistema hemos revisado y mejorado los objetos de todas las criaturas del módulo. De esta forma, si un orco del Clan Garranegra te ataca usando la gran hacha Garranegra o flechas paralizadoras, será este arma la que podrá dejar como tesoro y no otra. De igual forma, si una criatura tiene una poción de curar heridas y la matas antes de que se la tome, podrá dejarla como tesoro.

7.7 Tienda de puntos de Aldor

Además de usar los puntos de Aldor para seleccionar ciertas razas o clases a la hora de crear un nuevo personaje, hemos creado también una tienda en la que podrás comprar objetos especiales. No son objetos que proporcionen ventajas en el juego (no hay espadas+5, no es el objetivo de estos puntos), pero sí cosas chulas:

-  **Espejo de los retratos:** esta versión portátil del Espejo mágico de Dilv permite cambiar el retrato de tu PJ.
-  **Anillo de renombre:** permite cambiar el nombre de cualquier item (4 usos).
-  **Ropa polimorfa:** permite cambiar su apariencia en cualquier momento sin necesidad de usar modelos ni sastres (usos infinitos).
-  **Caja del banco empaquetada.** Podrás montar una de estas cajas mágicas del banco regentado por la Casa Hiltzaile, para guardar o disponer de tu dinero sin salir de casa.
-  **Cofre persistente empaquetado.** Podrás comprar y poner en tu casa tu propio cofre persistente. Esto te permitirá tener siempre a mano tus tesoros y objetos que guardes en el cofre.



Cofre persistente y Caja del Banco

7.8 Revisión de subrazas

En esta actualización también hemos aprovechado para realizar una revisión completa de las razas y subrazas disponibles, para:

- Ponerles las dotes de soltura o soltura mayor con los oficios, como se ha indicado en el punto 7.5.
- Hacer más atractivas algunas que estaban algo flojas, como el semielfo.
- Poner requisito de puntos de Aldor a otras que deberían ser muy escasas, como enanos kessareos o elfos vienreth.
- Poner requisito de **muchos puntos de Aldor** a algunas que son prácticamente injugables por su condición de enemigos, como enanos kun o elfos yagûl (no queremos quejas si un PJ de estas subrazas termina en la hoguera más pronto que tarde).
- Añadir nuevas subrazas que estaban pendientes de creación, como humanos **eyneos**, **lénicos**, **leakhán** y **bukaris**, o medianos **zíngaros**.

7.9 Revisión de armas

También se ha realizado una revisión de las armas disponibles, intentando hacer más interesantes algunas armas que no se usaban prácticamente, por haber alternativas mejores. Los cambios son:

- **Látigo:** aumentado daño 1d3.
- **Martillo ligero:** aumentado daño 1d6 y crítico x3.
- **Clava:** aumentado crítico x3.
- **Cimitarra:** aumentado daño 1d7 (ya estaba).
- **Maza de armas:** pasa a ser arma marcial.
- **Mangual ligero:** aumentado crítico 19-20, no disponible como arma de cortesano.
- **Hacha de guerra enana:** reducido daño 1d9.



- **Espada élfica:** reducido daño 1d9.
- **Bastón:** no disponible como arma de ingeniero.
- **Lanza:** modificada a arma 1 mano, tamaño mediana, daño 1d7 perforante, crítico 20/x2, arma sencilla, no disponible como arma de druida.
- **Tridente:** aumentado crítico x3.
- **Mangual pesado:** aumentado daño 2d6, crítico 20/x3.
- **Alabarda:** aumentado daño 1d11.
- **Kama:** eliminada como arma distinta, pasa a ser un modelo de hoz (kopesh espúreo).
- **Vizcaína:** nueva arma como daga de defensa para mano izquierda. Tamaño menuda, daño 1d4 perforante, crítico 20/x3, dote exótica, CA+2 de escudo.



Guardia de luugoth

8 ANEXO – NOVEDADES

Si eres de los que les gusta inspeccionar los detalles, aquí tienes el log completo de las novedades hasta hoy:

- ➔ Implementada nueva clase de prestigio Caballero Ygnahír, con su propio libro de conjuros.
- ➔ Los nuevos PJs empiezan en Valmagre en lugar de empezar en El Cruce.
- ➔ Cualquiera puede descansar en el templo, no sólo los que hayan llegado allí desangrándose.
- ➔ Se puede descansar en el Templo de Sirgga, el Templo de Vryllia, y la Casa de los Muertos de Erión.
- ➔ Se puede beber directamente en cualquier zona de agua potable con el nuevo comando /beber, aunque no tengas cantimplora.
- ➔ Corregida descripción de la cimitarra, que aún ponía 1d6 cuando el daño es 1d7.
- ➔ Reducida duración de los conjuros (para igualarlos al resto del módulo): afiladura, armadura de mago, conocimiento legendario (antes de leyendas), controlar muertos vivientes, escudo, escudo sombrío, esfera de invisibilidad, estómago de hierro, mente en blanco menor, mente en blanco, polimorfarse, protección contra los conjuros, santuario mayor, ver lo invisible.
- ➔ Aumentada duración de los conjuros (que se habían reducido demasiado): arma flamígera, arma mágica, arma mágica mayor, astucia de zorro, auxilio divino, barrera de energía, bendecir, brotar espinas, cambiar de forma, camuflaje, camuflar a las masas, círculo mágico contra alineamiento, colmillo mágico, colmillo mágico mayor, consagrar arma, convocar criatura I a IX, crear muertos vivientes, crear muertos vivientes mayores, custodia contra la muerte, enjambre elemental, escudo de la fe, escudo entrópico, esplendor del águila, fatalidad, fuerza de toro, gracia felina, huesos de piedra, invisibilidad, invisibilidad mejorada, libertad de movimientos, llama continua, luz, perdición, perspicacia de búho, piel pétrea, piel pétrea mayor, piel robliza, premonición, protección contra alineamiento, protección contra energía negativa, protección contra los elementos, purgar invisibilidad, reanimar a los muertos, resistencia a conjuros, resistencia de oso, resistir los elementos, sabiduría de búho, soportar los elementos, ultravisión, unirse a la tierra, vestidura mágica, visión verdadera.
- ➔ La dote Arquería Zen ahora se llama Tiro instintivo.
- ➔ Corregidos bancos de carpintero y forjas en los que no funcionaban las nuevas herramientas.
- ➔ Creadas recetas de herrería de martillos ligeros, martillos de guerra, manguales ligeros, manguales pesados, mazas ligeras, mazas de armas, y mazas terribles.
- ➔ Corregido el equiparse la capa en los scripts de personalización de apariencias.
- ➔ Corregidas apariencias de capas que requieren transparencia en los scripts de personalización.
- ➔ Añadidas competencias con armaduras ligeras e intermedias al Caballero Ygnahír.
- ➔ Mejorado icono de las gafas.
- ➔ Añadida transparencia a iconos de capucha femenina y masculina.
- ➔ Añadidos cuernos de cabra, cuernos de toro, colmillos de jabalí y crin de caballo al oficio de cazador.
- ➔ Corregidos algunos bugs menores en el Laberinto.
- ➔ Modificado cinturón de esquiva.
- ➔ Modificadas grandes hachas Garranegra.
- ➔ Nuevo sistema de tesoros de PNJs usando la base de datos de la web en lugar de variables locales.
- ➔ Revisados todos los tesoros en el nuevo sistema de: orcos, trasgos, hobbos, osgos.



- ➔ Corregidos scripts de trasgos jineteros.
- ➔ Nuevo comando /disipar, para eliminar conjuros beneficiosos que te hayan lanzado.
- ➔ Nuevo comando /estado da información sobre horas de sueño, hambre y sed (sustituye al antiguo comando /dormir).
- ➔ Antes de aplicar un penalizador por hambre o sed el PJ intentará comer o beber de la cantimplora automáticamente.
- ➔ Los conjuros ligadura de los planos menor, ligadura de los planos y aliado demoníaco convocan demonios del lore aldoriano.
- ➔ El conjuro detener el tiempo detiene a todas las criaturas en un radio de 300 metros durante 15 segundos.
- ➔ Nuevos comandos /ha, /hc, /hf para que tu compañero animal / convocado / familiar diga algo.
- ➔ Nuevas áreas: Aldea de Fiset y sus conexiones con el Camino del Este y con los Pantanos de Cheng.
- ➔ Creada Torre Gris con tienda de puntos de Aldor y el primer trasladador.
- ➔ Se añaden en placeables.2da ubicados de las actualizaciones del NWN:EE (probablemente muchos ya los teníamos).
- ➔ Revisados ubicados personalizados (banderas, estandartes, mapas).
- ➔ Añadido estandarte combinado Zant-Sirmaltharu.
- ➔ Actualizado diseño de escudos de casas aldorianas.
- ➔ Creada ropa polimorfa, caja del banco empaquetada y cofre persistente empaquetado para tienda de puntos de Aldor.
- ➔ Añadidos objetos de set, de trama y especiales en la descripción cuando examinamos uno de estos items.
- ➔ Añadido modelo de casa de PJ: Barco 1x1.
- ➔ Añadidos Desvío a Fiset y Fiset al mapa web.
- ➔ Mejoradas texturas de todos los escudos aldorianos de las Casas.
- ➔ Mejoradas texturas de los escudos aldorianos de Dioses Mayores.
- ➔ Creados escudos grandes de Vryllia, Ruballa, Jaqoh y Sirgga.
- ➔ Creado escudo Ygnahír.
- ➔ Añadida gestión de noticias en la web: los DMs puede añadir, editar o borrar noticias.
- ➔ Creados escudos de Amal, Lebrak, Dloose y Pamis, Valdaes, Roble Dorado y Adarve Efímero, Puño de Hierro, Heraldos del Amanecer y Legión Oscura.
- ➔ Creada Armadura, capa y yelmo de Ygnahír.
- ➔ Creados arcos largos yag.
- ➔ Creados PNJs Ygnahír.
- ➔ Mejoradas texturas de escudos de los clanes sirdarios.
- ➔ Creados escudos sirdarios de runas y de los Penitentes.
- ➔ Creados nuevos escudos élficos.
- ➔ Revisados todos los tesoros en el nuevo sistema de: gnolls, minotauros, zitar, hadas, aberraciones, animales, cambiaformas, cienos, constructos.
- ➔ Se mejora el script de tesoros iniciales de PNJs para que puedan equiparse dos armas.
- ➔ Creadas recetas de herrero para brazales, dardos, hachas arrojadas, shuriken, alabardas, guadañas.
- ➔ Al crear munición o armas arrojadas usando los oficios se crean siempre 99 o 50 de cada, respectivamente.
- ➔ Reducido el peso de las hachas arrojadas de 1 a 0,3.
- ➔ Creadas recetas de herrero para lanzas, tridentes, hoces, kamas, kukris.



- ➔ Herboristería: creada semilla de lino, eliminada flor de ruibarbo, revisadas dificultades de ingredientes.
- ➔ Nueva planta caléndula, con sus puntos de ruta y distribución por zonas, e ingredientes para herboristería.
- ➔ Alquimia: creado frasco vacío, aceite, recetas básicas, casa de alquimista en Confluencia, tienda de alquimista, PNJ para aprender el oficio y vender recetas.
- ➔ Añadida información de alquimia a la conversación del viejo Mos.
- ➔ Creados escudos pequeños de Casas Aldorianas, Órdenes y dioses.
- ➔ Nueva planta tomillo, con sus puntos de ruta y distribución por zonas, e ingredientes para herboristería.
- ➔ Alquimia: creadas recetas para curar heridas moderadas, curar heridas graves, estómago de hierro.
- ➔ Creadas vendas+2 hasta vendas+20.
- ➔ Subraza humano aldoriano: clase favorecida guerrero.
- ➔ Creadas dotes de soltura con cada oficio: +1 en todas las tiradas.
- ➔ La dote halaii de criatura del desierto se aplica tanto a la bebida como a la comida.
- ➔ Los halaii cuestan 2 puntos de Aldor.
- ➔ Creadas dotes de soltura mayor con cada oficio: +2 en todas las tiradas.
- ➔ Las dotes de soltura y soltura mayor en oficios sirven también en la reparación de objetos.
- ➔ Los semiorcos cuestan 1 punto de Aldor. Actualizada su descripción.
- ➔ Los semielfos reciben 2 puntos extra de características.
- ➔ Eliminado botón de *Recomendado* para características en la creación del PJ.
- ➔ Añadidas las nuevas dotes de oficio a todas las razas y subrazas.
- ➔ Revisadas apariencias de escudos grandes y pequeños para el tuneo.
- ➔ Creados escudos élficos de las casas yag.
- ➔ Creados iconos para todos los nuevos escudos yag y pequeños.
- ➔ Creada tabla de apariencia para el tuneo de escudos paveses.
- ➔ Añadida Fiset (área creada por Therlock & Nomada).
- ➔ Se reduce un poco la frecuencia con que se mueven los vendedores ambulantes.
- ➔ Creados niños norteños genéricos.
- ➔ Creada conversación de bienvenida en Dilv para nuevos jugadores.
- ➔ Creados 30 nuevos escudos grandes de dragón.
- ➔ Corregidos varios escudos pequeños.
- ➔ El brillo élfico ahora se puede activar a voluntad aunque no estés en combate.
- ➔ Añadido comando /brillo_elfico para desactivar el brillo automático en combate (si superas tirada de concentración CD 12).
- ➔ Creados escudos pequeños élficos de 4 colores nuevos y de las 8 casas yag.
- ➔ Creadas subrazas humano eyneo y humano lénico, 10 puntos de Aldor cada una.
- ➔ Los enanos levoneses, kessareos y kun cuestan 10, 20 y 100 puntos de Aldor respectivamente.
- ➔ Los elfos yag, vienreth y yagûl cuestan 2, 20 y 100 puntos de Aldor respectivamente.
- ➔ Creada subraza medianos zíngaros.
- ➔ Creadas subrazas humanos leakhán y bukari.
- ➔ Nuevo sistema de antorchas: las básicas durarán 10 minutos reales.
- ➔ Se anuncia el cierre y comienzo del período de pruebas del server para este domingo 28/04/2021.

- ➔ Reconversión total del oficio de peletería: creadas pieles con sus propiedades de cabra, ciervo, jabalí y lobo.
- ➔ Servidor cerrado. Entregados puntos de Aldor. Borrados todos los PJs. Actualizado módulo.
- ➔ Se arranca el servidor en modo pruebas.
- ➔ Se recompila el NWNX con el nostack en el plugin Creature: los bonificadores de items y conjuros a las características y habilidades ahora **no se apilan**, sólo se aplica el más alto.
- ➔ Eliminado plugin NWNX_Time, se usan las funciones SQLite.
- ➔ Revisadas armaduras ligeras que antes eran de peletería.
- ➔ Creados escudos paveses aldorianos de Casas y de dioses.
- ➔ Añadido comando /turbo para supervelocidad en modo testing.
- ➔ Corregida descripción de la dote afinidad con cultura.
- ➔ Añadida soltura con estoque al humano eyneo.
- ➔ Añadidos escudos paveses del Puño de Hierro, Heraldos, Ufforil, Legión Oscura, Valdaes, Roble Dorado, Erión, Adarve Efímero.
- ➔ Al examinar una antorcha indica la vida que le queda.
- ➔ Corregida descripción del gnomo Perondolin.
- ➔ Corregido retrato de Orbign nu Vryllia.
- ➔ La caja de herramientas de ingeniero no requiere ingredientes en el servidor de pruebas.
- ➔ Las armas de asedio brillan en color rojo mientras aún no estén listas de nuevo.
- ➔ Aumentada distancia de disparo de balista/catapulta/cañón a 25/25/30 metros.
- ➔ Corregidos iconos de escudos que aún faltaban.
- ➔ Creados nuevos escudos paveses éficos (4 genéricos y 8 de las Casas Yag).
- ➔ Creados nuevos escudos paveses sirdarios de los clanes.
- ➔ Corregido PJ eyneo guerrero que empezaba con dos estoques y sin espada larga.
- ➔ Cambiado modelo de trampilla en Bassara - Muralla del Orgullo.
- ➔ El comando /brillo_elfico no se muestra en la ayuda si no eres elfo.
- ➔ El comando /estado ahora explica los niveles de hambre y sed.
- ➔ El viejo Mos sólo hablaba de herrería, y en su vieja cabeza olvidaba el resto de oficios, se le han recordado.
- ➔ Los niños norteños tienen ahora su conversación adaptada.
- ➔ Añadidos escudos paveses sirdarios con runas.
- ➔ Creada tienda de pruebas en Valmagre con modelos de tuneo y materiales de oficios.
- ➔ Añadidos anillos DM de competencias a tienda de pruebas.
- ➔ Añadidos nuevos modelos de escudos grandes y paveses al sistema de tuneo.
- ➔ Modificado conjuro de detener el tiempo para que paralice de verdad.
- ➔ Corregidos minotauros para que suelten sus cuernos.
- ➔ Corregido almuerzo envuelto (objeto de trama) que salía apilado.
- ➔ Modificados brazales de Huumal con reducción de daño.
- ➔ Revisión de armas:
 - Látigo: aumentado daño 1d3.
 - Martillo ligero: aumentado daño 1d6 y crítico x3.
 - Clava: aumentado crítico x3.
 - Cimitarra: aumentado daño 1d7 (ya estaba).

- Maza de armas: pasa a ser arma marcial.
- Mangual ligero: aumentado crítico 19-20, no disponible como arma de cortesano.
- Hacha de guerra enana: reducido daño 1d9.
- Espada élfica: reducido daño 1d9.
- Bastón: no disponible como arma de ingeniero.
- Lanza: modificada a arma 1 mano, tamaño mediana, daño 1d7 perforante, crítico 20/x2, arma sencilla, no disponible como arma de druida.
- Tridente: aumentado crítico x3.
- Mangual pesado: aumentado daño 2d6, crítico 20/x3.
- Alabarda: aumentado daño 1d11.
- Kama: eliminada como arma distinta, pasa a ser un modelo de hoz (kopesh espúreo).
- Vizcaína: nueva arma como daga de defensa para mano izquierda. Tamaño menuda, daño 1d4 perforante, crítico 20/x3, dote exótica, CA+2 de escudo.
- ➔ Corregida errata en descripción de semiorcos.
- ➔ Corregido script de penalización por multiclase que estaba cogiendo clases de prestigio, cuando no deben contar.
- ➔ Corregida errata en dote conocimiento de bardo.
- ➔ Corregida duración del conjuro consagrar arma.
- ➔ El mínimo de puntuación para la característica principal de la clase es 10 en lugar de 8 (para evitar errores en razas con bonificador a esa característica).
- ➔ Corregida duración en conjuros de paladín: bendecir arma, aura de virtud.
- ➔ Corregidas transiciones entre áreas de Bassara.
- ➔ El cubo ahora se puede llenar de agua para mojar a alguien. Proporciona inmunidad a fuego durante unos segundos, pero un PNJ podría enfadarse.
- ➔ El paladín recibe gratis la competencia con escudo pavés a nivel 3.
- ➔ Corregidos todos los nombres y descripciones de los pergaminos de conjuros que se han modificado.
- ➔ Arreglado el descanso en el Templo de Vryllia en Erión.
- ➔ Al desangrarte te llevarán al templo más cercano, no siempre al de Valmagre.
- ➔ Añadida información sobre carpintería y vendedores ambulantes a la conversación del viejo Mos.
- ➔ En conversación aleatoria de norteños añadida opción de dirigirte a Mos si estás en Valmagre, y peor trato para los semiorcos.
- ➔ Creados escudos grandes y paveses de escamas de cocodrilo, draco, bambuca, sierpe de las brumas y todos los dragones.
- ➔ Creados dragón terrestre, dragón forestal, dragón dorado y dragón argénteo.
- ➔ Ahora puedes aplicar nuevas vendas a un herido aunque estuvieran en efecto otras anteriores.
- ➔ Añadidos modelos para tuneo en las tiendas.
- ➔ Corregido bug que no cogía bien la deidad correcta del clérigo. Este bug afectaba a los conjuros: círculo contra alineamiento, consagrar arma, convocar criatura, curar heridas, espantar, fatalidad, infligir heridas, lanzar maldición, luz, oscuridad, protección contra alineamiento, rayo de energía negativa, expulsar muertos vivientes, rayo abrasador.
- ➔ Finalizada subraza humano leakhán.
- ➔ Creada subraza humano bukari.
- ➔ Corregida descripción de la dote Conocimiento de bardo.
- ➔ Eliminadas dotes de elaborar poción y fabricar varitas de las clases.



- ➔ Corregido error de modelos al tuner armaduras.
- ➔ Al tunear armaduras se añade la opción de poner una parte igual a la parte del lado contrario.
- ➔ Correcciones en Hyan - Brecha invernal y Muro de hielo.
- ➔ Corregido efecto visual de diademas y gafas que se iba al dormir.
- ➔ Corregido efecto de gafas de ultravisión del ingeniero que se iba al dormir.
- ➔ Añadidas forjas y yunques de reparación en herrería de Valmagre.
- ➔ Añadidos puntos de crecimiento del tomillo.
- ➔ Creados los puntos de artesano (100 + 10 por nivel de PJ), que se gastan al fabricar objetos y se recuperan al dormir.
- ➔ Creado comando /oficios que te informa de tu nivel de oficios y los puntos de artesano.
- ➔ Actualizado NWN:EE y NWNX a 8193.21, con nuevo plugin NoStack.
- ➔ Añadida dificultad de cazador: crin de caballo, cuerno de cabra, colmillo de jabalí y cuerno de toro.
- ➔ Duplicados 4 modelos de torso para el tuneo según el sexo del PJ.
- ➔ Añadido coste en puntos de artesano a todas las recetas de oficios.
- ➔ Modificado script de oficios de artesano para gastar los puntos de cada receta.
- ➔ Corregido error con caña de pescar.
- ➔ Corregido error con el banco de carpintero que no reconocía el bastrén.
- ➔ Corregido al forjar herramientas de oficio que duplicaba nombre y propiedades.
- ➔ Corregido recetas con un ingrediente con comodines (como "madera%" para coger cualquier tipo de madera).
- ➔ Creados iconos para los materiales de minería.
- ➔ Corregidos items de comida que daban problemas al apilarse.
- ➔ Correcciones en áreas de Hyan, por Tartaro.
- ➔ Corregido ganar PX al abrir cerraduras y saquear tesoros en el mismo ubicado.
- ➔ Creado modo de prácticas para los oficios: no gastas puntos de artesano ya que no creas el objeto, ni gastas materiales si superas la tirada, y sirve para subir el nivel del oficio.
- ➔ Añadidas pieles para cazador y peletería: jabalí (facoquero, babirusa), jabalí de lomo rojo, jabalí terrible, tejón, tejón terrible, rata, rata terrible, ciervo de Palindro, alce, alce hyberio, culebra, serpiente, serpiente de los Reyes, serpiente terrible, camello, elefante/mamut.
- ➔ Creadas criaturas: cierva, oveja, zorro.
- ➔ Nueva área: cauce del río en Hyan.
- ➔ Añadidas pieles para cazador y peletería: cebrá, murciélago, murciélago terrible, lobo invernal, lobo terrible, lobo invernal terrible, lobo líder, lobo invernal líder.
- ➔ Algunos animales pequeños tienen un porcentaje de dejar piel o no (ratas, murciélagos).
- ➔ Actualizada versión del NWNX, que corrige bug de apilamiento.
- ➔ Creados o ajustados felinos: puma, leopardo, jaguar, pantera bukari, guepardo, pantera de Bashary, puma sirdario, lince.
- ➔ Creados o ajustados grandes felinos: león, pantera de las nieves, tigre, tigre estepario, tigre terrible.
- ➔ Añadidas pieles para cazador y peletería: felino, gran felino, felino terrible, oso norteño, oso polar, oso polar terrible.
- ➔ Ajustados osos: negro, pardo, polar (kantaa), norteño, terrible, polar terrible.
- ➔ Se añaden todas las nuevas pieles como materiales.
- ➔ Se añaden al manual de jugador las fórmulas exactas usadas en los oficios.



- ➔ Creados cueros de todas las nuevas pieles.
- ➔ Actualizada base de datos de items.
- ➔ Creadas recetas de cueros y armaduras acolchadas de peletería.
- ➔ Creado script de propiedades para todas las pieles de peletería.
- ➔ Creada mochila de reducción de peso: viajero (40%), caminante (60%) y trotamundos (80%). La de viajero se entrega gratis a todos los PJs.
- ➔ Las dotes de soltura con oficio ahora dan +2, y las de soltura mayor +4.
- ➔ Eliminadas antiguas botas y hondas de peletería.
- ➔ Corregidas descripciones de horrores de hielo y Maurus.
- ➔ Retocadas armas iniciales de PJs según raza y clase.
- ➔ Corregido error en copiar partes simétricas de tuneo de armaduras.
- ➔ Corregido tabla de ataque de plantas.
- ➔ Desactivados encuentros de Bassara en pruebas: SE, SO, Lames, Orgullo.
- ➔ Corregido que al crear armas arrojadizas o munición no se creaban 50 y 99 respectivamente.
- ➔ Corregido script de oficio para eliminar ingredientes si practicas.
- ➔ Se añaden los días de espera en oficios al fabricar objetos de maestro (+4 y +5).
- ➔ Los objetos de mithril requieren 7 días y los de adamantio 14 (excepto fabricar lingotes y armas arrojadizas).
- ➔ Se añaden los días de espera de recetas maestras en la web.
- ➔ Creadas recetas de armaduras de cuero y de cuero endurecido de peletería.
- ➔ Creadas recetas de armaduras de pieles y capas de peletería.
- ➔ En Erión se venden recetas hasta nivel 14. Durante la fase de pruebas todos los comerciantes venderán recetas hasta nivel 100.
- ➔ Actualizadas dificultades de recetas y niveles de oficio: aprendiz (1-19), artesano (20-59), maestro (60-84), gran maestro (85-100).
- ➔ Creadas recetas de cinturones y guantes de peletería.
- ➔ Creada sierra de carpintero, en sus diferentes metales, y eliminado el bastrén.
- ➔ Creado punzón de orfebre y almirez de alquimista, en sus diferentes metales.
- ➔ Convertidas recetas de herrería de bastrén en sierra de carpintero.
- ➔ Creadas recetas de herrería para almirez de alquimista y punzón de orfebre.
- ➔ Creada lezna de peletero y aguja de sastre, en sus diferentes metales.
- ➔ Creadas recetas de herrería para lezna de peletero y aguja de sastre.
- ➔ Creadas recetas de botas de peletería.
- ➔ Añadido comando /oro para pruebas.
- ➔ Se ha mejorado el conjuro invisibilidad e invisibilidad mejorada, para poder lanzarlo a objetos equipables.
- ➔ Se añade información del tiempo de espera para objetos de maestro al comando /oficios.
- ➔ Corregido nombre de Guenevere.
- ➔ Corregidas ballestas callejeras.
- ➔ Se cambia *mango* por *astil* en todas las recetas.
- ➔ Corregido tesoro de bolsa abandonada en Valdaes - Embarcadero.
- ➔ Corregidos cueros de peletería.
- ➔ Corregido encuentro de Hadya en Erión.
- ➔ Corregida puerta de la Vieja Sirdaria.
- ➔ Creada la figura de pregonero, que lee dinámicamente las últimas noticias del reino.



- ➔ Añadidos pregonero de Valmagre y de Erión.
- ➔ Rediseñado todo el sistema de pesca. Ahora puedes pescar tesoros aleatorios además de peces.
- ➔ Creados altares de dioses, que bendecirán a quienes se detengan a decir una plegaria.
- ➔ Actualizados altares de varias áreas del módulo.
- ➔ Creadas categorías de dotes, con distintos colores. Agrupadas todas las dotes en su categoría.
- ➔ Creadas dotes para estados persistentes: cojo, manco, ciego.
- ➔ Modificada fórmula de PX por lanzar conjuros y por usar Llamada de Vryllia, para que siempre de al menos 1px.
- ➔ Los PX ganados al lanzar conjuros se aumentan al doble.
- ➔ Algunas áreas darán PX x2, x3 o x4 al descubrirlas por 1ª vez.
- ➔ Corregido error al grabar reportes de bugs.
- ➔ Creada glándula de seda, para cazador, y añadida a las arañas.
- ➔ Creados tejidos de lino, lana y seda, para sastrería.
- ➔ Creada glándula y tejido de seda de mygalo.
- ➔ Creados nuevos materiales: seda de mygalo, seda de araña demonio.
- ➔ Añadido al Poder DM los estados: cojo, manco, ciego y tuerto.
- ➔ Creada glándula y tejido de seda de araña demonio.
- ➔ Creados guantes de ladrón y de trampero de distintas sedas.
- ➔ Se rehace el script de materiales de oficio, para incluir nuevas propiedades de sastrería.
- ➔ Añadidos todos los nuevos materiales al poder DM para modificar material de un item.
- ➔ Cambiadas recetas de herrería de kamas por vizcaínas.
- ➔ Puestas algunas dotes de paladín y druida como dotes de clase.
- ➔ Corregidas criaturas de encuentros aleatorios que salían sin inventario.
- ➔ Dos correcciones menores que estaban pendientes en el Laberinto.
- ➔ Creada área Bosque de los Reyes - Charca.
- ➔ Corregidas imágenes de carga y puertas en tileset Wild Woods (ttw01).
- ➔ Revisadas y corregidas puertas de tilesets Biocity Interior (bci01), Barbaric North (bns), Blood War Battlefield (bwr01), Medieval City (tcm01), Frozen Wasteland (tnb20b), Underdark Caverns (trk01), Medieval Rural (trm01), Early Winter (trs01), Versatile Dungeon (tvd).
- ➔ Añadidos a su propio hak y corregidas puertas de tilesets GH Castle Interiors (pld01), TMD20b Granitelands 2 (tmd20b), [TW1] Rural (twr01).
- ➔ Eliminado tileset tmd07 y hak tilesets3.
- ➔ Creadas recetas básicas de sastrería.
- ➔ Creada área Bosque de los Reyes - Posada del Azor.
- ➔ Corregidos items de criaturas en animales.
- ➔ Creadas hormigas soldado, reina y guardiana.
- ➔ Creado genio de fuego, horror de aire.
- ➔ Añadido tileset Diademus Underdark Spidercaves.
- ➔ Creado sistema para aprender y tocar canciones con instrumentos.
- ➔ Jacho el bardo entrega canción de ejemplo.
- ➔ Corregidas dotes raciales de bukari y leakhán.
- ➔ Mejorado Ursión.



- ➔ Creada guarida de Iuugoth, la araña-demonio.
- ➔ Adaptado el ataque de araña-demonio (bebilith) para que el arruinar armaduras aumente el desgaste de ésta.
- ➔ Creada conversación de ejemplo de PNJ con scripts habituales y quest estática, para creadores.
- ➔ Corregido bug por el que las armaduras nunca se desgastaban al recibir golpes, sólo los yelmos y escudos.
- ➔ Ajustadas algunas dotes de bárbaro como dotes de clase.
- ➔ Mejoradas apariencias de todas las ropas y armaduras, por Tirano.
- ➔ Establecidos colores de cada piel utilizable en sastrería.
- ➔ Creada dote de destrozar cerraduras (min FUE 16, gratuita para bárbaros).
- ➔ Modificadas todas las puertas y cofres con cerradura que no requieran llave específica para que puedan ser abiertas con esa dote.
- ➔ Actualizados todos los ubicados de oficio para que requieran la herramienta adecuada: telares la aguja de sastre, mesas de alquimista el almirez, y soportes para pieles la lezna.
- ➔ Creado telar de bordado, para añadir bordados a las ropas y prendas fabricadas.
- ➔ Creadas recetas de ropa bordada con hilo de cobre, bronce, plata, oro y mithril.
- ➔ Creadas recetas de guantes, capas y capuchas bordadas.
- ➔ Añadida venta de recetas básicas de sastrería a Asia y a Nilo el modista.
- ➔ Corregidos modelos de almirez de alquimista, lezna de peletero y aguja de sastre.
- ➔ Creada cuba de almidonar.
- ➔ Creadas recetas para endurecer ropa, guantes, capas y capuchas con almidón de lino.
- ➔ Corregidas categorías de bestias mágicas.
- ➔ Creado pino resinoso, y añadido al sistema dinámico de plantas, con sus puntos de crecimiento aleatorios. Creada resina de pino.
- ➔ Creadas recetas para endurecer ropa, guantes, capas y capuchas con resina de pino.
- ➔ Correcciones en tienda de curiosidades y carpa del Torgrim por Elora.
- ➔ Movidos a su propio hak los tilesets Abyss Frozen (isc08), Abyss Fiery (isc09) y Purgatory (pur01).
- ➔ Añadido moco de Cosa del Pantano.
- ➔ Añadido procedimiento de trevinado (CA+3) para ropa y prendas de sastrería. Creadas recetas correspondientes.
- ➔ Añadida dote *Convertir creyente* para clérigos de nivel 4, para invitar a otros a abrazar su fe (cambia la deidad de otro PJ con su consentimiento).
- ➔ Corregido nombre del conjuro en pergamino de Consagrar arma y Conocimiento legendario.
- ➔ Las canciones que se aprenden a tocar con instrumentos proporcionan efectos a los aliados cercanos.
- ➔ Corregida descripción de dote Evasión.
- ➔ Correcciones en Erión - Avenida del Conde, por Elora.
- ➔ Corregidos tilesets Dungeon (tde01), Lizardfolk interior (dag01).
- ➔ Corregidas serpientes que eran inmunes a conjuros enajenadores.
- ➔ Corregida descripción de algunas dotes del Caballero Ygnahîr.
- ➔ Añadida en tienda de pruebas: glándulas de seda, resina de pino, todas las pieles.
- ➔ Convertidas áreas a los tilesets de NWN:EE: Medieval City (tcm02), Medieval Rural (trm02), Early Winter (trs02) y Rural Winter (tts02), por Tartaro. Se eliminan los haks correspondientes.
- ➔ Correcciones en tilesets de Rocky Mountains (kkk90, rkm80, rkm90 y rrr80).



- ➔ Movidos a su propio hak el tileset WoRm Forest Season (wsf10).
- ➔ Añadido otro tileset de Rocky Mountains (tbm01).
- ➔ Los nuevos PJs ya no aparecen desnudos en Dilv.
- ➔ Los nuevos PJs reciben 2 vendas y 3 pociones de curar heridas leves.
- ➔ Retocados encuentros en Bosque Oscuro - Ramas Negras.
- ➔ Rebajado encuentro en Triángulo - Vieja mina - Nido.
- ➔ Corregido script de identificar objetos de Jacho el Bardo y rebajado el precio.
- ➔ Simplificado sistema de tintes: el mismo tinte se usará para tela y para cuero, y con el mismo tinte se pueden sacar hasta dos o cuatro colores distintos. Se añaden tintes que no existían: carmín, bermellón, musgo, manzana, ceniza, ocre, beige, bistre, leonado, pizarra, azul, turquesa, malva.
- ➔ Añadidos todos los tintes a la tienda de prueba.
- ➔ Ampliado sistema de tintes para que los modelos de tuneo se puedan tinter gratis en tela1, tela2, cuero1 y cuero2.
- ➔ Añadidas recetas de alquimia para algunos tintes.
- ➔ Ajustes en Barrio lenico y en conversaciones y PNJs de Erión.
- ➔ Creada área Vieja Zant. Creados semiorcos aleatorios con conversación adaptada.
- ➔ Añadido a Vieja Zant: ubicados nuevos, oficio de peletería, templo de Amal, comerciantes básicos, pregonero.
- ➔ Creados nombres aleatorios para semiorcos en la web, por Elora.
- ➔ Nuevo sistema de autoquests de PNJs, con quests para recolectores, para artesanos y para saqueadores.
- ➔ Corregido tileset en Zant - Camino del Este I.
- ➔ Añadidos guerreros iskarrak, por Elora.
- ➔ Añadido tablón de quests en todas las ciudades y aldeas.
- ➔ Establecido inventario y objetos soltables para semielfos y semiorcos.
- ➔ Creados materiales para carpintería: maderas de abedul, arce, roble y haya sirdaria en variedades joven, normal, grande y anciano.
- ➔ Corregidos algunos pequeños errores en comportamiento de convocados.
- ➔ Corregidos convocados demonios albares, bermejós e índigos.
- ➔ Corregidos convocados de nivel 4, 5 y 6: araña gigante, oso terrible y tigre terrible.
- ➔ Añadidos muchos PNJs al sistema de autoquests.
- ➔ Mejoradas las dotes de furia del bárbaro (usos, bonificadores y duración).
- ➔ Modificados los scripts de oficios con las nuevas propiedades de las 16 maderas básicas.
- ➔ Añadidas recetas de carpintería de arcos cortos y largos, ballestas ligeras y pesadas, clavos y bastones.
- ➔ Corregidos puntos de artesano de muchas recetas.
- ➔ Creada librería de efectos visuales.
- ➔ Añadido efecto visual de ojos rojos a la furia de bárbaro.
- ➔ Optimizados scripts de Espejo de Dilv.
- ➔ Ajustados niveles de oficio: aprendiz, artesano, maestro, gran maestro y gran artífice.
- ➔ Creado sistema para escribir notas en hojas de papel.
- ➔ Creado sistema para que los PJs artesanos puedan escribir las recetas que dominan, para enseñar a sus aprendices.
- ➔ Mejoras de Elora al banco, castillo y barrio viejo de Erión.
- ➔ Corregidos ubicados, encuentro aleatorio y molino en Valmagre.

- Creadas recetas de grebas en herrería.
- Corregidos PNJs con punto de ruta POST que salían desnudos.
- Creados semiorcos con conversacion y scripts, por Elora.
- Ajustado inventario de enanos, gnomos y medianos.
- Activado *Combat sticky mode* (dotes de combate como ataque poderoso o pericia no se desactivan al moverse, sino que seguirán activas mientras estemos en combate).
- Mejorado el entrar/salir del modo QUEST con su propio mensaje e icono.
- Añadidos Sargento Murzurk y Capitana Borga en Arrakán.
- Pequeñas mejoras en Valmagre.
- Iconos diferenciados para las animaciones del juego (emotes).
- Iconos diferenciados para los distintos efectos de inmunidades y resistencias incrementadas o decrementadas.
- El paladín de Trako recibe PX aumentados por matar criaturas buenas, no malignas.
- Mejorada gestión de quests en la web para poder dar formato al texto e incluir imágenes.
- Mejorada conversación de tunear objetos para mostrar dificultad total e ingredientes necesarios si los hubiera.
- Creados ubicados de herrería, peletería, sastrería y carpintería para tunear objetos.
- Creado script para pagar a un PNJ para tunear objetos.
- Creada panadería de Inés en Valmagre.
- Añadida tienda de tintes en mercado de Valmagre.
- Creado script para tunear objetos uno mismo.
- Ropas para semiorcos Iskarrak, por Tirano.
- Creada fortaleza de Aknur.
- Correcciones en la finca Belenia por Elora.
- Creada área Montes Ithrenios - Degollada del Cuervo.
- Modificado script de ropa aleatoria para PNJs semiorcos.
- Puntos de mapa persistentes: ahora puedes añadir puntos con información a los mapas, y se guardarán para siempre, aunque se reinicie el servidor.
- Añadidas capuchas normales a tiendas de Asia y Diina.
- Corregido conjuro fuerza divina para que permita subir hasta 20 aunque ya tuvieras un conjuro de aumento de fuerza aplicado.
- Creada área Montes Ithrenios - Aidur.
- Añadidos puntos de encuentros aleatorios: campamentos orcos, trasgos o gigantes. Se aumenta el n.º de encuentros aleatorios activos en cada momento de 2 a 5.
- Se sustituyen los leones del pantano por caimanes.
- Creada área Viejo camino de Ruger I.
- Ahora conseguir títulos nuevos también da PX.