



CLESSIDRA

**MANUALE UNICO
DEL GIOCATORE E DEI CLAN**

- 2023 -

*“Immagina una clessidra dentro la quale scorrono granelli di sabbia...
quei granelli siamo noi, la clessidra il nostro mondo...
e ad ogni voltarsi della clessidra grandi eventi scuotono cio' che ci circonda...
mentre gli Immortali, Signori dell' Arbitrio, guardano lo scorrere della vita
dentro l'involucro di vetro...”*

EDIZIONI PRECEDENTI

1.0	di Nather
2.0	di Nather
3.0	di Gemini
4.0	di Jago
2013	di Klenir
2019	di Klenir
2020	di Klenir
2021	di Klenir

NOTA ALL'EDIZIONE CORRENTE

La presente revisione si e' resa necessaria per rimanere al passo con la continua evoluzione di Clessidra, che si modifica e migliora incessantemente e a ritmi vertiginosi!

Si e' colta inoltre l'occasione per raccogliere le varie segnalazioni ricevute dall'ultima edizione e revisionare quanto necessario.

Si ringrazia Iacopo "Eldiade" Fontanelli, aka Manual-Uccio, per il lavoro di revisione bozza.

Il presente manuale e' aggiornato alla data del 09/12/2022.

Klenir, il Dio del Fato

SEGNALAZIONI

Per segnalare errori, imprecisioni o suggerimenti inviate una mail a: klenir@clessidra.it oppure, in gioco, utilizzate il comando **ERRORE** per lasciare una nota di revisione.

INDICE

1. INTRODUZIONE	<i>pag. 007</i>
1.1 Cos'e' un mud	
1.2 Clessidra	
1.3 Struttura del gioco	
1.4 Come collegarsi	
2. PROFILO DI GIOCO	<i>pag. 011</i>
2.1 Il profilo di gioco	
2.2 Creazione di un nuovo profilo di gioco	
2.3 La password	
2.4 Scelta della modalita' di gioco	
2.5 La pagina del profilo di gioco	
3. CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO	<i>pag. 016</i>
3.1 Il nome	
3.2 Modalita' di creazione	
3.3 La classe	
3.4 La razza	
3.5 Le classi di prestigio	
3.6 Le razze di prestigio	
3.7 Il sesso	
3.8 Le caratteristiche	
3.9 Tabelle di rollaggio	
3.10 Elenco dei personaggi	
4. ESPERIENZA	<i>pag. 041</i>
4.1 I punti esperienza	
4.2 I livelli	
4.3 Praticare conoscenze	
4.4 L'esperienza per classe	
4.5 L'esperienza ridotta per mostri noti	
4.6 La perdita di esperienza	

5. GESTIONE DEL PERSONAGGIO

pag. 047

- 5.1 Punti ferita, mana e movimento
- 5.2 Anime
- 5.3 Allineamento
- 5.4 Classe armatura
- 5.5 Riduzione del danno
- 5.6 Tiri salvezza
- 5.7 Fame e sete
- 5.8 Eta' ed invecchiamento
- 5.9 Morte
- 5.10 Comandi di visualizzazione del personaggio
- 5.11 Equipaggiamento ed inventario
- 5.12 Soldi e banca
- 5.13 Uscire dal mondo di gioco
- 5.14 Premio connessione
- 5.15 Uso del prompt
- 5.16 Configurazione delle impostazioni
- 5.17 Modalita' di gioco speciale per non-vedenti

6. AZIONI DI GIOCO

pag. 076

- 6.1 Le posizioni di stato
- 6.2 Muoversi
- 6.3 Comunicare e leggere
- 6.4 Guardare, esaminare ed osservare
- 6.5 Scrivere
- 6.6 Lanciare oggetti
- 6.7 Combattere

7. INTERAGIRE CON GLI OGGETTI

pag. 093

- 7.1 Movimentare
- 7.2 Equipaggiare e rimuovere
- 7.3 Confrontare
- 7.4 Identificare
- 7.5 Comprare e vendere
- 7.6 Deterioramento e danneggiamento
- 7.7 Set di oggetti
- 7.8 Oggetti personali
- 7.9 Oggetti riforgiati
- 7.10 Oggetti rari e leggendari
- 7.11 Oggetti runati
- 7.12 Disfarsi degli oggetti

8. GIOCARE CON ALTRI UTENTI *pag. 105*

- 8.1 I gruppi
- 8.2 I comandi sociali
- 8.3 Le sfide uno contro uno
- 8.4 I clan
- 8.5 Il mercato
- 8.6 I record

9. PERSONAGGI DI GIOCO (MOB) *pag. 140*

- 9.1 I mob
- 9.2 I seguaci
- 9.3 I mercenari
- 9.4 Le cavalcature
- 9.5 Gli assegnatari di missione
- 9.6 I cacciatori di taglie
- 9.7 I fabbri
- 9.8 I maestri specialisti
- 9.9 Gli invasori
- 9.10 Le quest di zona

10. PERSONAGGI NON GIOCATORI (PNG) *pag. 167*

- 10.1 Gli Immortali
- 10.2 I Narratori

11. CONOSCENZE (incantesimi, abilita', poteri mentali) *pag. 173*

- 11.1 Utilizzo delle conoscenze
- 11.2 Il lag ed il fallimento delle conoscenze
- 11.3 Gli incantesimi potenziati
- 11.4 Elenco completo
- 11.5 Suddivisione per classi
- 11.6 Spiegazioni complete

12. OBIETTIVI DI PROFILO *pag. 249*

- 12.1 Cosa sono gli obiettivi di profilo
- 12.2 Avanzamento degli obiettivi
- 12.3 Ricompense

13. NOTE PER PRINCIPIANTI

pag. 258

- 13.1 I primi passi
- 13.2 Le prime aree di gioco
- 13.3 Le leggi
- 13.4 Consigli sparsi
- 13.5 Terminologia di gioco

14. ALTRE INFORMAZIONI

pag. 274

- 14.1 Informazioni sul mondo
- 14.2 Informazioni sulle aree di gioco
- 14.3 Aiuti online
- 14.4 Festività
- 14.5 Segnalazioni agli sviluppatori
- 14.6 Elenco completo dei comandi
- 14.7 Codici dei colori

ALTRE RISORSE

pag. 285

CAPITOLO 1

introduzione

1.1 COS'E' UN MUD

MUD e' un acronimo che sta per Multi User Dungeon, ovvero **dungeon multi-utente**. In breve, si tratta di un gioco di ruolo elettronico in multi-utenza accessibile via rete che si concretizza nell'interazione tra Personaggi Giocatori (utenti) e Personaggi Non Giocatori (amministratori di gioco e personaggi programmati) all'interno di un'ambientazione testuale comune. Il MUD consiste dunque in un gioco di ruolo accessibile via internet al quale un utente puo' collegarsi in qualsiasi momento e giocare, sia per conto proprio che con altri giocatori.

Giocare ad un MUD significa impersonificare un personaggio e vivere, insieme ad altri utenti, disparate avventure in un mondo virtuale, in modo analogo a cio' che si puo' fare con i giochi di ruolo da tavolo.

1.2 CLESSIDRA

Clessidra e' un MUD ad impronta fantasy completamente in italiano attivo e **online sin dal lontano 22 Dicembre 1996** e in continua evoluzione e miglioramento. Il MUD implementa una tipica ambientazione D&D-style, in cui potrete immedesimarvi nel personaggio che piu' preferite per vivere migliaia di avventure uniche ed emozionanti.

Il Gioco di Ruolo su Clessidra non e' obbligatorio ma e' comunque incentivato e ben gradito, e sono disponibili tutti gli strumenti per poterlo fare.

Si sottolinea che Clessidra e' un luogo dove venite ospitati gratuitamente da chi mette a disposizione tempo, esperienza e denaro per farvi divertire; e' quindi d'obbligo tenere un comportamento civile, cordiale e rispettoso delle regole, pena lo scatenare le ire divine... che comporterebbero solo guai per il vostro personaggio!

1.3 STRUTTURA DEL GIOCO

Il mondo di Clessidra e' un **insieme di aree di gioco** all'interno di un'ambientazione fantasy comune, disperse in territori selvaggi che costituiscono le lande conosciute (**wilderness**). Questo criterio di rappresentazione del mondo, di cui a seguire si spiegano i criteri principali, potrebbe risultare a prima vista un po' ostico, soprattutto perche' interamente testuale; bastano tuttavia poche ore di gioco per capirne velocemente struttura e concetti, e per trasformare istintivamente ogni descrizione, azione, direzione o combattimento in una precisa, limpida e fantasiosa immagine nella vostra mente, che fara' completamente dimenticare l'approccio testuale.

Cosi' come Neo in Matrix leggeva del codice a video ma vedeva il Mondo, cosi' voi, in brevissimo tempo, leggerete del testo a video ma vedrete Clessidra... Questo e' uno dei grandi punti di forza di un MUD che non potra' mai appartenere a nessun tipo di gioco supergrafico!

1.3.1 Area di gioco

Un'area (o zona) e' formata da un insieme di stanze, ovvero un gruppo di locazioni di gioco collegate tra loro in una o piu' direzioni. Ogni stanza e' rappresentata da un nome che ne riassume il contenuto, e da una descrizione piu' o meno estesa che, in alcune righe di testo, riporta tutte le indicazioni utili affinche' la fantasia del giocatore si immedesimi nel luogo, alla stregua della descrizione di un posto che potrebbe narrarvi un buon master in un gioco di ruolo da tavolo.

Nella stanza vengono poi riportate le uscite visibili, ovvero le direzioni che si possono intraprendere per raggiungere le stanze limitrofe a quella in oggetto, e infine l'eventuale presenza di oggetti particolari, personaggi non giocatori o altri utenti presenti nella locazione.

Un semplice esempio chiarificatore di una stanza tipo e' il seguente:

```
La piazza centrale della Capitale
E' affollata di gente di tutti i tipi e razze.
A Nord e a Sud corre una grossa via, verso Est intravedi la porta di
una Taverna che sembra essere l'ideale per una notte di riposo.
Sul lato Ovest della piazza vedi uno strano edificio con delle persone
al suo esterno: sembrano essere avventurieri e dai discorsi di alcuni di
loro intuisce che li' ci devono essere molti oggetti donati a chi ne
abbisogna. Su di una colonna una Targa in bronzo reca la mappa della
citta', mentre un Bando e' ben in vista su un'altra colonna.
[Uscite: Nord Est Sud Ovest]
Una enorme fontana con dei simboli sul bordo lancia il suo getto in aria.
Una guardia indossa un'armatura con un drago rampante in rilievo.
```

1.3.2 Collegamento tra le aree

Le aree di gioco sono disperse in un territorio selvaggio noto come **wilderness** (abbreviata anche in wild), che rappresenta le lande del mondo di Clessidra. Nella pratica, quando si esce da un'area di gioco ci si trova inseriti in una mappa visuale in piacevole grafica ascii, all'interno della quale e' possibile muoversi nelle quattro direzioni cardinali per poter raggiungere fisicamente le varie aree che si trovano ivi dislocate.

```
Una strada battuta
      ^
    . . . . .
  . |@| . . . . .
::@@@:X: . . . . .
  . |@| . . . . .
  . . . . .@
      ^
[Uscite: Nord Est Sud Ovest]
```

La wild e' formata da un insieme contiguo di simboli che rappresentano, in maniera semplice ma molto efficace, la mappa geografica del mondo; la vostra posizione su questa specie di "cartina" viene indicata con una X, che si muovera' in funzione di ogni vostro spostamento.

Le aree di gioco vengono indicate con una @, mentre una serie di altri simboli rappresentano il tipo di terreno: ecco dunque che un tratto di sentiero e' indicato con una serie di "due punti" continui (:::.....:), una foresta con un *, una

montagna o una collina con un ^, e via scorrendo. La wild e' inoltre **popolata di animali e mostri**, e non sara' difficile fare degli incontri piu' o meno piacevoli; a tal fine, si tenga presente che **e' molto piu' sicuro muoversi sui sentieri** piuttosto che nei prati sconfinati o su colline o montagne sperdute... inoltre e' consigliabile **non attaccare di propria iniziativa** i personaggi, gli animali o i mostri che si possono incontrare in wilderness (finche' non saprete esattamente cio' che fate!). Imparerete molto in fretta tutto quanto puo' essere rappresentato in wild, basta solo che la esplorate, nel senso piu' vero del termine...

1.4 COME COLLEGARSI

Clessidra e' accessibile all'indirizzo **mud.clessidra.it**, e rimane in ascolto per connessioni telnet sulla **porta 4000**. Per giocare, e' sufficiente scaricare ed installare un programma di connessione (client); ne esistono di diversi tipi, ma quello vivamente consigliato poiche' si integra al meglio con Clessidra e' **Mudlet** (<https://www.clessidra.it/mudlet>) disponibile per Windows, Macintosh, Linux e ChromeOS, nel quale Clessidra compare direttamente gia' configurata tra i mud proposti dal client stesso.

Per questo client Clessidra mette inoltre a disposizione **un'interfaccia personalizzata nota come Clessidralet che si autoinstalla** quando vi collegate al gioco (voi non dovete dunque far nulla se non collegarvi).

Per piattaforme mobili si consiglia invece BlowTorch, disponibile per Android e MUDRammer per IOS.

I dati per il collegamento da utilizzare con il client sono comunque i seguenti:

```
host: mud.clessidra.it
porta: 4000
```

Ecco dunque che vi apparirà la schermata iniziale di Clessidra e la richiesta delle informazioni di login, che dovete inserire come spiegato nel capitolo successivo.



CAPITOLO 2

profilo di gioco

2.1 IL PROFILO DI GIOCO

Il profilo di gioco **e' il vostro identificativo di accesso univoco a Clessidra e contempla l'insieme dei personaggi che potete utilizzare, uno per volta, all'interno del mondo di gioco**. Il profilo di gioco e' rappresentato da una coppia di dati email/password, e' univoco e identifica voi e voi soltanto in Clessidra poiche' uno stesso indirizzo email non puo' essere utilizzato per piu' di un profilo. L'email corrisponde, nella pratica, al "nome" del vostro profilo mentre la password vi consente l'accesso al server di gioco.

Si sottolinea che l'email verra' utilizzata da Clessidra esclusivamente per fini di gioco, come ad esempio:

- il recupero della password di accesso
- il preavviso di scadenza del pagamento di affitto in locanda di un vostro personaggio quando state quasi per rimanere senza monete a disposizione
- avvisi relativi a nuove versioni, espansioni, aree di gioco o quest
- avviso di affitto gratuito, bonus di esperienza o di monete

In nessun modo il vostro indirizzo email verra' utilizzato a fini commerciali e/o ceduto a terzi e, in ogni caso, sara' sempre possibile, in qualsiasi momento, disabilitare la ricezione di email da parte del server attraverso il comando **IMPOSTO ricevi_email no** utilizzabile con qualsiasi personaggio all'interno del mondo di gioco.

2.2 CREAZIONE DI UN NUOVO PROFILO DI GIOCO

Appena collegati, come visto nell'ultima figura del capitolo precedente, Clessidra vi chiedera' l'indirizzo email del vostro profilo di gioco; se l'indirizzo email che inserite appartiene ad un profilo gia' esistente una seconda richiesta attendera' che inseriate la password di autenticazione, viceversa potrete **scrivere NUOVO per avviare la procedura di creazione di un nuovo profilo**. Inserito, e poi confermato, l'indirizzo email del nuovo profilo di gioco, Clessidra spedira' a quell'indirizzo un'email contenente un codice di validazione, ovvero una stringa alfanumerica che dovrete copiare ed incollare per verificare l'indirizzo email che avete scelto per il nuovo profilo di gioco.

```

Quale indirizzo email intendi utilizzare?
mionome@miaemail.it

Riscrivi l'indirizzo email per conferma:
mionome@miaemail.it

Ok! Il passo successivo e' validare la tua email.

Controlla la casella di posta dell'indirizzo che hai scelto,
ti e' stata spedita una stringa alfanumerica che devi ora
inserire qui per validare la tua email. Se non ricevi l'email
entro pochi minuti prova a verificare che l'indirizzo inserito
sia corretto oppure verifica nella casella di posta indesiderata
(o SPAM) del tuo client di posta.

Inserisci la stringa di validazione:
IexSRjA9e

*** SCELTA DELLA PASSWORD

Bene. Scegli ora una password per questo profilo e ricorda:
non dare la tua password ad altri e fa in modo che sia facile da ricordare
per te, ma non da trovare per altri (niente parole di senso compiuto)!

Scegli una password:

```

2.3 LA PASSWORD

Il passaggio successivo per la creazione di un nuovo profilo di gioco e' la scelta della password, che vi garantisce la proprieta' dello stesso. E' facilmente intuibile quanto sia fondamentale un'oculata scelta della password e come possa essere potenzialmente dannoso se la questa finisse nelle mani di terzi. E' dunque vivamente consigliato scegliere **come password una stringa alfanumerica** (cioe' contenente numeri e lettere) di almeno otto caratteri.

Ad ogni modo, Clessidra utilizza degli strumenti che possono venire in aiuto per "scovare" un eventuale tentativo di forzatura della password del vostro profilo di gioco, quali:

- alla connessione al server vengono segnalati eventuali tentativi di accesso falliti e l'elenco degli host da cui sono pervenuti
- all'ingresso del mondo di gioco con un personaggio viene riportata la data e l'ora dell'ultimo ingresso avvenuto con quel personaggio

```

=====>>> ATTENZIONE <<<<=====
Oggi ci sono stati dei tentativi errati di inserire la password di
questo profilo di gioco. Se non sei stato tu a sbagliare, assicurati
che la tua password sia di almeno 8 caratteri, che NON sia di senso
compiuto o una data, che contenga dei numeri... e che ovviamente
non sia facile da scoprire!
=====>>> ***** <<<<=====

Host connessi con password errata:
- 151.65.83.136

```

Dopo 5 tentativi di connessione con password errata da un determinato host il login del profilo viene impedito (bannato) fino al prossimo riavvio di Clessidra (che di norma e' previsto una volta al giorno, alle ore 03.00).

Si fa presente che E' VIETATO l'uso di uno stesso profilo da parte di piu' giocatori e, di conseguenza, non vi e' nessun motivo per condividere una vostra password con altre persone.

2.3.1 Cambiare la Password

Cambiare la password del vostro profilo di gioco e' un'operazione molto semplice che si puo' eseguire in pochi passi.

1. Collegatevi a Clessidra
2. **Dalla pagina principale del vostro profilo di gioco scegliete l'opzione P** (si tratta della pagina con la pergamena che verra' descritta nei prossimi paragrafi)
3. Digitate la nuova password e premete [invio]
4. Reinserite la nuova password per conferma e premete [invio]

La vostra password e' ora modificata e la dovrete utilizzare al prossimo collegamento a Clessidra.

2.3.2 Recuperare una password dimenticata

Puo' capitare che non ricordiate la password che avete scelto durante la creazione del vostro profilo di gioco. E' possibile attivare la **procedura di recupero della password** semplicemente scrivendo la parola **DIMENTICATA** quando viene richiesta la password: Clessidra spedira' cosi' al vostro indirizzo email una **password temporanea** che potrete utilizzare per entrare in gioco, una ed una sola volta (loggandovi con una password temporanea, infatti, il sistema vi obblighera' poi a modificarla).

In ogni caso, anche se vi e' stata spedita una password temporanea, e' sempre consentito l'ingresso con la password "vecchia" che magari nel frattempo avete ricordato (entrando con la password "vecchia" annullerete la validita' della password temporanea che vi e' stata spedita).

```
Se vuoi creare un nuovo profilo di gioco scrivi: nuovo
altrimenti inserisci l'indirizzo email di un profilo esistente:

<MXP support enabled>
mionome@miaemail.it

Bentornato mionome@miaemail.it!

Scrivi ora la password: se non la ricordi, scrivi DIMENTICATA e
e ti verra' spedita via email una password provvisoria.

[Se la tua intenzione era quella di creare un nuovo profilo,
premi Invio e dopo esserti ricollegato scrivi Nuovo].

Inserisci la password:
dimenticata
Una password provvisoria ti e' stata inviata
all'indirizzo email: mionome@miaemail.it

[ ALERT ] - Socket disconnesso.
           Motivo: L'host remoto ha chiuso la connessione
[ INFO ] - Tempo di connessione: 00:00:41.575
```

2.4 SCELTA DELLA MODALITA' DI GIOCO

Il passo successivo per la creazione del profilo di gioco e' la scelta della modalita' di gioco per i vostri personaggi, tra la **modalita' Normale oppure la modalita' Speciale per giocatore non vedente** (che abilita' alcune funzionalita' per meglio integrare il gioco con i sintetizzatori vocali per persone con ridotta od impedita capacita' visiva). Entrambe queste scelte, una volta fatte, sono permanenti e non piu' modificabili. La creazione del profilo e' quindi completata.

```
*** NUOVO PROFILO COMPLETATO!

Evviva, il tuo nuovo profilo e' stato creato!
Verrai ora indirizzato alla pagina principale del profilo di gioco
dalla quale potrai eseguire diverse azioni.
Se possiedi gia' dei personaggi esistenti (creati precedentemente
all'implementazione dei profili di gioco) puoi associarli al tuo
profilo scegliendo l'azione numero 6, altrimenti puoi creare un
nuovo personaggio scegliendo l'azione numero 5.

Benvenuto sulle lande di Clessidra e buon divertimento
da parte di Joker, Klenir, Molideus e Drivird!
```

2.5 LA PAGINA DEL PROFILO DI GIOCO

La pagina del profilo di gioco e' lo strumento principale di gestione del vostro profilo, che vi consente numerose operazioni per creare un nuovo personaggio, visualizzare l'elenco dei propri personaggi, entrare nel mondo di gioco, visualizzare l'avanzamento degli obiettivi di gioco, leggere le novita' delle versioni di Clessidra, modificare la password, eccetera. Alla pagina del profilo di gioco ci si arriva subito dopo essersi collegati a Clessidra ed aver visualizzato il *Messaggio del Giorno* (ovvero un messaggio che presenta in modo sintetico novita', aggiornamenti od avvisi relativi al gioco).

```

PROFILO DI GIOCO: klenirpg@clessidra.it
-----
Data di creazione:          12/10/20
Numero di personaggi:       21
Personaggio principale:    Kletemes
Ultima novita' letta:      1101 di 1137
Numero di dinastie:        prossimamente
Obiettivi raggiunti:       5 di 220
[Ci sono NOVITA': 36]

Cosa vuoi fare?

6)
1) Entra alla tua Locanda
2) Entra alla piazza della Capitale
3) Entra alla Fortezza del tuo clan
4) Entra all'Altare del benvenuto novizi

5) Crea un nuovo personaggio
6) Aggiungi un personaggio esistente
7) Cancella un personaggio (permanente!)
8) Visualizza l'elenco dei tuoi personaggi

9) Imposta il personaggio principale
0) Visualizza l'elenco degli obiettivi
N) Leggi una novita' non ancora letta
P) Modifica la password del tuo profilo

9) E) Esci da Clessidra

Scelta (0-9/N/P/E):

```

La prima sezione, quella orizzontale in alto, riassume alcune informazioni generali relative al vostro profilo di gioco e, in caso sia programmato un riavvio manuale del server, informa sul tempo mancante. Nella pergamena, invece, sono riportate le azioni che e' possibile eseguire, raggruppate in 3 gruppi:

- gruppo verde: operazioni di ingresso nel mondo di gioco (opzioni 1, 2, 3, 4)
- gruppo bianco: operazioni di gestione del proprio parco personaggi (opzioni 5, 6, 7, 8)
- gruppo rosso: operazioni varie (opzioni 9, 0, N, P)

Resta infine l'opzione E per terminare la connessione con il server.

Tutte le operazioni sono molto intuitive; tra queste, si sottolinea la possibilita' di poter **aggiungere un personaggio esistente** (opzione 6), che consente di agganciare al profilo un personaggio creato prima dell'implementazione dei profili di gioco in Clessidra semplicemente inserendone il nome e la password che veniva utilizzata per la connessione nella modalita' "vecchia" (cosi' da dimostrarne la proprieta'). Una volta associato, il personaggio fara' parte del parco personaggi del profilo di gioco per sempre (e non sara' piu' necessario fornire la sua vecchia password...).

Si tenga presente che un profilo senza alcun personaggio associato verra' automaticamente cancellato dopo 30 giorni di inattivita'.

CAPITOLO 3

creazione di un personaggio

3.1 IL NOME

Dalla pagina del profilo di gioco e' possibile iniziare la creazione di un nuovo personaggio attraverso l'**opzione numero 5**. La prima cosa che si dovra' scegliere sara' il nome del nuovo personaggio.

```

Cosa vuoi fare?
1) Entra alla tua Locanda
2) Entra alla piazza della Capitale
3) Entra alla Fortezza del tuo clan
4) Entra all'Altare del benvenuto novizi
5) Crea un nuovo personaggio
6) Aggiungi un personaggio esistente
7) Cancella un personaggio (permanente!)
8) Visualizza l'elenco dei tuoi personaggi
9) Imposta il personaggio principale
0) Visualizza l'elenco degli obiettivi
N) Leggi una novita' non ancora letta
P) Modifica la password del tuo profilo

E) Esci da Clessidra

Scelta (0-9/N/P/E):
5
Molto bene, stai per creare un nuovo personaggio!
*** SCELTA DEL NOME
Scegli un nome Fantasy ed Originale, ovvero non preso da
libri, film, fumetti o altro, con il quale essere conosciuto.
Scrivi il nome che vuoi usare oppure I per tornare indietro:

```

Un'importante raccomandazione e' di rispettare l'ambientazione del gioco e di scegliere un nome **fantasy ed originale**, ovvero un nome non ispirato o copiato da libri, film, fumetti od altro; non e' inoltre consentito l'uso di nomi di animali (veri o fantasy), di oggetti, oppure nomi contenenti parole straniere od italiane, e non e' nemmeno possibile storpiare quelli di cui sopra cambiando poche lettere o scrivendoli al contrario. Vi sono infine alcuni nomi non disponibili poche' appartenenti a Personaggi Non Giocatori (esistenti o in fase di implementazione) o gia' utilizzati da altri giocatori.

Se avete poca fantasia, sul sito web di Clessidra (<https://www.clessidra.it/sceglinome/>) verrete rimandati ad un sito di generazione di nomi (ma attenzione: anche questo non e' infallibile...).

IMPORTANTE: E' dunque consigliato, sempre, fare una **ricerca preventiva su Google** per verificare che il nome scelto non abbia troppe e/o strane corrispondenze....

Una volta creato il personaggio **il nome scelto deve essere autorizzato** da un Immortale (ovvero un amministratore del gioco): la richiesta di autorizzazione e' automatica e verra' esaminata il prima possibile (di solito nell'arco di 24 ore); potete controllare lo stato dell'autorizzazione del vostro nome con l'apposito comando **AUTORIZZAZIONE**. Durante quest'attesa potrete comunque utilizzare il vostro personaggio e fargli fare esperienza fino all'acquisizione del quinto livello.

Nel caso il vostro nome non venga autorizzato e' possibile modificarlo in un nuovo nome semplicemente scrivendo **RINOMINO {nuovo nome}**; quest'azione cambiera' il nome del vostro personaggio e lo sottoporra' automaticamente a nuova richiesta di autorizzazione senza che voi dobbiate fare nulla. Se invece il vostro nome viene autorizzato, non sara' piu' necessario sottoporlo a nuova autorizzazione nel caso decideste di cancellare e rifare il personaggio con il medesimo nome (poiche' Clessidra si ricorda delle autorizzazioni fatte).

Nota Bene: tutti i personaggi NON autorizzati (o con autorizzazione pendente) ed inutilizzati da piu' di 30 giorni verranno automaticamente cancellati dal server; viceversa, nessun personaggio autorizzato, qualsiasi livello abbia, verra' mai cancellato in automatico.

3.2 MODALITA' DI CREAZIONE

La prossima scelta che dev'essere fatta e' la modalita' di creazione del personaggio, ovvero: *Modalita' Semplice* oppure *Modalita' Avanzata*.

Con la **Modalita' Semplice** e' possibile scegliere la Classe fra quelle base (quali Mago, Chierico, Guerriero, Barbaro e Psionico) ed il Sesso ed entrare in Clessidra velocemente con un personaggio standard creato automaticamente dal motore di gioco, il quale fara' per voi tutte le restanti scelte piu' "tecniche" (ovvero la Razza e le Caratteristiche).

Se non avete molta esperienza di Clessidra (anche se avete esperienza con altri giochi simili) scegliete questa modalita'!

Sarebbe frustrante scoprire, dopo ore di gioco, di aver creato un personaggio guerriero con troppa intelligenza od un mago con troppa forza e quindi partire gia' in svantaggio rispetto agli altri giocatori...

Con la **Modalita' Avanzata** e' possibile invece scegliere anche le Classi e le Razze da esperti e configurare tutte le Caratteristiche del personaggio (vedi paragrafo 3.8), punto per punto. Scegliete questa modalita' solamente se sapete esattamente cosa state facendo!

3.3 LA CLASSE

La classe indica il “mestiere” che il vostro personaggio svolge e che ne caratterizza la vita. La scelta piu' importante, in questo frangente, e' stabilire se il personaggio sara' un **mono-classe** (un solo mestiere) oppure un **multi-classe** (due o tre mestieri).

La scelta di un mono-classe fara' si' che il vostro personaggio si possa evolvere molto piu' rapidamente poiche' l'apprendimento e il raggiungimento della perfezione in un solo mestiere richiede molta meno esperienza che l'apprendimento di piu' mestieri in contemporanea; d'altro canto, l'esercizio di piu' attivita' parallele consente di ampliare notevolmente il bagaglio di conoscenze e di abilita' del personaggio, che risultera' quindi piu' versatile.

La scelta della classe subordina la successiva scelta della razza, dal momento che ogni razza puo' svolgere alcuni mestieri ma non altri. In questo capitolo vengono descritte le varie classi implementate in Clessidra, mentre si rimanda ai capitoli successivi per le informazioni relative alle Razze e per la consultazione delle tabelle di rollaggio e di rapporto classe/razza.

3.3.1 Mago [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (gnomo), 50 (elfo), 50 (elfo scuro) 50 (uomo serpente), 50 (nano scuro), 50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il mago e' il cultore delle arti magiche, colui che compie arcani riti per mezzo dell'energia vitale insita in ogni essere. Il mago non ha fede negli Dei ne' il controllo sulla natura, e fonde tutto il suo credo nell'elitario studio della magia. Un mago non affrontera' mai un nemico nel corpo a corpo ma si terra' sempre in seconda linea per sferrare i suoi misteriosi incantesimi contro chi gli si para dinanzi.

Suggerimenti per i novizi:

- e' consigliabile praticare alcuni incantesimi di protezione come SCUDO, ARMATURA e IMMAGINI ILLUSORIE. Senza dimenticare l'attacco, come il celeberrimo MISSILE MAGICO o il FULMINE MAGICO e il GETTO ACIDO
- successivamente puo' essere utile creare seguaci sempre piu' potenti con l'incantesimo EVOCA MOSTRO e migliorare le abilita' di attacco integrandole con PAROLA ASSASSINA o ARCOBALENO DI MORTE
- infine da Adepto acquisisce il potente incantesimo d'attacco DISINTEGRAZIONE e il PORTALE che lo renderanno indispensabile in gruppo.

3.3.2 Chierico [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di cura e protezione
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (nano), 50 (gnomo), 50 (elfo scuro) 50 (mezzo nano), 50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	facile

Il chierico e' un sacerdote di immensa fede negli Dei, dei quali ne catalizza il potere per rendere manifesta la loro volonta'. Tale potere divino consente ad un chierico di poter utilizzare incantesimi prevalentemente di cura e protezione. Non temibile come avversario corpo a corpo, un chierico e' tuttavia un personaggio fondamentale per la sopravvivenza di un gruppo.

Suggerimenti per i novizi:

- e' consigliabile praticare alcuni incantesimi di cura e protezione, quali CURA LEGGERE, CURA SERIE, CURA CRITICHE e BENEDIZIONE, AIUTO DIVINO
- dal livello Medio acquisisce due incantesimi fondamentali come GUARIGIONE e SANTIFICAZIONE, assieme all'utile BANCHETTO DEGLI EROI
- infine da Adepto acquisisce lo SCUDO INFUOCATO e gli incantesimi di PROTEZIONE dagli elementi.

3.3.3 Guerriero [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (nano), 50 (mezzo gigante) 50 (mezz'elfo), 50 (elfo selvaggio), 50 (elfo scuro) 50 (uomo serpente), 50 (mezz'orco), 50 (mezzo nano)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	facile

Il guerriero e' il combattente puro, colui che fa della pugna il suo credo, uno dei piu' temibili avversari corpo a corpo. La sua dura e continua preparazione allo scontro fisico non gli consente di concentrarsi nello sviluppo di abilita' mentali o magiche, delle quali il guerriero e' completamente a digiuno.

Suggerimenti per i novizi:

- e' consigliabile imparare fin da subito l'abilita' CARICA e successivamente concentrarsi su CALCIO e DISARMA
- dal livello Medio sara' in grado di effettuare un attacco aggiuntivo.

3.3.4 Ladro [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	pugnalare alle spalle
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (hobbit), 50 (mezz'elfo), 50 (elfo selvaggio) 50 (elfo scuro), 50 (uomo serpente) , 50 (mezzo gnomo) 50 (nano scuro), 50 (mezzo nano)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il ladro e' un famigerato individuo con la propensione al sotterfugio e al trarre vantaggio dalle debolezze altrui. Non e' un combattente corpo a corpo, ma un infido personaggio che coglie l'avversario alle spalle, di nascosto, tendendo agguati e poi sparendo per non perire nello scontro fisico diretto.

Suggerimenti per i novizi:

- e' consigliabile imparare fin da subito le abilita' PUGNALARE ALLE SPALLE e RITIRARSI, per poi specializzarsi in SCASSINARE e DISINnescare TRAPPOLE
- dal livello Medio sara' in grado di effettuare un attacco aggiuntivo.

3.3.5 Druido [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	magia elementale
<i>Obbligo di allineamento:</i>	neutrale
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (hobbit), 50 (mezz'elfo), 50 (elfo), 50 (elfo selvaggio)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il druido e' il tutore magico della natura, colui che ne conserva i segreti e ne catalizza la forza in incantesimi. Mantiene uno stile di vita in perfetto equilibrio tra le forze in gioco, al solo fine di incentrare la sua esistenza in una mistica simbiosi con gli elementi della natura.

Suggerimenti per i novizi:

- e' consigliabile imparare fin da subito l'incantesimo VIAGGIO VIA PIANTA che permette di viaggiare sfruttando alberi distribuiti in tutta Clessidra. Inoltre dovrebbe concentrarsi su conoscenze come CURA LEGGERE e CURA SERIE
- da Campione acquisisce l'incantesimo ALBERO, che gli permette di trasformarsi in un albero sempre piu' potente in base al livello
- con l'aumentare dei livelli puo' evocare sempre nuovi aiutanti/seguaci grazie agli incantesimi EVOCA ANIMALI e le varie evocazioni elementali di SERVO.

3.3.6 Monaco [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento a mani nude
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (mezz'elfo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Il monaco e' un particolare religioso che dedica la sua vita alla preghiera ed alla meditazione piuttosto che ai giochi di potere delle chiese e dei potenti. La sua lunga preparazione ascetica gli ha consentito di apprendere l'antica arte del combattimento a mano nuda, nella quale e' maestro indiscusso; per contro, il suo stile di vita non gli consente di portare con se' piu' di 25 oggetti.

Suggerimenti per i novizi:

- fin dai primi livelli e' in grado di ridurre il danno dagli attacchi avversari con PARATA e di colpire con un CALCIO poderoso
- dal livello Medio impara l'arte di CAMBIA STILE, ovvero i suoi pugni possono essere duri come mazze, affilati come spade o pungenti come una lancia
- a differenza di altri combattenti guadagna velocemente attacchi addizionali gia' da Campione per raggiungere il massimo da Adepto.

3.3.7 Barbaro [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 45 (mezzo gigante), 45 (mezz'orco)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	facile

Il barbaro e' un personaggio selvaggio vissuto ai margini della civiltà nelle foreste o tra le montagne, sempre lontano da ogni forma di comodità. Cresciuto contando sempre e solo sulle proprie forze, ha sviluppato una enorme robustezza e resistenza e una grande propensione allo

scontro fisico, qualita' che, per conseguenza, lo portano ad odiare e ripudiare qualsiasi forma di magia.

Suggerimenti per i novizi:

- fin dai primi livelli dovrebbe concentrarsi sulla CARICA e sulla FURIA CIECA
- dal livello Medio sara' in grado di effettuare un attacco aggiuntivo.

3.3.8 Stregone [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco memorizzati
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (gnomo), 50 (elfo), 50 (elfo scuro) 50 (uomo serpente), 50 (nano scuro), 50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Lo stregone e' una particolare specializzazione del mago che si e' sviluppata in epoche ormai dimenticate ad opera di una congrega di studiosi che, alambiccando bislacche e rivoluzionarie teorie, trovarono il modo di utilizzare la magia mediante la disciplina mnemonica piuttosto che mediante l'energia vitale dell'essere. Ecco dunque come uno stregone sia un fautore di incantesimi al pari del mago, con la differenza dell'uso della stregoneria in luogo della magia primordiale.

Suggerimenti per i novizi:

- e' consigliabile praticare alcuni incantesimi di protezione come SCUDO, ARMATURA e IMMAGINI ILLUSORIE. Senza dimenticare l'attacco, come il celeberrimo MISSILE MAGICO o il FULMINE MAGICO e il GETTO ACIDO
- successivamente puo' essere utile creare seguaci sempre piu' potenti con l'incantesimo EVOCA MOSTRO e migliorare le abilita' di attacco integrandole con PAROLA ASSASSINA o ARCOBALENO DI MORTE
- infine da Adepto acquisisce il potente incantesimo d'attacco DISINTEGRAZIONE e il PORTALE che lo renderanno indispensabile in gruppo.

3.3.9 Paladino [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo
<i>Obbligo di allineamento:</i>	buono
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (nano), 50 (mezz'elfo), 50 (mezzo nano)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Il paladino e' un guerriero sacro devoto agli Dei che persegue la via della preghiera e del bene, pena l'essere rinnegato dalle divinita' a lui sacre che lo priveranno perennemente dei suoi poteri. La compassione per aspirare al bene, la volonta' per sostenere la legge e il potere di scovare e combattere il male sono le virtu' e le caratteristiche proprie del paladino.

Suggerimenti per i novizi:

- fin dai primi livelli dovrebbe concentrarsi su SUPPLICA DIVINA e IMPOSIZIONE che invoca per aiutarlo in combattimento, oltre alla CARICA
- dal livello Medio acquisisce PUNIRE IL MALE che potenzia temporaneamente le sue capacita' di combattimento
- sempre al livello Medio sara' in grado di effettuare un attacco aggiuntivo.

3.3.10 Ranger [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento all'aperto con due armi
<i>Obbligo di allineamento:</i>	neutrale-buono
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (mezz'elfo), 50 (elfo), 50 (elfo selvaggio), 50 (uomo serpente)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Il ranger e' il guerriero delle foreste, il controllore materiale della natura, cosi' come il druido ne e' il tutore spirituale e magico. La foresta e' la sua casa e non vi e' creatura che v'appartanga che il ranger non conosca. Abile cacciatore e maestro del combattimento all'aperto, il ranger e' un'ottima guida e un ottimo esploratore. La sua duttilita' nelle situazione di sopravvivenza piu' disparate gli permette di riuscire a combattere con due armi contemporaneamente.

Suggerimenti per i novizi:

- fin dai primi livelli dovrebbe concentrarsi sulla CARICA sui nemici, oltre che imparare a gestire una SECONDA ARMA
- dal livello Campione puo' evocare seguaci ad aiutarlo con EVOCA ANIMALI
- dal livello Medio ottiene anche la possibilita' di effettuare un terzo attacco
- a completamento, da Campione in poi puo' imparare delle SPECIALIZZAZIONI fino a 3 razze per migliorare le sue abilita' di combattimento.

3.3.11 Psionico [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	poteri mentali
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (gnomo), 50 (nano scuro), 50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Lo psionico e' un personaggio dotato di poteri paranormali; la sua mente si e' sviluppata oltre misura al punto tale da consentirgli di utilizzarne la forza e i poteri. Lo psionico conosce i piu' reconditi segreti della mente, e le sue abilita' gli consentono di piegare al suo volere la materia, facendo cose che nessun altro potra' mai sognarsi di fare..

Suggerimenti per i novizi:

- fin dai primi livelli dovrebbe concentrarsi sulla possibilita' di colpire gli avversari mediante RAGGIO MENTALE e di trasportarsi in giro per le lande con PORTA DIMENSIONALE
- dal livello Campione acquisisce lo SCUDO DI FIAMMA che e' indispensabile per affrontare un combattimento
- a completamento, da Esperto le sue abilita' mentali migliorano con l'aggiunta di PORTALE PSIONICO (spostamenti di gruppo) e DISINTEGRAZIONE PSIONICA.

3.3.12 Necromante [mono-classe]

<i>Peculiarita':</i>	necromanzia
<i>Obbligo di allineamento:</i>	malvagio
<i>Livello raggiungibile:</i>	50 (umano), 50 (elfo scuro), 50 (nano scuro)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il necromante e' il cultore delle arti oscure, amante della morte, in grado di manipolarla e di controllare il potere delle anime perdute oltre che di succhiare letteralmente via la linfa vitale del nemico. Il necromante si serve spesso di servitori, nonmorti o creature infernali resuscitati da corpi privi di vita od evocati direttamente dai loro piani di esistenza. E' un personaggio cupo, schivo per natura, dall'atteggiamento egoistico, incline al malvagio e a tutto cio' che vi circonda.

Suggerimenti per i novizi:

- fin dai primi livelli dovrebbe concentrarsi sulla creazione di aiutanti, sfruttando i corpi degli avversari sconfitti o creandone di propri, (CREA CORPO e ANIMA CORPO) e utilizzando incantesimi come MISSILE FREDDO
- dal livello Medio sara' in grado di animare/evocare seguaci sempre piu' potenti (in particolare EVOCA LICH, EVOCA DIAVOLO).
- infine da Adepto i suoi incantesimi migliorano ulteriormente con l'aggiunta di DARDO NERO e SERVO DEGLI INFERI.

3.3.13 Templare [multi-classe: Chierico/Guerriero]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di cura e protezione combattimento corpo a corpo
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/50 (nano), 50/50 (elfo scuro) 50/50 (mezzo nano)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	facile

I templari sono una sorta di sacerdoti combattenti, che conciliano la devozione verso gli Dei con lo spirito guerriero. Gli appartenenti a questa classe sono ottimi combattenti in grado di provvedere a loro stessi in molte situazioni e di usufruire degli incantesimi di cura e protezione del chierico.

3.3.14 Pagano [multi-classe: Chierico/Ladro]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di cura e protezione pugnalare alle spalle
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/40 (nano), 50/40 (gnomo), 50/50 (elfo scuro) 50/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il pagano e' un personaggio atipico, con un senso della morale molto particolare: conosce perfettamente l'arte del sotterfugio e del furto ma e' sempre devoto e pieno di fede verso le divinita', in particolare a quelle negative. E' un personaggio molto imprevedibile.

3.3.15 Saggio [multi-classe: Mago/Chierico]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco incantesimi di cura e protezione
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/50 (gnomo), 50/40 (elfo), 50/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Il saggio e' una persona che ha dedicato tutta la vita allo studio delle arti magiche e alla venerazione degli Dei. Le conoscenze del saggio sono sconfinite e superiori a quelle di qualsiasi altro personaggio. Per un saggio, le arti magiche e divinatorie non hanno alcun segreto.

3.3.16 Illusionista [multi-classe: Mago/Ladro]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco pugnalare alle spalle
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	40/50 (hobbit), 50/50 (elfo scuro), 50/50 (uomo serpente) 50/50 (nano scuro)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

L'illusionista e' un mago molto abile nella manipolazione e nella sparizione, puo' nascondersi e muoversi silenziosamente per poi pugnalare alle spalle o lanciare i suoi incantesimi. Diffidate sempre dagli illusionisti che vi girano intorno...

3.3.17 Mentalista [multi-classe: Guerriero/Psionico]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo poteri mentali
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/35 (mezz'elfo), 40/45 (elfo), 30/50 (nano scuro) 35/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Il mentalista e' un combattente particolare in grado di sfruttare le abilita' del corpo a corpo tipiche del guerriero unendole ai poteri mentali dello psionico. Il mentalista potra' dunque facilmente trovarsi in prima linea a fronteggiare un nemico, cosi' come offrire un ottimo supporto ad altri combattenti.

3.3.18 Ipnotista [multi-classe: Ladro/Psionico]

<i>Peculiarita':</i>	pugnalare alle spalle poteri mentali
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	40/50 (gnomo), 40/45 (elfo), 50/40 (elfo scuro) 50/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

L'ipnotizzatore e' un ambiguo personaggio figlio del sotterfugio e del furto, che porta a termine i suoi agguati anche utilizzando le facolta' mentali extrasensoriali che ha sviluppato. E' un ottimo supporto in un gruppo di avventurieri.

3.3.19 Ninja [multi-classe: Guerriero/Ladro]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo pugnalare alle spalle
----------------------	--

<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/40 (nano), 50/50 (mezz'elfo), 50/50 (elfo selvaggio) 50/50 (uomo serpente), 50/50 (mezzo nano)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	facile

I ninja sono dei combattenti molto esperti, abili nell'arte del sotterfugio, possono nascondersi e colpire all'improvviso e combattere poi come furie una volta che lo scontro e' iniziato.

3.3.20 Sciamano [multi-classe: Mago/Guerriero]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco combattimento corpo a corpo
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	35/50 (mezz'elfo), 50/40 (elfo), 50/50 (uomo serpente) 50/30 (nano scuro)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	facile

Lo sciamano e' un combattente studioso delle arti magiche, che non si risparmia nell'utilizzare sia i muscoli che il cervello. E' un ottimo elemento da mandare in prima linea, potendo disporre sia delle abilita' da combattimento proprie del guerriero che degli incantesimi offensivi del mago.

3.3.21 Eremita [multi-classe: Chierico/Ranger]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di cura e protezione combattimento all'aperto con due armi
<i>Obbligo di allineamento:</i>	neutrale-buono
<i>Livelli raggiungibili:</i>	45/50 (mezz'elfo), 40/50 (elfo), 50/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

L'eremita e' un personaggio solitario che vive nel folto delle foreste, intento a prendersi cura della natura e degli animali ed a pregare le relative divinita'. E' un ottimo esploratore e capace di provvedere autonomamente al proprio sostentamento. Non disdegna di impugnare le armi in caso qualcuno voglia danneggiare l'ambiente a cui appartiene.

3.3.22 Guardiano [multi-classe: Guerriero/Druido]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo magia elementale
<i>Obbligo di allineamento:</i>	neutrale
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/50 (mezz'elfo), 50/50 (elfo selvaggio)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

Il guardiano e' il tutore magico della natura pronto a gettarsi nella pugna per difendere cio' per cui lotta, in ogni occasione. E' un personaggio di allineamento neutrale, che non si preoccupa troppo delle vicende che si manifestano intorno, fintanto queste non compromettano in alcun modo la natura.

3.3.23 Apostata [multi-classe: Guerriero/Necromante]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo necromanzia
<i>Obbligo di allineamento:</i>	malvagio
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/45 (mezz'elfo), 50/50 (elfo scuro), 30/50 (nano scuro)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media

L'apostata e' un paladino caduto che, scontrandosi con la morte tutti i giorni e riuscendo sempre a sconfiggerla, ha smesso di credere nel potere degli dei e li ha rinnegati; ora li considera degli esseri fallaci e non degni di rispetto, mentre l'unica ragione d'esistere sono le arti necromantiche per le quali e' sempre pronto a combattere.

3.3.24 Profanatore [multi-classe: Ladro/Necromante]

<i>Peculiarita':</i>	pugnalare alle spalle necromanzia
<i>Obbligo di allineamento:</i>	malvagio
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/45 (mezz'elfo), 50/50 (elfo scuro) 50/50 (nano scuro)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il profanatore e' un predatore di tombe, un delinquente che preferisce limitare i rischi rubando ai morti piuttosto che ai vivi. L'esperienza l'ha portato tuttavia a rendersi conto che anche il regno dei morti e' piuttosto affollato e percui ha nel tempo imparato a gestirlo studiando l'arte della necromanzia, sfruttando le sue evocazioni come aiuto per i saccheggi e malefatte.

3.3.25 Bardo [multi-classe: Mago/Guerriero/Ladro]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco combattimento corpo a corpo pugnalare alle spalle
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	35/50/50 (mezz'elfo), 30/50/50 (elfo selvaggio), 50/35/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile

Il bardo e' un viaggiatore, vive delle arti che conosce e ama imparare molte cose nuove e sempre varie. E' un amante della vita e della liberta', vive di espedienti, e grazie alle ampie conoscenze che possiede in diversi settori e' capace di provvedere in prima persona al proprio sostentamento.

3.3.26 Errante [multi-classe: Mago/Chierico/Guerriero]

<i>Peculiarita':</i>	incantesimi di attacco incantesimi di cura e protezione combattimento corpo a corpo
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno

Livelli raggiungibili: 35/45/50 (mezz'elfo), 50/40/40 (elfo)
Difficolta' di gioco: difficile

L'errante e' un girovago per definizione, un personaggio che ama vagare per il mondo e che trae conoscenze da ogni nuova avventura che gli si prospetta. Non si sottrae mai al combattimento corpo a corpo, e' un ottimo conoscitore delle arti magiche, ed e' inoltre devoto agli Dei dai quali catalizza l'energia protettiva.

3.3.27 Oscuro [multi-classe: Guerriero/Ladro/Necromante]

Peculiarita': combattimento corpo a corpo
pugnalarle alle spalle
necromanzia
Obbligo di allineamento: malvagio
Livelli raggiungibili: 50/50/50 (elfo scuro), 30/50/50 (nano scuro)
Difficolta' di gioco: difficile

L'oscuro e' l'incarnazione della malvagita' e dissolutezza tanto quanto il paladino e' quello della virtu' e della giustizia. Oltre ad essere un'apostata, l'oscuro e' anche un abile predatore di tombe, assassino e tagliagole, con il culto del denaro e della morte, dedito a perpetrare le ingiustizie e le violenze che un tempo combatteva.

3.4 LA RAZZA

Per proseguire nella creazione (avanzata) del proprio personaggio va ora scelta la razza del vostro avventuriero. Su Clessidra esistono numerose razze: di seguito vengono descritte le peculiarita' in ambito di caratterizzazione delle razze che e' possibile scegliere.

3.4.1 Umano

Classi disponibili: tutte le mono-classi



Gli umani sono una delle razze piu' versatili, flessibili ed ambiziose. Discendenti di pionieri, conquistatori, mercanti, viaggiatori, rifugiati e altri popoli migratori, gli umani sono molto diversificati in valori morali, gusti, usi e costumi, oltre che a livello fisico, culturale e spirituale. Robusti o longilinei, chiari o scuri, vistosi o austeri, primitivi o civilizzati, devoti od empi, gli umani coprono praticamente ogni gamma di possibilita'.

3.4.2 Nano

Classi disponibili: chierico, guerriero, paladino, templare, pagano e ninja

I nani sono molto bassi e larghi piu' o meno come un barile con una lunga e folta barba, conosciuti ovunque per la loro forte costituzione grazie alla quale possono ingerire enormi quantita' di birra o sidro senza ubriacarsi, oltre che resistere maggiormente ai veleni. Impagabili come fabbri o minatori, grazie a queste passioni la loro razza ha sviluppato l'infravisione.



I nani sono inoltre famosi per la loro abilità in guerra, per la capacità di resistere alle punizioni fisiche e magiche e per la conoscenza della sottosuolo e delle regioni montuose.

Sono poco propensi alle risate o allo scherzo e sospettosi con gli stranieri, tuttavia risultano essere particolarmente generosi con chi riesce a guadagnarsi la loro fiducia.

3.4.3 Gnomo

Classi disponibili: mago, chierico, stregone, psionico, saggio, pagano e ipnotista



Gli gnomi sono una tra le razze più intelligenti e curiose che esistano. Bassi e con un colorito della pelle tra il giallognolo e il color legno, gli gnomi hanno uno spiccato senso dell'umorismo e amano qualsiasi tipo di scherzo, trucchetto o gioco di prestigio. Tendenzialmente sono una razza di buon cuore, e fortunatamente anche gli imbroglioni sono più che altro dei buontemponi, poiché gli gnomi malvagi sono tanto rari quanto pericolosi.

3.4.4 Mezzo gigante

Classi disponibili: guerriero e barbaro



I mezzi giganti sono un incrocio tra umani e giganti, e per tale motivo possono essere spesso confusi per umani di dimensioni fuori norma.

L'incrocio con i giganti rende questa mezza razza tra le più forti e resistenti tra quelle conosciute, così da essere tra i migliori combattenti esistenti per la loro grande stazza che gli consente di combattere alla pari con mostri di enorme grandezza.

3.4.5 Hobbit

Classi disponibili: ladro, druido e illusionista



Gli hobbit (halfling) sono una razza di piccoli uomini dall'aspetto simile a quello di bambini umani in miniatura, con orecchie appuntite come gli elfi, una pelle che tende al rossastro, e solitamente panciuti. Di natura in genere neutrale, gli hobbit sono agili e curiosi, con grande capacità di sopravvivenza ed adattamento nonché famosi per riuscire quasi sempre a sfuggire al pericolo e, per questo, spesso si potrebbero definire più incoscienti che coraggiosi. Sono inoltre amanti della natura, hanno un'insaziabile amore per il cibo e sono

propensi a ciarlare di tutto e con tutti.

3.4.6 Mezz'elfo

Classi disponibili: guerriero, ladro, druido, monaco, paladino, ranger, errante, eremita, sciamano, ninja, bardo, mentalista, guardiano, apostata, profanatore e fuorilegge



Il mezz'elfo e' un mezzo sangue tra un elfo ed un umano e usufruisce, seppur limitatamente, dei vantaggi di entrambe le razze. All'apparenza un mezz'elfo sembra un umano dai lineamenti particolarmente aggraziati e con le orecchie vagamente appuntite. I mezz'elfi ereditano la curiosita', l'inventiva e l'ambizione dal loro lato umano, ai quali uniscono il senso per la raffinatezza, l'amore per la natura e il gusto artistico della loro parte elfica. Per la loro natura mista, sono personaggi di solito imprevedibili.

3.4.7 Elfo

Classi disponibili: mago, druido, stregone, ranger, errante, eremita, saggio sciamano, mentalista e ipnotista



Gli elfi sono creature che la maggior parte delle altre razze intelligenti considera frivole, superficiali e arroganti, poiche' si interessano di arte, danza, canto e poesia e generalmente non si preoccupano degli avvenimenti che accadono loro intorno, a meno che non diventino una minaccia, nel qual caso si adoperano per contrastarla con efficacia e determinazione.

Per gli umani gli elfi sono esseri di rara bellezza. Amano e rispettano la natura e gli animali; non sono avidi di minerali o metalli preziosi, ma sono grandi ricercatori di oggetti magici. Sono maestri nell'uso della magia e sono portati per diventare maghi; hanno una dote naturale che li rende particolarmente esperti nell'utilizzo di spade ed archi. Esistono delle sottorazze di elfo, che possono differire molto sia per il loro comportamento innato che per l'ambiente naturale in cui vivono. Di basse, tutte le razze elfiche riescono a distinguere i passaggi segreti e sono dotati di infravisione.

3.4.8 Elfo selvaggio

Classi disponibili: guerriero, ladro, druido, ranger, ninja, bardo, guardiano e fuorilegge



Tra tutte le razze elfiche, la selvaggia e' quella piu' legata alle origini agresti della razza. L'abitudine di vivere in luoghi selvaggi e ostili rende un elfo selvaggio più forte e meno adatto alle arti magiche delle altre razze di elfo. Come tutti gli elfi riescono a distinguere i passaggi segreti e sono dotati di infravisione.

3.4.9 Elfo scuro

Classi disponibili: mago, chierico, guerriero, ladro, stregone, necromante, templare, pagano, illusionista, ipnotista, apostata, profanatore e oscuro



L'elfo scuro e' una razza particolare che, rinnegando la natura, si e' rifugiata nelle profondita' della terra. Raramente alcuni esponenti di questa razza escono in superficie e circolano per il mondo, poiche' la luce solare li rende particolarmente vulnerabili a causa della scarsa pigmentazione e della loro fotoreattivita'. Generalmente gli elfi scuri sono albinici, caratteristica che crea un forte contrasto con la loro pelle molto scura. Rifugiatisi sin dalla notte dei tempi nelle viscere del sottosuolo per studiarne le energie e la materia, gli elfi scuri hanno sviluppato intelligenza e saggezza, a discapito della forza e della costituzione. Come tutti gli elfi riescono a distinguere i passaggi segreti e sono dotati di infravisione.

3.5 CLASSI DI PRESTIGIO

Esistono alcune classi che sono **riservate**, ovvero disponibili esclusivamente dopo aver assolto alcuni requisiti o in particolari situazioni.

3.5.1 Fuorilegge [multi-classe: Ranger/Ladro]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento all'aperto con due armi pugnalarle alle spalle
<i>Obbligo di allineamento:</i>	neutrale-buono
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/50 (mezz'elfo), 50/50 (elfo selvaggio)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	media
<i>Requisito richiesto:</i>	completamento dell'obiettivo SPERIMENTATORE

Il fuorilegge e' un personaggio solitario che vive nel folto delle foreste lontano da qualsiasi forma di autorita' e ordinamento sociale tipico delle citta' e che, anziche' prendersi cura della natura come un ranger, preferisce guadagnarsi da vivere assalendo e derubando i malcapitati che si sono incautamente avventurati nelle lande selvagge, solitamente i piu' facoltosi.

3.5.2 Spia [multi-classe: Guerriero/Ladro/Psionico]

<i>Peculiarita':</i>	combattimento corpo a corpo pugnalarle alle spalle poteri mentali
<i>Obbligo di allineamento:</i>	nessuno
<i>Livelli raggiungibili:</i>	50/50/35 (mezzo nano), 35/50/50 (mezzo gnomo)
<i>Difficolta' di gioco:</i>	difficile
<i>Requisito richiesto:</i>	successione ereditaria

Una spia e' l'esempio estremo del sotterfugio, un individuo in grado di raccogliere e poi alterare le informazioni e circuire le persone a proprio tornaconto, capace di seguire qualcuno di nascosto tra le ombre, muovendosi silenziosamente per poi aggredirlo fisicamente e confondergli la mente con poteri psichici, tanto da essere additati dispregiativamente come "manipolatori", sempre pronti a vendere il prossimo per lucro, vendetta o servilismo, come i peggiori delatori e sicofanti in circolazione!

3.6 RAZZE DI PRESTIGIO

Esistono anche alcune razze che sono **riservate**, ovvero disponibili esclusivamente dopo aver assolto alcuni requisiti o in particolari situazioni.

3.6.1 Uomo serpente

Classi disponibili: mago, guerriero, ladro, stregone, ranger, sciamano, ninja e illusionista

Requisito richiesto: completamento dell'obiettivo GENERALE D'ARMATA



L'uomo-serpente e' un umanoide eretto dotato di una pelle lucida e scagliosa; potrebbe confondersi con un umano se non fosse per la lingua biforcuta, gli occhi dalla colorazione giallognola e la pupilla allungata come quella di un serpente. E' mediamente piu' alto di un umano e la sua corporatura e' piuttosto snella. Ha una spiccata propensione alla ricerca e venerazione dell'occulto, in particolare di tutto cio' che e' magico: la leggenda narra proprio di come alcuni uomini, in tempi remoti, si siano evoluti in questa razza tramite il furto della magia dei serpenti... abilita', il furto, che non hanno mai smesso di coltivare e specializzare. Prova sdegno per la razza umana, che considera uno stadio evolutivo inferiore e limitante, predilige climi caldi ed e' resistente al veleno.

3.6.2 Nano scuro

Classi disponibili: mago, ladro, stregone, psionico, necromante, sciamano, illusionista, mentalista, apostata, profanatore e oscuro

Requisito richiesto: successione ereditaria



I nani scuri (o nani delle profondita') noti anche come duergar, sono cugini diretti della razza dei nani. Sono caratterizzati da una pelle scura che li rende, oltre che fotosensibili, quasi indistinguibili nelle profondita' delle montagne in cui hanno creato fiorenti citta'. Contrariamente ai classici nani hanno una spiccata capacita' magica e psichica e non ne disdegnano l'utilizzo per ottenere i loro scopi. Sono solitamente di allineamento malvagio o neutrale, ma non e' insolito trovarne alcuni di allineamento buono, magari allevati da genitori adottivi nella comunita' dei nani delle montagne.

3.6.3 Mezz'orco

Classi disponibili: guerriero e barbaro

Requisito richiesto: successione ereditaria



I mezz'orchi sono dei grandi umani terribilmente brutti. I loro volti sono torvi, la mascella e' prominente, la fronte bassa e sfuggente e dalle loro bocche si accentuano affilati canini. Hanno un fisico possente e pelle verdastra o grigia, a seconda della zona di origine e dall'influenza piu' o meno marcata del genitore umano rispetto all'orco. Sono una razza molto irascibile e spesso incline al malvagio, ma possono essere ottimi compagni di lotta con i quali, pero', bisogna sapersi raffrontare: sono selvaggi e non conoscono assolutamente le buone maniere.

3.6.4 Mezzo nano

Classi disponibili: chierico, guerriero, ladro, paladino, templare, ninja e spia

Requisito richiesto: successione ereditaria



I mezzo-nani, chiamati in certi ambienti muli, con tono dispregiativo, sono un misto tra la robustezza, la forza e la resistenza dei nani delle montagne e la versatilità e l'intelligenza degli umani. Di temperamento tendente al rude, per via dei problemi di accettazione che subiscono a causa della bassa statura e della corporatura tozza, la prima reazione verso chiunque gli si avvicini per la prima volta è sempre alquanto brusca. Sono grandi lavoratori e combattenti e, quando abbracciano una causa, è difficile che l'abbandonino anche a discapito della loro vita. Allo stesso modo, sebbene la loro interazione sociale sia genericamente limitata a poco più di qualche grugnito, una volta entrati in confidenza diventano senza dubbio degli alleati fedeli. Da un mezzo nano non potete aspettarvi discorsi incoraggianti o pacche sulle spalle ma avrete al vostro fianco una massiccia figura sempre presente e pronta a tirarvi fuori dai guai.

3.6.5 Mezzo gnomo

Classi disponibili: mago, chierico, ladro, stregone, psionico, eremita, saggio, pagano, bardo, mentalista, ipnotista e spia

Requisito richiesto: successione ereditaria



I mezzo-gnomi sono un incrocio tra gli umani e gli gnomi. Sono un po' più alti e longilinei degli gnomi puri, ma non hanno nulla da invidiare ad essi quanto ad inventiva, estro o amore per il rischio e per le sfide. I loro geni umani gli permettono di essere un poco più versatili, ma sebbene abbiano discrete capacità di combattimento in generale preferiscono sempre le arti arcane siano esse divine, mentali o magiche. Non hanno particolari predilezioni per il bene o il male: in genere seguono la corrente degli eventi, e potrebbero così fare azioni sia positive che negative anche solo allo scopo di sperimentare nuove esperienze. In generale evitano comunque gli eccessi e cercano di non trovarsi in situazioni estreme.

3.7 IL SESSO

La scelta del sesso è piuttosto intuitiva: indica la volontà di impersonare un personaggio maschio oppure femmina. Si tenga presente che, ai fini della crescita del personaggio, la scelta del sesso è ininfluente ma **determina la possibilità di utilizzare equipaggiamento differente.**

3.8 LE CARATTERISTICHE

Le caratteristiche di un personaggio rappresentano le qualità proprie di ogni singolo individuo, ovvero: forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione e carisma. Sono dunque queste dei fattori acquisiti con la nascita e non modificabili in vita se non per mezzo di artifici magici, oggetti particolari o intercessione divina.

3.8.1 Forza

La forza e' la caratteristica che influisce direttamente sulla potenza fisica e sui danni che si possono infliggere ad un avversario, nonche' sulla possibilita' di trasportare o maneggiare pesi piu' o meno elevati.

3.8.2 Intelligenza

L'intelligenza rappresenta l'intelletto, l'ingegno del personaggio e, dunque, la capacita' di intendere, pensare, elaborare giudizi e soluzioni, di concentrazione nonche' di apprendimento.

3.8.3 Saggezza

La saggezza rappresenta la capacita' mentale del personaggio di trarre esperienza dagli avvenimenti vissuti. Risulta fondamentale per la capacita' di difesa del personaggio da ogni sorta di effetto magico e per la capacita' di potenziamento di incantesimi o poteri mentali.

3.8.4 Destrezza

La destrezza rappresenta la capacita' del personaggio di muoversi rapidamente e con prontezza, di poter schivare attacchi nemici, di poter fuggire, di poter balzare su un avversario, e influisce dunque su tutte quelle abilita' che richiedono l'agilita' come requisito essenziale.

3.8.5 Costituzione

La costituzione rappresenta la robustezza fisica del personaggio, ed influenza dunque principalmente la quantita' di danni che puo' subire prima di perire definitivamente.

3.8.6 Carisma

Il carisma rappresenta il prestigio, il potere di persuasione, l'ascendente che il personaggio puo' esercitare sugli altri, la sua capacita' di condurre trattative o di farsi seguire da qualcuno in ogni sorta di impresa od avventura.

3.9 TABELLE DI ROLLAGGIO

Ora che sono state descritte le classi, le razze e le caratteristiche di base, e' necessario mettere insieme questi elementi per eseguire la **fase di creazione (rollaggio)**, ovvero creare il vostro avventuriero scegliendone le varie proprieta'.

E' questo un momento molto importante che influenzerà definitivamente la vita del vostro personaggio; una buona capacita' di scelta e' proporzionale ovviamente alla vostra esperienza di gioco per cui, se siete alla creazione del vostro primo personaggio, provate a chiedere un consiglio preventivo a qualche giocatore un po' piu' esperto oppure **affidatevi, le prime volte, alla modalita' di Creazione Semplificata.**

3.9.1 Razze e livelli massimi disponibili per ciascuna classe

Di seguito si riporta una tabella che indica il rapporto tra ciascuna classe e le relative selezionabili con i livelli massimi raggiungibili.

Classe	Razza disponibile	Livello max raggiungibile
1-8	Umano	50
	Gnomo	50
	Elfo	50
	Elfo scuro	50
	Uomo serpente	50
	Nano scuro	50
	Mezzo gnomo	50
2	Umano	50
	Nano	50
	Gnomo	50
	Elfo scuro	50
	Mezzo nano	50
	Mezzo gnomo	50
3	Umano	50
	Nano	50
	Mezzo gigante	50
	Mezz'elfo	50
	Elfo selvaggio	50
	Elfo scuro	50
	Uomo serpente	50
	Mezz'orco	50
Mezzo nano	50	
4	Umano	50
	Hobbit	50
	Mezz'elfo	50
	Elfo selvaggio	50
	Elfo scuro	50
	Uomo serpente	50
	Nano scuro	50
	Mezzo nano	50
Mezzo gnomo	50	
5	Umano	50
	Hobbit	50
	Mezz'elfo	50
	Elfo	50
	Elfo selvaggio	50
6	Umano	50
	Mezz'elfo	50
7	Umano	50
	Mezzo gigante	45
	Mezz'orco	45

9	Paladino	Umano Nano Mezz'elfo Mezzo nano	50 50 50 50
10	Ranger	Umano Mezz'elfo Elfo Elfo selvaggio Uomo serpente	50 50 50 50 50
11	Psionico	Umano Gnomo Nano scuro Mezzo gnomo	50 50 50 50
12	Necromante	Umano Elfo scuro Nano scuro	50 50 50
13	Templare	Nano Elfo scuro Mezzo nano	50 Chi 50 Gue 50 Chi 50 Gue 50 Chi 50 Gue
14	Errante	Mezz'elfo Elfo	35 Mag 45 Chi 50 Gue 50 Mag 40 Chi 40 Gue
15	Eremita	Mezz'elfo Elfo Mezzo gnomo	45 Chi 50 Ran 40 Chi 50 Ran 50 Chi 50 Ran
16	Saggio	Gnomo Elfo Mezzo gnomo	50 Mag 50 Chi 50 Mag 40 Chi 50 Mag 50 Chi
17	Pagano	Nano Gnomo Elfo scuro Mezzo gnomo	50 Chi 40 Lad 50 Chi 40 Lad 50 Chi 50 Lad 50 Chi 50 Lad
18	Sciamano	Mezz'elfo Elfo Uomo serpente Nano scuro	35 Mag 50 Gue 50 Mag 40 Gue 45 Mag 45 Gue 50 Mag 30 Gue
19	Ninja	Nano Mezz'elfo Elfo selvaggio Uomo serpente Mezzo nano	50 Gue 40 Lad 50 Gue 50 Lad 50 Gue 50 Lad 50 Gue 50 Lad 50 Gue 50 Lad
20	Bardo	Mezz'elfo Elfo selvaggio Mezzo gnomo	35 Mag 50 Gue 50 Lad 30 Mag 50 Gue 50 Lad 50 Mag 35 Gue 50 Lad

21	Illusionista	Hobbit Elfo scuro Uomo serpente Nano scuro	40 Mag 50 Lad 50 Mag 50 Lad 45 Mag 50 Lad 50 Mag 50 Lad
22	Mentalista	Mezz'elfo Elfo Nano scuro Mezzo gnomo	50 Gue 35 Psi 40 Gue 45 Psi 30 Gue 50 Psi 35 Gue 50 Psi
23	Ipnostista	Gnomo Elfo Elfo scuro Mezzo gnomo	40 Lad 50 Psi 40 Lad 45 Psi 50 Lad 40 Psi 50 Lad 50 Psi
24	Guardiano	Mezz'elfo Elfo selvaggio	50 Gue 50 Dru 50 Gue 50 Dru
25	Apostata	Mezz'elfo Elfo scuro Nano scuro	50 Gue 45 Nec 50 Gue 50 Nec 30 Gue 50 Nec
26	Profanatore	Mezz'elfo Elfo scuro Nano scuro	50 Lad 45 Nec 50 Lad 50 Nec 50 Lad 50 Nec
27	Oscuro	Elfo scuro Nano scuro	50 Gue 50 Lad 50 Nec 30 Gue 50 Lad 50 Nec
P.1	Fuorilegge	Mezz'elfo Elfo selvaggio	50 Ran 50 Lad 50 Ran 50 Lad
P.2	Spia	Mezzo nano Mezzo gnomo	50 Gue 50 Lad 35 Psi 35 Gue 50 Lad 50 Psi

3.9.2 Punteggi delle caratteristiche per ciascuna razza rollabile

Di seguito vengono riportate le tabelle di rollaggio per ciascuna razza selezionabile **durante la creazione del personaggio**, dalle quali si possono apprendere i vari punteggi assegnabili.

Razza	Caratteristica	Punteggio di base	Punti assegnabili	Punteggio max in rollaggio
UMANO	(F)orza	8	20	16
	(S)aggezza	8		16
	in(T)elligenza	8		16
	(D)estrezza	8		16
	(C)ostituzione	8		16
	c(A)risma	8		17
NANO	(F)orza	10	17	16
	(S)aggezza	9		16
	in(T)elligenza	8		15
	(D)estrezza	7		14
	(C)ostituzione	12		17
	c(A)risma	6		13

Razza	Caratteristica	Punteggio di base	Punti assegnabili	Punteggio max in rollaggio
GNOMO	(F)orza	6	14	14
	(S)aggezza	12		16
	in(T)elligenza	12		17
	(D)estrezza	10		16
	(C)ostituzione	10		15
	c(A)risma	6		12
MEZZO GIGANTE	(F)orza	13	14	18
	(S)aggezza	6		12
	in(T)elligenza	6		11
	(D)estrezza	7		14
	(C)ostituzione	13		16
	c(A)risma	4		12
HOBBIT	(F)orza	4	14	13
	(S)aggezza	8		16
	in(T)elligenza	8		15
	(D)estrezza	14		17
	(C)ostituzione	10		15
	c(A)risma	9		16
MEZZ'ELFO	(F)orza	8	18	16
	(S)aggezza	9		16
	in(T)elligenza	9		16
	(D)estrezza	9		16
	(C)ostituzione	7		16
	c(A)risma	9		16
ELFO	(F)orza	7	10	15
	(S)aggezza	10		16
	in(T)elligenza	12		17
	(D)estrezza	12		16
	(C)ostituzione	7		15
	c(A)risma	11		16
ELFO SELVAGGIO	(F)orza	11	13	17
	(S)aggezza	7		13
	in(T)elligenza	5		12
	(D)estrezza	13		16
	(C)ostituzione	11		16
	c(A)risma	8		14
ELFO SCURO	(F)orza	6	11	15
	(S)aggezza	13		17
	in(T)elligenza	13		17
	(D)estrezza	11		15
	(C)ostituzione	7		15
	c(A)risma	11		15

Razza	Caratteristica	Punteggio di base	Punti assegnabili	Punteggio max in rollaggio
UOMO SERPENTE	(F)orza	8	12	15
	(S)aggezza	8		16
	in(T)elligenza	7		16
	(D)estrezza	10		16
	(C)ostituzione	12		15
	c(A)risma	7		15
NANO SCURO	(F)orza	9	16	16
	(S)aggezza	9		16
	in(T)elligenza	9		15
	(D)estrezza	7		14
	(C)ostituzione	12		17
	c(A)risma	5		13
MEZZO ORCO	(F)orza	11	18	18
	(S)aggezza	6		12
	in(T)elligenza	6		11
	(D)estrezza	7		14
	(C)ostituzione	11		16
	c(A)risma	4		11
MEZZO NANO	(F)orza	9	17	16
	(S)aggezza	9		16
	in(T)elligenza	8		15
	(D)estrezza	8		15
	(C)ostituzione	12		16
	c(A)risma	5		13
MEZZO GNOMO	(F)orza	8	15	15
	(S)aggezza	10		16
	in(T)elligenza	10		16
	(D)estrezza	10		16
	(C)ostituzione	10		15
	c(A)risma	7		12

3.10 ELENCO DEI PERSONAGGI

Una volta che il vostro nuovo personaggio e' stato creato andra' ad aggiungersi al parco PG (personaggi giocatori) associati al vostro profilo di gioco. L'elenco degli stessi e' consultabile in maniera chiara e veloce scegliendo l'**opzione 8 dalla pagina del profilo di gioco**.

Scelta (0-9/N/P/E):
8

Elenco dei tuoi personaggi (ordinamento per livello):

N	NOME	CLASSE	LIVELLO	MONETE	AFFITTO	GG_R	U.U.M.
1	Kleyan	Monaco	50	0	0	365+	16/08/17
2	Klepacem	Guerriero	50	0	50	0	15/12/21
3	Kledalyn	Paladino	50	0	50	0	20/05/12
4	Klefeth	Chierico	50	295.902	50	365+	29/11/22
5	Klevolav	Ladro	50	3,642M	50	365+	20/05/12
6	Klelimir	Guardiano	50/50	0	0	365+	03/12/15
7	Klemashi	Ninja	50/50	278.632	50	365+	20/05/12
8	Klepsikan	Psionico	50	324.289	50	365+	20/05/12
9	Kletemes	Templare	50/50	1,426M	50	365+	20/05/12
10	Klestophal	Saggio	46/49	152.763	50	365+	09/06/18
11	Klelhob	Ladro	46	125.151	6.050	0	20/05/12
12	Kleg	Barbaro	45	21,690M	50	365+	29/11/22
13	Klepod	Guerriero	45	371.206	18.550	0	20/05/12
14	Klerem	Eremita	35/41	0	0	365+	16/09/22
15	Klende vul	Saggio	29/33	83.920	50	0	20/05/12
16	Klestin	Pagano	23/25	69.060	0	365+	02/12/15
17	Klestalan	Chierico	21	0	50	0	20/05/12
18	Kleyos	Templare	9/9	57.904	450	0	07/03/10
19	Klechies	Chierico	9	4.341	50	0	20/05/12
20	Kledsen	Barbaro	1	2.312	50	0	07/03/10

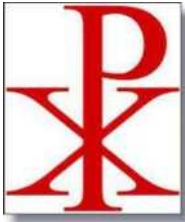
In una tabella vengono visualizzati tutti i personaggi di cui disponete, con le seguenti informazioni:

- NOME il nome del personaggio, da utilizzare per l'ingresso nel mondo di gioco
- CLASSE la classe del personaggio
- LIVELLO il livello (o i livelli nel caso di multi-classe)
- MONETE il totale delle monete di cui dispone il personaggio (sia portate che in banca)
- AFFITTO il costo monetario giornaliero di mantenimento in locanda del personaggio (soldi di gioco)
- GG_R i giorni di affitto che sono ancora saldabili prima che venga trattenuto tutto l'equipaggiamento e il vostro personaggio si ritrovi privo di soldi ed oggetti; si tenga presente che questo valore e' calcolato nell'esatto momento in cui si guarda l'elenco personaggi!
- U.U.M. la data dell'ultima uscita dal mondo di gioco del personaggio

CAPITOLO 4

esperienza

4.1 I PUNTI ESPERIENZA



Una volta che il vostro personaggio e' stato creato, l'obiettivo principale e' quello di farlo evolvere, ovvero fargli acquisire sempre piu' esperienza che gli consentira' di **aumentare di livello**, di essere piu' forte e piu' resistente, di poter imparare nuove abilita' od incantesimi, di poter utilizzare una piu' ampia gamma di oggetti e, quindi, di poter cimentarsi in avventure e sfide di gioco sempre piu' impegnative e stimolanti.

I punti esperienza (PE o PX) si guadagnano in vari modi: uccidendo mostri, portando a termine missioni particolari, completando quest di zona, attraverso oggetti particolari e altro. Ovviamente, il numero di punti esperienza che si possono guadagnare con un mostro sono diversi in funzione della potenza dell'avversario e in parte anche al livello del personaggio che lo sconfigge oltre che in relazione alla eventuale differenza di livello tra il giocatore e l'area di gioco in cui si trova.

4.2 I LIVELLI

Il personaggio – PG (Personaggio Giocatore) appena creato e' di livello 1, ovvero non ha ancora guadagnato alcun punto esperienza. Man mano che si accumulano PE (Punti Esperienza) il PG potra' aumentare di livello fino a raggiungere il **livello massimo, ovvero il 50**.

I cinquanta livelli sono inoltre suddivisi in cinque categorie, ciascuna delle quali comprende un intervallo di dieci livelli. Tali categorie non hanno alcun significato particolare se non quello pratico di suddividere per ordine i vari giocatori che si possono vedere online con il comando **CHI** (vedere capitolo 8). Queste categorie sono:

livello da 1 a 10	NOVIZIO
livello da 11 a 20	CAMPIONE
livello da 21 a 30	MEDIO
livello da 31 a 40	ESPERTO
livello da 41 a 50	ADEPTO

Per passare da un livello a quello successivo dovrete dunque per prima cosa guadagnare i PE richiesti per quel livello, visualizzabili con il comando **CONDIZIONE**

Hai accumulato 3.276.816 Punti Esperienza
e per avanzare di livello te ne mancano
Chi:1.339.184 Lad:723.184

Una volta che questi sono stati racimolati, vi dovrete recare dal vostro **Maestro di Gilda** (ovvero la massima carica della classe cui appartenete) e, mediante il comando **LIVELLO**, salirete di livello, guadagnando un certo numero di punti ferita e di punti mana. Ogni volta che guadagnerete un livello, inoltre, i vostri massimali di punti ferita, mana, movimento verranno ripristinati e fame e sete verranno soddisfatte.

Per raggiungere i maestri di gilda seguite le informazioni della tabella che segue.

Classe	Maestro di Gilda	Area in cui si trova	Percorso per raggiungerlo dalla piazza centrale
Mago	Mallysta	Capitale	2sud 2ovest 1nord 1alto
Chierico	Jed	Capitale	1nord 1ovest 2nord
Guerriero	Burth	Capitale	2sud 1est 1alto
Ladro	Jeff	Capitale	(locazione segretissima!)
Psionico	Vestryl	Capitale	2sud 1ovest 1sud 1alto
Druido	Triank	Foresta scura	2sud 9ovest 6sud 1ovest 2alto
Monaco	Rukio	Monastero	2nord 2est carrozza uscita monastero 2ovest 4nord 1ovest 1 sud
Barbaro	Brewak	Gilda barbari	1sud 8est 4sud
Stregone	Mallysta	Capitale	2sud 2ovest 1nord 1alto
Paladino	Tameloh	Capitale	1nord 2ovest
Ranger	Normark	Foresta scura	2sud 9ovest 6sud 1 ovest
Necromante	Sertiel	Tombe	(da qualche parte a nord-est del Villaggio...)
Templare	Lotasl	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 5sud
Pagano	Lakatas	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 4sud 2ovest 1sud
Saggio	Sajek	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 4est 1nord 2est 1nord
Illusionista	Lonak	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 4est 1nord 1est 1nord
Mentalista	Lscaphe	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 1nord 2ovest 1nord
Ipnostista	Mindstrent	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 1est 1sud 3est 4sud
Ninja	Kyatanis	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 4sud 1ovest 1sud
Errante	Treban	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 2nord

Classe	Maestro di Gilda	Area in cui si trova	Percorso per raggiungerlo dalla piazza centrale
Sciamano	Kishan	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 1nord 1ovest 1nord
Guardiano	Annis	Foresta scura	2sud 9ovest 9sud 2ovest 1sud
Apostata	Braviek	Tombe	(da qualche parte a nord-est del Villaggio...)
Profanatore	Golidon	Tombe	(da qualche parte a nord-est del Villaggio...)
Bardo	Suitmsik	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 4est 2nord
Eremita	Wandarok	Citta' nuova	2nord 1est 1 nord carrozza uscita citta' nuova 2sud 4est 2sud 1est 1sud
Oscuro	Greyas	Tombe	(da qualche parte a nord-est del Villaggio...)
Fuorilegge	Bende	Covo foresta	(da qualche parte a nord della Capitale...)
Spia	Zelle	Citta' nuova	(da qualche parte nella Citta' nuova...)

Se il personaggio ha raggiunto il livello massimo (50), non vedra' piu' ovviamente l'indicazione del numero dei punti esperienza necessari per il livello successivo:

Hai accumulato 70.143.078 Punti Esperienza
 Hai raggiunto il massimo livello di questo personaggio
 Non puoi proseguire oltre.

4.3 PRATICARE CONOSCENZE

Passando di livello si avra' anche la possibilita' di iniziare a studiare nuove conoscenze, quali incantesimi, abilita' o poteri mentali, ove possibile (vedasi Capitolo 11). Rimanendo sempre in

GLI STATI DI APPRENDIMENTO

Non imparato
 Terribile
 Scarso
 Normale
 Medio
 Abile
 Bravo
 Molto bravo
 Perfetto
 Impeccabile

gilda, con il comando **PRATICO** potrete visualizzare un elenco di tutte le conoscenze disponibili per il vostro livello e il numero di **sessioni di pratica** che potete utilizzare per accrescerle. Accanto al nome della conoscenza verra' visualizzato il relativo stato di apprendimento del personaggio.

Potrete dunque imparare nuove abilita', incantesimi o poteri mentali, oppure migliorarne l'attuale stato di conoscenza, utilizzando una sessione di pratica mediante il comando **PRATICO {nome conoscenza}**. Il numero di sessioni di pratica che guadagnerete al passaggio di ogni livello e' in funzione della vostra **saggezza**. Le sessioni di pratica non utilizzate vanno ad accumularsi fino ad un massimo consentito di 30.

```

Disponi di 12 sessioni di pratica.
Puoi far pratica con una di queste conoscenze:

[ 1] benedizione [impeccabile]
[ 1] causa leggere [non imparata]
[ 1] conoscenza idiomi [medio]
[ 1] cura leggere [non imparata]
[ 1] individua male [perfetto]
[ 1] invia pensiero [impeccabile]
[ 1] pugnalarle alle spalle [impeccabile]
[ 1] rubare [scarso]
[ 1] scaccia [non imparata]
[ 1] scassinare [normale]
[ 2] armatura [impeccabile]
[ 2] calma [non imparata]
[ 2] crea acqua [non imparata]
[ 2] crea luce [non imparata]

```

La maggior parte delle conoscenze, una volta imparate (anche se il loro livello e' terribile), **si miglioreranno con l'utilizzo sul campo** e la velocita' di apprendimento sara' in funzione della vostra **intelligenza**; per tale motivo, molti avventurieri preferiscono non migliorarne alcuna con lo studio, per risparmiare sessioni di pratica da utilizzare per apprendere altre conoscenze, al livello attuale o in futuro. Ad ogni modo, anche utilizzando piu' sessioni di pratica per uno stesso incantesimo non si superera' mai (salvo casi particolari) la conoscenza media od abile, livello oltre il quale si potra' raggiungere solo con la pratica sul campo. In qualsiasi momento e in qualsiasi posto vi troviate, potrete sempre verificare quali sono tutte le abilita'/incantesimi/poteri mentali disponibili per una classe con il comando **CONOSCENZE {mono-classe}**, nonche' le abilita'/incantesimi/poteri mentali appresi e il relativo stato di conoscenza mediante il comando **PRATICO** senza alcun argomento oppure lo stato di apprendimento di una conoscenza specifica mediante la forma **PRATICO {nome conoscenza}**.

```

Klestin | PF 137/137 MN 135/135 MV 82/82 PL 723.184 TNK: MOB: -----|pra tenebre
Il tuo livello di apprendimento della conoscenza
tenebre e': bravo

```

4.4 L'ESPERIENZA PER CLASSE

E' possibile conoscere il valore di tutti i punti esperienza richiesti tra i vari livelli semplicemente scrivendo **LIVELLI {mono-classe}**; per esempio, se siete un Mago potete scrivere **LIVELLI MAGO**, se siete un saggio potrete scrivere **LIVELLI MAGO** oppure **LIVELLI CHIERICO**, e cosi' via. In questo modo verranno visualizzate le piramidi dei punti esperienza di ciascuna mono-classe; **i multi-classe, per crescere, dovranno accumulare i punti esperienza di ogni classe di cui sono composti**.

4.5 L'ESPERIENZA RIDOTTA PER MOSTRI NOTI

Qualora si uccida uno stesso mostro in un arco di tempo ristretto i punti esperienza assegnabili dal secondo mostro vengono ridotti poiche' *"conoscevi gia' la tua vittima"*. Questa decurtazione avviene se uno stesso mob viene ucciso **dai 5 ai 30 minuti successivi alla prima uccisione**. Lo scopo e' quello di evitare abusi verso il medesimo mostro impedendo di affrontarlo ad altri giocatori.

4.6 LA PERDITA DI ESPERIENZA

Qualora il vostro pg muoia (ovvero quando i suoi punti ferita scendono al di sotto dei -10) subirà la **perdita di una parte dei punti esperienza accumulati** fino a quel momento.

Tale perdita di PE, che dovrà essere recuperata per poter proseguire nell'avanzamento dei livelli, si chiama in gergo "hole" ed è calcolata in funzione del livello per proprio personaggio.

Maggiori informazioni sono reperibili al paragrafo 5.9.

4.6 IL COMANDO ESPERIENZA

Con questo comando è possibile visualizzare tutte le informazioni necessarie relative all'esperienza accumulata, persa o da guadagnare. Viene inoltre indicata la percentuale attuale di perdita di esperienza in caso di morte per il proprio personaggio (in funzione di diversi fattori come illustrato nel successivo capitolo 5) ed altre informazioni utili.

```

Klestin | PF 137/137 MN 135/135 MV 82/82 PL 723.184 TNK: MOB: -----|esperienza
- Esperienza accumulata:                3.276.816
- Esperienza persa in caso di morte:     16%
- Esperienza da recuperare per morte:    859.184
- Esperienza al prossimo livello:
  Chierico      : 1.339.184
  Ladro         : 723.184
- Esperienza donata al clan:             0
- Esperienza ricevuta dal clan:          0
- Esperienza extra per successione:      (modulo successioni disabilitato)
- Massima esperienza per le tue classi:
  Chierico      : 70.000.000 (livello 50)
  Ladro         : 11.800.000 (livello 40)

```

CAPITOLO 5

gestione del personaggio

5.1 PUNTI FERITA, MANA E MOVIMENTO

A differenza delle caratteristiche viste in precedenza (forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione e carisma) i punti ferita, mana e movimento diminuiscono con l'utilizzo e necessitano di tempo di riposo per poter essere recuperati.

I PUNTI FERITA (PF) rappresentano **la vita** del personaggio. Durante uno scontro, ogni volta che il personaggio subirà dei danni (fisici o magici) i punti ferita diminuiranno. Quando i PF scenderanno a 0 il personaggio sverrà e sarà incapace di intraprendere qualunque azione, quando scenderanno invece oltre i -10 il personaggio morirà.

Il MANA (MN) rappresenta il **potenziale magico** del personaggio. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo utilizzerà una parte del suo mana fino a ridursi al punto di non poter più utilizzare incantesimi.

Il MOVIMENTO (MV) rappresenta la **capacità di muoversi**. Camminare, correre, urlare e combattere sono le azioni che consumano punti movimento, in modo variabile a seconda del tipo di terreno su cui ci si muove (un comodo sentiero battuto influirà in maniera diversa che un'intricata foresta od una montagna...). Quando i punti movimento scendono a zero o meno, il personaggio sarà stremato ed esausto... e se capita nel bel mezzo di un combattimento potrebbe essere molto sconveniente!

Come si intuisce facilmente, questi punti sono fondamentali per la gestione del personaggio e il loro consumo deve essere ricolmato in fretta. Il **recupero di tali punti** avviene automaticamente con lo scorrere del tempo di gioco, ma può essere accelerato con il riposo e il sonno del personaggio (comandi **RIPOSO** e **DORMO**); così, un po' alla volta, i valori verranno ripristinati fino a raggiungere i livelli massimi propri del personaggio. Questa fase di recupero viene chiamata in gergo "regain". Si tenga ovviamente presente che dormire garantisce uno stato di recupero superiore al semplice riposare.

Si tenga infine presente che, **in stato di fame o sete** (vedi paragrafo 5.7), il recupero dei punti avviene in maniera più lenta o quasi nulla (anche se si è dotati di oggetti magici che accelerano questo processo!). Anche altre condizioni possono variare i valori di recupero dei punti, e potranno essere scoperte con l'esperienza di gioco.

5.2 ANIME



Per la sola classe Necromante (e relativi multi-classe) esiste un'altra proprietà, oltre punti ferita, mana e movimento, molto importante ovvero: le anime immagazzinate.

Un necromante, infatti, attraverso apposite conoscenze, ha la capacità di **prelevare dal corpo dei defunti l'anima residua** ed immagazzinarla dentro di sé per poi utilizzarla come componente di potenti incantesimi di necromanzia.

A differenza di punti ferita, mana e movimento, però, le anime utilizzate non si rigenerano automaticamente con il riposo poiché, essendo elementi spirituali legati ai corpi delle vittime, vanno recuperate di volta in volta da "spontanei" donatori.


```

Il corpo di un nano guerriero giace al suolo.
Klemorth | PF 66/202 MN 176/365 MV 116/116 AN 0/9 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----- | form 'preleva anima' corpo
Ok.
Un'ombra fuoriesce da il corpo di un nano guerriero e ti penetra dritta nel cuore!
Klemorth | PF 66/202 MN 166/365 MV 116/116 AN 1/9 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----- |
    
```

Il numero massimo di anime che un necromante e' in grado di immagazzinare contemporaneamente e' dipendente dalle caratteristiche del personaggio, dalla sua classe, dal suo livello e dagli eventuali oggetti magici equipaggiati.

5.3 ALLINEAMENTO

L'allineamento indica **l'inclinazione morale del personaggio**. Su Clessidra non e' possibile scegliere l'allineamento, poiche' questo varia automaticamente a seconda delle azioni compiute dal personaggio stesso; un'azione buona (soccorrere o guarire qualcuno oppure uccidere dei mostri malvagi) fara' tendere l'allineamento del personaggio verso il buono mentre, per contro, un'azione cattiva (pugnalare alle spalle, rubare, uccidere mostri buoni) tendera' a modificare l'allineamento verso il cattivo.

La gestione dell'allineamento del proprio personaggio e' molto importante poiche' influisce su alcuni fattori, tra i quali:

- la possibilita' di equipaggiare alcuni oggetti piuttosto che altri
- la reazione di alcuni mostri di diverso allineamento nei vostri confronti
- la capacita' di mantenere la propria classe, qualora questa abbia un obbligo di allineamento (paladino, necromante, apostata, profanatore, oscuro, druido, guardiano, ranger, eremita e fuorilegge).

In relazione all'ultimo punto, e' importante considerare che perseverando nell'indirizzo del proprio allineamento in contrasto con l'obbligo morale richiesto da una classe specifica, alla lunga il maestro di gilda della classe in questione "scomunichera'" il vostro personaggio, estromettendolo dalla propria gilda e fancedolo ricadere in quella piu' affine (con tutte le conseguenze del caso), in modo irreversibile!

```

Ok.
Rispedisci un wight nel mondo dei morti.
Sertiel, Maestro dei Necromanti, ti ha scomunicato per le eresie!
Rimarrai per sempre un semplice mago!
    
```

I possibili allineamenti si suddividono in **tre macro-categorie** (*malvagio, neutrale, buono*) e utilizzando il comando **CONDIZIONE** e' possibile visualizzare una ghiera grafica indicante l'allineamento attuale.

```

                    Il tuo allineamento e':
    Malvagio          Neutrale          Buono
    | | | | | | | |  | | | | | | | |  V | | | | | | | |
    
```

5.4 CLASSE ARMATURA

La classe armatura (CA) rappresenta **il grado di protezione** del vostro personaggio dagli attacchi altrui ed e' in funzione di diversi fattori, tra cui:

- la razza del personaggio
- la destrezza
- il grado di protezione dell'equipaggiamento indossato
- gli incantesimi di protezione attivi

La CA di un personaggio puo' essere consultata con il comando **STATISTICHE**, in cui comparira' il grado di protezione attuale secondo i livelli riportati nel riquadro qui di lato.

LIVELLI DI PROTEZIONE

Indifeso
Leggermente difeso
Difeso
Ben difeso
Protetto
Ben protetto
Corazzato
Ben corazzato
Molto ben corazzato
Maledettamente corazzato
Corazzato come un drago
Incredibilmente corazzato
Corazzato come una semi-divinita'
Corazzato come una divinita'

5.5 RIDUZIONE DEL DANNO

La riduzione del danno ricevuto e' una proprieta' che sono in grado di ottenere solo i personaggi con elevatissimi livelli di armatura. Essi sono infatti protetti a tal punto da riuscire a **respingere parte del danno fisico subito** quando questo supera la loro classe armatura. La riduzione dei danni subiti viene applicata dopo che tutte le altre riduzioni possibili sono state applicate (quelle cioe' che si possono ottenere per via di poteri innati, incantesimi come la santificazione, o tramite particolari oggetti equipaggiati...).

Un indicatore relativo all'eventuale livello di riduzione dei danni fisici e' riportato nelle informazioni visualizzabili attraverso il comando **STATISTICHE**.

5.6 TIRI SALVEZZA

Un Tiro Salvezza e' **un tiro di dado necessario a valutare se il personaggio subisce o meno gli effetti di una certa condizione oppure se riesce ad evitarli e in quale misura**.

Su Clessidra le condizioni di valutazione che richiedono un tiro salvezza possono essere 5:



- vs Incantesimi
- vs Mente
- vs Blocco
- vs Soffio
- vs Controllo

Il Tiro Salvezza si concretizza nel tiro di 1d20 (piu' lo zero) e il risultato viene raffrontato al valore del personaggio per quel TS; **la differenza tra questi due valori viene rapportata in base 100** per esprimere la percentuale di superamento del tiro salvezza, con due sole eccezioni quali:

- a. risultato contro = 0 -> il ts viene fallito (0%) a prescindere [il classico colpo di sf...ortuna]
- b. risultato contro = 20 -> il ts viene superato al 100% a prescindere [la classica botta di... ehm... fortuna]

Il risultato viene utilizzato secondo le modalita' previste per la situazione in esame (ad esempio, per la riduzione del danno ricevuto, per la schivata di un soffio, ecc.) e con le percentuali minime necessarie previste per il singolo caso (ad esempio, per superare un certo tipo di soffio potrebbe bastare il superamento del TS del 70% mentre per una data trappola potrebbe essere necessario il superamento minimo del 30%, eccetera).

Il valore del tiro salvezza di un personaggio e' dato da quattro elementi:

a) il valore di base *[dipende da: classe e livello]*

e' un valore in funzione del livello del personaggio calcolato per la sua migliore classe magica di cui dispone (all'avanzare del livello migliorerà il suo valore di ts)

b) il modificatore da razza *[dipende da: razza]*

e' un valore non sempre presente che tiene conto di come una razza possa affrontare meglio una data situazione (ad esempio, un drago avrà un ts vs soffio sicuramente maggiore rispetto ad un pari livello non drago, così un gigante avrà un ts vs blocco sicuramente migliore rispetto ad un suo pari livello non gigante o, ancora, un troglodita od un primate avrà un ts vs mente sicuramente peggiore rispetto ad un altro suo pari livello)

c) il modificatore da caratteristiche *[dipende da: caratteristiche]*

e' un valore che tiene conto di come una caratteristica possa influenzare in modo positivo una data valutazione (per fare un esempio, l'intelligenza può sicuramente avere influenza, a livelli elevati, per un tiro salvezza vs mente...)

d) il modificatore da oggetti *[dipende da: equipaggiamento indossato]*

e' un valore dato dalla somma dei bonus o dei malus dati dall' equipaggiamento in dotazione al personaggio in quel preciso istante (il valore del ts e' migliore tanto più e' basso, per cui un oggetto che modifica un ts di -1 e' un bonus, se invece lo modifica di 1 e' un malus).

Esempio di valutazione

1) Tiro salvezza vs Incantesimi del personaggio (valori esemplificativi):

- valore di base per mago livello 31 = 8
- modificatore da razza: 0
- modificatore da caratteristiche: 0
- modificatore da oggetti: -2

$$\text{TS del personaggio} = 8+0+0+(-2) = 6$$

2) Tiro salvezza contro: 1d20 = risultato del tiro: 12

3) Percentuale di superamento del tiro salvezza = $(12-6)*5 = 30\%$

Questo risultato di per se' non esprime subito un successo od un fallimento ma solo la percentuale di superamento del ts (chiaro, se il risultato fosse 0 sarebbe un fallimento a prescindere e se fosse 100 un successo a prescindere). **Il risultato viene quindi utilizzato nell'analisi della situazione specifica**, esempio:

- si sta valutando se il personaggio si salva dal soffio infuocato e gli serve un superamento ts (vs soffio) del 50% (valore esemplificativo)

RISULTATO: non si salva

- si sta valutando se il personaggio si salva dal risucchio di energia e gli serve un superamento ts (vs incantesimi) del 30% (valore esemplificativo)

RISULTATO: si salva

- si sta valutando la riduzione del danno subito da un attacco mentale (ts vs mente)

RISULTATO: danno ridotto del 15% (questo perche' la riduzione proporzionale del danno puo' andare da 0 a 50% quindi in questo caso sarebbe la meta' del superamento del ts ($30/2=15\%$)).

Potete avere un'indicazione informativa su ciascun suo tiro salvezza del vostro personaggio attraverso il comando **TS**, il quale visualizza il livello attuale di ognuno dei cinque tiri salvezza considerando il livello della miglior classe magica del personaggio, la razza, le caratteristiche e gli oggetti indossati. La valutazione che viene riportata e' **indicativa e calcolata in quel preciso istante** in cui viene richiamato il comando.

```

  Klendevul, considerato il livello della tua
  migliore classe magica, la razza, le caratteristiche e gli
  oggetti che indossi, il risultato probabile dei tuoi
  Tiri Salvezza e' indicativamente il seguente:

  vs Incantesimi:      accettabile
  vs Mente:            quasi sufficiente
  vs Blocco:           quasi sufficiente
  vs Soffio:           appena sufficiente
  vs Controllo:       sufficiente

  T
  S
```

5.7 FAME E SETE

Potrebbe sembrare superfluo dire che mangiare e bere e' importante, eppure e' bene specificarlo. Quando avete fame o sete si scatenano una serie di conseguenze: alcuni incantesimi che avete su di voi possono avere una durata ridotta od esaurirsi, i punti ferita, mana e movimento si rigenerano molto piu' lentamente o quasi per nulla (anche se si dispone di oggetti magici che aumentano la capacita' di recupero!) ed infine i punti ferita possono in alcuni casi diminuire a poco a poco fino a farvi svenire.

La fame e la sete sono influenzati da diversi fattori, tra i quali:

- la razza del vostro personaggio (un gigante ed un hobbit non avranno bisogno di mangiare allo stesso modo)
- l'ambiente esterno (in un deserto la sete aumentera' di piu' che in campagna...)

Fino al livello 5 compreso il vostro personaggio non deve preoccuparsi ne di fame ne' di sete; **a partire dal livello 6**, invece, quando il vostro personaggio inizia ad aver fame o sete comparira' un messaggio di avviso, che indichera' il relativo livello di bisogno (fame leggera, fame, molta fame, eccetera). Tenete anche presente che questo puo' influenzare anche la capacita' di riposo del vostro personaggio (ad esempio, potreste venire svegliati, durante il sonno, da crampi di fame!).

Ecco dunque che **rimanere sprovvisti di cibo e acqua puo' risultare dannoso**, soprattutto se vi trovate dispersi per le lande in posti lontani da fonti di sostentamento o in assenza di incantesimi od abilita' che vi possano sfamare e dissetare.

I comandi relativi sono **MANGIO**, **ASSAGGIO**, **BEVO** e **SORSEGGIO**. Rispetto ai corrispettivi comandi MANGIO e BEVO, i comandi ASSAGGIO e SORSEGGIO fanno consumare una parte minore di cibo o bevanda (quindi saziano e dissetano meno), ma eventuali alterazioni portate dal cibo o dalla bevanda (compresi eventuali veleni) non avranno effetto.

Per il cibo, si possono reperire prelibatezze dai vari negozianti che si trovano per le lande, oppure visitando la Stanza della Pace in Capitale e degustare i fantastici panini con la verdura o altre pietanze messe a disposizione dal magnanimo governatore della citta'.

Per il bere si puo' approfittare delle varie fontane che si trovano un po' ovunque oppure nelle fonti d'acqua eventualmente presenti in stanza (a questo proposito e' importante leggere sempre la descrizione della stanza per evitare brutte sorprese) oppure se ci si trova in prossimita' di un lago o del mare (in Clessidra il mare e' di acqua dolce!), tuttavia e' sempre consigliato portarsi appresso un po' di acqua di riserva (bottiglie, otri, borracce, eccetera...). In quest'ultimo caso, si tenga presente che i contenitori di liquidi non sono inesauribili (salvo oggetti particolari) e dopo qualche bevuta saranno vuoti. Si potranno pero' riempire con il comando **RIEMPIO {nome contenitore liquidi}** in una stanza in cui sia presente una fontana, una vasca o similare. Nel caso servisse, esiste anche l'apposito comando inverso: **SVUOTO {nome contenitore liquidi}**.

Per le lande di Clessidra, sparse nelle varie aree disponibili, potete inoltre imbattervi in una o piu' **taverne**, ovvero dei locali pubblici in cui e' possibile consumare un **pasto completo** di cucina tipica locale. A differenza dei negozi (vedi), in cui e' possibile comprare o vendere degli oggetti, in una taverna e' possibile esclusivamente consumare al tavolo il piatto del giorno mediante l'uso di due comandi disponibili, quali:

MENU:	per conoscere il piatto del giorno disponibile in quella taverna con il relativo costo
CONSUMO PASTO:	per ordinare e consumare il piatto del giorno, il quale vi saziera' pienamente ed azzerera' i vostri livelli sia di fame che di sete.

E' inoltre possibile offrire da bere od un pasto ad un altro personaggio presente in taverna attraverso il comando **OFFRO {pasto|bere} {nome personaggio}**.

A differenza dei negozi, inoltre, nelle taverne il servizio al tavolo e' disponibile sempre, per tutto l'arco della giornata, h24.

5.8 ETA' ED INVECCHIAMENTO

Un personaggio, quando viene creato, ha 17 anni. Man mano che passa il tempo su Clessidra (tempo nel gioco o, come ci riferisce per distinguerlo dal tempo reale: tempo-mud), **il personaggio invecchia**. Alcuni fattori sono legati all'eta' del personaggio: ad esempio, un personaggio anziano avra' una maggiore difficolta' di concentrarsi per lanciare incantesimi ed una minore rapidita' di recupero di punti ferita, mana o movimento.

In particolare, legata all'eta' del personaggio vi e' la sua robustezza fisica: dai 17 ai 40 il personaggio, che si trova in fase di crescita fisiologica, diventera' fisicamente sempre piu' prestante e, nello specifico, guadagnera' un punto ferita ogni anno; viceversa, dai 40 ai 79 il personaggio tendera' ad invecchiare fisicamente perdendo un punto ferita all'anno. Il passaggio dai 79 agli 80 anni, critico per l'eta' dell'individuo, fara' infine perdere un certo numero di PF tutti in un colpo. **Oltre gli 80 anni** il personaggio, ormai gia' molto vecchio, manterra' stabili i punti ferita guadagnati e persi fino a quel momento.

Si tenga presente che su Clessidra il tempo passa inesorabile, anche se voi non state giocando...

L'unico modo per poter far **ringiovanire** un personaggio all'eta' di 17 anni e' attraverso l'intercessione divina dietro il pagamento di un corrispettivo di Rune d'Argento (vedasi paragrafo 10.1.3); e' tuttavia in fase di sviluppo un nuovo modulo di gioco che consentira' di superare questo limite, ovvero le **Successioni**, che verra' rilasciato presumibilmente entro la fine del 2023.

5.9 MORTE

Il personaggio muore **qualora i propri punti ferita scendano al di sotto dei -10**.

Mettetevi il cuore in pace: il vostro personaggio... morira'!... E PIU' VOLTE! Ma non preoccupatevi, non dovrete buttar via il vostro amato personaggio che con tempo, fatica ed imprecazioni avete cresciuto fino al momento in cui e' trapassato per mano del troll di turno!

```
Graffi una guardia dell'ordine del drago con un colpo sulla schiena.
Colpisci leggermente una guardia dell'ordine del drago sulla testa.
Graffi una guardia dell'ordine del drago con un colpo sulla schiena.

Una guardia dell'ordine del drago ti infligge il colpo mortale!

(0.0) SEI MORTO!
'=. | m | .=' Peccato...
.= ' ' ' ' .='

*** PREMI INVIO PER TORNARE ALLA PAGINA DEL PROFILO
```

Le conseguenze di una morte sono diverse, piu' o meno gravi in funzione del livello del personaggio al momento della morte; esse sono **a partire dal livello 6**:

- la **perdita di parte dei PE**, (in gergo: *hole*) ovvero la perdita di una percentuale di punti esperienza accumulati
- la **perdita dei propri oggetti** che restano nel cadavere del personaggio (insieme alle anime accumulate nel caso della classe necromante)
- la **necessita' di ripristino di massimali ed alterazioni**

Inoltre, dal momento che Clessidra vi vuole bene, ogni giocatore connesso all'interno del mondo di gioco riceverà un messaggio informativo relativo alla vostra morte (che, in realtà, serve per aggiornare gli altri utenti soprattutto nel caso di compagni di gruppo morti durante un combattimento comune).

Klepod e' stato ucciso da una guardia dell'ordine del drago a La piazza centrale della Capitale.

5.9.1 La perdita di punti esperienza

Quella che in gergo viene indicata come *hole* rappresenta una perdita di parte dei punti esperienza accumulati che **deve essere recuperata prima di poter proseguire con l'avanzamento del proprio personaggio**. Essa e' calcolata in funzione del livello del personaggio come indicato a seguire:

fino al livello	5	nessuna perdita
dal livello	6 al 10	10% dei pe accumulati
dal livello	11 al 20	15% dei pe accumulati
dal livello	21 al 30	20% dei pe accumulati
dal livello	31 al 40	25% dei pe accumulati
dal livello	41 al 49	30% dei pe accumulati
a livello	50	10% dei pe accumulati

E' facilmente intuibile come i personaggi multi-classe risentano di un impatto maggiore di questa decurtazione rispetto ad un personaggio mono-classe!

Come si nota, **i livelli da 1 a 5 (compreso) non subiscono perdita di punti esperienza con la morte**.

Inoltre, se un personaggio subisce un'ulteriore morte quando ancora deve recuperare l'esperienza persa da una morte precedente, la percentuale di *hole* verrà ridotta del 20%, questo per non infierire sul personaggio!

La percentuale di *hole* applicata e il valore dei punti esperienza eventualmente da recuperare sono sempre indicati in tempo reale nelle informazioni restituite dal comando **ESPERIENZA**.

```
Klestin | PF 137/137 MN 135/135 MV 82/82 PL 723.184 TNK: MOB: -----|esperienza
- Esperienza accumulata:                3.276.816
- Esperienza persa in caso di morte:     16%
- Esperienza da recuperare per morte:    859.184
- Esperienza al prossimo livello:
  Chierico      : 1.339.184
  Ladro         : 723.184
- Esperienza donata al clan:              0
- Esperienza ricevuta dal clan:           0
- Esperienza extra per successione:      (modulo successioni disabilitato)
- Massima esperienza per le tue classi:
  Chierico      : 70.000.000 (livello 50)
  Ladro         : 11.800.000 (livello 40)
```

Si faccia bene attenzione che, qualora la perdita di punti esperienza per morte sia ripetuta e molto significativa, **e' possibile addirittura perdere dei livelli!** Quando morite e vi viene tolta esperienza, il gioco verifica se una morte successiva provochera' questo spiacevole inconveniente avvisandovi con un messaggio e riportando questo avvertimento nelle informazioni ritornate dal comando **CONDIZIONE**.



5.9.2 La perdita dei propri oggetti

Dal livello 6 in poi quando si muore viene creato il corpo del proprio cadavere nella locazione in cui il personaggio e' passato a miglior vita, al cui interno sono contenuti tutti gli oggetti (equipaggiati ed in inventario) e le monete d'oro che il PG portava con se'. **E' pertanto necessario tornare in quel punto del mondo per poter recuperare tutte le proprie cose.**

Dal momento che la locazione di morte non sempre e' una locazione tranquilla ma, al contrario, probabilmente vi si trovera' ancora l'avversario che ha ucciso il nostro personaggio oppure non e' consentito ritornarvi per un certo periodo di tempo o ancora serve magari un gruppo di giocatori in aiuto che non e' piu' disponibile, **e' possibile richiedere un'intercessione divina** recandosi da Klerigon, il Vescovo del Culto del Fato in Capitale (dalla Piazza centrale si deve andare 3 nord 1 ovest 1 sud) e, attraverso il comando **RECUPERO CORPO**, pagare un certo numero di rune di pietra (variabile in funzione del contenuto del cadavere) per vedersi materializzare accanto ai propri piedi il corpo del nostro personaggio ucciso.

Si tenga presente, pero', che il cadavere di un corpo non rimane in eterno, ma dopo alcune ore-mud (quindi una manciata di minuti di tempo reale), esso si dissolvera' rilasciando a terra tutto il suo contenuto e, pertanto, non sara' piu' possibile recuperarlo da Klerigon e si sara' costretti ad andare fisicamente sul posto per raccogliere tutte le proprie cose.


```

Un piccolo tempio
Sei entrato in un piccolo tempio molto sobrio.
Un altare domina al centro della sala circolare ed ai suoi lati trovano
posto sue grandi clessidre di platino, mentre dietro si erge una statua
raffigurante un uomo rasato con un'aureola mistica in testa che tiene delle
tavole di pietra in mano mentre sulla schiena gli pesa il fardello divino.
Sull'altare, vicino ad un cesto per le offerte, si trova un Cartello.
[Uscite: Nord]
☺ Un uomo dallo sguardo profondo sta pregando vicino all'altare.

Klepod | PF 1/329 MN 109/109 MV 156/136 PL 19.619.854 TNK: MOB: -----|recupero corpo
Klerigon ti preleva 13 rune di pietra
dopodiche' intercede presso il Dio del Fato e
riesce a materializzare qui il tuo cadavere...

Klepod | PF 1/329 MN 109/109 MV 156/136 PL 19.619.854 TNK: MOB: -----|g
Un piccolo tempio
Sei entrato in un piccolo tempio molto sobrio.
Un altare domina al centro della sala circolare ed ai suoi lati trovano
posto sue grandi clessidre di platino, mentre dietro si erge una statua
raffigurante un uomo rasato con un'aureola mistica in testa che tiene delle
tavole di pietra in mano mentre sulla schiena gli pesa il fardello divino.
Sull'altare, vicino ad un cesto per le offerte, si trova un Cartello.
[Uscite: Nord]
Il TUO corpo giace al suolo!
☺ Un uomo dallo sguardo profondo sta pregando vicino all'altare.
    
```

Dal livello 1 al livello 5 compreso non ci si deve preoccupare del recupero del proprio corpo poiche' a questi livelli, infatti, se si passa a miglior vita ci si ritrovera' semplicemente in una stanza "limbica", con il proprio corpo nelle immediate vicinanze ed una rapida uscita verso la Capitale.

```

Gli Dei di Clessidra intercedono in tuo favore fintanto
che stai muovendo i primi passi su queste lande, cosi'
per ora non perdi punti esperienza con la morte e i tuoi
valori di punti ferita, mana e movimento vengono riportati
al massimo. Inoltre, il tuo corpo viene trasportato con te
in una stanza sicura dove potrai recuperare il tuo equipaggiamento
e prepararti ad una nuova avventura...
Ma ATTENZIONE: questo solamente fino al livello 5 (compreso).

Una nebbia fitta
Sei avvolto da una densa nebbia. Tutto sembra immobile, non scorgi
nessuno ne' senti alcun rumore. A fatica intravedi una strana forma,
forse un altare, vicino a te, alla base del quale sembrano esserci
resti sparsi di varia natura. Vicino a questi, un portale di energia
scura apre uno strano varco verso il basso...
[Uscite: Basso]
Il TUO corpo giace al suolo!
    
```

In ogni caso, si tenga presente che gli oggetti a terra nel mondo di gioco non sono permanenti, pertanto **un riavvio del server li fara' scomparire** senza possibilita' di recupero (se non tramite pagamento di rune in eventuale accordo con il listino delle rune in vigore al momento della perdita – vedi capitolo 10).

5.9.3 La necessita' di ripristino di massimali ed alterazioni

Quando un personaggio, subito dopo una morte, rientra nel mondo di gioco si trovera' **privo delle eventuali alterazioni attive** che aveva pre-morte (incantesimi, poteri mentali, ...).

Inoltre, dal livello 21 in poi, **si trovera' con 1 punto ferita (essendo morto) e con i punti mana e movimento residui che aveva pre-morte**; questo e' bene tenerne conto nell'ottica di procedere con gli spostamenti nel mondo di gioco per procedere con il recupero degli oggetti dal proprio

cadavere poiche' sarebbe rischioso muoversi con 1 punto ferita e, magari, poco movimento e mana!

Fino al livello 20, invece, il personaggio morto che rientra nel mondo di gioco **avra' ripristinato al 50% dei massimali i suoi valori** di punti ferita, mana e movimento (se questi sono inferiori alla meta' del massimale).

5.10 COMANDI DI VISUALIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO

La maggior parte delle informazioni relative al personaggio fin qui illustrate possono essere rapidamente riepilogate e visualizzate con l'uso di **quattro comandi** che danno il quadro generale del personaggio, per facilitarne la gestione (una sorta di scheda del personaggio).

Il primo e' il comando **CONDIZIONE**.

Riepiloga una serie di informazioni generali sul personaggio, quali quelle mostrate nella figura a seguire.

```

CONDIZIONE
Il tuo nome e' Klefeth [autorizzato]
sei noto come Kill Poldir Vol.II
e sei un Chierico Nano maschio
di livello Chierico:50

Hai accumulato 17.536.655 Punti Esperienza
Hai raggiunto il massimo livello di questo personaggio
Non puoi proseguire oltre.

Disponi di 280/280 PF, 371/371 MN e 82/82 MV
Al momento sei In piedi
Sei sazio, sei dissetato,
Porti con te 204.501 monete d'oro

Il tuo allineamento e':
Malvagio          Neutrale          Buono
|||||             |||||             |||||
Non hai alcuna punizione da scontare
    
```

Il secondo e' il comando **STATISTICHE**. Riepiloga informazioni relative alle caratteristiche del personaggio, quali:

```

STATISTICHE
Sei Klepacem, hai 638 anni
Sei alto 313 centimetri e pesi 296 kilogrammi

Le tue caratteristiche sono
FOR:18/6 INT:6 SAG:6 DES:13 COS:16 CAR:4

Porti 0 kg di peso, in 0 oggetti trasportati
e 0 oggetti equipaggiati, tra i quali nessuno e' raro

I tuoi punteggi nei sistemi minori sono
mercato: 0 sfide: 0 missioni: 0 invasioni: 0

Al momento non sei membro di alcun gruppo

La tua classe armatura e'
leggermente difeso
La tua riduzione ai danni fisici e'
nessuna
I tuoi bonus per colpire e per il danno sono
normale e normale
    
```

Il terzo comando e' **INCANTESIMI**. Visualizza l'elenco di incantesimi ed alterazioni attive sul personaggio in quel momento, oltre che il livello di fallimento degli incantesimi medio rilevato in quel preciso istante.

```
Tu sei Klestophal

Su di te agiscono le forze arcane di queste magie:

    vedi invisibile
    benedizione
    individua magico
    comprendere lingue
    forza

Livelli relativi ai tuoi incantesimi, in questo istante:
- fallimento:          medio
- potenziamento:     normale
```

L'ultimo di questa categoria e' il comando **STORICO**. Visualizza le informazioni storiche del personaggio (il numero di mostri uccisi, il numero di morti subite, il numero di oggetti raccolti, eccetera...).

```
STORICO

Klestophal, nella tua vita su Clessidra:

    Hai ucciso 1.291 mostri
    e sei passato a miglior vita 1 volta

    Hai vinto 0 sfide con altri giocatori
    e sei stato sconfitto 0 volte

Sulla tua testa sono state messe 22 taglie in totale

Non hai ancora completato alcuna missione assegnata
Hai completato 37 su 61 quest di zona

    Hai raccolto 53 materie prime,
    prodotto 30 oggetti e mercanteggiato 30 volte

Record giorni consecutivi di gioco: 578
```

5.11 EQUIPAGGIAMENTO ED INVENTARIO

Esistono due comandi appositi per visualizzare tutti gli oggetti che un personaggio sta portando con se', siano essi indossati o trasportati.

Con **EQUIPAGGIAMENTO**, il giocatore puo' verificare tutti gli oggetti che sta indossando, impugnando o afferrando, e le relative parti del corpo interessate.

Ecco un esempio:

```

Stai usando:
[ 1] 🍷 <al dito sx>.....un anello d'oro bianco....e' in uno stato superbo!
[ 2] 💰 <al collo>.....un medaglione di perle....e' in uno stato superbo!
[ 3] 💰 <al collo>.....un medaglione di perle....e' in uno stato eccellente
[ 4] 🛡️ <sul corpo>.....un pettorale d'acciaio..e' in condizioni eccellenti..
    e' in uno stato superbo!
[ 5] 👖 <sulle gambe>.....un paio di pantaloni di mista pelle..sono in
    condizioni eccellenti..sono in uno stato eccellente
[ 6] 👢 <ai piedi>.....un paio di stivali alati..Hanno un alone luminoso...
    sono in uno stato superbo!
[ 7] 🛡️ <come scudo>.....uno scudo d'ottone..e' in condizioni eccellenti..e' in
    uno stato eccellente

```

Dalla figura si vede chiaramente come gli oggetti **indossati/impugnati/afferrati** vengano riepilogati visualizzandone il nome, lo stato di usura, la parte del corpo interessata, eventuali proprietà particolari e quanti slot di equipaggiamento sono stati occupati (nel caso in figura sono 8); in merito a questo, si sappia solamente che gli slot di equipaggiamento utilizzabili sono 22 (sì, avete capito bene... 22). A voi scoprirli tutti.

Il comando **INVENTARIO** è molto simile al precedente, ma la situazione che riepiloga è relativa a tutti gli oggetti **trasportati** dal personaggio, e non quelli indossati e utilizzati al momento. Eccone un esempio:

```

Stai portando:
[ 1] Necros, il forcone degli inferi [LEGGENDARIO]....e' in uno stato superbo!
[ 2] un bicchierino di rum....e' in ottimo stato
[ 3] un tozzo di pane [2]
[ 5] 🍷 un piccolo zaino....e' in uno stato eccellente
[ 6] una mannaia insanguinata....e' in uno stato eccellente
[ 7] 🛡️ un'armatura completa d'acciaio..e' in condizioni eccellenti..e' in uno stato superbo!
[ 8] una pozione di ambrosia....e' eterna

```

Ovviamente l'inventario non è un pozzo senza fondo, e ricordate inoltre che gli oggetti pesano...

5.12 SOLDI E BANCA

I soldi (che su Clessidra sono le monete d'oro) servono per i più disparati usi, dall'acquistare viveri od equipaggiamento a pagare pernottamenti presso le locande (e dunque poter uscire regolarmente dal gioco senza perdere i propri oggetti - vedi paragrafo successivo), dal compravendere oggetti con altri giocatori al fare scommesse alla Casa da Gioco della capitale, o ancora pagare i costi del biglietto per usufruire di alcuni mezzi di trasporto pubblico, e tanto altro ancora.

Potrete reperire e guadagnare i soldi in diversi modi:

- depredando i corpi dei MOB caduti in battaglia (NON degli altri giocatori!)
- mercanteggiando alcuni vostri oggetti con altri giocatori o MOB
- portando a termine alcune missioni particolari
- rinvenendo tesori e bottini nascosti
- derubando il malcapitato PNG che vi passa vicino
- vincendo scommesse alla Casa da Gioco
- ricevendo accrediti bancari

Tutte queste azioni verranno spiegate nel dettaglio più avanti.

Non vi e' limite al numero di soldi che potete portare con voi; ad ogni modo, e' facile intuire quanto sia pericoloso andarsene in giro con troppi soldi, sia perche' si puo' essere derubati, sia perche' ci si puo' imbattere in trappole particolari o in altre situazioni poco piacevoli. Ecco dunque che Poldir, il Governatore della Capitale, mette a disposizione una **banca pubblica**, che consente a tutti di aprire gratuitamente un conto attraverso il quale effettuare operazioni di deposito e prelievo dei soldi oltre che di spostamento verso altri conti correnti attraverso accrediti bancari. Analogamente ai soldi, la banca mette a disposizione ad una clientela ricercata una cassetta di sicurezza che e' acquistabile per proteggere un selezionato numero di oggetti dallo smarrimento (sia esso per morte, incuria, furto, ecc.)

Esistono diverse filiali della Banca di Clessidra; la sede principale si trova in Capitale ed e' raggiungibile dalla piazza centrale andando 1 sud, 1est, 1nord.

Banca di Clessidra - Sede centrale

```
Sei entrato nella banca della citta'. Ti senti osservato!  
Un grosso Cartello spicca davanti al gabbiotto nel quale e' chiuso un cassiere  
intento a scrivere su un grosso libro. Alcune grosse guardie sono qui e squadrano  
chiunque entri dalla testa ai piedi, accarezzando continuamente l'elsa della  
loro spada.  
[Uscite: Nord (chiusa) Sud]  
Una guardia controlla la situazione. [10]  
Un impiegato e' impegnatissimo in mezzo a tutte le sue scartoffie.
```

Altre filiali sono presenti nelle seguenti citta': Citta' Nuova, Ugarit ed Alghisya.

In banca e' possibile eseguire operazioni:

- su un conto corrente
- su una cassetta di sicurezza

Per poter avere una panoramica completa della propria situazione bancaria (saldo del conto, accrediti eseguiti, contenuto della propria cassetta di sicurezza, ecc.) e' disponibile il comando **RENDICONTO**.

5.12.1 Il conto corrente

Il conto corrente viene aperto automaticamente e in maniera gratuita quando un personaggio viene creato, e non ha costi di apertura ne' di mantenimento. Sul proprio conto corrente non e' possibile depositare infinite somme di denaro ma soltanto quanto la relativa assicurazione puo' coprire. Di base, **un conto corrente puo' essere assicurato per 200.000 monete per livello massimo del personaggio** titolare del conto (quindi un livello 50 potra' depositare fino a 10.000.000 di monete), ad esclusione del personaggio di classe Monaco che, per il suo stile di vita, avra' a disposizione un conto limitato a 20.000 monete per livello. Per estendere la capacita' del proprio conto, e quindi depositare piu' monete, e' necessario acquistare le **estensioni** attraverso il pagamento di rune d'argento (vedi listino rune) oppure attraverso il completamento di particolari obiettivi di gioco. In ogni caso, la disponibilita' massima di monete depositabili su un conto corrente non puo' superare i 30.000.000 di monete.

I comandi per interagire con il conto corrente sono:

- **DEPOSITO {monete}**
- **PRELEVO {monete}**
- **CONTO** (o **BILANCIO**) per visualizzare il saldo attuale
- **ACCREDITO {monete} {beneficiario}** per eseguire un accredito (vedi piu' avanti)

Inoltre, il conto corrente e' gia' autorizzato automaticamente per la **domiciliazione bancaria del pagamento del costo d'affitto**, qualora quest'ultimo non venga onorato (o non completamente) con le monete portate in inventario dal personaggio affittato.

5.12.2 La cassetta di sicurezza

La cassetta di sicurezza e' **un contenitore custodito nel caveau della banca** in cui un personaggio puo' depositarvi gli oggetti a suo piacimento. I vantaggi sono:

- la possibilita' di mettere al sicuro degli oggetti durante esplorazioni rischiose
- preservare alcuni oggetti dal risarcimento al locandiere di turno qualora non si abbiano soldi a sufficienza per pagare il conto di affitto (poiche' **gli oggetti in cassetta di sicurezza non possono essere prelevati da terzo alcuno, quindi nemmeno da un locandiere creditore...**)

Un oggetto in cassetta di sicurezza, sebbene protetto dallo smarrimento, sara' comunque soggetto a deterioramento e richiedera' sempre il pagamento delle spese di affitto (in ogni caso, qualora un personaggio ritorni in gioco senza i soldi per pagare la locanda in cui aveva affittato, gli oggetti contenuti nella cassetta di sicurezza non saranno persi!).

Una cassetta di sicurezza e' acquistabile direttamente in banca al costo di 2.000.000 di monete. Nella versione base, avra' la capienza per custodire 2 oggetti. Estensioni alla stessa sono possibili attraverso rune d'argento (vedi listino rune) e bonus dati dagli obiettivi di gioco.

I comandi per interagire con la cassetta di sicurezza sono:

- **DEPOSITO {oggetto in inventario}**
- **PRELEVO {oggetto in cassetta}**
- **CASSETTA [acquista]** per acquistare una cassetta (se specificato il parametro) oppure per visualizzare il contenuto della stessa (se dato senza parametro)

5.12.3 Spostare monete tra personaggi giocatori

Per poter spostare una somma di denaro di proprieta' e cederla ad un altro personaggio giocatore sono disponibili gli accrediti bancari. Con il comando **ACCREDITO**, utilizzabile solamente in una sede bancaria, e' possibile dunque inviare una somma di monete depositata sul proprio conto corrente verso il conto corrente di un altro personaggio giocatore (**sia questo un pg di un altro giocatore oppure un pg dello stesso profilo di gioco**). Per poter essere eseguito l'accredito vi deve essere disponibilita' monetaria sul conto corrente dell'ordinante e disponibilita' alla ricezione sul conto corrente del beneficiario.

L'operazione ha dei costi bancari differenti in base alla somma da accreditare e al beneficiario che la deve ricevere, secondo la tabella che segue:

		vs stesso profilo	vs altro profilo
fino a	5.000 monete	gratis	gratis
da	5.001 a 100.000	2 %	1 %
da	100.001 a 5.000.000	4 %	3 %
da	5.000.001 a 7.000.000	6 %	4 %
da	7.000.001 a 10.000.000	7 %	4 %
da	10.000.001 in poi	8 %	5 %

Il costo dell'operazione viene trattenuto direttamente dalla somma monetaria inviata, pertanto se l'importo dell'accredito e' di 100.000 monete, al beneficiario potra' arrivare (ad esempio) la somma di 98.000 monete.

```

Banca di Clessidra - Filiale di Ugarit
Sei entrato nella banca della citta'. Ti senti osservato!
Un grosso Cartello spicca davanti al gabbiotto nel quale e' chiuso un
cassiere intento a scrivere su un grosso libro. Alcune grosse guardie
sono qui e squadrano dalla testa ai piedi chiunque entri, accarezzando
continuamente l'elsa della loro spada. Lo sportello per le operazioni
e' proprio davanti a te.
[Uscite: Sud]
👤 Una guardia della filiale controlla la situazione. [4]
👤 Un impiegato e' impegnatissimo in mezzo a tutte le sue scartoffie.

Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 67/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|accredito 12000 klestophal
Ok.
La somma di 12.000 monete e' stata prelevata dal tuo conto.
A Klestophal sono state accreditate 11.640 monete.
360 monete sono state trattenute quale costo dell'operazione.
Il bilancio del tuo conto corrente e' ora di 188.000 monete.
Stante la cifra, non le possiamo agevolare quel tasso richiesto...

```

Gli accrediti vengono inoltre suddivisi per tipologia di taglio, in questo modo:

- taglio piccolo:	da	1	a	100.000 monete
- taglio normale:	da	100.001	a	1.000.000 monete
- taglio medio:	da	1.000.001	a	10.000.000 monete
- taglio grande:	da	10.000.001	a	25.000.000 monete
- taglio enorme:	da	25.000.001	in poi	

Ciascun personaggio ha la possibilita' di eseguire accrediti gia' operativa sul proprio conto corrente, nella misura di **5 accrediti giornalieri** (giorno reale); questo limite puo' essere aumentato mediante bonus particolari (come ad esempio il completamento dell'obiettivo BANCARIO) o attraverso l'acquisto tramite rune, fino ad un massimo di 15 oltre il quale non e' possibile andare in ogni caso.

5.12.4 Spostare monete tra personaggi giocatori e mob

Per poter dare dei soldi ad un mob, operazione necessaria per pagare servizi o prestazioni varie (una guardia all'ingresso di un varco, un traghettatore, eccetera), e' disponibile il comando **PAGO**. L'azione puo' essere eseguita per conto proprio oppure per conto di un personaggio (pg o mob seguace) che si trova in gruppo con chi esegue l'azione, o direttamente per tutti i membri del gruppo di chi esegue il pagamento. La sintassi e':

PAGO {nome mob} {numero monete} [nome pg | nome seguace | gruppo]

Esempi:

PAGO orco 100	(si paga il mob orco per proprio conto)
PAGO orco 100 nome_pg	(si paga il mob orco per conto di nome_pg)
PAGO orco 100 nome_seguace	(si paga il mob orco per conto di nome_seguace)
PAGO orco 100 gruppo	(si paga il mob orco per tutto il proprio gruppo)

Ovviamente i soldi verranno tutti prelevati dalle tasche del personaggio che esegue l'azione!

5.13 USCIRE DAL MONDO DI GIOCO

Esistono tre modi per uscire dal mondo di gioco:

1. un'uscita controllata
2. un'uscita forzata
3. un'uscita involontaria.

5.13.1 Uscita controllata

Il modo migliore per uscire dal mondo di gioco e' quello di recarsi in una **locanda** ove sia consentito pernottare e chiedere al locandiere di turno una stanza. Ovviamente non potrete risiedere in una locanda gratuitamente, ma dovrete pagare un **costo di affitto** (*rent*), che e' determinato dal costo giornaliero (giorno reale) della camera che occupate (di norma 50 monete d'oro) piu' il costo che il locandiere vi chiede per tenere in custodia i vostri oggetti, a seconda della loro rarita' e della loro predisposizione ad attirare l'attenzione di ladri e farabutti (valore molto variabile in funzione dell'oggetto, che di norma e' nullo per quelli piu' comuni).

Una volta raggiunta una locanda potrete dunque chiedere al locandiere il costo giornaliero di pernottamento con il comando **OFFERTA**; **badate dunque di avere la disponibilita' monetaria necessaria per mantenere il personaggio in locanda per tutto il tempo reale che rimarrete fuori dal mondo di gioco** (ovvero la somma dei soldi che avete in inventario piu' l'eventuale saldo del conto corrente bancario – vedasi il precedente paragrafo 5.12). A questo punto potrete quindi uscire dal mondo di gioco con il comando **AFFITTA**.

Ecco un esempio di cio' che Clessidra vi risponde quando uscite dal mondo di gioco con questa modalita':

```
Klestophal | PF 127/127 MN 176/276 MV 67/73 PL 8.803.290 TNK: MOB: -----|affitta
Gwendalyn fa l'inventario dei tuoi oggetti...

Un panino con la verdura.....0 monete/gg
Un piccolo zaino.....0 monete/gg
Una torcia.....0 monete/gg

[Gwendalyn] ti dice 'Stai portando 0 oggetti rari.'
[Gwendalyn] ti dice 'L'affitto ti costera' 50 monete al giorno.'
[Gwendalyn] ti dice 'Potrai dunque rimanere in questa locanda'
[Gwendalyn] ti dice 'per piu' di un anno reale! Sorridi!'

Gwendalyn mette i tuoi oggetti nella cassaforte e ti accompagna alla tua camera.

*** PREMI INVIO PER TORNARE ALLA PAGINA DEL PROFILO
```

Al vostro rientro nel mondo di gioco con quel personaggio, vi ritroverete nella locanda in cui avete affittato in precedenza e in quel momento pagherete il costo di affitto per il tempo che siete stati lontani da Clessidra.

Ricordate che se rimanete fuori dal mondo di gioco per un tempo superiore a quanto concesso dalla vostra disponibilita' monetaria (ovvero alla somma del denaro che avete in inventario e al saldo del vostro conto corrente bancario), al vostro rientro nel mondo di gioco con quel personaggio vi troverete completamente senza soldi nonche' nudi, poiche' il locandiere di turno tratterra' tutti i vostri oggetti come **risarcimento danni** per il mancato corretto pagamento.

5.13.2 Uscita forzata

Un secondo modo per uscire dal mondo di gioco, **utilizzabile in qualsiasi punto vi troviate (ad eccezione delle locande)**, e' quello di forzare l'uscita senza dunque ricorrere all'affitto in locanda ma semplicemente utilizzando il comando **FINE**.

Solitamente si ricorre a questa modalita' di uscita in situazioni limite ed e' bene utilizzarla in casi di vera necessita' poiche' **il personaggio abbandonerà a terra tutti gli oggetti in suo possesso**, indossati e trasportati, mantenendo con se' solamente le monete d'oro e null'altro e tutti i suoi incantesimi attivi in quel momento verranno annullati. Si fa inoltre presente che non e' possibile utilizzare questo comando durante un combattimento, o subito dopo una fuga.

```
Una strada battuta
* *
:..*.....
|@|.....
:@@@:X:::::
|@|.....
:.....@.
.
.
.
Questa strada interrompe la monotonia della campagna. E' stata
costruita con grossi lastroni di pietra ed e' leggermente convessa
per permettere alla pioggia di scivolare ai lati. Sembra sicura e
ben tenuta.
[Uscite: Nord Est Sud Ovest]
🐛 Una lumachina sta strisciando vicino a te. Non calpestarla!
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 57/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|fine
Abbandoni tutto il tuo equipaggiamento a terra ed esci dal mondo di gioco.

*** PREMI INVIO PER TORNARE ALLA PAGINA DEL PROFILO
```

5.13.3 Uscita involontaria

E' questa una modalita' di uscita dal mondo di gioco che generalmente avviene non per volonta' del giocatore ma per **problemi legati alla connessione internet**. Puo' capitare infatti che la vostra connessione cada e il vostro personaggio rimanga sconnesso. In questi casi, Clessidra manterra' il vostro personaggio nel mondo per 30 minuti di tempo reale, durante il quale lo fara' combattere e/o scappare automaticamente in caso di attacco nemico, dopodiche' lo portera' automaticamente in affitto (**auto-rent**) nell'ultimo posto in cui siete usciti regolarmente dal mondo di gioco; se quest'ultimo e' una locanda, il vostro personaggio paghera' il costo di affitto previsto per gli oggetti trasportati/indossati.

Si noti che, per evitare un eventuale uso improprio e "ad hoc" di questa modalita' di uscita, vi e' una certa possibilita' casuale di perdere gli oggetti del personaggio come se si fosse utilizzato il comando FINE.

5.14 PREMIO CONNESSIONE



Il premio connessione e' un premio che un vostro personaggio e' candidato a ricevere semplicemente entrando nel mondo di gioco e gli verra' assegnato quando avra' guadagnato un certo numero di punti esperienza. Piu' giorni di connessione, anche non consecutivi, vengono accumulati tanto piu' il premio migliora.

Il sistema di premiazione e' basato sul mese (tempo reale): ogni primo del mese, infatti, al riavvio regolare del server delle ore 03.00, Clessidra sorteggia un gruppo di premi possibili per quel mese, scegliendoli tra l'elenco che segue:

Premi per giorni di connessione all'interno del mese da 1 a 10 **[blocco 1]:**

- 100 monete per livello medio
- 1 incantesimo minore (lanciato a livello 50)
- 1.500 px per livello medio
- 1 pozione minore
- 1 materia prima (comune)

Premi per giorni di connessione all'interno del mese da 11 a 20 **[blocco 2]:**

- 250 monete per livello medio
- 1 incantesimo medio (lanciato a livello 50)
- 2.000 px per livello medio
- 1 pozione media
- 1 materia prima (qualsiasi)
- 1 sessione di pratica (max 1 al mese, ovvero da 0 a 1)
- 1 punto movimento (max 1 al mese, ovvero da 0 a 1)

Premi per giorni di connessione all'interno del mese da 21 a 28 **[blocco 3]:**

- 500 monete per livello medio
- 1 incantesimo superiore (lanciato a livello 50)
- 3.000 px per livello medio
- 1 pozione maggiore
- 1 punto mana (max 1 al mese, ovvero da 0 a 1)
- 1 punto ferita (max 1 al mese, ovvero da 0 a 1)
- 2 rune di pietra per categoria (garantite 1 volta al mese)

A prescindere, dunque, dal numero di giorni che compongono il mese in corso, il sistema premiante e' basato su **28 giorni di connessione all'interno del mese.**

Sebbene la lista sorteggiata sia uguale per tutti, il giorno di assegnazione dei premi cambia per ogni personaggio poiche' vengono scelti casualmente (all'interno dei tre blocchi individuati); questo significa, ad esempio, che l'ambito premio massimo delle rune (che va da 2 pietra per personaggi novizi fino ad 1 argento per personaggi adepti) potrebbe essere assegnato al 28esimo giorno di connessione al PG Tizio e al 25esimo giorno di connessione al PG Caio.

Inoltre, essendo possibile collegarsi anche in giorni non consecutivi, i premi vengono ricevuti in ordine crescente nell'elenco assegnato al singolo PG per cui, se anche alcuni giorni non ci si connette, si ripartira' dal premio successivo a quello dell'ultimo ingresso nel mondo.

Per ricevere il premio del giorno e' necessario che il personaggio guadagni punti esperienza pari a N per numero di categoria per livello medio (non livello massimo!), con N=350 per i giorni del blocco 1, N=700 per i giorni del blocco 2 ed N=1.000 per i giorni del blocco 3.

Esempi:

- giorno del blocco 1:

PG di livello 4 = 350×1 (novizio) $\times 4 = 1.400$ px
 PG di livello 33 = 350×3 (medio) $\times 33 = 34.650$ px
 PG di livello 50 = 350×5 (adepto) $\times 50 = 87.500$ px

- giorno del blocco 2:

PG di livello 4 = 700×1 (novizio) $\times 4 = 2.800$ px
 PG di livello 33 = 700×3 (medio) $\times 33 = 69.300$ px
 PG di livello 50 = 700×5 (adepto) $\times 50 = 175.000$ px

- giorno del blocco 3:

PG di livello 4 = 1.000×1 (novizio) $\times 4 = 4.000$ px
 PG di livello 33 = 1.000×3 (medio) $\times 33 = 99.000$ px
 PG di livello 50 = 1.000×5 (adepto) $\times 50 = 250.000$ px

Il premio viene consegnato automaticamente al raggiungimento dell'esperienza richiesta; questa puo' essere guadagnata nell'arco di tutta la giornata in corso e non richiede necessariamente che sia raggiunta in una singola sessione di gioco.

Per conoscere informazioni relative al premio connessione di un personaggio e' disponibile il comando **PREMIO**.

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL -799.999.998 TNK: MOB: -----|premio
Informazioni relative al premio di connessione:
- Giorni di connessione nel mese in corso:      25
- Punti esperienza mancanti per il premio:      250.000
- Premio da ricevere:                          3.000 p.e. per livello medio
-----
- Giorni di connessione consecutiva attuale:   1
- Record di giorni consecutivi di connessione:  3
-----
Elenco dei premi per giorni di connessione nel mese in corso (Gennaio):
1) 1 pozione minore
2) 1 materia prima (comune)
3) 1 materia prima (comune)
4) 100 monete per livello medio
5) 1 materia prima (comune)
6) 1 pozione minore
7) 1 pozione minore
8) 100 monete per livello medio
9) 1.500 p.e. per livello medio
10) 100 monete per livello medio
11) 250 monete per livello medio
12) 1 incantesimo medio
13) 1 sessione di pratica
14) 1 materia prima (qualsiasi)
15) 1 incantesimo medio
16) 250 monete per livello medio
17) 1 pozione media
18) 1 pozione media
19) 250 monete per livello medio
20) 1 materia prima (qualsiasi)
21) 3.000 p.e. per livello medio
22) 500 monete per livello medio
23) 2 rune di pietra per categoria
24) 3.000 p.e. per livello medio
25) 3.000 p.e. per livello medio
26) 500 monete per livello medio
27) 500 monete per livello medio
28) 500 monete per livello medio
```

Alcune precisazioni:

- un personaggio di classe Barbaro non potrà mai ricevere in premio il punto mana aggiuntivo o una pozione, allo stesso mondo un guerriero o un monaco non potranno mai ricevere il punto mana: al loro posto queste classi riceveranno il premio relativo ai punti esperienza).
- se un personaggio non ha il livello minimo per ricevere una pozione in premio gli verrà assegnata una pozione di consolazione (una fiala dorata)
- il giorno di connessione viene conteggiato all'ingresso nel mondo di gioco, non è quindi obbligatorio ottenere anche i punti esperienza. Il giorno seguente si potrà comunque concorrere ad ottenere il premio successivo.
- sebbene il contatore dei giorni venga incrementato ugualmente, un pg in punizione (all'inferno o congelato) non riceverà il premio connessione!
- **ai soli fini di record** viene memorizzato il numero di giorni connessione consecutiva e il personaggio che detiene il valore più alto viene visualizzato nell'elenco dei **RECORD**.

5.15 USO DEL PROMPT

Il prompt è una **riga di stato** che consente la visualizzazione immediata di alcune informazioni sensibili relative al personaggio. Di base, il prompt visualizzato alla creazione di un personaggio è questo:

```
Klelimir | PF 293/293 MN 149/149 MV 136/136 PL 55.193.766 TNK: MOB: ----- |
```

che, nella versione per necromanti (e multiclassi derivate), si presenta così:

```
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 131/131 AN 0/11 PL 8.000.000 TNK: MOB: ----- |
```

Clessidra mette a disposizione ad ogni modo 9 prompt pre-impostati, selezionabili attraverso il comando **PROMPT {numero}**; i primi 6 prompt sono progettati per un personaggio che non dispone della classe necromante, mentre gli ultimi tre (7, 8 e 9) sono pensati per coloro che dispongono della classe necromante. Il prompt di default, oltre che contenere già tutte le informazioni indispensabili per un gioco assistito, **modifica automaticamente il parametro relativo ai punti esperienza**, visualizzando il valore dei PE richiesti per il livello successivo (PL) qualora il personaggio non abbia ancora raggiunto il massimo livello oppure il valore complessivo di esperienza totale accumulata (ET) qualora invece il personaggio sia già al massimo livello.

SUGGERIMENTO: si consiglia l'uso del **prompt 4** per pg non necromanti ed il **prompt 7** per coloro che dispongono di quella classe.

```

Kleg | PF 40/40 MN 100/100 MV 181/181 PL 1.499 : : ---T---- R 100 | prompt
Il tuo prompt corrente (senza codici colore) e':
%I | PF %h/%H MN %m/%M MV %v/%V PL %x %n: %c %N: %C %s R %a |

Se preferisci, puoi impostare un prompt predefinito
scrivendo PROMPT seguito dal numero di prompt scelto, che puo' essere:

- da 1 a 6 per personaggi che non dispongono della classe necromante
- da 7 a 9 per personaggi che dispongono della classe necromante
Ti consigliamo il 7 (se disponi della classe necromante) altrimenti il 4.

Per visualizzare invece come costruire un prompt personalizzato scrivi AIUTO PROMPT.

```

Inoltre, e' possibile **personalizzare** il prompt in maniera completamente autonoma. Per fare questo, si digiti il comando PROMPT seguito dalle informazioni che si intendono visualizzare, secondo i riferimenti del riquadro che segue:

Variabili per informazioni di base:		Variabili per informazioni avanzate:	
%H =	Punti Ferita massimi	%I =	Nome del tuo personaggio
%h =	Punti Ferita attuali	%n =	Nome del primo combattente
%M =	Mana massimo	%N =	Nome del MOB che combatte
%m =	Mana attuale	%c =	Stato fisico del primo combattente
%V =	Movimento massimo	%C =	Stato fisico del MOB combattente
%v =	Movimento attuale	%a =	Affaticamento
		%p =	Posizione attuale
		%x =	Pe che mancano al livello
		%X =	Esperienza totale accumulata
		%g =	Monete portate
		%G =	Monete in banca
Variabili per informazioni speciali:		Legenda incantesimi attivi:	
%s =	Incantesimi attivi (modo compatto)	F =	Scudo di fuoco
%S =	Incantesimi attivi (modo esteso)	S =	Santificazione
		I =	Invisibilità
		T =	Seconda vista
		R =	Protez. dal risucchio di energia
		V =	Velocita'
		B =	Branchie
		X =	Immagini illusorie / Scudo di anime
		(quando tali incantesimi staranno per svanire la lettera diverrà minuscola)	

L'uso di un prompt personalizzato e' molto comodo poiche' consente a ciascun giocatore di visualizzare le sole informazioni che piu' gli aggradano. L'uso del comando prompt insieme ai codici di colori ANSI (vedi capitolo 14) consente inoltre di creare ottenere risultati molto accattivanti.

Suggerimento: e' possibile visualizzare l'elenco dei colori supportati ed i relativi codici da usare scrivendo semplicemente **COLORI**.

Ricordate infine che il comando **PROMPT {variabili}** deve essere inserito tutto su una stessa riga e, come tutti i comandi, terminato da un *[invio]*.

5.16 CONFIGURAZIONE DELLE IMPOSTAZIONI

E' possibile configurare in maniera personalizzata numerosi parametri per gestire alcune impostazioni di un singolo personaggio o del proprio profilo di gioco.

La prima impostazione piu' comune e' quella relativa al **titolo del proprio personaggio**, ovvero la stringa che compare sul mud di seguito al nome nel comando **CHI**. Se non modificata, la stringa del titolo viene assegnata di default dal gioco in funzione della razza del personaggio; tale stringa puo' essere modificata e impostata a piacimento mediante il comando **TITOLO {stringa}**, con il quale possono essere anche utilizzati i codici di colore ANSI (vedi capitolo 14) per impostare una stringa di lunghezza massima 40 caratteri (codici colore esclusi).

Essendo il titolo una stringa di testo pubblica, in quanto visibile attraverso un semplice comando CHI, e' soggetto alla regole di buon gusto e sono vietati titoli contenenti espressioni volgari, turpiloqui e, in linea generale, off topic e poco GdR pena la disabilitazione (temporanea o permanente) alla modifica del proprio titolo per mano divina.

Si fa presente che, in qualsiasi momento, e' sempre possibile ripristinare il titolo di default (quello che viene assegnato dal mud in funzione della vostra razza) semplicemente scrivendo **TITOLO default** ed e' possibile visualizzare la stringa di testo (completa di eventuali codici colore) attualmente impostata per il proprio titolo con il comando **TITOLO attuale**.

Numerose altre impostazioni possono essere configurate con l'ausilio del comando **IMPOSTO {nome impostazione}**. Le impostazioni configurabili con questo comando sono:

```
Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 73/73 PL 8.803.290 TNK: MOB: -----|imposto
Cosa vorresti impostare?
Usa:      IMPOSTO {proprietà'} [eventuali parametri]
dove {proprietà'} puo' essere:
ricevi_email [si|no]      Attuale: no
autopac      [si|no]      Attuale: si
ordinamento (numero)   Attuale: livello
autouscite   [si|no]      Attuale: no
autodivisione [si|no]      Attuale: no
noconvoca    [si|no]      Attuale: no
noseguimi    [si|no]      Attuale: no
novelocita   [si|no]      Attuale: no
noavvisizona [si|no]      Attuale: no
fuga         {percentuale} Attuale: non attiva
gruppo nome  {stringa}      Attuale: nessuno
descrizione  (quando altri ti guardano)
```

ricevi_email

Abilita/disabilita il consenso a ricevere email da parte di Clessidra. L'impostazione e' globale ed agisce sul profilo di gioco e, di conseguenza, vale per tutti i personaggi appartenenti al profilo. Clessidra ti inviera' email esclusivamente in relazione al gioco, quali ad esempio:

- recupero della password d'accesso del profilo di gioco
- preavviso di scadenza del pagamento di affitto in locanda per un personaggio
- avvisi relativi a nuove versioni, espansioni, aree di gioco o quest
- avviso di affitto grauito, bonus esperienza o monete

In nessun modo l'indirizzo email verra' utilizzato a fini commerciali e/o ceduto a terzi.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto ricevi_email si	-> abilita la ricezione delle email
imposto ricevi_email no	-> disabilita la ricezione delle email

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo profilo di gioco e': SI

autopac

Abilita/disabilita l'autopackaging dell'interfaccia grafica personalizzata per Clessidra del client Mudlet, ovvero il download e l'installazione automatica del pacchetto Clessidralet e dei relativi aggiornamenti futuri. L'impostazione e' globale ed agisce sul profilo di gioco e, di conseguenza, vale per tutti i personaggi appartenenti al profilo.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto autopac si	-> abilita l'autopackaging di Clessidralet
imposto autopac no	-> disabilita l'autopackaging di Clessidralet

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo profilo di gioco e': SI

ordinamento

Consente di impostare la modalita' di ordinamento delle informazioni relative all'elenco dei propri personaggi giocatori che vengono mostrate dalla pagina del profilo di gioco.

Le modalita' di ordinamento che si possono definire sono:

- 1 - per nome
- 2 - per categoria di classe
- 3 - per livello
- 4 - per monete a disposizione
- 5 - per costo di affitto
- 6 - per giorni di affitto rimanenti
- 7 - per ultima uscita dal mondo di gioco

La sintassi dell'impostazione e':

imposto ordinamento {numero}

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo profilo di gioco e': 3 (per livello).

autouscite

Abilita/disabilita la visualizzazione automatica delle uscite visibili quando si entra in una locazione. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto autouscite si	-> attiva l'uso della visualizzazione automatica delle uscite visibili
imposto autouscite no	-> disattiva l'uso della visualizzazione automatica delle uscite visibili

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': SI

autodivisione

Abilita/disabilita la divisione automatica delle monete raccolte dai cadaveri dei mob con il gruppo di appartenenza. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto autodivisione si	-> abilita la divisione automatica delle monete raccolte
imposto autodivisione no	-> disabilita la divisione automatica delle monete raccolte

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': SI

noconvoca

Abilita/disabilita la possibilita' di essere convocati da altri giocatori. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto noconvoca si	-> disabilita la possibilita' di essere convocati
imposto noconvoca no	-> abilita la possibilita' di essere convocati

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': NO

noseguimi

Abilita/disabilita la possibilita' che un altro personaggio possa seguirci. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto noseguimi si	-> disabilita la possibilita' di essere seguiti da terzi
imposto noseguimi no	-> abilita la possibilita' di essere seguiti da terzi

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': NO

novelocita

Abilita/disabilita la possibilita' che un altro personaggio possa usare su di noi l'incantesimo *Velocita'*. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto novelocita si	-> disabilita la possibilita' di essere oggetto dell'incantesimo Velocita'
imposto novelocita no	-> abilita la possibilita' di essere oggetto dell'incantesimo velocita'

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': NO

noavvisizona

Abilita/disabilita la possibilita' di ricevere avvisi specifici relativi alla zona (area di gioco) a cui si sta accedendo, come ad esempio se questa e' oggetto di un'invasione in corso oppure se e' di livello medio diverso dal proprio, eccetera. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto noavvisizona si	-> disabilita la possibilita' di ricevere gli avvisi
imposto noavvisizona no	-> abilita la possibilita' di ricevere gli avvisi

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': NO

fuga

Consente di impostare la modalita' di fuga automatica (SCAPPO) quando i PF del personaggio scendono al di sotto della percentuale impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto fuga {percentuale}

Esempi:

imposto fuga 20	->	imposta al 20% il valore di PF al di sotto del quale il personaggio scapperà da solo
imposto fuga 50	->	imposta la soglia di fuga al 50%
imposto fuga 0	->	disabilita la modalita' di fuga automatica (il personaggio NON scapperà più da solo)

Se il comando viene dato senza alcun parametro (IMPOSTO) verrà mostrato lo stato attualmente impostato e l'eventuale relativo valore.

ATTENZIONE: dal momento che la fuga e' subordinata ad un tiro di dado in funzione di alcuni fattori (che scoprirai da solo), e che se fallisce il personaggio rimane fermo per un turno, questa impostazione e' da usarsi con cognizione di causa...

L'impostazione di default quando viene creato un nuovo personaggio e': 20%

gruppo nome

Consente di impostare il nome del vostro gruppo di giocatori, qualora siate capogruppo. L'impostazione e' relativa al singolo gruppo di giocatori su cui viene impostata, e cessa di esistere insieme al gruppo stesso (quindi, qualora lo stesso gruppo venisse riformato in seguito, il nome relativo dovrà essere reimpostato).

La sintassi dell'impostazione e':

imposto gruppo nome {stringa} -> imposta/modifica il nome del gruppo di appartenenza in quel momento

descrizione

Consente di impostare una descrizione per il personaggio, che verrà visualizzata quando un altro personaggio giocatore ci guarderà. L'impostazione e' relativa al singolo personaggio su cui viene impostata.

La sintassi dell'impostazione e':

imposto descrizione {stringa} -> imposta/modifica la descrizione del personaggio

Vi e' poi un set di comandi analoghi per abilitare/disabilitare la possibilita' di sentire alcuni **canali di comunicazione**.

I comandi sono:

NOURLA
NOPARLA

NODICO
NOANNUNCI

Non vi e' sintassi per questi comandi, il semplice uso disabilita o abilita l'impostazione, a seconda dello stato corrente (i canali di comunicazione verranno trattati in dettaglio nel capitolo successivo).

Per sapere quali sono i canali che potete attualmente sentire, e' possibile utilizzare il semplice comando **CANALI**.

```
Kleg | PF 40/40 MN 100/100 MV 181/181 PL 1.499 : : ---T--- R 100 | canali
Canali attivi:
1 - Urla
2 - Parla
3 - Annunci
4 - Dico e Dico A
5 - Clan (cldico)

Canali non attivi:

E' possibile attivare/disattivare un canale utilizzando questo comando
seguito dal numero del canale, ad esclusione del canale Annunci,
oppure usare i comandi NOURLA, NOPARLA, NODICO e NOCLAN.
```

Vi sono poi due impostazioni che consentono di compattare il **testo visualizzato sullo schermo** e, analogamente per i comandi di impostazione dei canali di comunicazione, vengono utilizzati senza sintassi per disabilitare/abilitare l'impostazione a seconda dello stato corrente.

I due comandi sono:

COMPATTA
BREVI

elimina le righe vuote nel testo visualizzato
nasconde le descrizioni delle stanze

Si fa presente che, in modalita' *brevi*, e' comunque possibile leggere la descrizione completa di una stanza scrivendo **GUARDO [STANZA]**.

Un'altra impostazione molto comoda da' la possibilita' di definire 10 **alias** direttamente sul mud (senza quindi ricorrere alle possibilita' offerte dal client in uso), mediante il comando **ALIAS n {comando}** dove n e' un numero da 0 a 9. Le azioni impostate negli alias potranno essere eseguite semplicemente richiamando il numero di alias al quale sono associate: ad esempio, imposto l'incantesimo *Cura Serie* nell'alias 2 nel seguente modo: *alias 2 form 'cura serie'* e ora potro' fare un cura serie su me stesso semplicemente digitando *2 me [invio]*.

Per sapere quali alias avete impostato scrivete semplicemente **ALIAS**.

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL 182.463.345 TNK: MOB: ----- | alias
[0] form 'armatura'
[1] form 'fuoco fatuo'
[2] form 'cura serie'
[3] form 'ritorno'
[4] form 'nuovo vigore'
[5] form 'guari'
[6] form 'disperdi magie'
[7] form 'sant'
[8] form 'terre'
[9] rec perga-r
```

Resta infine un'impostazione di uso molto comune, che consente di porre un **"avviso" per indicare che vi assentate dal gioco**; tale impostazione, ed il relativo comando, e' **LDT**, acronimo di *Lontano Dalla Tastiera*. Con questo comando in parte al nome del vostro personaggio verra' aggiunta la tag [LDT] ad indicare la vostra assenza. Per togliere questa condizione (e quindi "ritornare" alla tastiera) basta semplicemente premere invio.

```
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 130/131 AN 0/11 PL 8.000.000 TNK: MOB: ----- | ldt
Vai Lontano Dalla Tastiera.

Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 130/131 AN 0/11 PL 8.000.000 TNK: MOB: ----- | g
Ritorni alla tua tastiera.
```

5.17 MODALITA' DI GIOCO SPECIALE PER NON-VEDENTI

Clessidra offre una modalita' di gioco speciale per i giocatori non vedenti od ipovedenti che utilizzano un sintetizzatore vocale per leggere quanto appare sullo schermo ed interagire quindi nel gioco.

Questa modalita' puo' essere stabilita **solamente in fase di creazione del profilo di gioco**, ove uno specifico passaggio chiede di scegliere tra modalita' di gioco normale oppure speciale per non vedenti (vedi).

La modalita' speciale per non vedenti prevede **layouts semplificati** per i comandi di informazione generale del personaggio (condizione, statiche, incantesimi, ...), un **prompt semplificato** che indica semplicemente i valori di Punti Ferita, Mana e Movimento (ed per il necromante, le anime), un messaggio informativo che avvisa ogni volta che il personaggio lascia un'area entrando nella wilderness oppure viceversa e, infine, due comandi dedicati quali **POSIZIONE** e **DINTORNI** che consentono di avere **riferimenti orientativi di posizione e dintorni in wilderness**.

Infine, si sottolinea che la modalita' non vedente non abilita l'uso dei colori ansi, per accelerare lo scambio di dati non essendo questi necessari in questa modalita' di gioco.

```

La porta nord della citta'
  Davanti a te un grosso cancello separa la campagna dalla citta'.
Un gruppo di guardie e' qui a presidiare la postazione.
In disparte, dietro ad un piccolo tavolo, ci sono due scriba che prendono
informazioni sui viaggiatori che entrano od escono dalla citta'.
[Uscite: Nord Sud]
🤖 Una guardia cittadina e' qui a guardare i cancelli. [4]
🤖 Uno scriba e' qui a segnarsi le risposte alle domande del primo scriba.
🤖 Uno scriba e' qui a fare domande a chi entra in citta'.

137 135 72  n
Esci dalla zona e ti ritrovi nella wild.

Una strada battuta
  :::
  .....**
 *.....*
 *...X...*
 *..|@|...
  :::@@:@:
  |@|
[Uscite: Nord Est Sud Ovest]

137 135 70  dintorni nord
Strada Campagna Strada

137 135 70  dintorni est
Campagna Campagna Campagna

137 135 70  dintorni sud
Area di gioco

137 135 70

```

CAPITOLO 6

azioni di gioco

6.1 LE POSIZIONI DI STATO

La **posizione** indica lo stato in cui si trova il vostro personaggio in quel momento. Vi sono diverse posizioni, quali:

<i>in piedi</i>	<i>in combattimento</i>
<i>seduto</i>	<i>addormentato</i>
<i>a riposo</i>	<i>paralizzato</i>
<i>a cavallo</i>	<i>svenuto</i>
<i>in volo</i>	<i>incapacitato</i>
<i>a nuoto</i>	<i>mortalmente ferito</i>

L'attuale posizione di stato del personaggio viene indicata nell'elenco delle informazioni visualizzabili con il comando **STATISTICHE**.

Conoscere la posizione di stato e' fondamentale, poiche' ad **essa e' correlata la possibilita' del personaggio di compiere alcune azioni** oppure no. Ad esempio, nel sonno non si puo' fare quasi nulla, cosi' da seduti non e' possibile lanciare incantesimi o, ancora, da svenuti si e' inermi e prossimi alla morte. I comandi per passare da una posizione di stato ad un'altra sono molto intuitivi, come **SIEDO, RIPOSO, DORMO, SVEGLIO, ALZO** oppure **ATTACCO** per entrare in combattimento.

Le posizioni "*in volo*" e "*paralizzato*" sono due particolari stati in cui puo' trovarsi un personaggio affetto dall'incantesimo *Volo* e *Paralisi* rispettivamente, mentre la posizione "*svenuto / incapacitato*" e' uno stato di incoscienza cui puo' mandarvi un vostro avversario che vi ha sopraffatto nello scontro. In riferimento alla posizione di volo, e' possibile tornare a terra, terminando quindi qualsiasi incantesimo di volo attivo, con l'apposito comando **ATTERRO**.

La posizione di stato "*a cavallo*" indica, come si puo' facilmente dedurre, che siete in sella ad una cavalcatura. Potete infatti utilizzare i comandi **MONTO {cavalcatura}** e **SMONTO** per salire e scendere da una cavalcatura, se siete abilmente preparati nell'abilita' *Cavalcare*; in quest'ultimo contesto e' da sottolineare l'esistenza del comando **LEGO {cavalcatura}** che vi consentira' di legare il vostro cavallo o il vostro mulo affinche' non scappi in vostra assenza, e del comando **ORDINO {nome cavalcatura} SEGUI CAVALIERE** per farsi seguire dalla cavalcatura una volta che si e' saliti in groppa.

Infine, in modo analogo, la posizione "*a nuoto*" indica che siete in acqua, in assenza di imbarcazione e di volo, e potete muovervi con l'intuitivo comando **NUOTO**, sempre se siete abilmente preparati nell'abilita' *Nuotare*.

6.2 MUOVERSI

Nel mondo di Clessidra potrete far muovere il vostro personaggio secondo **sei direzioni possibili**, quali **NORD, EST, SUD, OVEST, ALTO** e **BASSO**, mediante l'uso dei medesimi comandi. Non e' detto, comunque, che la locazione in cui vi trovate consenta di poter intraprendere tutte e sei le direzioni ammesse dal gioco: ogni stanza, infatti, consente di poter uscire in un numero variabile di direzioni da 0 (nessuna uscita) a 6 (tante quante sono le uscite possibili).

Le uscite visibili sono riportate alla fine della descrizione di una stanza, e possono essere richiamate anche con il comando **USCITE** che, oltre ad elencarvi le direzioni visibili, vi associa anche il nome della stanza limitrofa o una stringa che alluda a cio' che potreste incontrare nella data direzione (**la visualizzazione delle uscite puo' essere anche automatica se attiva la relativa impostazione, questa e' l'impostazione predefinita quando viene creato un nuovo personaggio**).

```
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 65/67 PL 441.824 TNK: + MOB: + -----|uscite
Uscite visibili:
- Nord : Via del Giglio
- Est  : La taverna dell'Unicorno e del Leone
- Sud  : Via del Giglio
- Ovest : La stanza della pace
```

Potrete inoltre cercare di esaminare meglio la direzione oggetto di interesse guardando da quella parte, mediante l'ausilio del semplice comando **GUARDO {direzione}**.

Tenete anche presente che non e' affatto detto che le uscite che notate a prima vista siano le sole presenti nella stanza, poiche' **alcune potrebbero essere nascoste** o apribili solamente scoprendo la chiave con cui interagirvi. Queste sono genericamente chiamate "passaggi segreti", deducibili esaminando e leggendo bene le descrizioni della stanza e gli indizi correlati (come per gli oggetti e i mob, una parola-chiave, puo' essere enumerata: ad esempio, SPOSTO SASSO oppure **SPOSTO 2.SASSO** oppure SPOSTO 3.SASSO, eccetera...).

Se alcune uscite sono vincolate dalla presenza di una porta, potrete utilizzare alcuni comandi per interagire con essa, quali:

APRO/CHIUDO {nome porta} per aprire o chiudere la porta

SBLOCCO/BLOCCO {nome porta} per aprire o chiudere a chiave una serratura, qualora siate in possesso, ovviamente, della giusta chiave.

Qualora vi siano piu' di una porta nella medesima stanza, potrete fare riferimento a quella che intendete azionare semplicemente aggiungendo la direzione in cui si trova, come, ad esempio: APRO portone sud.

Ogni spostamento a piedi da una locazione ad un'altra comportera' la perdita di un certo numero di **punti movimento**, variabile a seconda del tipo di terreno su cui vi state muovendo: e' facilmente intuibile, infatti, come sia molto piu' dispendioso, in termini di energia, camminare su un sentiero di montagna rispetto al passeggiare agiatamente in campagna... Ogni spostamento, inoltre, vi comportera' un dispendio di energie (affaticamento) in termini di **fiato**: sarete quindi costretti a fare una piccola pausa ogni tanto se nei vostri spostamenti manterrete un'andatura molto sostenuta.

Potrete inoltre correre in una data direzione mediante l'uso dell'intuibile comando **CORRO {direzione}**; in questo caso lo spostamento sara' rapidissimo e vi muoverete verso la direzione data fin quando avrete fiato e/o punti movimento a disposizione, e finche' non incontrerete un ostacolo o una curva lungo la vostra corsa. Considerate anche che se siete a capo di un gruppo di giocatori, questi non vi seguiranno se vi spostate di corsa.

Un altro comando relativo al movimento e' il comando **ENTRO** (e il suo opposto comando **ESCO**), che puo' essere utilizzato in due modi, a seconda di cio' che si vuole fare:

1. in forma semplice, senza l'ausilio di parametri (**ENTRO**), vi consente di entrare direttamente in una eventuale locazione adiacente se questa si trova al chiuso.
2. in forma estesa, (**ENTRO {obiettivo}**), vi consente di entrare nell'oggetto specificato, quale puo' essere un portale magico, un pozzo, uno specchio o altro, qualora possibile.

Quando si entra in un'area di gioco (zona) la cui difficolta' media di gioco e superiore al livello del vostro personaggio riceverete un messaggio di avvertimento:

```
Kleruf | PF 5/5 MN 112/112 MV 116/116 ET 1 TNK: MOB: ----- | g
E' molto buio qui...

Kleruf | PF 5/5 MN 112/112 MV 116/116 ET 1 TNK: MOB: ----- | n
ATTENZIONE: il livello medio di difficolta' di quest'area di gioco e' superiore
              alla tua categoria di livello (Novizio)
              Pensaci bene prima di proseguire...
              Scrivi AREA INFO per maggiori dettagli.
```

Allo stesso modo qualora entriate in una zona in cui c'e' un'invasione in corso dall'esterno (vedasi capitolo 9):

```
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 131/131 AN 0/11 PL 8.000.000 TNK: MOB: ----- | s
Dei loschi figuri hanno invaso questa zona, fai molta attenzione!

La porta nord di Alghisya
  Un alto cancello costituisce la porta di ingresso nord alla citta'.
  Ai lati di esso due torrette di guardia si alzano dalle mura perimetrali
  e formano una postazione di vedetta. Vicino all'ingresso si trova un posto
  fisso, ove alcune guardie sono intente a controllare ogni viandante che
  entra od esce dalla citta'.
[Uscite: Nord Sud]
☠ Una mummia e' qui, sta combattendo con un graduato della guardia cittadina.
Vedi 4 una mummia in giro..?!?
una mummia e' circondato dalle fiamme!
👤 Un graduato della guardia cittadina e' qui, sta combattendo con una mummia.
```

Si rammenta infine, nuovamente, il comando **ATTERRO** citato nel paragrafo precedente, che fara' in modo di terminare l'eventuale stato di VOLO attivo (vedasi Incantesimi, capitolo 11).

6.2.1 I mezzi di trasporto pubblici

Sparsi per le lande di Clessidra esistono una serie di mezzi di trasporto pubblici per potersi spostare in porzioni di territorio o tra citta', i piu' noti sono:

- **la carrozza pubblica**
- **il battello**

ma ne esistono anche altri che scoprirete all'aumentare della vostra esperienza di gioco.

Per quanto concerne la carrozza pubblica, attualmente sono implementate 4 linee, che fanno i seguenti percorsi:

- *Linea 1:* dalla Capitale al Villaggio di Kedzor
- *Linea 2:* dalla Capitale alla Citta' di Ugarit
- *Linea 3:* dalla Citta' di Ugarit al Villaggio del capolinea a nord
- *Linea 4:* dalla Citta' di Ugarit alla Citta' di Alghisya

Per poter utilizzare il trasporto bastera' semplicemente recarsi alla locazione di partenza (o di una fermata intermedia lungo il percorso) ed attendere che il mezzo, nel giro di qualche secondo, si sposti fisicamente di fermata in fermata lungo il suo tragitto, per scendere quindi alla locazione desiderata.

```

Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 64/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|e
La stazione delle carrozze
Ti ritrovi in uno spiazzo circolare sterrato. A nord si trova il punto
di raccolta per la carrozza che si dirige verso nord, mentre ad est si trova
il punto di raccolta per la carrozza che si dirige verso est.
Lo spiazzo e' affollato di viaggiatori e mercanti che cercano subito di
piazzare le loro mercanzie ai passanti, mentre un viavai di carrozze si
muove in continuazione nelle direzioni delle due linee.
[Uscite: Nord Est Ovest]
Un vecchio mercenario e' qui vicino a te.

Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 62/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|
La carrozza in Capitale
La carrozza si trova nella radura di ritrovo in Capitale, pronta a
dirigersi verso est. Ad ovest si puo' scendere in citta', altrimenti basta
rimanere in carrozza per proseguire il viaggio.
[Uscite: Ovest]

Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 60/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|
La stazione della carrozza al Villaggio
Piu' che stazione quello che vedi e' uno spiazzo. La carrozza fa
una breve fermata per permettere a chi volesse di scendere. L'uscita
e' a Nord, sulla porta orientale del villaggio.
[Uscite: Nord]
    
```

Sulle carrozze pubbliche, inoltre, e' possibile conoscere il percorso completo della linea su cui ci si trova, la posizione corrente e la direzione di percorrenza semplicemente scrivendo **PERCORSO**.

```

La stazione della carrozza al Monastero
La carrozza fa capolinea per qualche minuto davanti ad un bel monastero.
Gruppi di figure incappucciate passano per il sentiero accanto alla carrozza,
qualcuno accenna un saluto. L'uscita e' ad Ovest.
[Uscite: Ovest]

Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 63/73 PL 8.803.290 TNK: MOB: -----|percorso
Carrozza pubblica - Linea 2 - Direzione EST

(partenza)                                     (arrivo)
Capitale           Villaggio           Monastero           Strada battuta           Ugarit
----->
    
```

6.3 COMUNICARE E LEGGERE

La comunicazione e' un fattore fondamentale del gioco, che consente di scambiare informazioni e chiacchierare con altri giocatori, nonche' interagire con i mob. I canali di comunicazione si dividono in privati e pubblici.

6.3.1 Canali privati

Consentono una **comunicazione uno-ad-uno**, ovvero cio' che voi dite puo' essere indirizzato solamente ad un singolo personaggio. La conversazione avviene sempre in lingua comune e puo' dunque essere compresa da chiunque. Tali canali, il cui significato e' facilmente intuibile, sono:

DICO A {destinatario} {frase}

SUSSURRO {destinatario} {frase}

CHIEDO {destinatario} {richiesta}

6.3.2 Canali pubblici

Consentono una **comunicazione uno-a-molti**, ovvero cio' che voi dite puo' essere ascoltato da piu' persone contemporaneamente. La conversazione avviene nella lingua impostata in quel momento sul personaggio che comunica (vedi paragrafo successivo) e pertanto potra' essere compresa solamente da coloro che comprendono la lingua. Tali canali di comunicazione sono:

DICO {frase}

PARLO {frase} equivalente a **CHIACCHIERO {frase}**

URLO {frase}

Con il DICO cio' che voi comunicherete potra' essere sentito da tutti coloro che si trovano **nella stessa vostra stanza**.

Con il PARLO/CHIACCHIERO cio' che voi comunicherete potra' essere sentito da tutti coloro che si trovano **nella stessa vostra area**.

Con l'URLO cio' che voi comunicherete potra' essere sentito **in tutto il mondo** (salvo casi particolari) in modo piu' o meno chiaro a seconda della distanza tra chi urla e chi ascolta. E' dunque un comando molto invasivo, che va usato con parsimonia e per sole vere necessita'. L'uso del comando, inoltre, comportera' la spesa di alcuni punti movimento e mana a seconda della lunghezza della frase, ed e' attivo solamente dal livello 2.

Sono disponibili **altri canali** di comunicazione, uno riservato ai gruppi, uno riservato ai clan e uno riservato al gruppo quest, che verranno trattati piu' avanti, e inoltre c'è la possibilita' di comunicazione attraverso canali magici o mentali disponibili solamente a chi e' dotato delle relative conoscenze (pratiche o acquisite da equipaggiamento magico).

6.3.3 Le lingue

Su Clessidra esistono diverse lingue che possono essere parlate, e scritte, da un personaggio, sia giocatore che mob. Tra tutte, la lingua principale e diffusa ovunque e' la **Lingua Comune**, ovvero una lingua madre che qualsiasi personaggio conosce fin dalla nascita (mostri compresi!), quale punto di contatto tra le diverse razze che popolano le lande. La lingua Comune, pertanto, non dev'essere appresa ma la si conosce perfettamente gia' da livello 1; inoltre, e' la lingua che dev'essere obbligatoriamente utilizzata da tutti nelle aree cosiddette "civilizzate", tipicamente le citta' ed i villaggi multi-razziali (e' possibile sapere lo stato di un'area mediante il comando **AREA INFO**).

Tra pg verso pg ed obbligatoriamente tra pg verso mob (e viceversa) nelle aree non civilizzate, le altre lingue che sono disponibili nel mondo di gioco sono dipendenti dalla razza, e sono:

1	Elfica	mezz'elfo, elfo, elfo scuro, elfo dorato, elfo selvaggio, elfo marino, centauro
2	Nanica	nano, nano scuro, mezzo nano
3	Gigantica	mezzo gigante, gigante, gigante delle colline, gigante di fuoco, gigante di ghiaccio, gigante delle nuvole, gigante di pietra, gigante delle tempeste, umanoide deforme, troll
4	Orchesca	orco, mezz'orco, orchetto, mezz'orchetto, coboldo, goblin, gnoll
5	Runica	gnomo, gnomo degli abissi, mezzo gnomo, enfan, patryn, sartan, folletto, ninfa, golem
6	Necromantica	nonmorto, vampiro, lich, wight, ghast, zombie, scheletro, ghoul, spettro, fantasma, mindflyer
7	Draconica	tutte le tipologie di drago
8	Rettiloide	uomo serpente, sauriano, skexie, rettile, serpente, viverna
9	Extra-planare	elementale, planare, astrale, titano, otyugh
10	Antica	licantropo, dio, tarrasque, speciale, demone, diavolo
11	Mista	tutto cio' che non e' incluso nelle categorie precedenti

Ciascun personaggio, come detto, conosce al massimo livello la lingua Comune; oltre questa, conosce gia' al massimo della conoscenza la propria **lingua razziale** (un elfo conoscerà l'elfico, un nano il nanico, e così' via come da tabella precedente).

E' inoltre possibile **imparare nuove lingue**: per farlo, e' necessario cercare in Capitale *Glottys, la poliglotta*, che si rendera' disponibile ad istruirvi su qualsiasi lingua desideriate (ovviamente dietro compenso...).

Uno studio

Quasi del tutto occupata da una gigantesca scrivania d'ebano questa piccola sala trabocca di libri e pergamene. Non vedi alcuna finestra e l'odore della carta e dei libri e' cosi' forte da farti pizzicare le narici e stordirti per alcuni secondi. I libri sono impilati ovunque, le pergamene semi srotolate lasciate aperte per una veloce consultazione e qua e la' un paio di lampade che brillano, non per una normale fiamma, hanno qualcosa di strano.

[Uscite: Nord]

👤 Una donna minuta ti squadra da dietro la scrivania.

Klepsikan | PF 245/245 MN 371/371 MV 116/116 ET 55.524.436 TNK: MOB: -----|esa glottys

E' una donna minuta seduta dietro ad una gigantesca scrivania d'ebano stracolma di libri impilati e papiri semi srotolati. Avvolta in una veste di seta d'oro ornata da coloratissimi ricami ti squadra attraverso un paio di spessi occhiali rettangolari.

In questo momento e' seduta ed e' in condizioni eccellenti.

Per poter richiedere una lezione a Glottys dovete utilizzare il comando **PRATICO**:

Klepsikan | PF 245/245 MN 371/356 MV 116/116 ET 55.524.436 TNK: MOB: -----|pra draconica

Paghi 15.000 monete.

Glottys, la poliglotta conta a bassa voce dopodiche' mette le monete al sicuro...

Ti immergi nello studio e nell'esercitazione verbale e scritta...

Gli **stadi di apprendimento** di una lingua sono 4:

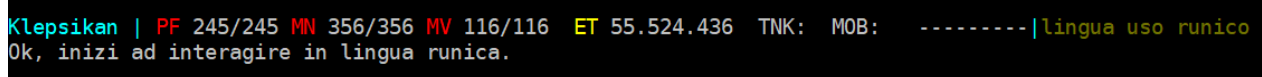
- 0 - Sconosciuta
- 1 - Scolastico
- 2 - Intermedio
- 3a - Fluente (per una lingua non di razza pg)
- 3b - Madrelingua (per una lingua di razza pg, conosciuta sin dalla nascita)

Per conoscere quali lingue sono state apprese e a che livello e' disponibile il comando **LINGUE**:

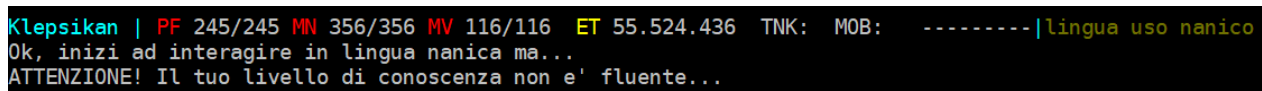


L'elenco riporta tutte le lingue esistenti e il relativo livello di apprendimento; la lingua evidenziata indica quale lingua sia attualmente in uso da parte del personaggio (nel caso dell'immagine sopra si tratta della lingua comune).

Lo stesso comando, se dato nella forma **LINGUE USO {nome lingua}**, consente di modificare la lingua attiva sul personaggio (che dev'essere ovviamente appresa almeno a livello scolastico...).



Il **livello di comprensione** di un testo parlato in una lingua (sia in ascolto passivo che in comunicazione attiva) sara' **proporzionale al livello di apprendimento** di quella lingua da parte di un personaggio, pertanto sara' pressoché indispensabile che una lingua sia appresa a livello *Fluente* o *Madrelingua* per poter essere utilizzata a dovere. Quando si cambia la lingua in uso si viene infatti avvisati qualora la lingua selezionata non sia appresa a livello fluente/madrelingua:



Inoltre, l'apprendimento delle lingue basiche (elfica, nanica, gigantica, orchesca) sara' piu' semplice e meno dispendioso rispetto alle altre lingue.

La comunicazione, per essere in chiaro, richiederà che l'uso della lingua sia fluente/madrelingua sia da chi parla che da chi ascolta.

Esempio 1:

- A parla nanico fluente:

```
Klepsikan | PF 245/245 MN 356/356 MV 116/116 ET 55.524.436 TNK: MOB: -----|parlo ciao a tutti  
Parli dicendo 'ciao a tutti'
```

- B ascolta ma non conosce per nulla il nanico:

```
Klepsikan usa una lingua che non capisci.
```

- B ascolta ma conosce male il nanico (non fluente):

```
[Klepsikan] parla dicendo 'cusamnod stan tutti'
```

Esempio 2:

- A parla la lingua mista in modo non fluente:

```
Kleguk | PF 61/61 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.499 TNK: MOB: ----- | parlo ciao a tutti  
Parli dicendo 'fribble a tutti'
```

- B ascolta ma non conosce per nulla la lingua mista:

```
Kleguk usa una lingua che non capisci.
```

- B ascolta ma conosce male la lingua mista:

```
[Kleguk] parla dicendo 'yerf coies bluert'
```

- B ascolta e conosce la lingua mista a livello fluente: (ma la stringa viene sporcata per A...)

```
[Kleguk] parla dicendo 'ciao glop hummah' [misto]
```

Ad ogni modo B, in quest'ultimo caso, conoscendo a pieno la lingua che sta ascoltando, capisce si tratti di lingua mista anche se il messaggio non è in chiaro per colpa di A che ha parlato male non conoscendo quest'ultimo la lingua mista come si deve.

Se si dispone della **Conoscenza Idiomi** sarà possibile capire la fonetica di un discorso parlato o l'alfabeto di un testo scritto e, da questi, dedurre il nome della lingua in uso, pur non conoscendola (in fondo alla frase verrà riportata la tag identificativa della lingua, come nell'ultimo caso sopra riportato: **[misto]**). Tale conoscenza è praticabile a livello 1 in qualsiasi gilda di classe.

Se si è affetti dall'incantesimo **Comprendere Lingue** o dal potere mentale dell'**Esp**, si sarà in grado di comprendere in chiaro qualsiasi lingua parlata, ma non si sarà in grado di parlarla né di leggerne uno scritto.

Si tenga presente che l'uso delle lingue razziali è consentito solamente nei canali di comunicazione pubblici, poiché **nei canali di comunicazione privati la comunicazione avverrà sempre e comunque in lingua Comune, a prescindere** dalla lingua attiva sul personaggio che parla o dalla zona in cui ci si trova.

Quanto ai libri, la comprensione del testo e' anch'essa in relazione alla conoscenza della lingua in cui e' stato scritto. Un testo in lingua Comune sara' comprensibile da chiunque, mentre un testo scritto in elfico potra' essere letto solamente da un personaggio che conosce la lingua elfica; in questo caso, l'essere sotto l'effetto di Comprendere linguaggi non aiuta poiche' l'incantesimo consente di capire la lingua parlata e non di leggerne l'alfabeto scritto. Per leggere un libro il comando, intuitivo, e' **LEGGO {nome libro}**.

Caso 1: il personaggio non conosce la lingua in cui e' stato scritto un libro:

```
Kleguk | PF 61/61 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.499 TNK: MOB: ----T---- | leggo libro
E' scritto in una lingua a te sconosciuta.
```

Caso 2: il personaggio non conosce a pieno (fluente/madrelingua) la lingua in cui e' stato scritto un libro:

```
Kleguk | PF 61/61 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.499 TNK: MOB: ----T---- | leggo libro
E' scritto in una lingua che non comprendi a pieno.
```

Caso 3: il personaggio non conosce a pieno la lingua in cui e' stato scritto un libro ma ha appreso *Conoscenza Idiomi*:

```
Kleguk | PF 61/61 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.499 TNK: MOB: ----T---- | leggo libro
E' scritto in una lingua che non comprendi a pieno.
Riesci pero' a capire che si tratta di alfabeto antico.
```

Caso 4: il personaggio conosce a pieno la lingua in cui e' stato scritto un libro:

```
Kleguk | PF 61/61 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.499 TNK: MOB: ----T---- | leggo libro

** Il Tomo degli Antichi **
=====
LIBRO I - L'Era Antica

*+* E cosi' landa si fece.
*+* Nella notte dei tempi, quando ancora gli Dei non vegliavano sulle
*+* terre e il libero arbitrio era garantito soltanto dalla capacita'
*+* di difendersi da cio' che circondava il nulla, i popoli delle lande
```

6.3.4 La comunicazione non verbale

Esiste infine un modo per **comunicare senza proferire parola**, ovvero attraverso i gesti del proprio corpo: il Linguaggio dei Segni. E' questa un'abilita' che puo' essere appresa da un maestro specialista che potrete incontrare da qualche parte nelle lande di Clessidra (l'esperienza di gioco e l'esplorazione vi dara' modo di scoprire la locazione in cui si trova...).

Questo canale di comunicazione non verbale risulta molto utile, se non indispensabile, in situazioni in cui non e' possibile, per svariati motivi, comunicare in maniera convenzionale. Per usa il canale il comando e' **GESTISCOLO {frase}**. Ovviamente, affinche' il messaggio sia chiaro l'abilita' dev'essere appresa sia da chi gesticola che da chi interpreta i gesti.

```
Klepsikan | PF 245/245 MN 356/356 MV 116/116 ET 55.524.436 TNK: MOB: -----|gesticolo aiuto!
Gesticoli 'aiuto!'.
```

```
Kleguk | PF 61/61 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.499 TNK: MOB: ----T---- |
Klepsikan muove le mani in modo molto buffo.
```

```
Kleciadel | PF 182/288 MN 339/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----- |
Klepsikan gesticola 'aiuto!'.
```

6.4 GUARDARE, ESAMINARE ED OSSERVARE

Sono queste alcune azioni fondamentali del gioco, che consentono di analizzare il mondo che circonda il personaggio nonché esplorarlo. I comandi relativi per le prime due azioni sono **GUARDO** ed **ESAMINO**. Questi comandi, molto intuitivi, possono essere rivolti verso l'obiettivo oggetto di interesse, come ad esempio "guardo nord", "guardo orchetto", "esamino corpo", "esamino porta", ricordandosi che l'esaminare equivale a guardare molto attentamente.

Un altro comando molto utile della stessa categoria è il comando **STATO** {nome oggetto o nome personaggio} che consente di esaminare lo stato fisico di salute di un personaggio o di deterioramento di un oggetto.

```
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 65/67 PL 441.824 TNK: * MOB: * -----|stato guardia
Osservi il personaggio e capisci che e' in condizioni eccellenti.
```

Un comando molto utile, invece, per conoscere il livello di luce nella stanza in cui ci si trova è il comando **LUCE**: in questo modo è possibile sapere se nella locazione in cui ci si trova vi è almeno una sorgente luminosa, sia essa naturale (il sole, la luna, ...) che artificiale (una propria sorgente luminosa o quella di un altro personaggio presente nella stessa stanza...), oppure se la locazione è invece buia.

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL 182.463.343 TNK: MOB: -----|luce
Ti trovi in una locazione con presenza di sorgenti luminose.
```

Di fondamentale importanza ai fini di una esplorazione approfondita è la capacità di **osservare molto attentamente la locazione** in cui ci si trova; questo è possibile qualora si abbia praticato una specifica abilità: *Osservare Luoghi*, conoscenza disponibile per i personaggi di classe Ranger, Ladro o Barbaro. Il comando da utilizzare, in questo caso, è semplicemente **OSSERVO** e la quantità delle informazioni che si possono dedurre sono maggiori tanto più è elevato il livello di apprendimento della conoscenza.

```
Klevolav | PF 232/232 MN 109/109 MV 136/136 ET 12.837.251 TNK: MOB: -----|osservo
Ok, osservi attentamente il luogo in cui ti trovi...
...e deduci che:
-- si trova nella zona: La Capitale
-- e' una gilda di classe (PRATICO)
-- e' una stanza interna
-- non ha limitazioni di spazio per i personaggi
-- vi e' presenza di sorgenti luminose
-- il tipo di terreno e' comune, senza particolari limitazioni
-- vi sono 2 uscite visibili
-- non vi sono fonti di acqua o di altri liquidi
-- non e' consentito rubare
-- non e' presente alcun muro magico
```

6.5 SCRIVERE

Per scrivere su una bacheca si può invece utilizzare il comando **SCRIVO** {titolomessaggio}, mentre se si ha a disposizione un oggetto "carta" e un oggetto "penna", si possono utilizzare per scrivere qualcosa su un foglietto mediante la sintassi **SCRIVO** [su] {nome oggetto carta} [con] {nome oggetto penna}, ricordandosi che le congiunzioni "su" e "con" sono facoltative.

6.6 LANCIARE OGGETTI

6.6.1 Lanciare oggetti a mano

Un personaggio è in grado di lanciare un qualsiasi oggetto presente nel suo inventario qualora esso abbia la proprietà LANCIABILE (visualizzabile da un incantesimo di *Identificazione*). L'azione può essere eseguita nel seguente modo:

LANCIO {nome oggetto} {nome personaggio | direzione}

Ad esempio:

LANCIO lancia orchetto

LANCIO alabarda nord

A questo punto bisogna diversificare il tipo di oggetto lanciabile:

- a) **oggetto arma** (ad es. una lancia, un'alabarda, un coltello....)
se viene specificato un bersaglio e l'oggetto lo raggiunge (personaggio) procurerà dei danni pari alla potenza dell'arma lanciata; se viene specificata una direzione, l'oggetto verrà gettato fuori dalla stanza nella direzione specificata
- b) **oggetto non arma** (qualsiasi altra cosa)
In questo caso l'oggetto arriverà nella stanza di destinazione ma non provocherà danno alcuno (può essere utile per allontanare un oggetto dalla stanza così che non sia disponibile ad un eventuale avversario...)

La **gittata di lancio** è in funzione della forza effettiva del personaggio che esegue l'azione.

Quanto alla **mira**, oltre alla distanza di lancio influisce anche la predisposizione del personaggio: un combattente avrà sicuramente maggiore mira rispetto ad uno studioso di arti magiche...

6.6.2 Utilizzare armi da lancio

Le armi da lancio, come ad esempio archi, fionde, balestre, eccetera, consentono di scoccare un proiettile che hanno equipaggiato (che può essere un dardo, una freccia, un sasso, eccetera) verso un avversario che si può trovare nella stanza di chi esegue l'azione oppure in una stanza adiacente (alla stregua di come sia possibile lanciare un oggetto).

Una volta equipaggiata come arma un'arma da lancio la si deve dunque prima caricare con il proiettile e poi utilizzare; i comandi sono:

INCOCCO {nome proiettile}	per caricare l'arma da lancio con il proiettile
SCOCCO {obiettivo}	per lanciare il proiettile verso l'obiettivo

La **gittata di lancio** è in funzione del tipo di proiettile in uso e della forza impressa nel lancio.

Quanto alla **mira**, anche in questo caso oltre alla distanza di lancio influisce anche la predisposizione del personaggio: un combattente avrà sicuramente maggiore mira rispetto ad uno studioso di arti magiche...

Resta inteso che, qualora si rimuova dall'equipaggiamento un'arma da lancio, il relativo proiettile incoccato verrà riposto anch'esso in inventario.

6.7 COMBATTERE

Il combattimento e' **l'elemento principale che consente ad un personaggio di guadagnare punti esperienza** e, di conseguenza, aumentare di livello. Il combattimento si concretizza in una serie di azioni offensive che vengono portate dai due soggetti che si stanno affrontando.

Le azioni che si possono fare in combattimento sono moltissime e comprendono abilita', incantesimi, l'utilizzo di seguaci, il cambio del combattente, la fuga, e tanto altro. In questo paragrafo vengono trattate solamente le **azioni di base** relative al combattimento.

UCCIDO {avversario} e' il modo piu' classico di iniziare ad attaccare un avversario ed ingaggiare cosi' un combattimento corpo a corpo. Allo stesso modo puo' essere utilizzato il comando **COLPISCO** o **ATTACCO**.

*Esempio: uccido orco
 colpisco brigante*

ASSISTO {personaggio} consente di affiancare in combattimento un personaggio, sia giocatore che mob, che si sta scontrando con qualcuno. Il personaggio che viene assistito continuera' ad essere il primo combattente (ovvero colui che subira' direttamente i danni avversari) ma risultera' impossibilitato a compiere azioni nel turno successivo all'assistenza (ovvero sara' laggato di un turno).

Esempio: assisto klenir

SCAPPO, FUGGO

consente di provare a scappare (o fuggire) da un combattimento. La riuscita dell'azione e' vincolata al superamento di un tiro di dado in funzione delle reali possibilita' di aggirare l'avversario e scappare. Ovviamente avranno piu' possibilita' di fuga i personaggi dotati dell'abilita' "ritirarsi". Importante sapere che in caso di tentativo di fuga fallito, resterete in combattimento e non potrete compiere alcuna azione per un turno. Sappiate inoltre che generalmente gli avversari tenderanno ad inseguirvi quando scappate. Se l'azione riesce, fuggirete a caso in una delle stanze confinanti a quella in cui vi trovate.

Una cosa importante da tenere a mente in un combattimento e' che **alcune azioni** (come caricare, calciare, soccorrere, pugnalar e perfino lanciare incantesimi) **possono essere inibite se vi e' troppa gente** (giocatori e mob) **nella stessa stanza** in cui si sta combattendo **o che combatte verso uno stesso avversario**, poiche' risultera' difficoltoso focalizzare il bersaglio. Ad esempio:

- se un personaggio e' attaccato da piu' di 3 personaggi non ha spazio per *Caricare* o *Calciare*;
- se un personaggio vuole attaccare un avversario che sta combattendo con piu' di 8 persone non riesce ad avvicinarsi abbastanza per *Caricare* o *Calciare*;
- se un personaggio vuole *Pugnalar* un avversario che sta combattendo con piu' di 2 persone non ha spazio per compiere l'azione;
- se un personaggio vuole *Soccorrere* un compagno che sta combattendo con piu' di 2 persone non riesce ad avvicinarsi abbastanza per compiere il salvataggio;

- se un personaggio vuole *Assistere* un compagno, anche eseguendo un *Incantesimo*, che sta combattendo con piu' di 5 persone non riesce ad avvicinarsi abbastanza per compiere l'azione.

Maggiori dettagli su questa situazione diventeranno noti maturando esperienza di gioco...

Prima di iniziare un combattimento, e' sempre consigliato **valutare il potenziale avversario**, attraverso il comando **VALUTO**. La valutazione si basa su un rapido esame a vista del potenziale avversario dal quale si possono desumere caratteristiche fisiche che possono influenzare il giudizio, come ad esempio l'altezza e la corporatura, la razza, le armi che impugna, l'equipaggiamento che indossa, gli aloni magici che lo circondano, e cosi' via, escludendo dunque ogni valutazione che non e' possibile fare a vista (quindi l'analisi del comportamento, delle abilita', degli eventuali poteri magici, eccetera); per fare una valutazione approfondita serve quindi qualcosa che va ben oltre la semplice disamina a vista, ovvero la magia... e in questo caso esiste l'incantesimo *Valuta Mostri*, ben noto ad un mago!

Si tenga inoltre presente che la valutazione viene fatta basandosi sul personaggio specificato in rapporto alla condizione (fisica, magica, di equipaggiamento) del proprio personaggio in quel preciso momento e che si possono ottenere maggiori informazioni se si hanno o meno, e in che misura, specifiche conoscenze sulla tipologia di razza cui appartiene il soggetto esaminato.

```
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 67/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|valuto spazzino
Osservi attentamente uno spazzino...

Sembra appartenere alla categoria degli umani o persone.
Ha un'altezza/lunghezza di circa 175 cm e ne stimi il peso in 90 kg.
Ipotizzi che possa agire al livello 2 circa
che possa avere piu' o meno 10 punti ferita
e che dovrebbe avere presumibilmente 1 attacco per turno.
Non hai ancora un apprendimento sufficiente per valutare se
sia protetto da cacciatori di taglie oppure no.

Tirando le somme, la tua valutazione riguardo un possibile scontro e':
Piuttosto semplice.
```

6.7.1 Tiro per colpire

Il tiro per colpire (in alcuni contesti definito **thac0**) rappresenta **la capacita' del tuo personaggio di superare le protezioni e le armature di un avversario**.

E' condizionato da diversi fattori, tra cui:

- la classe del personaggio (i combattenti corpo a corpo sono migliori di maghi, ad esempio)
- la forza
- i potenziamenti forniti dall'equipaggiamento indossato
- gli incantesimi attivi sul proprio personaggio
- gli incantesimi attivi sull'avversario

Il valore del tiro colpire non e' un'informazione accessibile; ad ogni modo, e' possibile consultare il **bonus** ottenuto da equipaggiamento ed incantesimi attraverso il comando **STATISTICHE** che visualizza un testo informativo che puo' variare secondo la piramide che segue:

<i>piuttosto scarso</i>	<i>buono</i>	<i>eroico</i>	<i>divino</i>
<i>scarso</i>	<i>maledettamente buono</i>	<i>sovrumano</i>	
<i>normale</i>	<i>eccezionalmente buono</i>	<i>legendario</i>	
<i>non male</i>	<i>incredibilmente buono</i>	<i>quasi divino</i>	

6.7.2 Bonus al colpire

Normalmente un personaggio utilizza il bonus al colpire della sua arma per eludere un'eventuale protezione del suo avversario. Se ad esempio si sta combattendo contro un avversario immune ad armi NON-MAGICHE e +1:

- se si impugna uno stiletto NON MAGICO, l'avversario ignorerà la ridicola arma
- se si impugna una mazza pesante che ha un *Modificatore* al TIRO PER COLPIRE di 2 il personaggio sarà invece in grado di provocargli dei danni

(per i riferimenti alle proprietà e caratteristiche di un'arma, e di un oggetto in generale, si veda il capitolo successivo).

Questa regola ha un'eccezione per i personaggi di classe **Barbaro** poiché, non sapendo questi gestire oggetti magici, hanno sviluppato la capacità innata di superare le difese dell'avversario, secondo la tabella che segue:

Livello del barbaro	Bonus al colpire (equivalente)
1-10	+1
11-20	+2
21-30	+3
31-44	+4
45-50	+5

Un altro caso particolare si verifica per la classe **Monaco** poiché, grazie ad un lungo e duro allenamento dettato dal suo particolare stile di vita, è riuscita a sviluppare un'elevata capacità di combattimento a mano nuda che la distingue dalle altre classi, secondo la tabella che segue:

Livello del monaco	Bonus al colpire (equivalente)
1-6	+1
7-14	+2
15-24	+3
25-34	+4
35-50	+5

In ogni caso, anche **qualsiasi altra classe** può, se lo desidera, combattere **a mani nude**; in questo caso i bonus relativi al colpire sono i seguenti:

Livello delle altre classi	Bonus al colpire (equivalente)
1-14	+1
15-24	+2
25-40	+3
41-50	+4

6.7.3 Tipi di danno

Su Clessidra un danno può essere di due tipologie a seconda della fonte che lo determina:

- a) il danno fisico
- b) il danno magico

I **danni fisici** possono essere di tre tipi, ovvero:

- da botta
- da taglio
- da punta

Sono da botta gli attacchi che: colpiscono, fracassano, schiacciano, frantumano, sciabolano, percuotono, mordono o calciano.

Sono da taglio gli attacchi che: tagliano, frustano, maciullano o artigliano.

Sono da punta gli attacchi che: pugnano, pungono o trafiggono.

Il danno fisico puo' essere causato sia da un'arma che a mano nuda. Una spada, ad esempio, determinera' ovviamente un danno da taglio mentre un pugnale causera' un danno da punta, e cosi' via.

Quanto al tipo di danno a mano nuda, un personaggio di classe **Monaco**, grazie ad un lungo e duro allenamento dettato dal suo particolare stile di vita, e' in grado di utilizzare stili di combattimento differenti che potra' scegliere utilizzando il comando **STILE** qualora appresa la relativa conoscenza (*Cambia Stile*), quali:

- comune (utilizza il tipo di danno 'botta')
- della lancia (utilizza il tipo di danno 'punta')
- della lama (utilizza il tipo di danno 'taglio')

Tutte le altre classi, invece, combatteranno a mano nuda in stile comune e pertanto determineranno danni fisici da botta.

I **danni magici** possono essere invece di diversi tipi, ovvero:

- generico
- da fuoco
- da freddo
- da elettricita'
- da energia
- da acido
- da gas

In aggiunta, sia di origine fisica che di origine magica, vi possono anche essere questi due tipi di danno:

- da veleno
- da risucchio

6.7.4 Bonus al danno

Il bonus al danno rappresenta **la potenza con cui il tuo personaggio e' in grado di danneggiare l'avversario** una volta superate la sua armatura e le protezioni.

E' condizionato da diversi fattori, tra cui:

- la forza
- i potenziamenti forniti dall'equipaggiamento indossato
- gli incantesimi attivi sul proprio personaggio

Il bonus e' consultabile con il comando **STATISTICHE** che visualizza un testo informativo che puo' variare secondo la piramide che segue:

<i>piuttosto scarso</i>	<i>eccezionalmente buono</i>
<i>scarso</i>	<i>incredibilmente buono</i>
<i>normale</i>	<i>eroico</i>
<i>non male</i>	<i>sovrumano</i>
<i>buono</i>	<i>leggendario</i>
<i>maledettamente buono</i>	<i>quasi divino</i>
	<i>divino</i>

6.7.5 Resistenze ed immunita'

Sono queste due condizioni cui puo' trovarsi un personaggio nei confronti di un tipo di danno specifico.

La **resistenza** garantisce una protezione pari al 50% del danno provocato o della probabilita' di subire gli effetti di un particolare incantesimo (ad esempio, la "protezione dal risucchio di energia" dimezza la possibilita' di essere colpiti dall'incantesimo "risucchio di energia").

L'**immunita'**, invece, garantisce una protezione totale, al 100%.

Si tenga presente che se un personaggio e' immune al tipo di danno di un'arma sara' immune anche ai relativi effetti secondari (quali ad esempio gli incantesimi d'arma) che possono aver effetto solamente qualora il personaggio sia potenzialmente offendibile dall'arma.

6.7.6 Combattere a cavallo

Combattere stando in groppa ad una cavalcatura e' possibile, sebbene richieda **due requisiti**:

- 1) aver praticato l'abilita' *Combattere a cavallo*
- 2) essere in groppa ad una cavalcatura sellata

Per informazioni dettagliate su questo argomento si rimanda alla trattazione relative alle cavalcature, in particolar modo quelle personali, riportata nel successivo Capitolo 9.

CAPITOLO 7

interagire con gli oggetti

7.1 MOVIMENTARE

Le azioni relative agli oggetti sono diverse ma, anche in questo caso, sono facilmente deducibili.

PRENDO {oggetto}	prende un singolo oggetto <i>Esempio: prendo spada (prende la spada)</i>
PRENDO {n. oggetto}	prende l'oggetto numero "n" nel caso vi siano piu' oggetti uguali <i>Esempio: prendo 4.pergamena (prende la quarta pergamena)</i>
PRENDO {n*oggetto}	prende un numero "n" di oggetti nel caso vi siano piu' oggetti uguali <i>Esempio: prendo 4*panino (prende quattro panini)</i>
PRENDO {TUTTO.oggetto}	prende tutti gli elementi presenti dell'oggetto specificato <i>Esempio: prendo tutto.torcia (prende tutte le torce presenti)</i>
PRENDO TUTTO	prende tutto cio' che e' presente fino ad esaurimento della disponibilita' degli oggetti, o della disponibilita' del peso trasportabile o del numero degli oggetti portabili dal personaggio <i>Esempio: prendo tutto</i>

Con la stessa sintassi e le stesse modalita' di utilizzo del comando PRENDO, si utilizza il comando **POSO** o **LASCIO** per eseguire l'azione contraria. Ad esempio, puo' risultare molto comodo utilizzare il **POSO tutto.monete** per posare a terra in un colpo solo tutte le monete trasportate.

METTO {oggetto} [in] {contenitore}

mette l'oggetto indicato come primo parametro nel contenitore specificato. L'uso della congiunzione "in" e' facoltativo.

Anche con il comando METTO possono essere utilizzati il selettore ".", il moltiplicatore "*" e la parola chiave "tutto".

Esempi:

metto spada in borsa

metto 2.torcia zaino

metto tutto.panino in 2.bisaccia

Alla stregua delle sintassi viste sopra, si utilizza il comando **DO {oggetto} {destinatario}** per passare un oggetto ad un'altra persona, giocatore o PNG che sia.

Esistono infine una serie di comandi contemplati dal mud per eseguire alcune azioni particolari, come ad esempio: **GIRO, SOLLEVO, SPINGO... scoprire quali sono e a cosa servono lo dovrete fare da soli...**

Nota: quando un oggetto e' dotato di **piu' di un nome** (parola-chiave) con cui interagire, e' possibile maneggiarlo utilizzando uno solo dei suoi nomi oppure piu' di uno; in quest'ultimo caso e' possibile "legare" piu' nomi mediante l'uso di un trattino.

Esempio:
prendo spada-corta
poso bottiglia-acqua

7.2 EQUIPAGGIARE E RIMUOVERE

Si riportano ora i comandi per le azioni relative all'equipaggiamento del personaggio. Si tenga presente che anche con queste azioni e' possibile utilizzare il selettore di numero ".", il moltiplicatore "*" e la parola chiave "tutto".

INDOSSO {oggetto} indossa l'oggetto, che puo' essere un capo di vestiario, un'armatura o qualsiasi altro oggetto che puo' essere portato sul corpo. Non e' necessario specificare la parte del corpo su cui indossare l'oggetto, poiche' verra' determinata direttamente dal mud.

Esempio: indosso zaino (indossa lo zaino sulla schiena)

IMPUGNO {arma} impugna l'arma specificata.

Esempio: impugno spada (impugna la spada)

AFFERRO/TENGO {oggetto} serve per tenere in mano alcuni oggetti particolari come fonti di luce (torce, sfere, gemme) o bacchette.

Esempio: afferro torcia (inizi ad usare una torcia)

Per rimuovere un qualsiasi oggetto che avete equipaggiato con i comandi di cui sopra, utilizzate l'azione **RIMUOVO {oggetto}**, oppure la forma estesa **RIMUOVO TUTTO**. Se non riuscite a rimuovere un oggetto e' perche' o avete "le mani piene" (ovvero, e' stato raggiunto il numero massimo di oggetti disponibili nell'inventario) oppure l'oggetto in questione e' "maledetto" (e in questo caso serve un apposito incantesimo per poterlo rimuovere).

7.3 CONFRONTARE

Un comodissimo comando consente di confrontare tra loro due armi oppure due pezzi d'armatura, per avere una **valutazione di massima** sulla potenza dell'uno nei confronti dell'altro. L'analisi viene fatta a vista, a livello superficiale, e quindi e' puramente indicativa e non tiene conto di proprieta' particolari che richiedono una valutazione approfondita o un incantesimo magico come *Identificazione* per essere svelate. La sintassi del comando e' la seguente:

CONFRONTO {nome primo oggetto} {nome secondo oggetto}

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL 182.463.345 TNK: MOB: -----|prendo spada-corta
Prendi una spada corta.

Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL 182.463.345 TNK: MOB: -----|prendo stiletto
Prendi un piccolo stiletto.

Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL 182.463.345 TNK: MOB: -----|confronto spada-corta stiletto
Osservi una spada corta e un piccolo stiletto
e deduci che il primo rispetto al secondo e' piu' potente.
```

7.4 IDENTIFICARE

Una delle cose piu' ostiche per chi inizia a giocare e' il doversi districare tra una marea di oggetti, armi e armature disponibili, senza conoscerne le proprieta'. Per conoscere le caratteristiche di un oggetto, infatti, non basta un semplice esame superficiale, ma serve un'analisi approfondita dell'oggetto che si puo' effettuare solamente per mezzo dell'**incantesimo Identificazione**,

disponibile ad un mago di alto livello (45) o attraverso una **pergamena di identificazione**, come quella in vendita al **Negoziò della magia della Capitale** (dalla piazza centrale: 2sud 2ovest 2nord).

L'identificazione per mezzo di pergamena (che deve trovarsi nell'inventario del personaggio che intende effettuare l'identificazione) avviene secondo la seguente sintassi:

RECITO pergamena-identificazione {oggetto da identificare}

Compariranno quindi tutte le informazioni disponibile per il dato oggetto. Eccone un esempio:

```
Reciti una pergamena d'identificazione, che scompare in uno sbuffo di fumo.
Ecco le informazioni che ricavi sull'oggetto:

|+| Nome: spada lunga
|+| Tipo: ARMA
|+| Equipaggiabile: IMPUGNATA
|+| Proprieta': nessuna
|+| Limitazioni di classe: ANTI-NECROMANTE
|+| Altre limitazioni: nessuna
|+| Peso: 6 (2 kg) - Valore: 10 - Costo d'affitto: 0
|+| Pùo' essere utilizzato dal livello: 1
|+| Il danno e': 1d8
|+| Dotato di particolarita' ignote: no

L'azione ti risucchia tutte le forze...
Un'ondata di nausea ti travolge. Collassi!
```

Le principali caratteristiche che possono essere visualizzate sono (elenco NON esaustivo):

LUMINOSO	brilla di luce propria e puo' dunque essere visto e manipolato anche al buio
ANTI-{allineamento}	non puo' essere utilizzato da quell'allineamento
ANTI-{classe}	non puo' essere utilizzato da quella classe
NESSUNA	e' privo di caratteristiche particolari
CLASSE UNICA	posto dopo un ANTI-{classe} ne ribalta il significato, ed indica che l'oggetto puo' essere utilizzato solamente da quella classe
RESISTENTE/FRAGILE	e' resistente o fragile, quindi piu' o meno facilmente danneggiabile da attacchi fisici o magici
INDISTRUTTIBILE	e' indistruttibile, quindi non si puo' rompere (ma si puo' comunque usurare)
MAGICO	e' magico
BENEDETTO	e' affetto dall'incantesimo <i>Benedizione</i>

CA n	ha un valore proprio di classe armatura pari ad n; tanto piu' e' alto n tanto e' maggiore il grado di protezione che offre (in funzione anche della locazione d'armatura cui viene applicata)
ARMATURA -n	modifica direttamente di n punti la classe armatura del personaggio; tanto piu' e' basso n tanto e' maggior il bonus che offre.
SALVEZZA -n	offre un bonus di n al personaggio per i tiri salvezza specificati
RESISTENZA/IMMUNITA-{tipo}	offre resistenza (danno dimezzato) o immunita' (danno azzerato) contro un tipo di attacco subito
COLPIRE/DANNO n	aumenta di n il bonus al tiro per colpire o al tiro per il danno
MALUS INCANTESIMI -n	modifica la possibilita' che il personaggio sbagli la formulazione di un incantesimo. Un valore di n positivo e' un malus, un valore negativo e' un bonus.
POTENZIA INCANTESIMI n	modifica la percentuale di potenziamento degli incantesimi
RIGENERAZIONE {elemento} n	modifica di n i valori di rigenerazione di PF, MN o MV del personaggio
IMMAGAZZINA ANIME n	modifica il numero massimo di anime immagazzinabili da un personaggio che dispone della classe Necromante
STERMINA RAZZA {nome}	la razza specificata risulta suscettibile all'arma, percui i danni causati dall'oggetto risulteranno maggiori rispetto ad una stessa arma normale.
MODIFICA {elemento} n	modifica il valore dell'elemento (ad esempio, intelligenza, forza, mana, eccetera) del valore specificato da n.

E' importante sottolineare che l'identificazione e' un'azione che **richiede un notevole dispendio di energie**, sia che venga effettuata tramite incantesimo che attraverso l'uso di una pergamena. A seguito di tale azione, quindi, rimarrete svenuti per diversi secondi, ed e' dunque consigliabile effettuare identificazioni in luoghi sicuri, come la Stanza Pace, una taverna od una locanda.



Infine, sappiate per ora che esiste anche un **incantesimo di Identificazione Maggiore** (disponibile su pergamena) ma solamente pochi eletti saranno in grado di gestire questo potente potere in grado di svelare...

7.5 COMPRARE E VENDERE

Sparsi nelle numerose aree presenti nel mondo di Clessidra, potrete trovare **negozi** di tutti i tipi in cui e' possibile compravendere oggetti di qualsiasi tipo. Ovviamente, ciascun negozio applichera' i prezzi che ritiene piu' vantaggiosi e gli orari di esercizio potranno variare da negozio a negozio. Non e' inoltre detto che se trovate oggi in vendita un oggetto lo troverete anche domani, e viceversa.

Per poter effettuare compravendite, Clessidra mette a disposizione un apposito set di comandi, quali:

LISTA	per conoscere l'elenco degli oggetti in vendita in quel momento
STIMA {oggetto}	per farsi stimare il valore dell'oggetto specificato, presente nel vostro inventario, che intendete vendere al negoziante
COMPRO {oggetto}	per comprare l'oggetto specificato
VENDO {oggetto}	per vendere, ove possibile, l'oggetto specificato presente in inventario
ORARIO	per conoscere l'orario di apertura e chiusura del negozio

```
L'emporio
  Appena entri ti stupisci di quanto sia piccolo il negozio ma di quanta
  roba vanda; il proprietario ti saluta con un sorriso ammiccante e aspetta.
  Dagli scaffali dietro il bancone traboccano in disordine oggetti di tutti
  i tipi, alcuni non sai neanche cosa facciano, ma non sembrano attualmente
  in vendita. Sul bancone c'e' attaccato un Cartello.
[Uscite: Ovest]
Un uomo dalla pelle scura ti sorride e ti mostra la sua mercanzia.

Kletemes | PF 300/300 MN 149/149 MV 132/136 PL 8.502.405 TNK: * MOB: * -----|orario

Il negozio rispetta i seguenti orari:
- mattina: dalle 5 alle 15
- pomeriggio: dalle 16 alle 24
```

Si tenga inoltre presente che, solitamente, in ogni negozio o bottega vi e' sempre un **Cartello**, una targa, o qualcosa di simile appeso vicino al bancone, che vi chiarira' qualsiasi dubbio su come effettuare transazioni in quel negozio (**LEGGO cartello**).

7.6 DETERIORAMENTO E DANNEGGIAMENTO

Il deterioramento (usura) e il danneggiamento (rottura) sono due fattori di gioco che rendono l'interazione con gli oggetti molto realistica.

Il **deterioramento (usura)** si concretizza nell'usura dell'oggetto dovuta ad un utilizzo protratto nel tempo. In maniera lenta, ma costante, ogni oggetto deperisce a poco a poco fin quando “*alla fine cade a pezzi*” e sarà necessario reperirne uno nuovo. Il deterioramento avviene sia che stiate usando/trasportando l'oggetto in gioco, sia che il vostro personaggio sia affittato in taverna, ed è fondamentale ai fini del ricircolo degli oggetti, soprattutto per quelli più rari e difficili da trovare (a questo proposito, noterete con l'esperienza che mentre un oggetto raro deperisce in tempi relativamente brevi, ovvero due-tre settimane di tempo reale, un oggetto non raro ha tempi di deterioramento naturale molto molto allungati, ovvero anche di mesi di tempo reale).

Il **danneggiamento (rottura)** si concretizza invece nella rottura parziale o totale di un oggetto dovuta ai colpi subiti durante un combattimento (in gergo chiamato *scrap*), siano essi fisici o magici. Si tenga presente che un'armatura in condizioni pessime offre un grado di protezione minore rispetto ad una stessa armatura in condizioni eccellenti, e che, ad ogni modo, molti oggetti che hanno subito un danneggiamento possono essere riparati da un buon fabbro, basta solo sapere da chi andare (la stessa cosa non vale per il deterioramento dovuto all'usura).

Ai fini del deterioramento e del danneggiamento risultano molto importanti alcune proprietà di cui può disporre un oggetto, come ad esempio *Fragile*, *Resistente* o *Indistruttibile*.

Il grado di deterioramento e di danneggiamento compare in parte al nome dell'oggetto nei comandi di **INVENTARIO** ed **EQUIPAGGIAMENTO**. In ogni caso, è possibile conoscerne i gradi con il comando **STATO**.

7.7 SET DI OGGETTI

Un set è un **insieme di oggetti caratterizzati dall'averne una o più proprietà in comune**: ad esempio il materiale di cui sono composti i singoli oggetti piuttosto che la destinazione d'uso o la tipologia di classe che li può utilizzare, o ancora magari una o più funzionalità, e via discorrendo.

Un set di oggetti può essere utilizzato in due modi:

- a. equipaggiandolo
- b. usandolo (per qualche quest, magari...)

Un set equipaggiato darà al personaggio che lo indossa un **bonus** come premio per essere riuscito a recuperarne tutti i pezzi: tale bonus varia in funzione del set stesso; inoltre, il personaggio che indossa un intero set di oggetti rifletterà una particolare luce data dal potere temporaneamente acquisito dal set.

Nota: un personaggio potrà indossare anche **più set contemporaneamente** ma, in questo caso, godrà dei benefici derivanti solamente da un solo set, ovvero l'ultimo indossato.

È possibile sapere se un oggetto fa parte di un determinato set utilizzando l'incantesimo *Identificazione*.

Infine, per conoscere le informazioni relative all'eventuale set equipaggiato è possibile utilizzare l'apposito comando **SET**.

7.8 OGGETTI PERSONALI

Gli oggetti personali sono oggetti disponibili ad un solo personaggio che ne rappresenta il **proprietario unico**. Un oggetto personale puo' essere raccolto da chiunque ma solamente il legittimo proprietario sara' in grado di utilizzarlo (ed eventualmente di sacrificarlo).

```

Una robusta giacca di cuoio e' gettata qui per terra.
Kleg [Md0] e' qui in piedi.

Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----T---- | pre giacca
Prendi una giacca di cuoio.

Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----T---- | ind giacca
una giacca di cuoio: Quell'oggetto NON TI APPARTIENE! Non puoi indossarlo!

```

Solitamente sono oggetti personali i premi derivanti dal completamento di particolari azioni all'interno di moduli di gioco, come gli oggetti premio per la difesa da invasioni, o acquistati a seguito di completamento di missioni da parte di mob datori o come ricompensa ricevuta come premio connessione, o particolari oggetti assegnati dagli Immortali come onoreficenze o premio di altra natura.

Inoltre, un tipo particolare di oggetto personale sono le monete a disposizione nelle tasche di un personaggio giocatore:

```

Kleg posa alcune monete.

Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----T---- | esa monete
Esamini delle monete.
Ci sono 1.000 monete.

Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----T---- | pre mo
Prendi delle monete.

Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----T---- | inv
Stai portando:
[ 1] delle monete....e' eterno

```

queste, infatti, se posate a terra o se rinvenute nel proprio cadavere in caso di morte, non potranno essere sommate alle monete di un personaggio diverso dal legittimo proprietario (ne' tanto meno divise, ne' tanto meno affittate...).

```

Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 ET 24.735.351 TNK: MOB: ----T----|poso 1000 monete
Ok, posi 1.000 monete.

Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 ET 24.735.351 TNK: MOB: ----T----|pre mo
Prendi delle monete.
C'erano 1.000 monete.

Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 ET 24.735.351 TNK: MOB: ----T----|inv
Stai portando:
Nulla.

```

E' possibile **riconoscere** un oggetto personale (oltre che provando ad utilizzarlo) anche esaminandolo direttamente qualora si abbia praticato l'abilita' **Conoscenza Personali**.

```

Kleguk | PF 369/369 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.200.000 TNK: MOB: ----- | esa giacca
Esamini una giacca di cuoio
e ti accorgi che si tratta di un oggetto personale.
Non vedi niente di speciale..

```

Per sapere il **nome del proprietario**, invece, e' possibile procedere in due modi:

- 1) identificando l'oggetto:

```
Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 73/73 PL 8.803.290 TNK: MOB: -----|rec perga-i giacca
Reciti una pergamena d'identificazione, che scompare in uno sbuffo di fumo.
Ecco le informazioni che ricavi sull'oggetto:

|+| Nome: giacca cuoio
|+| Proprietario: Kleguk
|+| Tipo: ARMATURA
|+| Equipaggiabile: CORPO
|+| Proprieta': nessuna
|+| Limitazioni di classe: ANTI-MAGO ANTI-NECROMANTE
|+| Altre limitazioni: nessuna
|+| Peso: 6 (2 kg) - Valore: 30 - Costo d'affitto: 0
|+| Puo' essere utilizzato dal livello: 1
|+| L'AC attuale e': 3, quella massima e': 3
|+| Dotato di particolarita' ignote: no
```

- 2) esaminandolo qualora si abbia praticato l'abilita *Conoscenza Personali* a livelli elevati:

```
Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----T---- | esa giacca
Esamini una giacca di cuoio
e ti accorgi che si tratta di un oggetto personale di Kleg.
Non vedi niente di speciale..
```

7.9 OGGETTI RIFORGIATI

Per le lande potrete imbattervi negli oggetti riforgiati, ovvero **una versione potenziata degli oggetti normali**: sono riconoscibili attraverso una tag specifica (*riforgiato*) in parte al loro nome o descrizione.

E' possibile distinguere un oggetto riforgiato dalla sua versione normale (quindi vedere la relativa tag) utilizzando il potere dell'**Occhio del Fabbro** (vedi paragrafo 9.7), una particolare conoscenza nota solamente ai Mastri Fabbri, ai quali dovrete rivolgervi per chiedere, solitamente dietro compenso, di trasmettervi questa capacita' per un periodo di tempo limitato.

Un Mastro Fabbro famoso e' Tydfild, al villaggio ad est della Capitale...

```
Ok.
Tydfild il fabbro conta a bassa voce...
[Tydfild il fabbro] dice 'Molto bene Klemashi!'
Tydfild il fabbro ti pone i palmi sulle tempie e preme con forza.
La pupilla del tuo occhio destro inizia a dilatarsi.

Klemashi | PF 275/275 MN 109/109 MV 136/136 PL 167.155.912 TNK: MOB: -----|g
La piazza centrale della Capitale
E' affollata di gente di tutti i tipi e razze.
A Nord e a Sud corre una grossa via, verso Est intravedi la porta di
una Taverna che sembra essere l'ideale per una notte di riposo.
Sul lato Ovest della piazza vedi uno strano edificio con delle persone
al suo esterno: sembrano essere avventurieri e dai discorsi di alcuni di
loro intuisce che li' ci devono essere molti oggetti donati a chi ne
abbisogna. Su di una colonna una Targa in bronzo reca la mappa della
citta', mentre un Bando e' ben in vista su un'altra colonna.
[Uscite: Nord Est Sud Ovest]
Una cotta di maglia di fattura elfica riluce qui. (riforgiata)
Una enorme fontana con dei simboli sul bordo lancia il suo getto in aria.
Un poderoso uomo sta riparando armature in questa bottega.
Una guardia indossa un'armatura con un drago rampante in rilievo.
```

Un oggetto riforgiato viene svelato in ogni caso qualora abbia già subito almeno una volta una **Identificazione**, a prescindere da chi l'abbia eseguita.

I potenziamenti di tali oggetti possono partire dalle caratteristiche intrinseche dell'oggetto nella versione originale oppure possono basarsi sull'aggiunta di proprietà nuove o entrambe le cose.

```

Reciti una pergamena d'identificazione, che scompare in uno sbuffo di fumo.
Ti senti informato sull'oggetto

|+| Nome: manganello mazza
|+| Oggetto RIFORGIATO (non runabile)
|+| Tipo: ARMA
|+| Proprieta': ANTI-BENE ANTI-MALE ANTI-MAGO RESISTENTE ANTI-DONNA ANTI-PALADINO
|+| Peso: 2 (0 kg) - Valore: 250 - Costo d'affitto: 0
|+| Puo' essere utilizzato dal livello: 1
|+| Il danno e': 2d4
|+| Puo' modificare le tue caratteristiche per:
|+|   - COLPIRE E DANNO di 3
|+|   - CARISMA di 1
|+| Dotato di particolarita' ignote: no
    
```

La riforgiatura, seppure tenga sempre conto del livello originale dell'oggetto, ha una forte componente casuale e pertanto **e' verosimile considerare come unico ogni oggetto riforgiato**.

7.10 OGGETTI RARI E LEGGENDARI

Gli oggetti, a prescindere dal fatto che possano appartenere ad un set oppure essere riforgiati, possono suddividersi in tre categorie:

- a. oggetti comuni
- b. oggetti rari
- c. oggetti leggendari

La differenza sostanziale, oltre ovviamente alle proprietà più ambite per gli oggetti più rari, e' la **quantita' di copie in circolazione**:

- gli oggetti comuni sono facilmente reperibili e ve ne sono molte copie in circolazione
- gli oggetti rari sono difficilmente reperibili e ne esistono un numero contenuto di copie in circolazione
- gli oggetti leggendari sono veramente difficili da recuperare e generalmente sono oggetti unici o al massimo ne esistono un paio di copie.

Chiaramente, maggiore e' la rarita' maggiore e' il costo di affitto.

Un oggetto raro o leggendario viene indicato dall'incantesimo *Identificazione*. Inoltre, un oggetto leggendario possiede una tag specifica [LEGGENDARIO] in parte alla sua descrizione quando visualizzato in stanza o equipaggiato su un personaggio.

```

Un piccolo tempio
Sei entrato in un piccolo tempio molto sobrio.
Un altare domina al centro della sala circolare ed ai suoi lati trovano
posto sue grandi clessidre di platino, mentre dietro si erge una statua
raffigurante un uomo rasato con un'aureola mistica in testa che tiene delle
tavole di pietra in mano mentre sulla schiena gli pesa il fardello divino.
Sull'altare, vicino ad un cesto per le offerte, si trova un Cartello.
[Uscite: Nord]
La lama di un'antica lancia brilla al suolo. [LEGGENDARIO]
Un uomo dallo sguardo profondo sta pregando vicino all'altare.
    
```

7.11 OGGETTI RUNATI

Gli oggetti runati sono **oggetti modificati da un Immortale** a seguito della spesa di un certo numero di **Rune** (vedi paragrafo 10.1.3) da parte di un giocatore. Possono essere runati oggetti di qualsiasi tipo ad esclusione di quelli indicati nella relativa identificazione come "Oggetto non runabile" (in ogni caso, non potranno comunque essere runati oggetti rari o leggendari, oggetti già runati, oggetti premio donati dagli Immortali per quest od affini, oggetti di clan, oggetti facenti parte di set specifici od oggetti riforgiati).

Le regole aggiornate relative alle modalita' di runaggio di un oggetto e la tabella di spesa con le modifiche possibili sono disponibili nell'apposito listino rune all'indirizzo <http://www.clessidra.it/rune>

Un oggetto runato diventa da quel momento di **proprietà esclusiva di quel personaggio** giocatore e pertanto egli ed egli soltanto potrà sfruttare le potenzialità ed eseguire azioni sull'oggetto come, ad esempio:

- indossare l'oggetto
- affittarlo
- sacrificarlo (se per qualche motivo insano volesse farlo...)

Ai mob e' inoltre inibita la possibilità di raccogliere un oggetto runato, mentre questa possibilità rimane a qualsiasi personaggio giocatore.

La condizione dell'oggetto (runato) ed il nome del proprietario viene riportata nelle informazioni ritornate dall'incantesimo *Identificazione*.

E' inoltre possibile riconoscere un oggetto runato semplicemente esaminandolo qualora si abbia praticato l'abilità **Conoscenza Runati**; in relazione al livello di apprendimento di questa abilità si sarà inoltre in grado di determinare il nome del proprietario dell'oggetto e, in caso di oggetto proprio già identificato, si ricorderà la relativa identificazione completa senza sforzi.

```

☛ Una robusta giacca di cuoio e' gettata qui per terra. [RUNATO]
Kleciadel | PF 288/288 MN 368/368 MV 81/81 ET 70.000.000 TNK: MOB: ----- | esa giacca
Esamini una giacca di cuoio
e ti accorgi che si tratta di un oggetto runato che appartiene a Kleguk.
Non vedi niente di speciale.. [RUNATO]

```



Un oggetto runato **puo' inoltre essere reso immune al danneggiamento**, quindi trasformato in indistruttibile, recandosi al tempio del culto del Fato in Capitale (dalla piazza 3 nord 1 ovest 1 sud) e dandolo al vescovo ivi presente che, dietro il pagamento di una donazione potrà richiedere l'intercessione divina per trasformare così l'oggetto.

Sempre da Klerigon, il Vescovo del culto del Fato, e' **possibile modificare i colori** (solo quelli!) di un oggetto runato attraverso il comando **MODIFICO** e il pagamento dell'obolo indicato nel Cartello in stanza. Si sottolinea che questa e l'unica modifica che si può apportare ad un oggetto che ha già ricevuto il potere delle rune!

7.12 DISFARSI DEGLI OGGETTI

Qualora abbiate la necessita' di disfarvi di uno o piu' oggetti (perche' non vi servono piu', perche' pesano troppo, perche' avete l'inventario esaurito, ecc.) potete agire in tre modi:

- a. **sacrificare** l'oggetto agli Immortali, con il comando **SACRIFICO {oggetto}**
- b. cercare di **vendere** l'oggetto (ad un mob negoziante o ad un giocatore)
- c. **abbandonare** l'oggetto a terra

Nell'ultimo caso si consiglia di abbandonare l'oggetto nella Stanza Pace della Capitale, in modo che possa essere facilmente trovato ed utilizzato da un altro giocatore.



CAPITOLO 8

giocare con altri utenti

8.1 I GRUPPI

8.1.1 Scopo dei gruppi

Clessidra e' un gioco multi-utente, ovvero consente a piu' persone di essere collegate e giocare contemporaneamente. Ne consegue che il gioco si presta ed incentiva gli utenti a giocare insieme, formando **gruppi di avventurieri**.

L'obiettivo principale della costituzione di un gruppo di giocatori e' sicuramente condividere esperienze, emozioni, vittorie e sconfitte, oltre all'aspetto sociale che ne deriva; in secondo luogo, risulta evidente che unire le forze di piu' personaggi fa in modo che possano essere affrontati avversari molto piu' temibili (e gratificanti) di quanto possa essere fatto in solitaria.

In ultimo, ma non certo per importanza, la formazione di un gruppo consente un'estensione ai limiti di punti esperienza acquisibili in solitaria, come si vedra' in un paragrafo successivo.

8.1.2 Reperire informazioni sugli utenti collegati

Per prima cosa, si deve avere un quadro completo della situazione attuale relativa agli utenti collegati, ovvero quanti sono, se si trovano in zona, e se sono gia' membri di gruppi oppure no. Con il comando **CHI** si puo' visualizzare l'**elenco degli utenti collegati** in quel momento, come nell'esempio che segue.

```
Giocatori presenti sulle lande di Clessidra
-----
Adepto      Divinita'      Klenir          :::Dio del Fato:::
Necromante  Evimor --- | il Signore della Notte
Adepto      Saggio         Yuit --- * | Sarmjanna [Md0]
Guardiano  Natualin --- * | [gde] [GdE] [Guardiano del Bene]
Adepto      Monaco        Amillino --- * | LXV discepolo della scuola di HOKUTO
Adepto      Ranger        Helryion --- * | Un Gran Bel Ranger
Adepto      Chierico       Agarthop --- * | Il Chierico Nero
Adepto      Errante        Desior --- * | L'Elfo
Adepto      Templare       Ginnarr --- * | Elf Slayer -=UA=-
Adepto      Barbaro        Mael --- * | -Md0-
Adepto      Barbaro        Gugka --- * | Il Risolutore (Mdo)
Adepto      Necromante     Leracred --- | L'Elfo scuro
Adepto      Pagano        Kanverza --- * | con in testa un po' di hole
Adepto      Mentalista     Selaar --- | Voglio essere come Zorro!
Esperto     Druido         Oshja --- * | L'Elfo
Esperto     Errante        Erioph --- | L'Elfo
Novizio     Saggio         Sulgep --- | Tiraorecchie di Sulrak
Novizio     Oscuro         Opecate --- | L'Elfo scuro
Novizio     Oscuro         Troghern --- | L'Elfo scuro
Novizio     Chierico       Impamap --- * | .

Totale: 20
```

Qualora un personaggio collegato non sia visibile a chi esegue il comando CHI, verra' elencato ma senza visualizzarne nome, classe e titolo:

```
Leggenda     Divinita'      Molideus        :::Dio della Speranza:::
Saggio       Amonys --- * | Il Saggio Leggendaro (Mdo)
Adepto       (???)         Qualcuno |? | un avventuriero a te invisibile
Necromante   Evimor --- | il Signore della Notte
Adepto       (???)         Qualcuno |? | un avventuriero a te invisibile
Adepto       Barbaro       Arganth --- | [ ua] [Aspirante Unicorn]
Campione     (???)         Qualcuno |? | un avventuriero a te invisibile
Novizio      Mago          Vansga --- | lo Gnomo
```

Per sapere quali sono, invece, gli utenti presenti nella medesima area in cui ci si trova basta fare un **CHIZONA** (chi in zona).

```
Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 73/73 PL 8.803.290 : : ----- R 100 | chiz
Giocatori visibili in zona
-----
Klestophal - si trova a La taverna dell'Unicorno e del Leone
Kledalyn - si trova a La piazza centrale della Capitale
Kleg - si trova a La taverna dell'Unicorno e del Leone
```

Se si vuole conoscere la stanza in cui si trova un personaggio presente in zona, si può anche usare direttamente il comando **DOVE {nome}**. **Questo comando può anche essere esteso per conoscere la posizione di un eventuale mob presente in area.**

Infine, si può conoscere i nomi e i membri degli attuali gruppi di giocatori con il comando **GCHI** (gruppi chi).

```
[----- Gruppi di Avventurieri -----]
      Armored Saint (UA)
1) Telinad
2) Ernak
3) Ostakor
4) Korath
5) Norky
6) Woryok
7) Petuel
      Unicorn Elite
1) Arayl
2) Pytoij
      Gli Esploratori Tenerari
1) Arthwyn
2) Zarch
3) Dilarien
4) Teamax
5) Darstine
6) Lixien
7) Duvalier
8) Ziebrasil
9) Slehhyret
10) Elowin

[INVIO per continuare/U per uscire]
[----- Fine della lista -----]
```

Ora che sono state reperite tutte le informazioni di base relative agli utenti in gioco, e' possibile utilizzare i canali di comunicazione già visti per proporre ad altri giocatori di formare un nuovo gruppo oppure per richiedere ai membri di un gruppo esistente di poterne fare parte.

8.1.3 Unirsi ad un gruppo

Per unirsi ad un gruppo esistente ci si deve trovare nella stessa stanza del capogruppo (il primo giocatore che compare in alto nel gruppo con il comando GCHI) e seguirlo, con un intuitivo comando **SEGUO {nome capogruppo}**; se il giocatore accetterà, vi renderà membro del suo gruppo. Da questo momento, vi muoverete passivamente ad ogni spostamento che effettuerà il capogruppo, senza dover digitare alcun comando per muovervi, fintanto che rimarrete nella stessa stanza in cui lui si trova.

8.1.4 Formare un gruppo

Per formare un nuovo gruppo vi dovete far seguire da ciascun membro che ne farà parte, ed accettarlo con il comando **GRUPPO {nome giocatore}**; il nuovo gruppo si formerà nell'esatto momento in cui accetterete la prima persona che vi sta seguendo.

Diverrete in questo modo **capo del nuovo gruppo**, e ogni volta che farete uno spostamento in qualsiasi direzione, tutti i membri in gruppo vi seguiranno automaticamente senza dover digitare alcun comando, ovviamente sempre qualora abbiamo movimento per farlo e non vi siano condizioni ostative particolari (mancanza di volo su terreni che lo richiedono, stanze private, eccetera); l'unica eccezione si manifesta nel caso in cui voi corriate (con il comando **CORRO**), poiché in questo modo non vi trascinerete dietro nessun membro.

8.1.5 Comunicare nel gruppo

Per i gruppi di giocatori viene riservato un canale di comunicazione speciale, proprio per ciascun gruppo. Attraverso il comando **GDICO {frase}**, un qualsiasi membro può comunicare con tutti gli altri membri del gruppo **ovunque essi si trovino**, in linguaggio comune (quindi comprensibile da tutti) e in modo privato (solo i membri di quel preciso gruppo potranno sentire il messaggio).

8.1.6 Stato del gruppo

Per poter conoscere in modo rapido e sintetico lo stato attuale del gruppo di cui si fa parte, si può utilizzare il comando **GRUPPO**, che ritorna un rapporto sui nomi dei membri del gruppo e le loro percentuali di punti ferita, mana e movimento. **Questo comando risulta fondamentale** a ciascun membro del gruppo: un chierico saprà quando è il momento di guarire chi combatte o di ristorare chi è senza movimento, così come un barbaro saprà quando deve soccorrere un compagno in difficoltà, e via discorrendo.

```
Il tuo gruppo "I cacciatori di Lumache" e' formato da:
Klemashi      (capo gruppo)   PF:100% MN:100% MV:100% INC:-----
Sharvol       PF:100% MN:100% MV:100% INC:-----
Zacur         PF:100% MN:100% MV:100% INC:-----
```

In caso di urgenza, si può "forzare" gli altri membri del gruppo a conoscere le proprie informazioni di stato, rapportandogliele mediante l'uso del semplice comando **RAPPORTO**.

```
Klemashi | PF 175/275 MN 109/109 MV 133/136 ET 32.844.488 TNK: MOB: -----|rap
Rapporti 'PF:64% MN:100% MV:98%'
```

8.1.7 Benefici del gioco in gruppo

In un gruppo i punti esperienza che si guadagnano con l'uccisione di un avversario vengono **suddivisi tra tutti i membri del gruppo**, in maniera proporzionale al livello di ogni singolo personaggio. Inoltre, ciascun membro riceve un bonus del 2% di PE aggiuntivi per ogni PG del gruppo ad eccezione del capogruppo che, come ricompensa all'onere di guidare i propri compagni, riceve un bonus del 5% per ogni personaggio giocatore al suo seguito.

Un altro grande beneficio che viene dato ai membri di un gruppo è la possibilità di **estendere il limite di punti esperienza** acquisibili. In solitaria, infatti, un personaggio non può ricevere più di 150.000 PE anche se l'avversario che ha sconfitto ne varrebbe molti di più; in un gruppo, invece,

tale limite viene esteso di 100.000 punti per ogni membro aggiuntivo, fino ad un tetto massimo di 800.000 PE. Si avra' dunque che i membri di un gruppo di 2 giocatori potranno guadagnare fino a 250.000 PE con un singolo mostro, in 3 potranno arrivare a 350.000, e cosi' via.

In gruppo, inoltre, **la probabilità di trovare equipaggiamento** viene condizionata dal numero di PG presenti nel gruppo al momento del repop dello stesso.

8.1.8 Soldi del gruppo

Cosi' come si suddividono i punti esperienza, e' giusto che **si dividano anche gli eventuali soldi guadagnati** depredando i cadaveri dei nemici sconfitti o arraffando tesori perduti. Il membro di un gruppo puo' dunque dividere con i propri compagni le monete raccolte: il comando e' **DIVIDO {numero di monete}**; il mud calcolera' automaticamente quanto spetta a ciascun membro ed effetuera' la divisione tra tutti i membri del gruppo in stanza in quel momento (esclusi gli eventuali seguaci...). E' inoltre possibile rendere quest'azione automatica e far si' che il mud divida automaticamente sempre i soldi raccolti con i membri di un gruppo mediante il gia' noto comando **IMPOSTO autodivisione si** (questa opzione e' gia' abilitata di default quando viene creato un nuovo personaggio).

8.1.9 Rimuovere membri od abbandonare un gruppo

Un capogruppo puo' rimuovere un membro del suo gruppo con lo stesso comando con cui lo ha accettato, ovvero con **GRUPPO {nome membro}**.

Se si vuole invece abbandonare intenzionalmente un gruppo di cui si fa parte, si deve smettere di seguire il capogruppo, con un intuitivo **SEGUO ME**; a questo punto sara' necessario "tornare ad essere membri di se' stessi" con il comando **GRUPPO ME**.

8.1.10 Sciogliere un gruppo

Un capogruppo non puo' abbandonare il proprio gruppo; puo' pero' decidere di scioglierlo in tre modi:

- "sgruppando" materialmente ogni membro uno ad uno (**GRUPPO {nome membro}**)
- utilizzando il comando **GRUPPO FINE**
- uscendo dal mondo di gioco

8.2 I COMANDI SOCIALI

Su Clessidra esiste una serie di comandi (ben 204!) che non influenzano direttamente il gioco, ma **servono a creare l'atmosfera adatta e il gioco di ruolo**. Questi comandi sono chiamati sociali e permettono una serie di azioni tra le piu' disparate.

Anche se in un primo momento questi comandi possono sembrare poco utili, vi renderete ben presto conto di come l'utilizzarli cambi radicalmente il gioco.

I comandi sociali si possono utilizzare nei modi seguenti:

{COMANDO SOCIALE}	senza alcun parametro
{COMANDO SOCIALE} me	il comando viene indirizzato su se' stessi
{COMANDO SOCIALE} {soggetto}	il comando viene indirizzato verso il soggetto

Si tenga presente che la stringa di risposta che appare a chi esegue un comando sociale non e' necessariamente uguale a cio' che vedono gli altri utenti che si trovano in stanza, e possono creare divertenti e buffe situazioni.

Da sottolineare anche l'esistenza di un comando sociale libero, ovvero un comando che consente di creare l'effetto desiderato: il comando **FAI {stringa}**. Questo comando dara' come risultato una stringa di testo, visibile a tutti coloro presenti in stanza, formata dal NOMEPERSONAGGIO+STRINGA. Ad esempio, se il giocatore "Pippo" usa il comando "fai adocchia il borsellino delle monete di Pluto", verra' vista in stanza la stringa "Pippo adocchia il borsellino delle monete di Pluto". E' facilmente intuibile come questo comando sia **fondamentale ai fini del gioco di ruolo**.

ATTENZIONE: e' **assolutamente vietato** utilizzare il comando FAI per finalita' diverse dalla creazione di azioni sociali, come ad esempio per comunicare con altri giocatori o per annotarsi azioni di gioco od appunti vari; l'uso improprio verra' **severamente punito** dagli Immortali!

Di seguito viene riportato un elenco dei comandi sociali (204) disponibili su Clessidra.

annuisco	boria	distraggo	intrattengo	ridacchio	schiocco	svengo
abbraccio	baciamano	dispero	lecco	rivelo	starnuto	strattono
accuso	busso	ebete	lamento	rutto	sniff	scuso
applaudo	buffetto	elogio	lucido	riverisco	sputo	schiarisco
arrossisco	brontolo	faccio	lutto	russo	stringo	sbavo
aggrotto	barcollo	fusa	mordicchio	ringrazio	spazio	tossisco
arranco	brindo	fischio	massaggio	rabbrividisco	saluto	torta
amo	btremo	francese	mendico	rassegno	sculetto	torvo
arruffo	bivacco	fedelta	mordo	rifletto	sbadiglio	tremo
ammalio	conforto	fantasma	muscoli	ringhio	solletico	tocco
aspetto	coccolo	fisso	mormoro	ribollisco	sanguino	timido
ammicco	chioccio	frigno	malocchio	rispetto	striscio	tsaluto
annoio	clap	fumo	moralizzo	rallegrò	sculaccio	tifo
ascolto	canto	gomito	mossa	rannicchio	sgrido	uaz
accarezzo	cinque	guanto	offeso	rilasso	strillo	ululo
adoro	cibo	ghigno	occhiolino	ritardo	sopracciglio	vomito
abbaio	corteggio	getto	piango	sorrido	smorfie	vezzeccio
accolgo	concordo	gavettone	puzza	schiamazzo	salto	vergogna
ascolto	clown	inchino	pettino	sganascio	studio	venero
alito	complimento	incedo	pacca	scuoto	spettegolo	vanto
adulo	copro	impreco	pugno	sospiro	sanguino	vago
bacio	consolo	ira	placca	strizzo	stupisco	vaneggio
ballo	calma	incito	piagnucolo	strofino	silenzio	zoppico
broncio	confesso	inginocchio	piede	sogghigno	scongiuro	zompo
brivido	confuso	inorridisco	pondero	stupisco	smattisci	
beitempi	cuscinata	imbarazzo	pizzico	squadro	struscio	
botta	carte	incoraggio	progetto	squadro	scoccio	
bandiera	danzo	inciampo	propongo	singhiozzo	stiro	
babbraccio	disgusto	imito	piango	spallucce	strozzo	
borbotto	deglutisco	insulto	ringhio	schiaffeggio	sghignazzo	

8.3 LE SFIDE UNO CONTRO UNO

Su Clessidra il PKILL (*player killing*), ovvero la libera uccisione di personaggi giocatori, e' severamente vietato. Per confrontarsi direttamente in sfida con un altro giocatore (**modalita' di gioco PvP, player vs player**) e' possibile utilizzare un apposito spazio concepito per tale scopo: l'Arena dei Gladiatori.

Per raggiungere questa locazione, dalla piazza centrale della Capitale muovetevi 1sud, 3est, 3sud e arriverete all'ingresso; qui, tirate la leva (**TIRO LEVA**) oppure tirate il drappo (**TIRO DRAPPO**) e farete il vostro ingresso nell'arena (in punti differenti a seconda che tiriate la leva o il drappo).

```
L'entrata all'arena dei gladiatori
L'ingresso della magnifica arena e' costituito da un ampio arco costruito
con lo stesso marmo delle statue. Le decorazioni che ne adornano il fronte,
raffiguranti scene di duelli tra famosi guerrieri del passato, sono di una
bellezza da togliere il fiato.
Una rampa di scale porta sugli spalti, da dove e' possibile osservare lo
spettacolo sottostante. A sud, invece, si entra nell'arena vera e propria:
un dedalo letale di stanze che gli inservienti riaggiustano in continuazione
per proporre sfide di volta in volta piu' cruento e.. stuzzicanti per il
raffinato palato degli agiati spettatori. Noti pero' che la porta appare
chiusa, con un cartello ed una piccola leva accanto ad esso.
[Uscite: Nord Alto]

Klevolav | PF 232/232 MN 109/109 MV 122/136 PL 187.162.749 : : ---T--- R 100 | tiro leva
Le magnifiche porte si aprono innanzi a te!!
Come sospinto da qualche magica forza, vieni istantaneamente trasportato nell' arena... quanto
sopravviverai?
L'arena
Ti trovi nell'arena. Delle pareti mobili in legno ti limitano la visuale
ad uno spazio molto ristretto. Il sangue dei precedenti combattimenti dona
un colorito marrone-nerastro alla sabbia. Al di sopra, nascosti dalle pareti,
senti gli spettatori vociare ed urlare, eccitati dal sangue...
Fa che non sia il TUO!
[Uscite: Nord Est Sud Ovest]
```

In questa mini-area potrete divertirvi a competere con tutti gli altri giocatori che vi si trovano all'interno senza nessuna preoccupazione, in quanto in arena, normalmente:

- la morte non fa perdere punti esperienza
- non c'e' rischio di danneggiamento dell'equipaggiamento
- nessuna abilita' permanente ha effetto (come la perdita di un livello o di una conoscenza)

Diverso e' invece il caso in cui una sfida tra due giocatori viene formalizzata e diventa, in questo modo, una **sfida mortale**.

Per organizzare un duello di questo tipo servono tre passi:

1. un giocatore lancia formalmente una sfida ad un altro giocatore e mette in palio un oggetto presente nel suo inventario; il comando e': **SFIDA {nome pg} {oggetto in palio}**
2. lo sfidato riceve il messaggio di sfida e, se vuole, entro un minuto, puo' accettarla mettendo a sua volta un suo oggetto in palio; il comando e' lo stesso visto sopra.
3. a questo punto lo sfidante, se vuole, entro un minuto, puo' confermare definitivamente la sfida, con il medesimo comando visto sopra.

La sfida viene cosi' dichiarata definitivamente, non vi e' piu' possibilita' di tornare indietro, e viene pubblicamente annunciata dal Banditore della Capitale.

La sfida iniziera' dopo 5 minuti, periodo di tempo concesso ai duellanti per prepararsi, e a tutti gli altri giocatori di scommettere su uno dei due giocatori. Per fare questo, uno scommettitore deve

recarsi alla Casa da Gioco della Capitale, andando dalla piazza centrale 1sud e 1ovest; per prima cosa puo' conoscere la quotazione dei due sfidanti con il comando **SFIDA QUOTA {nome sfidante}**, dopodiche' puntare un massimo di 100.000 monete su uno dei due, con il comando **SFIDA SCOMMETTO {numero monete} {nome sfidante dato per vincitore}**; all'atto della puntata, viene ricordata la quotazione e vengono riscossi i soldi scommessi.

Quando la sfida ha inizio le scommesse vengono definitivamente chiuse, e un qualsiasi giocatore puo' **assistere alla sfida** per mezzo di uno schermo magico di visualizzazione allestito per tale scopo nella Casa da Gioco, che vi consentira' di sincronizzarvi sulla sfida; il comando da utilizzare in questo caso e' **VISUALE {nome sfidante}**, con il quale un giocatore vedra' esattamente quello che vede lo sfidante, per tutta la durata dell'incontro. E' possibile ritornare alla propria visuale normale prima del termine della sfida ripetendo il comando senza argomenti.

La sfida dura **dieci minuti di tempo reale**, durante il quale i duellanti sono liberi di combattere come meglio ritengono opportuno, anche uscendo dall'arena, se lo desiderano.

Le regole di una sfida mortale sono molto semplici: VALE TUTTO AD ECCEZIONE DI:

- utilizzare le abilita' speciali dei Cavalieri (vedi piu' avanti)
- farsi aiutare da terze parti in qualunque modo, diretto o indiretto
- depredare il cadavere dello sconfitto (il vincitore ottiene gia' l'oggetto messo in palio dall'avversario, e l'avidita' e' molto malvista dagli Immortali...).

Durante una sfida, ad ogni modo, non e' consentito uscire dal gioco, e sono dunque inibiti i comandi **AFFITTA** e **FINE**. Informazioni e tempo residuo della sfida incorso sono visualizzabili con i comandi **SFIDA INFO** e **SFIDA TEMPO**.

Scaduti i dieci minuti, se nessuno dei due sfidanti e' morto per mano dell'avversario (o di un seguace controllato dall'avversario), la sfida viene dichiarata conclusa senza vincitori; viceversa, la sfida termina con la vittoria del superstite. Il vincitore della sfida ottiene immediatamente l'oggetto messo in palio dall'avversario, e un certo numero di **punti-sfida** che lo faranno salire in classifica. Tramite il comando **CONDIZIONE** e' inoltre possibile vedere le vittorie e sconfitte del proprio personaggio, oltre al tempo residuo di una eventuale sfida in corso.

Lo sconfitto perde l'oggetto e il 5% dei propri punti esperienza.

Notate che se si viene uccisi da un mob estraneo durante una sfida si perde il normale quantitativo connesso alla morte, e che fuori dall'arena si puo' subire il normale danneggiamento dell'equipaggiamento per scrap; scegliete dunque bene i luoghi dove affrontare una sfida...

Al termine della sfida, l'esito viene annunciato pubblicamente, e gli eventuali vincitori delle scommesse riscuotono automaticamente il dovuto, se sono presenti sul mud in quel momento, altrimenti i soldi sono perduti, e la direzione della Casa da Gioco non effettua rimborsi...

Infine, per conoscere le statistiche del proprio personaggio relative al modulo sfide, basta semplicemente usare il comando **SFIDA STATISTICHE**.

```
Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 175/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|sfida stat
Hai giocato un totale di 105 sfide
portando a termine 101 vittorie e 4 sconfitte
e al momento disponi di 1.723 punti sfida.
Il tuo record di punti sfida raggiunti (dal 15/12/2021) e' di 8.352
```


8.3.1 La classifica d'arena

La terra di Clessidra non e' semplicemente materia inerte, che riceve passivamente cio' che accade sul suo suolo. Al contrario, essa e' in grado di percepire i potenti che la calcano, e reagisce garantendo ad essi, gli unici degni e capaci di utilizzare i suoi doni, delle **particolari abilita'**. Alcuni tra questi potenti si riconoscono per la loro pura e brutale ferocia, per la volonta' di imporsi in maniera violenta sugli altri, e per la loro capacita' costante di uscire vincitori da questi scontri!

Tutti coloro che hanno partecipato almeno ad una sfida mortale ed hanno accumulato almeno 200 punti-sfida entrano in una speciale classifica, visualizzabile con il comando **SFIDA CLASSIFICA**.

I primi tre in classifica sono i piu' abili e spietati pkillers di Clessidra, i signori del massacro, i padroni della vita e della morte, i.... **Cavalieri dell'Apocalisse!** Questi sono riconoscibili nel **CHI**, in quanto il loro titolo "normale" viene sostituito dal titolo ottenuto per diritto di sangue. Essi possono fregiarsi del nome di secondo, terzo e quarto cavaliere, rispettivamente. Noterete che manca il primo....

Per i Cavalieri dell'Apocalisse di **livello superiore al 35**, Clessidra mette a disposizione dei poteri speciali, quali lo *Spirito della Guerra*, l'*Animo arcano*, la *Pestilenza* e la *Tempesta di Morte*. Tuttavia mantenere tali poteri non e' semplice: oltre a doversi guardare da tutti coloro che li seguono, infatti, i cavalieri dovranno continuare costantemente a pagare (o meglio, a far pagare agli altri...) il tributo di sangue che la terra esige per mantenere questi poteri.

I punti-sfida, infatti, diminuiscono in maniera lenta ma costante e anche quando il personaggio rimane affittato in taverna... e solo nuove vittime possono far risalire il totale!

8.3.2 Spirito della guerra

Questa abilita' e' la prima ad esser messa a disposizione dei Cavalieri combattenti (tanker) dell'Apocalisse, e tutti e tre ne possono far uso. Tuttavia, non basta essere un Cavaliere: e' necessario, infatti, avere accumulato **almeno 1.000 punti-sfida** prima che la terra di Clessidra ne conceda l'utilizzo. Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: **SPIRITO DI GUERRA**.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 50 PF. Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta ogni 24 ore-mud.

Il Cavaliere posseduto dallo spirito di guerra avra', per un breve periodo, delle capacita' di combattimento sovrumane... degne di un Cavaliere dell'Apocalisse!

8.3.3 Animo arcano

Questa abilita' e' la prima ad esser messa a disposizione dei Cavalieri magici (caster) dell'Apocalisse, e tutti e tre ne possono far uso. Tuttavia, non basta essere un Cavaliere: e' necessario, infatti, avere accumulato **almeno 1.000 punti-sfida** prima che la terra di Clessidra ne conceda l'utilizzo. Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: **ANIMO ARCANO**.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 50 PF. Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta ogni 24 ore-mud.

Il Cavaliere posseduto dall'animo arcano avra', per un breve periodo, delle capacita' magiche sovraumane... degne di un Cavaliere dell'Apocalisse!

8.3.4 Pestilenza

Questa abilita' e' la seconda ad esser messa a disposizione dei Cavalieri dell'Apocalisse, e puo' venire usata dal secondo e terzo Cavaliere. Tuttavia, non basta essere un Cavaliere: e' necessario, infatti, avere accumulato **almeno 1.500 punti-sfida** prima che la terra di Clessidra ne garantisca l'utilizzo.

Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: **PESTILENZA {obiettivo}**.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 75 PF. Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta ogni 24 ore-mud.

Il bersaglio si vedra' investito da un tremendo vento pestilenziale che portera' con se', oltre ad un consistente danno immediato, anche una drastica riduzione delle proprie capacita' di combattimento, lasciandolo cosi' alla merce' del Cavaliere...

8.3.5 Tempesta di morte

L'ultima e la piu' temibile tra le abilita' concesse ai Cavalieri, e' destinata esclusivamente al Secondo Cavaliere, purché abbia almeno **2.000 punti-sfida**.

Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: **TEMPESTA DI MORTE**.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 100 PF. Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta alla settimana di tempo di gioco in Clessidra (ovvero 24x7 ore-mud).

Al momento dell'invocazione, tutti coloro presenti nella stanza, ad eccezione degli alleati del Cavaliere, saranno investiti da un'orrenda tempesta di energia mortale, che comportera' un massiccio danno fisico e la dispersione degli incantesimi attivi.

Unica avvertenza: le creature immuni al risucchio di energia, la cui immonda non-vita e' dovuta proprio all'energia invocata dalla tempesta, non saranno affette dalla tempesta stessa, ma anzi potrebbero ritorcere questo potere a svantaggio del Cavaliere stesso...

8.4 I CLAN



I Clan sono un'espansione del gioco su Clessidra. Tramite comandi aggiuntivi, **un gruppo di giocatori puo' autogestire parte del proprio gioco** in modo da arricchirlo e renderlo piu' piacevole e divertente.

I privilegi dei Clan sono connessi sia alla possibilita' di sviluppare un Gioco di Ruolo piu' avanzato, grazie anche all'ausilio delle **Sedi** (veri e propri edifici di esclusiva proprieta' dei clan e degli oggetti ivi acquistabili) e degli strumenti disponibili al **Capo clan**, sia alla possibilita' di disputare delle **guerre** o delle **giostre**, scontri mortali tra gruppi di giocatori appartenenti a clan diversi. Inoltre, i clan competono tra di loro anche per il possesso della **fortezza**, e i clan che la conquistano godono di alcuni vantaggi aggiuntivi... finché riescono a mantenerne il possesso!

Oltre al gioco del tipo **Player vs Player** (convogliato nelle guerre e nelle giostre) e' possibile un gioco di clan in modalita' **Player vs Environment** attraverso il modulo di gioco delle **spedizioni** di clan, che e' giocabile sia in modalita' singola che in modalita' Sfida tra clan.

I Clan si distinguono tra loro in funzione del loro valore, espresso in **Punti Gloria**, che vengono guadagnati o persi in base alle svariate azioni ed eventi della vita sociale e militare di Clan; tali eventi vengono inoltre scritti in un **diario di clan**, personale per ciascun clan. Oltre ad essere un elemento distintivo, con la gloria e' possibile disporre di alcuni **strumenti aggiuntivi** (come il canale di comunicazione di clan e uno sconto per gli acquisti relativi alla propria sede di clan) nonche' comprare alcuni oggetti riservati al proprio clan.

I Clan che favoriranno un gioco scorretto o sfrutteranno i poteri conferitigli in maniera inadeguata saranno gravemente penalizzati dagli Immortali e, nei casi piu' gravi, si giungera' allo scioglimento del Clan stesso. I Clan che, invece, si distingueranno per l'apporto formale al mondo di Clessidra e per l'aiuto sostanziale agli Immortali nella gestione dei giocatori, nella promozione del gioco corretto e nello svolgimento di un gioco civile e piacevole per tutto il mondo di Clessidra, troveranno il favore degli Immortali e godranno i frutti della "divina" riconoscenza.



8.4.1 Struttura di un clan

I Clan sono formati da un numero di personaggi giocatori mai inferiore a cinque e mai superiore a trenta.

Ogni giocatore puo' avere un solo personaggio in un clan ovvero uno per ogni profilo di gioco. Il personaggio membro di un clan viene evidenziato nell'elenco personaggi della pagina del profilo di gioco:

Elenco dei tuoi personaggi:

N	NOME	CLASSE	LIVELLO	MONETE	AFFITTO	GG_R	U.U.M.
1	Kleyos	Templare	9/9	57.904	450	0	07/03/10
2	Kleyan	Monaco	50	0	0	365+	16/08/17
3	Klerem	Eremita	35/41	875.779	3.550	0	20/05/12
4	Klepacem	Guerriero	50	0	50	0	07/03/10
5	Kledsen	Barbaro	1	2.312	50	0	07/03/10
6	Kledalyn	Paladino	50	0	50	0	20/05/12
7	Kleg	Barbaro	45	21.717M	0	365+	01/01/21
8	Klefeth	Chierico	50	222.037	50	365+	03/01/21
9	Klevolav	Ladro	50	3.485M	50	365+	01/01/21
10	Klestophal	Saggio	46/49	152.763	50	365+	09/06/18
11	Klechies	Chierico	9	4.341	50	0	20/05/12
12	Klestalan	Chierico	21	0	50	0	20/05/12
13	Klelhob	Ladro	46	125.151	6.050	0	20/05/12
14	Klelimir	Guardiano	50/50	0	0	365+	03/12/15
15	Klemashi	Ninja	50/50	278.632	0	365+	04/01/21
16	Klendeval	Saggio	29/33	83.920	50	0	20/05/12
17	Klepod	Guerriero	45	371.206	18.550	0	20/05/12
18	Klepsikan	Psionico	50	324.289	50	365+	20/05/12
19	Kleruf	Pagano	1/1	150	50	0	07/03/10
20	Klestin	Pagano	23/25	69.060	0	365+	02/12/15

Ogni membro di un clan ha un **livello** all'interno della vita di clan, sia per quanto riguarda la vita sociale che per quanto riguarda l'aspetto militare. Tali livelli variano da 1 (livello piu' alto) a 10 (livello piu' basso) e servono sia come ausilio per l'**organizzazione interna** del clan che per disporre di un set di comandi di clan piu' o meno esteso.

Ad ogni livello e' associabile un **titolo** e il titolo del livello sociale compare nel **CHI** al posto del normale titolo del personaggio, quindi i clan possono, a loro discrezione, assegnare delle funzioni diverse ai propri membri (es: esploratori, maestri, araldi, eccetera) e far corrispondere ad ogni funzione un livello con il rispettivo titolo.

Clan esistenti:

ID	NOME	CAPOCLAN	MEMBRI	GLORIA	
				attuale	record
cdl	I Custodi Delle Leggende	Ieradlen	1	0	0
mdo	I Messaggeri Dell'Oscurita'	Lacronyclas	8	0	690
ua	Gli Unicorni Alati	Daerwyn	17	130	345
gde	I Guardiani dell'Equilibrio	Elnrang	10	155	175
sdk	La Signoria di Krialir	Essilin	2	0	138

ID	POSSEDIMENTI				ATTIVITA' CONCLUSE		
	fortezza	sede	px	canale	guerre	giostre	spedizioni
cdl	nessuna	si	si	no	9	36	0
mdo	nessuna	si	si	no	62	70	26
ua	Torre dell'Ascia	si	si	si	49	74	43
gde	nessuna	si	si	si	10	18	45
sdk	nessuna	si	si	no	5	0	10

In ambito sociale, il livello 10 determina un *Aspirante*, ovvero un personaggio che non e' ancora membro a tutti gli effetti, ma che aspira a diventarlo; per tale motivo, l'aspirante non condivide la maggior parte degli aspetti piu' intimi del clan, come ad esempio il Diario o il canale di comunicazione. I requisiti e le modalita' perche' un aspirante diventi membro effettivo del clan sono a completa discrezione degli organi decisionali del clan stesso. I livelli sociali da 9 a 3 sono i *Membri Effettivi*, coloro che fanno parte del Clan ma senza avere un particolare ruolo decisionale; questo, infatti, viene riservato, attraverso appositi comandi, ai livelli sociale 2 (consiglieri) ed 1 (comandanti), ovvero coloro che appartengono al *Cerchio di Comando*.

Tra i comandanti, uno ed uno solo puo' essere eletto **Capo clan** dai componenti del cerchio di comando. Egli ha il compito e la responsabilita' di rappresentare in ogni ambito il proprio clan e di esserne il portavoce ufficiale.

In ambito militare i primi due livelli (1 e 2) compongono il *Cerchio di Guerra* ed i membri che vi fanno parte potranno, loro e solo loro, partecipare alle guerre di clan. Nessun livello militare particolare e' invece richiesto per poter prendere parte alle giostre.

Sia in ambito sociale che in ambito militare, il numero massimo di componenti di livello 1 e 2 e' di 6 e, tra questi, solamente 3 possono essere comandanti.

LIVELLI SOCIALI E RELATIVI RUOLI

<i>[cerchio di comando]</i>	
1	comandante
2	consigliere
<i>[membri effettivi]</i>	
3	effettivo
4	effettivo
5	effettivo
6	effettivo
7	effettivo
8	effettivo
9	effettivo
<i>[aspiranti]</i>	
10	aspirante

Non e' detto che chi appartenga ai primi livelli sociali debba necessariamente appartenere anche ai primi livelli militari, e viceversa.

Infine, non possono esservi piu' di 5 membri aspiranti.

Ricapitolando:

- numero minimo di membri di un clan: 5
- numero massimo di membri di un clan: 30
- di questi, massimo 5 aspiranti e massimo 6 nel cerchio di comando
- nel cerchio di comando, massimo 3 comandanti (livello 1 sociale)
- tra i 3 comandanti 1 solo Capoclan

Tenete inoltre presente che **verranno automaticamente rimossi dal proprio clan i personaggi che non si collegano da piu' di un anno (360 giorni reali)**; se si collegano dopo potranno sempre essere nuovamente aggiunti dai propri ex compagni di clan. Il controllo viene fatto ad ogni riavvio del server di gioco. Ogni eventuale rimozione viene riportata nelle note del diario di clan.

In ogni caso non verranno mai automaticamente rimossi i comandanti (livello 1 sociale) a prescindere dal loro periodo di inattivita' di gioco.

8.4.2 Il Capoclan

Uno (e solo uno) dei comandanti di un clan (quindi un livello sociale 1) assume il ruolo di Capoclan. Egli avra' il compito e la responsabilita' di **rappresentare in ogni ambito il proprio clan** e di esserne il portavoce ufficiale.

I capiclan hanno anche l'obbligo di controllare come i membri del proprio clan si avvalgono delle possibilita' offerte loro, di come siano rispettate le regole di gioco da parte dei componenti del clan (della cui selezione si deve premurare), di quale sia la condotta dei componenti nelle porzioni di gioco condivise con altri giocatori. In pratica, i capiclan sono **solo poco al di sotto degli Immortali di Clessidra**, in quanto si possono ritenere a tutti gli effetti dei collaboratori alla gestione del Gioco.

Per questo motivo viene dato ai capoclan un canale preferenziale per comunicare con gli amministratori e con gli altri capoclan: il gruppo Telegram dei clan, nella quale chiedere consigli, spiegazioni, fare e ricevere comunicazioni, coordinare attivita' pubbliche, e in questo gruppo possono portare con loro un vice che li assiste, supporta ed eventualmente sostituisce.

Da questo punto di vista, il ruolo del capoclan comincia a discostarsi un po' da quello meramente di giocatore, dal momento che l'interesse del capoclan non deve essere piu' solo quello del suo clan, ma anche quello del mondo di Clessidra in generale e di tutti i suoi giocatori.

A livello di gioco, il capoclan dispone di tutti i poteri del livello sociale 2 ed 1, ed inoltre:

- assume il ruolo a seguito di **votazione** da parte di tutti i membri sociali del cerchio di comando (1 e 2)
- dispone di un **vessillo** di clan che rappresenta il suo status di capoclan e che egli puo' rinominare e colorare a suo piacimento;
- dispone di **strumenti** utilizzabili per meglio organizzare delle **quest** di clan, quali la possibilita' di creare e rinominare 1 mob e fino a 3 oggetti di clan;
- sul **CHI** viene visto come CapoClan al posto della categoria del personaggio;

8.4.3 Sistema di elezione del Capoclan

Ogni membro del cerchio di comando (sociale 1 e 2, capoclan incluso) esprime la sua intenzione di voto con il comando **CLVOTO**. Ogni riavvio di Clessidra di sabato (giorno settimanale reale) il server controlla chi tra i votati ha la maggioranza ed **automaticamente imposta** il membro piu' votato come capoclan (rimuovendo eventualmente il precedente dalla carica). Il quadro di votazione rimane **nascosto** a qualsiasi membro, anche del cerchio di comando. Ogni votante puo' vedere solamente la sua votazione attuale con il comando **CLINFO**.

8.4.4 Mercenari di clan

Nonostante non sia possibile avere piu' di un personaggio in clan per profilo di gioco, e' consentito che un proprio personaggio (ovviamente non facente gia' parte di un clan) **possa essere aggiunto ad un clan qualsiasi in modo temporaneo come mercenario**; un PG mercenario di clan potra' partecipare ad un evento che il clan arruolante intende organizzare o che e' in corso di preparazione (l'azione di reclutamento di mercenari, consentita ai membri del cerchio di comando attraverso il comando **CLMERCENARIO**, non e' ammessa a guerre, giostre o spedizioni gia' in corso). Il PG mercenario verra' automaticamente posto a livello sociale 9 e a livello militare 2 (se vi saranno posti disponibili) e tali livelli non possono essere in alcun modo cambiati, dopodiche' verra' **automaticamente rimosso al prossimo riavvio del server**.

Anche i pg mercenari di clan vengono evidenziati nell'elenco personaggi della pagina del profilo di gioco.

8.4.5 Gloria

La gloria e' **l'espressione del valore di un clan**. Viene riportata sotto forma di punteggio numerico che puo' aumentare o diminuire a seconda di azioni ed eventi relativi al clan.

Si puo' guadagnare la gloria del clan:

- vincendo una guerra contro un altro clan
- guadagnando una fortezza se gia' non se ne aveva una
- vincendo una giostra contro un altro clan
- facendo scalpi in una spedizione di clan

Si puo' perdere la gloria del clan:

- pareggiando una guerra contro un altro clan
- perdendo una fortezza (rimanendo senza)
- pareggiando una giostra
- abbandonando una spedizione senza aver ucciso alcun mob avversario

I punti gloria non possono in ogni caso andare in negativo.

Ad ogni aggiornamento dei punti gloria verra' verificato ed eventualmente aggiornato il valore di gloria record (record storico) ai fini delle statistiche di clan mostrate dall'output dei comandi **CLLISTA** e **CLINFO**.

Oltre ad esprimere in chiari termini il valore di un clan, la Gloria porta anche benefici "materiali", che vengono dati a scaglione mano a mano si guadagna sempre maggiore Gloria. Questi sono:

- ✓ con almeno 30 Punti Gloria: uso del **canale di clan**
- ✓ con almeno 400 Punti Gloria: **sconto del 20%** di ogni spesa monetaria eseguita dal clan per l'acquisto o l'espansione della propria **sede**.

Per lo sconto della spesa monetaria della sede vale il punteggio di gloria che il clan ha nel momento in cui vengono consegnate le monete ad un Immortale.

Questi benefici non comportano la spesa dei punti gloria, ovvero bastera' che il clan disponga della gloria minima relativa per poter usufruire del benefit.

Resta inteso che, cosi' come all'aumentare della Gloria si guadagnano benefici, al diminuire di essa questi vengono rimossi...

I punti gloria possono inoltre essere spesi per l'acquisto di **oggetti di clan**, ovvero degli oggetti che verranno automaticamente marchiati per il clan che li acquista e cosi' **solamente i membri appartenenti ad esso potranno utilizzarli**: a tutti gli altri saranno dunque inibiti i comandi PRENDO, AFFITTO, INDOSSO, IMPUGNO, AFFERRO, SACRIFICO. L'appartenenza ad un clan verra' indicata nell'identificazione dell'oggetto.

La lista degli oggetti di clan acquistabili e' consultabile con il comando **CLPREMI** (comando disponibile a tutti i membri del clan di qualsiasi livello), mentre per acquistarne uno e' possibile utilizzare il comando **CLCOMPRO** (disponibile solamente ad un membro del cerchio di comando, quindi sociale 2 od 1).

Il **1 gennaio di ogni anno** (tempo reale) il mud azzerera' automaticamente la gloria di ciascun clan, convertendo il punteggio in punti esperienza x 2.000 che verranno depositati nella banca di clan. Il record storico di gloria verra' sempre e comunque visualizzato dai comandi **CLLISTA** e **CLINFO**.

8.4.6 Guerre

I clan possono dichiararsi guerra tra di loro **per il possesso delle fortezze**. Gli unici a poter prendere la decisione sono i comandanti dei clan (livelli sociali 1), mentre i combattimenti veri e propri sono riservati ai primi due livelli militari (il *Cerchio di Guerra*).

Per poter dichiarare guerra ad un clan si utilizza il comando **CLGUERRA**. Se il clan a cui volete dichiarare guerra e' libero (non e' stato "sfidato" da altri clan ed e' passato il tempo minimo dalla sua ultima battaglia), la guerra sara' automaticamente fissata a 48 ore esatte (reali) di distanza dal momento in cui e' stata dichiarata.

Il clan sfidato ha l'opportunita', entro le prime 24 ore (reali) dalla dichiarazione, di spostare in avanti o indietro l'ora della sfida di 4 ore; questo per evitare mosse "furbe", tipo dichiarare guerra alle 5 del mattino sperando che nessun membro del clan avversario si presenti...

Non appena il clan sfidato accetta la sfida (eventualmente spostando l'orario), o scadute le 24 ore dalla dichiarazione, l'ora esatta della sfida viene definitivamente fissata (ed e' visibile tramite il comando **CLINFO**).



La guerra dura mezz'ora di tempo reale. Durante questo periodo non sarà possibile ai clan coinvolti effettuare la "normale amministrazione", come aggiungere o rimuovere membri, cambiare di livello i membri, e così via. Durante la guerra, inoltre, i membri del cerchio di guerra di ciascun clan vengono automaticamente considerati facenti parte dello stesso gruppo per quel che riguarda l'effetto degli incantesimi e le abilità di attacco.

I personaggi morti durante la guerra **non perdono punti esperienza** e non esiste possibilità di scarp dell'equipaggiamento, purché l'avversario sia un membro del cerchio di guerra del clan con cui si è in guerra; quindi se durante una guerra venite uccisi da un mob (anche se evocato da un PG avversario), la morte è quella normale con tutte le conseguenze del caso!

Durante una guerra, i membri del clan sfidante che riescono a rimanere dentro la fortezza del clan avversario **guadagnano punti** per il proprio clan. Alla fine della mezz'ora, il clan con il maggior numero di punti è dichiarato vincitore. Se non possedeva una fortezza, si appropria di quella del clan sconfitto, che da quel momento dovrà cercare di riconquistarne una.

Non si può dichiarare guerra più di una volta a settimana (reale), mentre se un clan viene sfidato da un altro, non potrà comunque lanciare guerre o essere sfidato da altri clan per i 5 giorni successivi. Questo per poter dare un minimo di stabilità a chi ha conquistato una fortezza, che potrà così essere sicuro di poterla usare per almeno un minimo di tempo.

Attraverso il comando **CLLISTA** è possibile avere sempre un quadro in tempo reale di tutte le guerre (e le giostre o le spedizioni) che sono in preparazione oppure in svolgimento e con il relativo punteggio.

I membri (effettivi, non aspiranti) di un clan che sta svolgendo una guerra possono, inoltre, **assistere alla guerra** attraverso la **VISUALE** alla Casa da Gioco su un guerriero del cerchio di guerra del proprio clan.

8.4.7 Giostre

Un qualsiasi membro del cerchio di comando (sociale 1 o 2) ha la possibilità di organizzare una giostra con un clan rivale, ovvero una sorta di **mini-guerra a 2, 3 o 4 PG** (potranno dunque essere organizzate giostre 2vs2, 3vs3 o 4vs4 ma non, ad esempio, giostre a 3vs4...). Le giostre sono dunque dei **tornei estemporanei** tra due clan, si svolgono subito dopo la dichiarazione ed hanno una durata temporale reale che può variare in maniera casuale **da 7 a 15 minuti**.

Le giostre non determinano la conquista o la perdita di una fortezza, bensì consentono di guadagnare un certo numero di **punti gloria**.

Le giostre possono svolgersi in qualsiasi luogo del mondo, anche nelle fortezze ma, in quest'ultimo caso, la permanenza all'interno della fortezza nemica non farà guadagnare alcun punto e allo stesso modo la propria fortezza non garantisce alcun effetto contro gli avversari.

Come per le guerre, la morte di un PG in giostra per mano di un rivale non determina perdita di punti esperienza e non vi e' scarp per l'equipaggiamento coinvolto da attacchi nemici (sempre se l'avversario e' un rivale di giostra in quel momento e non e' un mob).

Lo svolgimento di una giostra avviene nel modo che segue:

- un livello 1 o 2 di clan dichiara la giostra a N PG contro il clan nemico;
- i personaggi in formazione saranno quelli gruppati con chi esegue il comando, che devono quindi essere membri del clan e corrispondere per numero a quanto specificato nel comando. Il comando fa una serie di controlli prima di lanciare la dichiarazione, uno dei quali, ad esempio, che siano presenti sul mud un numero sufficiente di membri del clan avversario tra i quali almeno un livello 1 o 2 che possa accettare;
- a questo punto il clan sfidato avra' 3 minuti di tempo reale per organizzare il proprio gruppo ed accettare la giostra;
- se scadono i tre minuti senza che la giostra venga accettata, questa viene automaticamente considerata rifiutata, e questo non comporta alcun guadagno o perdita di gloria da parte di alcun clan.

Al termine della giostra vince il clan con maggior punteggio guadagnato durante lo scontro; i punti gloria guadagnati dal clan vincitore saranno calcolati in funzione di questo risultato.

8.4.8 Spedizioni

Le spedizioni sono uno scenario di gioco di clan che consente di **guadagnare punti gloria in modo alternativo a guerre e giostre** e, soprattutto, permette ad un clan la possibilita' di giocare **anche in solitaria** senza necessariamente doversi confrontare con un altro clan. Ad ogni modo e' prevista anche una modalita' *Sfida tra due clan*, pertanto questa modalita' di gioco, che e' in ogni caso una modalita' **PvE** (e non PvP), potra' essere giocata in modalita' singola o in modalita' sfida.

Per il modulo delle Spedizioni e' implementata un'area di gioco specifica, la **Torre Grigia**, una costruzione diroccata in cui si trova un portale grigio collegato ad un altro portale grigio situato in una **dimensione extra-terrena**; dall'altra parte si trova la **Dimensione Grigia**, abitata da mostri sconosciuti. Accade a volte che tali mostri riescano a passare il portale dalla loro parte e raggiungano il nostro mondo infestando la Torre Grigia. Nella torre si trova il guardiano del nostro mondo in attesa di un gruppo di eroi che possano liberare la torre quando invasa oppure passare il portale per far capire ai mostri dell'altra dimensione che non conviene avventurarsi dalla nostra parte...



Per farsi autorizzare una spedizione dal guardiano si utilizza il comando **CLSPEDIZIONE**. Allo stesso modo, tale comando dispone di una serie di sotto-comandi con i quali e' possibili ricavare informazioni utili relative all'eventuale spedizioni in corso.

Una spedizione viene autorizzata solamente a membri effettivi di un clan (quindi non e' consentito agli aspiranti), sia gruppati tra loro che no. **Un gruppo puo' essere formato da 2 a 10 giocatori.**

La modalita' di gioco e' **PvE survival**, quindi il gruppo dovra' combattere contro i mob della dimensione grigia. Gli scenari di gioco possono essere 3 per la modalita' singola ed 1 per la modalita' sfida.

- a. **scenario tunnel** il gruppo deve liberare ciascun piano della torre, e ad ogni piano incontrera' un mob avversario (in totale 10)
- b. **scenario labirinto** il gruppo dovra' liberare i sotterranei della torre infestati dai mob avversari (in totale 10)
- c. **scenario wild** il gruppo dovra' attraversare il portale e giungere nella dimensione grigia, una wild extra-terrena in cui abitano i mob avversari e dovra' ucciderne il piu' possibile (in totale ne saranno posizionati 50).

La **modalita' sfida**, invece, prevede che alla spedizione siano autorizzati **due clan contemporaneamente**, i quali potranno accedere alla dimensione grigia per uccidere il maggior numero di mob possibili, ma **il gioco avviene in parallelo**, pertanto i due clan giocheranno PvE senza mai incontrarsi (saranno fisicamente in due wild identiche ma parallele, ovvero non comunicanti) e alla fine del tempo **vincerà chi avrà fatto il maggior numero di punti**.

Per farsi autorizzare una sfida bastera' semplicemente che i due gruppi dei due clan (di pari numero per schieramento) si rechino dal guardiano della torre grigia e usino il normale comando **CLSPEDIZIONE CHIEDO**. In modalita' Sfida tra clan, inoltre, la spedizione non iniziera' subito ma vi sara' qualche minuto di preparazione affinche' i due gruppi possano organizzarsi al meglio prima dell'effettivo inizio.

Il guardiano puo' autorizzare solamente una spedizione alla volta, pertanto una volta che la zona e' impegnata nessun altro gruppo potra' accedervi. Ovviamente vi e' un tempo massimo di gioco pari a **30 minuti di tempo reale**, dopodiche' i giocatori verranno teletrasportati fuori dall'area, consentendo l'accesso ad un eventuale altro gruppo in attesa.

Qualora i giocatori, invece, concludano la spedizione prima dello scadere naturale del tempo, ovvero riescono ad uccidere tutti i mostri (negli scenari Tunnel e Labirinto), possono dichiarare terminata la spedizione mediante il comando **CLSPEDIZIONE FINE**. Il comando non puo' invece essere utilizzato durante lo scenario Wild dal momento che, in questa modalita', il numero di avversari e' troppo elevato.

Dal momento che l'area di gioco e' chiusa e che prevede anche la possibilita' di gioco in wild extra-terrene, in caso di morte il corpo dei caduti anziche' rimanere a terra nel punto di morte come di consueto verra' automaticamente portato in una stanza sicura (ovviamente le altre penalita' legate alla morte resteranno invariate), quale il **Tempio di Klerigon**, in Capitale.

Resta inteso che ogni eventuale oggetto lasciato a terra all'interno della torre o nella dimensione grigia (perche' posato o magari perche' caduto da uno zaino rotto, eccetera) non verra' portato fuori zona e se il personaggio non riuscirà a recuperarlo con una spedizione successiva (ammesso che gli venga riassegnato il medesimo scenario) esso sara' irrimediabilmente perso.

Il modulo prevede **3 livelli di difficolta' in funzione del numero di membri** di una spedizione:

difficolta' 1: 2, 3, 4 PG

difficolta' 2: 5, 6, 7 PG

difficolta' 3: 8, 9, 10 PG

Il punteggio (direttamente in punti gloria) e' cosi' calcolato:

$$\text{numero di mob uccisi} * \text{difficolta} - \text{morti subite} * \text{difficolta}$$

In modalita' *Sfida*, ognuno dei due clan guadagnera' la gloria accumulata nella spedizione; il clan vincitore riceverà un ulteriore bonus di punti gloria per la vittoria in funzione del livello di difficoltà.

Nel caso la spedizione si concluda (scadono i 30 minuti) senza che sia stato ucciso almeno 1 mob, il gruppo perderà un valore di punti gloria per rinuncia o manifesta incapacità (questo per evitare mosse "furbe" quali ad esempio impegnare la torre senza fare alcuna azione con il solo scopo di bloccare l'accesso ad un clan avversario...).

8.4.9 Il Trattato di Ugarit

I clan hanno stipulato tra loro, con la mediazione degli Immortali, un **codice di deontologia guerresca**. Questi accordi sono conosciuti come il "Trattato di Ugarit" e sono riportati a seguire. Ai fini delle regole, quando si indica una guerra si fa riferimento sia ad una guerra che ad una giostra.

- art. 1 E' vietato combattere le guerre con piu' di 6 PG
- art. 2 E' vietato usare PG non in guerra
- art. 3 E' vietato usare PG fuori dalla guerra come "disturbatori" sia essi attivi (interagendo con gli avversari) sia passivi (inviando informazioni ai belligeranti)
- art. 4 E' vietato usare seguaci al di fuori di quelli che ogni PG puo' evocare (e cmq solo con gli incantesimi *Evoca Mostri* od *Evoca Animali*)
- art. 5 E' vietato usare l'incantesimo *Sciame Mortale*
- art. 5 bis E' vietato usare l'oggetto *Una lampada Azzurra*
- art. 6 E' vietato usare tattiche di disallineamento
- art. 7 E' vietato portarsi dietro mob non resuscitabili (ad esempio facendosi inseguire)
- art. 8 E' vietato causare la morte con hole dei PG nemici (non si fanno rimborsi, ma si punisce chi la causa)
- art. 9 E' vietato causare (ovviamente) e sfruttare crash per trarne vantaggio in guerra
- art. 10 E' possibile passarsi dell'equipaggiamento tra PG dello stesso clan prima della guerra, salvo le regole per l'utilizzo delle Rune
- art. 11 I CapiClan ed i comandanti devono controllare che vincitori e sconfitti non si "scaldino" troppo prima, dopo e durante la guerra, pena pesanti sanzioni
- art. 12 E' vietato, ovviamente, usare bug deliberatamente
- art. 13 In caso di crash, i membri di piu' alto livello del Clan presenti (se non presenti i CapiClan) si accordano per un tempo X prima di ricominciare la guerra.
- art. 14 Restano valide sempre e comunque le regole di gioco di Clessidra

8.4.10 Le fortezze

Una fortezza e' una particolare **area di gioco di grande potere**, che da' al clan che la possiede diversi benefici.



Una fortezza e' conquistabile con la **vittoria di una guerra** contro un clan che ne possiede una, sottraendola dunque al rivale sconfitto. In guerra, inoltre, le fortezze avvertono la presenza di legittimi proprietari o di intrusi, e "reagiscono" di conseguenza... tuttavia proprio per questo il clan "invasore" guadagna punti se i suoi membri riescono a sostare dentro le fortezze, in quanto la zona stessa si "riallinea" sul clan sfidante. Nessun beneficio viene invece dato dalle fortezze durante le giostre o le spedizioni.

Ogni fortezza dona inoltre **particolari benefici** al clan che la detiene, e questi variano da fortezza a fortezza; tutte, ad ogni modo, mettono a disposizione del clan possessore la **Banca dei Punti Esperienza di Clan**, ovvero la possibilita' di depositare e prelevare punti esperienza mediante gli appositi comandi **CLDONO** e **CLASSEGNA**.

8.4.11 Tifo di clan

E' possibile conoscere sempre in tempo reale lo status e i relativi punteggi di eventuali guerre, giostre e spedizioni di clan in preparazione o in corso, attraverso il comando **CLLISTA disponibile a chiunque**, PG membro di un clan o meno.

E' possibile, inoltre, assistere alle guerre e giostre del proprio clan mediante la **VISUALE** dalla Casa da Gioco in Capitale, solo per PG di livello sociale superiore all'aspirante.

8.4.12 Diario di clan

Il diario di clan lo strumento in cui **vengono annotati in maniera automatica tutti i principali avvenimenti e le principali azioni della vita del clan**, come ad esempio l'aggiunta di nuovi aspiranti o la rimozione di membri, il deposito di punti esperienza nella banca del clan o la successiva donazione, la modifica dei livelli sociali, la dichiarazione e il risultato di guerre, giostre e spedizioni, e cosi' via.

Il diario di clan e' uno strumento consultabile da tutti i membri del clan a partire dal livello sociale 9 (sono dunque **esclusi gli aspiranti**); il Capoclan, inoltre, potra' scrivervi per lasciare delle comunicazioni a tutti gli altri membri del clan.

Se il diario viene aggiornato con nuove annotazioni, ogni membro verra' avvisato dal server con un messaggio la prima volta che entrera' in gioco (in modo analogo a quanto avviene per le novita'). Il diario di clan puo' essere consultato mediante il comando **CLDIARIO**.

Il numero di note di cui si compone il diario del proprio clan e' riportato nel proprio **CLINFO**.

Alcuni degli eventi che vengono annotati sul diario di clan sono:

- aggiunta di nuovi aspiranti
- promozioni e declassamenti di livelli sociali
- estromissioni ed abbandoni di membri
- donazioni ed assegnazioni di punti esperienza di clan
- modifiche ai titoli di clan
- dichiarazioni/accettazioni/esiti di guerre
- esiti di giostre
- organizzazione delle spedizioni
- assegnazioni/cambi del capoclan
- messaggi lasciati dal capoclan



8.4.13 Canale di clan

Gli appartenenti di un clan (aspiranti esclusi) possono avere a disposizione un **canale di comunicazione globale** con il quale tenersi in contatto, riservato esclusivamente ai membri del clan, i quali potranno dunque parlarsi **in qualsiasi parte del mondo essi si trovino**, anche se non gruppati.

Requisito affinché il canale sia attivato e' che il clan disponga di almeno 30 punti gloria.

Per utilizzare il canale si usa il comando **CLDICO**, mentre se desidera non ascoltare (o riabilitare l'ascolto) le comunicazioni di clan e' possibile utilizzare il comando **NOCLAN** e **CANALI**.

8.4.14 Sedi

L'edificazione della sede del proprio clan e' una concessione, non dovuta, elargita dagli Immortali ai clan che lo meritano. Il senso della Sede del clan e' quello di creare **qualcosa che distingua, dal punto di vista interpretativo, il gruppo e che favorisca lo sviluppo di un Gioco di Ruolo** piu' particolareggiato, che aumenti il carattere rappresentativo e formale del clan. Non e' dunque assolutamente volta ad attribuire vantaggi di sorta ad un Clan rispetto ad un altro che non la ha.

Edificare la sede richiederà da parte del clan un certo sforzo anche di tipo "economico", dato che **la sede va pagata in monete d'oro** (ovviamente di quelle recuperabili all'interno del gioco!), **punti Esperienza e/o punti gloria**.

La sede conferisce anche un altro privilegio: la **possibilita' di inserire un negozio** e di vendere, nell'ambito di questo, degli oggetti particolari del clan. Il personaggio non giocante che funge da venditore viene, di norma, considerato come un mob guerriero di livello 1, e "pagato" come tale.

La scelta degli oggetti da vendere, invece, e' un capitolo molto delicato. Gli oggetti del clan sono, obbligatoriamente, indossabili solo da personaggi inseriti nel Clan; inoltre, la scelta degli oggetti del clan segue delle regole precise: **nessun oggetto esclusivo di un clan puo' fornire ad un personaggio di qualsiasi classe o livello un vantaggio (se non quello del GdR) ad un personaggio di pari caratteristiche ma non iscritto al Clan**; ugualmente, dal momento che l'oggetto venduto nella sede del clan e', per i componenti di quel clan, di facilissimo reperimento, riceve di norma un aumento del prezzo.

Il Clan che vuole comprare un oggetto affinché sia venduto nella sede, deve pagare un certo numero di monete d'oro in funzione dell'oggetto. Un consiglio spassionato dato a tutti coloro che si avviano a creare oggetti per il proprio clan è quello di non creare oggetti che vorreste e che non trovate oppure oggetti che non siano delle semplici ed imperfette copie di quelli presenti in gioco e facilmente reperibili: creare degli oggetti potenti e straordinari sarebbe un modo sicuro per vederseli rifiutati o stravolti. Ricordate che **gli oggetti del clan servono per distinguersi "esteticamente"** dei personaggi da altri, e non per dare loro dei reali vantaggi...

La creazione della sede viene, per convenzione, affidata al clan che la richiede e, nei limiti della ragionevolezza, viene data a chi la scrive grande libertà. Ovviamente questo richiede un atto di responsabilità da parte del clan che dovrà saper ponderare le proprie richieste e dimensionarle a dovere. Gli Immortali che, alla fine, trasformano le descrizioni e le idee del clan in stanze, mob ed oggetti, si riservano la facoltà di cambiare e correggere dei particolari considerati non congrui alle leggi di Clessidra, alla comune morale ed ai canoni di creazione delle sedi.

Per conoscere cosa si può inserire nella sede e i relativi costi, consultate il listino dei clan disponibile all'indirizzo:

<http://www.clessidra.it/sedi>

8.4.15 Comandi di clan

A seguire si elencano tutti i comandi a disposizione all'interno del modulo di gioco dei clan, suddivisi per livello sociale cui possono essere utilizzati.

I comandi sono cumulativi dei livelli più bassi.

Livello sociale richiesto	Categoria di PG	Comandi disponibili	
Nessuno	chiunque anche se non membro di un clan	CLLISTA	
Livelli 10	aspiranti	CLINFO CLSTORICO CLURLO	CLPREMI CLESCI
Livelli da 9 a 3	membri effettivi	CLDONO CLDIARIO CLDICO	NOCLAN VISUALE CLSPEDIZIONE
Livelli 2	consiglieri	CLAGGIUNGI CLVOTO CLMERCENARIO	CLGIOSTRA CLCOMPRO
Livelli 1	comandanti	CLTITOLO CLCAMBIA CLASSEGNA	CLTOGLI CLGUERRA
Livello 1	capoclan	CLCREO CLRINOMINO CLORDINO	CLDIARIO SCRIVI CLURLO IMPOSTA

8.4.15.1 Comando CLLISTA

Sintassi: **CLLISTA**

Con questo comando ottenete una **panoramica generale** su tutti i clan presenti su Clessidra. Inoltre, potrete essere sempre informati su stati e punteggi di eventuali guerre, giostre o spedizioni in preparazione o in corso.

Il comando puo' essere utilizzato da qualsiasi giocatore, anche se non facente parte di alcun clan.

8.4.15.2 Comando CLINFO

Sintassi: **CLINFO**

Con questo comando ottenete **informazioni dettagliate sul clan** a cui appartenete, nonche' la vostra posizione (con i relativi livelli sociale e militare) all'interno di esso.

8.4.15.3 Comando CLSTORICO

Sintassi: **CLSTORICO {guerre|giostre|spedizioni}**

Con questo comando potete visualizzare lo **storico delle attivita' concluse** del vostro clan quali guerre, giostre e spedizioni (a seconda della parola-chiave specificata). I dati riportati sono **a partire dal 01 gennaio 2009**.

8.4.15.4 Comando CLURLO

Sintassi: per urlare: **CLURLO**
per impostare l'urlo: **CLURLO IMPOSTA {stringa}**

Con questo comando eseguite l'**urlo di clan impostato** dal vostro Capoclan (con l'opzione Imposta). Il comando puo' essere utilizzato da qualsiasi membro del clan, aspiranti compresi. La stringa dell'urlo puo' essere colorata.

8.4.15.5 Comando CLPREMI

Sintassi: **CLPREMI**

Con questo comando visualizzate **l'elenco dei premi acquistabili spendendo punti gloria** di clan.

8.4.15.6 Comando CLESCI

Sintassi: **CLESCI**

Con questo comando **abbandonate il clan** cui appartenete.

8.4.15.7 Comando CLLDONO

Sintassi: **CLLDONO {numero di punti esperienza}**

Con questo comando si possono **donare i propri punti esperienza alla banca del clan**. Il comando funziona solo nella fortezza del proprio clan, e solo a partire dal livello 31 del personaggio e per livelli sociali superiori all'aspirante. Non si possono donare piu' punti esperienza di quelli necessari per mantenere i propri attuali livelli.

8.4.15.8 Comando CLDIARIO

Sintassi: in lettura: **CLDIARIO [eventuale numero di nota]**
CLDIARIO LETTO
in scrittura: **CLDIARIO SCRIVI**

Con questo comando e' possibile **leggere o scrivere sul diario di clan**.

La lettura e' riservata ai membri di livello sociale superiore all'aspirante, la scrittura solamente al Capoclan.

Per leggere, si usa il comando CLDIARIO e, se non si specifica nulla, verra' automaticamente visualizzata la prima nota non ancora letta del diario stesso; viceversa, se viene specificato un numero, verra' letta la rispettiva nota. Il numero complessivo di note segnate sul diario viene riportato nel CLINFO. Se viene specificata l'opzione LETTO tutte le note non ancora lette vengono considerate automaticamente lette.

Per scrivere, invece, si deve usare la sintassi CLDIARIO SCRIVI e si aprira' automaticamente un editor di scrittura.

8.4.15.9 Comando CLDICO

Sintassi: **CLDICO {frase}**

Questo comando serve per **comunicare contemporaneamente con tutti i membri del proprio clan, ovunque si trovino nel mondo** e a prescindere che siano in gruppo con noi o meno.

Per poter utilizzare il comando e' necessario che il proprio clan disponga di almeno 30 punti gloria.

8.4.15.10 Comando NOCLAN

Sintassi: **NOCLAN**

Con questo comando e' possibile disattivare o riattivare la ricezione dei messaggi che passano sul **canale di clan** (qualora questo sia disponibile per il vostro clan).

8.4.15.11 Comando CLSPEDIZIONE

Sintassi: **CLSPEDIZIONE CHIEDO**
CLSPEDIZIONE INFO
CLSPEDIZIONE FINE

Questo comando contempla due sotto-comandi attraverso i quali e' possibile interagire con il **modulo di gioco relativo alle Spedizioni** di clan. La lista dei sotto-comandi disponibili e' consultabile utilizzando il comando CLSPEDIZIONE senza alcun argomento. Tali sotto-comandi sono:

CLSPEDIZIONE CHIEDO per chiedere l'autorizzazione per una spedizione di clan
CLSPEDIZIONE INFO per visualizzare le informazioni relative alla spedizione in corso
CLSPEDIZIONE FINE permette di terminare in anticipo una spedizione nel caso tutti gli avversari siano già stati sconfitti. Non applicabile nello scenario Wild.

8.4.15.12 Comando CLAGGIUNGI

Sintassi: **CLAGGIUNGI {nome pg}**

Con questo comando un membro del cerchio di comando (livello sociale 1 o 2) puo' **aggiungere un personaggio nel proprio clan**, al ruolo di Aspirante. Resta appannaggio esclusivo dei comandanti (livello sociale 1) poter promuovere di livello il membro.

8.4.15.13 Comando CLMERCENARIO

Sintassi: **CLMERCENARIO {nome pg}**

Con questo comando un membro del cerchio di comando (livello sociale 1 o 2) puo' **aggiungere un personaggio nel proprio clan come mercenario**; il personaggio verra' automaticamente rimosso dal clan al successivo riavvio del server.

8.4.15.14 Comando CLVOTO

Sintassi: **CLVOTO {nome pg}**

Con questo comando un membro del cerchio interno (livello 1 o 2 sociale) puo' **esprimere la propria votazione a favore di un membro di livello 1** affinche' diventi Capoclan. L'aggiornamento delle cariche di capoclan viene eseguito in maniera automatica da Clessidra, una volta alla settimana. E' possibile verificare la propria votazione attraverso il comando CLINFO. Nulla osta che la propria votazione venga modificata come e quando lo si ritenga piu' opportuno.

8.4.15.15 Comando CLGIOSTRA

Sintassi: in dichiarazione: **CLGIOSTRA {numero pg} {tag clan avversario}**
in conferma: **CLGIOSTRA {si|no}**

Con questo comando e' possibile **dichiarare/accettare/rifiutare una giostra** di clan. Puo' essere utilizzato solamente da un membro del cerchio di comando (livello 1 o 2 sociale).

8.4.15.16 Comando CLCOMPRO

Sintassi: **CLCOMPRO {key oggetto}**

Con questo comando **comprate uno dei premi acquistabili spendendo punti gloria di clan**. L'elenco dei premi, con le relative parole-chiavi per l'acquisto, e' consultabile con il comando CLPREMI.

Il comando e' utilizzabile solamente dai membri del cerchio di comando (livello 1 e 2 sociale).

8.4.15.17 Comando CLTITOLO

Sintassi: **CLTITOLO {livello} {tipo} {nuovo titolo}**

Con questo comando un comandante di clan (livello sociale 1) puo' **impostare o modificare il titolo di un dato livello** del suo clan. Il {tipo} puo' essere "sociale" o "militare", {livello} e' il numero del livello cui si vuole modificare il titolo, mentre {nuovo titolo} e' la nuova stringa da impostare (la quale puo' contenere anche codici di colore).

Esempio:

cltitolo 2 militare Guerriero d'elite

modifica il titolo del livello 2 militare.

8.4.15.18 Comando CLCAMBIA

Sintassi: **CLCAMBIA {nome pg} {nuovo livello} {tipo livello}**

Con questo comando un comandante di clan (livello sociale 1) puo' **modificare il livello sociale o militare di un membro.**

Esempio:

clcambia klenir 2 sociale

porta il membro Klenir al livello sociale 2 di clan.

8.4.15.19 Comando CLASSEGNA

Sintassi: **CLASSEGNA {nome membro} {numero px}**

Con questo comando un comandante di un clan puo' **donare ad un membro dei punti esperienza depositati nella banca del clan.** Funziona solo nella fortezza del proprio clan e il membro che riceve deve essere almeno di livello 6 di personaggio e di livello sociale superiore all'aspirante e inoltre deve essere un membro di clan da almeno 3 giorni di tempo reale.

Non si possono ricevere piu' punti esperienza quanti il minimo per avere il proprio attuale livello, meno uno.

Se il clan non possiede una fortezza i punti nella banca non vengono persi, ma rimangono "congelati" fin quando non si riesce a riconquistarne una. L'ammontare dei punti esperienza disponibili nella banca di clan e' riportato nel CLINFO.

8.4.15.20 Comando CLTOGLI

Sintassi: **CLTOGLI {nome pg}**

Con questo comando un comandante di clan (livello sociale 1) puo' **rimuovere un membro del suo clan,** anche se questi non e' fisicamente presente sulle lande.

8.4.15.21 Comando CLGUERRA

Sintassi: in dichiarazione: **CLGUERRA {tag clan avversario}**

in conferma: **CLGUERRA {numero ore spostamento orario}**

Con questo comando un comandante di clan (livello sociale 1) puo' **dichiarare guerra** ad un clan nemico (la cui tag identificativa si puo' leggere con il comando CLLISTA). La sfida non puo' essere rifiutata e viene fissata a 48 ore esatte dalla dichiarazione; il clan sfidato ha 24 ore per spostare di +/-4 ore l'orario esatto della sfida (se lo vuole). Una volta confermata la sfida (o scadute le prime 24 ore) un messaggio confermera' dell'avvenuta decisione e l'orario sara' definitivo.

8.4.15.22 Comando CLCREO

Sintassi: **CLCREO {mob | oggi}**

Il comando puo' essere utilizzato solamente da un capoclan, e consente di **richiamare** dall'etere cosmico **il mob o l'oggetto di clan,** disponibili ai fini del gdr/quest di clan.

8.4.15.23 Comando CLRINOMINO

Sintassi: **CLRINOMINO {mob | oggi | vessillo} {campo} {stringa}**

dove campo puo' essere:

nome	(nome del mob o dell'oggetto)
dcorta	(descrizione corta)
dlunga	(descrizione lunga)
destesa	(descrizione estesa, visibile con l'ESAMINO)

Il comando puo' essere utilizzato solamente da un capoclan, e consente di **rinominare il mob, l'oggetto o il vessillo di clan.**

8.4.15.24 Comando CLORDINO

Sintassi: **CLORDINO {azione da eseguire}**

Il comando puo' essere utilizzato solamente dal capoclan, e **fa si' che il mob di clan presente in stanza esegua l'azione specificata**, ai fini del gdr/quest di clan.

8.4.16 Fondare un clan

Il primo criterio indispensabile per la fondazione di un Clan e' che i fondatori siano persone responsabili, mature e capaci di gestire il loro gruppo di giocatori. Gli altri requisiti richiesti sono:

1. un clan non puo' avere meno di **cinque membri**: per membro si intende un giocatore, una persona reale contattabile via e-mail (e' opportuno allegare tutti gli indirizzi di posta elettronica dei membri fondatori);
2. il clan deve avere dei motivi portanti, una sua storia GdR, degli obiettivi e delle finalita' logiche consone all'ambientazione di Clessidra;
3. il clan deve avere un "regolamento interno". Per regolamento si intende non solo un codice di "leggi" che sia assolutamente accettabile secondo le regole di Clessidra, ma anche la pianificazione di un sistema per lo svolgimento dei processi decisionali (dichiarazione delle guerre, ammissione dei nuovi membri e controllo delle attivita' degli stessi, controllo delle regole interne, ecc.);
4. il clan deve avere un'organizzazione interna ben strutturata, nella quale i ruoli assegnabili ai membri siano congruenti agli obiettivi del clan, alla sua "storia" e al regolamento interno;
5. il clan deve avere uno stemma.

Tutta la documentazione necessaria, deve essere **inviata ad un Immortale** che la visiona, la corregge e la introduce agli altri Immortali per l'eventuale creazione del clan.

8.5 IL MERCATO

Un altro modulo di gioco implementato in Clessidra e' il Mercato; attraverso questa espansione e' possibile **raccogliere, produrre e compravendere una serie di oggetti.**

Le varie azioni, nonche' le informazioni, relative al modulo mercato sono operabili, a partire dal livello 6, attraverso il comando **MERCATO**, che mette a disposizione un sotto-insieme di comandi con i quali e' possibile svolgere le piu' disparate azioni relative a questa espansione:

```

Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 PL 150.000.000 TNK: MOB: -----|mercato
Comando MERCATO, sintassi:  mercato {argomento} [eventuali parametri]
Gli utilizzi disponibili sono:

mercato chi                - mostra i giocatori di mercato visibili
-----
mercato statistiche        - mostra le tue statistiche di mercato
-----
mercato raccolgo {materia prima} - raccogli la {materia prima} specificata
-----
mercato produco {oggetto}  - lavori materiali per produrre {oggetto}
-----
mercato trattengo {numero} - trattieni l'oggetto finito che si trova
                          alla posizione {numero} della bancarella
-----
mercato bancarella         - elenca gli oggetti della tua bancarella
-----
mercato dono {numero}      - doni alla gilda dei mercanti l'oggetto
                          alla posizione {numero} della bancarella
-----
mercato inserzioni         - mostra l'elenco delle attuali inserzioni
-----
mercato compro {ogg} {mon} [tutti] - fai un'inserzione per comprare {oggetto}
                          al costo di {mon}. [tutti] se specificato
                          fa accettare oggetti sia nuovi che usati
-----
mercato vendo {numero} {monete} - fai un'inserzione per vendere l'oggetto
                          alla posizione {numero} della bancarella
                          al prezzo di {monete}
-----
mercato accetto {numero}   - accetti l'inserzione {numero} concludendo
                          la trattativa pendente
-----
mercato classifica         - visualizzi la classifica di mercato

Scrivi 'AIUTO MERCATO' per maggiori informazioni.

```

8.5.1 Gli oggetti del modulo Mercato

Il mercato di Clessidra comprende quattro tipologie di oggetti, diversi tra loro a seconda dell'utilizzo e del ruolo di mercato necessario a poterli maneggiare. Queste categorie sono:

- A – **materia prima** materiali grezzi che si possono trovare in giro per le lande oppure all'interno dei corpi dei mostri uccisi
- B – **materia lavorata** materiali raffinati che vengono prodotti da un giocatore a partire dalle materie prime
- C – **oggetto costruito** oggetti veri e propri prodotti a partire dalle materie lavorate, ma non ancora destinabili alla vendita al dettaglio (oggetti "all'ingrosso")
- D – **oggetto da mercante** oggetti veri e propri che un mercante puo' vendere al dettaglio, a chiunque, oppure trattenere per se' stesso, facendo quindi uscire l'oggetto dal sistema di mercato

Ogni ruolo di mercato (dal Ricercatore al Mercante) detiene i propri oggetti di mercato non nel suo inventario, ma nella sua **bancarella**. Tutte le bancarelle di ogni personaggio si trovano alla locazione "Le bancarelle", raggiungibile, dalla piazza centrale della Capitale, andando 3 sud 4 est.

Le bancarelle

Sei sbucato in una grande piazza affollata. Ti sembra di notare in mezzo alla folla anche qualche rispettato nobile della Capitale. La piazza e' piena di bancarelle sulle quali vedi esposta una grande quantita' d'oggetti di tutti i tipi che attirano curiosi di ogni sorta, speranzosi di concludere l'affare piu' vantaggioso... Venditori di materie prime, raffinatori, artigiani e mercanti sono assorti nelle loro lavorazioni o intenti a concludere le piu' disparate trattative con colleghi o clienti. Sul lato est della piazza noti su un imponente palazzo una scritta: "La Gilda dei Mercanti", mentre a nord si puo' intravedere uno spiazzo...
 [Uscite: Nord Ovest]
 Il rappresentante della Gilda dei Mercanti controlla la situazione.
 Apri la tua bancarella.

Le azioni di raccolta (MERCATO RACCOLGO) e produzione (MERCATO PRODUCO) di un oggetto mercato fanno sempre guadagnare al personaggio un certo numero di Punti Mercato, necessari ai fini dell'avanzamento di ruolo all'interno del sistema.

Le azioni di compravendita (MERCATO COMPRO e MERCATO VENDO), invece, fanno guadagnare Punti Mercato solamente qualora l'oggetto della transazione sia *Nuovo*, ovvero non sia gia' stato oggetto di compravendita in passato (nel qual caso sara' *Usato*).

Gli Oggetti da Mercante, infine, sono l'ultimo gradino di passaggio nella catena di produzione del sistema mercato, e quando vengono dunque venduti l'acquirente si trovera' il relativo oggetto "finito" direttamente **nel suo normale inventario anziche' nella sua bancarella**. Quest'ultima operazione, dal momento che mette in gioco l'oggetto finito, non assegna alcun Punto Mercato.

Gli oggetti che attualmente si possono produrre/costruire con il Mercato sono:

<i>una spada dalla lunga elsa</i>	<i>hansgard la spada</i>
<i>un paio di guanti di pelle nera</i>	<i>un paio di occhialetti tondi</i>
<i>un anello d'argento</i>	<i>una corona di rubini</i>
<i>un paio di stivali da combattimento</i>	<i>un anello con diamante</i>
<i>un bracciale dorato</i>	<i>un'alabarda</i>
<i>una bacchetta di tiglio</i>	<i>l'anello di wulak</i>
<i>una spada di platino</i>	<i>uno scettro di platino</i>
<i>un paio di pantaloni di pelle</i>	<i>una pozione di melissa</i>

8.5.2 I punti Mercato

Il modulo prevede una scala gerarchica di mercato attraverso la quale e' possibile far avanzare la carriera del proprio PG, in modo parallelo alla normale crescita del personaggio. Per poter avanzare da un *ruolo* di mercato al successivo e' necessario raggiungere un livello minimo di gioco del personaggio nonche' guadagnare un certo numero di **Punti Mercato**.

I Punti Mercato sono racimolabili attraverso le varie azioni di mercato, quali raccolta, produzione e compravendita.

8.5.3 I ruoli di Mercato

La Gilda dei Mercanti di Clessidra contempla **8 diversi ruoli di mercato**, a seconda dell'esperienza maturata dal personaggio in questo settore, nonché del livello del personaggio stesso. I ruoli di mercato, e i relativi requisiti, sono i seguenti:

	RUOLO	LIVELLO MINIMO	PUNTI MERCATO RICHIESTI
1	Ricercatore	6	0
2	Raffinatore intagliatore	11	700
3	Raffinatore conciatore	16	1.700
4	Raffinatore forgiatore	21	2.900
5	Artigiano gioielliere	26	4.400
6	Artigiano pellicciaio	31	6.300
7	Artigiano fabbro	36	9.500
8	Mercante	40	14.500

Ruolo 1 Ricercatore (livello minimo pg: 6 - PM richiesti: 0)

Questo ruolo viene **automaticamente assegnato** dalla Gilda dei Mercanti a qualsiasi personaggio che abbia raggiunto almeno il livello 6. E' il gradino piu' basso nella scala gerarchica delle carriere di mercato, ed e' colui che, nel corso dei suoi errabondi pellegrinamenti pone cura anche alla ricerca di tutte quelle materie prime necessarie alla forgiatura e alla creazione di particolari oggetti.

Il ricercatore puo' dunque limitarsi a **raccogliere le materie prime** per poi venderle ad altri ruoli di mercato. Nulla gli vieta, comunque, di acquistare oggetti da mercante (oggetti finiti) oppure oggetti di ruoli superiori al suo, che potra' tenere per quando avra' il ruolo necessario per lavorarli.

Ruolo 2 Raffinatore *Intagliatore* (livello minimo pg: 11 - PM richiesti: 700)

Ruolo 3 Raffinatore *Conciatore* (livello minimo pg: 16 - PM richiesti: 1.700)

Ruolo 4 Raffinatore *Forgiatore* (livello minimo pg: 21 - PM richiesti: 2.900)

Il raffinatore si occupa di **lavorare le materie prime** per produrre materie lavorate. Egli puo' procurarsi le materie prime che gli servono raccogliendole in maniera autonoma oppure compravendendole con altri personaggi. A seconda dell'esperienza maturata, il numero e il tipo di materie lavorate che potra' produrre aumentera' di conseguenza. Nulla gli vieta, comunque, di acquistare oggetti da mercante (oggetti finiti) oppure oggetti di ruoli superiori al suo, che potra' tenere per quando avra' il ruolo necessario per lavorarli.

Ruolo 5 Artigiano *Gioielliere* (livello minimo pg: 26 - PM richiesti: 4.400)

Ruolo 6 Artigiano *Pellicciaio* (livello minimo pg: 31 - PM richiesti: 6.300)

Ruolo 7 Artigiano *Fabbro* (livello minimo pg: 36 - PM richiesti: 9.500)

L'artigiano e' un ruolo di mercato che si occupa di **assemblare le materie lavorate** al fine di costruire degli oggetti veri e propri. Gli oggetti che produce non possono pero' essere direttamente venduti al dettaglio, poiche' questa e' una prerogativa del Mercante. Egli puo' procurarsi le materie lavorate che gli servono producendole in maniera autonoma oppure compravendendole con altri

personaggi. Anche le materie prime puo' reperirle in maniera autonoma raccogliendole in giro per le lande, oppure ottenerle per compravendita. A seconda dell'esperienza maturata, il numero e il tipo di oggetti costruiti che potra' produrre aumentera' di conseguenza. Nulla gli vieta, comunque, di acquistare oggetti da mercante (oggetti finiti) oppure oggetti di ruoli superiori al suo, che potra' tenere per quando avra' il ruolo necessario per lavorarli.

Ruolo 8 Mercante (livello minimo pg: 40 - PM richiesti: 14.500)

E' questa la **massima carica** del sistema mercato di Clessidra, il ruolo piu' ambito da chiunque partecipi alla vita della Gilda dei Mercanti. E' un ruolo che **non ha alcun limite d'azione** all'interno del mercato, puo' raccogliere materie prime, produrre qualsiasi materia lavorata, costruire qualsiasi pezzo nonche' comprare e vendere qualsiasi oggetto di mercato. Gli oggetti finiti (da mercante) che egli vendera' **usciranno dal sistema di mercato** e verranno percui dati direttamente nell'inventario dell'acquirente.

Il mercante inoltre avra' l'esclusiva possibilita' di poter trattenere per se' stesso alcuni oggetti da mercante di cui egli disporra', secondo libera scelta (**MERCATO TRATTENGO**). Data l'alta carica e gli alti poteri a disposizione di questo ruolo, la Gilda dei Mercanti rilascia una **licenza** ad esercitare questa attivita' che ha una durata temporale di 15 giorni (reali), durante la quale il mercante dovra' vendere almeno 5 oggetti da mercante: se questo non avviene, allo scadere della licenza questa rimarra' sospesa fin quando il mercante non avra' venduto il numero di oggetti da mercante che gli resta da vendere per assolvere il requisito.

Con la licenza sospesa, il mercante potra' esclusivamente raccogliere, compravendere e donare, mentre ogni altra azione di mercato gli sara' inibita. Una volta che il requisito di vendita viene soddisfatto, la licenza verra' automaticamente rinnovata e il mercante ripartira' da zero sia con il requisito di vendita che con il prestigio (cosi' che potra' sempre ambire di entrare a far parte dell'**albo d'oro**) che con il numero possibile di oggetti finiti che puo' trattenere per se' stesso.

E' possibile inoltre conoscere il ruolo di mercato degli altri giocatori connessi con l'apposito comando dedicato **MERCATO CHI**. Ovviamente verranno mostrati solamente i personaggi visibili a chi esegue il comando.

8.5.4 Raccolta e produzione

In giro per le lande, a terra o nei corpi di mostri uccisi, e' possibile trovare delle materie prime necessarie alla lavorazione di oggetti di mercato: il comando da usare, per questa operazione, e' **MERCATO RACCOLGO**.

L'uso di questo comando al posto del normale comando **PRENDO** per prendere una materia prima (o viceversa) non e' soggetto a sbagli, poiche' se utilizzate il comando sbagliato per il tipo di oggetto in questione sara' Clessidra stessa ad informarvi dell'errore.

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 69/82 PL 182.463.345 TNK: + MOB: + ---T---|mercato raccolgo pane
Puoi RACCOGLIERE solamente le materie prime, altrimenti devi usare il comando PRENDO.
```

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 74/82 PL 182.463.345 TNK: + MOB: + ---T---|prendo rame
Per raccogliere una materia prima, usa il comando MERCATO RACCOLGO <materia prima>.
```

A seconda del ruolo di mercato, come si e' visto nel paragrafo precedente, e' poi possibile assemblare tra loro piu' materie prime (per ottenere materie lavorate) oppure costruire un oggetto partendo da materia gia' assemblate; queste operazioni, che vengono svolte dal comando **MERCATO PRODUCO**, possono essere svolte esclusivamente dove risiede fisicamente la propria bancarella, ovvero nei pressi della Gilde dei Mercanti alla locazione "Le bancarelle" (dalla piazza centrale della Capitale: 3sud 4est). Le **varie combinazioni di oggetti** necessari a costruire qualcosa sono rese note nel momento in cui si esegue una produzione ma non si hanno tutte le componenti necessarie.

8.5.5 Compravendita

La prima cosa da fare per eseguire una compravendita e' recarsi alle bancarelle; da qui e' possibile innanzitutto consultare l'elenco delle attuali inserzioni di mercato, con il comando **MERCATO INSERZIONI**.



Qui si avra' la possibilita' di visualizzare cio' che e' in vendita o in acquisto **nelle ultime 4 ore reali** (poiche' la lista, ciclicamente ogni 4 ore reali, viene automaticamente resettata).

Le proprie inserzioni e' possibile affiggerle con i comandi **MERCATO COMPRO** e **MERCATO VENDO**. Queste verranno visualizzate (da chi le ha pubblicate) in grigio nell'elenco inserzioni.

Quando una nuova inserzione viene aggiunta il **rappresentante della Gilde dei Mercanti** avvisa i presenti in stanza e, ciclicamente, inviera' un messaggio mentale a tutti gli altri personaggi giocatori.

```
Klefeth | PF 280/280 MV 371/371 MV 82/82 PL 182.463.345 TNK: * MOB: * ---T---|
[il rappresentante della Gilde dei Mercanti] informa 'E' stata aggiunta una nuova inserzione.'
```

```
Klefeth | PF 280/280 MV 371/371 MV 77/82 PL 182.463.345 TNK: * MOB: * ---T---|
Il rappresentante della Gilde dei Mercanti ti invia un messaggio mentale: 'Di recente sono state aggiunte nuove inserzioni...'
```

Se si e' intenzionati a chiudere un'inserzione pendente si deve allora usare il comando **MERCATO ACCETTO**; se il personaggio che ha fatto l'inserzione e' presente in stanza la transazione si completa automaticamente, altrimenti al personaggio verra' inviato un messaggio mentale (sempre dal rappresentante della Gilde) che lo informera' della presenza di un possibile acquirente/venditore interessato alla sua inserzione.

8.5.6 Donare

Dal momento che la bancarella di mercato non e' un pozzo senza fondo (ma ha un **limite nel numero di oggetti depositabili pari a 25**), potrebbe essere necessario disfarsi di oggetti doppi di minor valore, magari rimasti in carico al personaggio perche' residui di trattative mai concluse; in questo caso, al pari di un analogo SACRIFICO, e' possibile donare l'oggetto alla Gilda dei Mercanti mediante il comando **MERCATO DONO**.

```
Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 PL 149.977.018 TNK: MOB: -----|merc banca
Gli oggetti esposti sulla tua bancarella sono:

@-----@
Oggetto          Stato      Q.ta'   Valore
-----
1. [RIC] un pezzo di rame      [nuovo]    1      1450

@-----@
Totale oggetti:      1
Totale valore:      1450

#####

Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 PL 149.977.018 TNK: MOB: -----|merc dono 1
Ok, doni un pezzo di rame [nuovo] alla Gilda dei Mercanti.
il rappresentante della Gilda dei Mercanti ti ringrazia di cuore per la tua donazione.
```

L'azione e' irreversibile!

8.5.7 Il prestigio

Ad ogni azione compiuta all'interno del modulo di mercato corrisponde un numero di **Punti Prestigio** che Clessidra assegna al personaggio in funzione dell'azione svolta (una compravendita "pesa" maggiormente rispetto ad una singola produzione poiche' coinvolge l'aspetto sociale tra i giocatori), dell'oggetto coinvolto nonche' del ruolo del personaggio. Il valore specifico di prestigio assegnato da una singola operazione non e' dato saperlo, ad ogni modo il valore complessivo di punti prestigio accumulati da un personaggio hanno influenza nella relativa Classifica di Mercato, visibile con il comando: **MERCATO CLASSIFICA**.

```

@-----@
CLASSIFICA
1 [MER]   Asguw   23592   I
2 [MER]   Elaidie  16715   II
3 [ART]   Strantyll 16576   III
4 [ART]   Galewan   15031   IV
5 [ART]   Mirawunda 13055   V
6 [ART]   Baryal    12812   VI
7 [ART]   Shraduk   12615   VII
8 [ART]   Wystinx   12081   VIII
9 [ART]   Egiliath  11883   IX
10 [ART]  Ranshel   10551   X

ALBO D'ORO
Daarig 399401 Set 22
Quaster 308163 Lug 16
Dorimel 274730 Lug 10
Krewer 219159 Mag 10
Dancam 179387 Apr 15
Ryuky 135901 Gen 10
Sharvol 128056 Gen 09
Nyot 110769 Apr 13
Sendalhra 100310 Dic 09
Sinke 96095 Gen 09

La
Gilda
dei
Mercanti

```

Come si vede dall'immagine, la classifica di mercato si suddivide in *Classifica Normale* e *Albo d'Oro*: mentre la prima riguarda le posizioni attuali dei personaggi coinvolti, la seconda riguarda i valori storici raggiunti da quando il sistema mercato e' stato implementato in Clessidra, ovvero il valore massimo di prestigio raggiunto allo scadere della licenza di mercante del personaggio (poiche' al reset

della licenza corrisponde il reset del valore di prestigio!).

Oltre alla gloria personale ed ai titoli onorifici mostrati nel MERCATO CHI, **una posizione in classifica puo' comportare vantaggi concreti** al proprio personaggio, come segue:

<u>Classifica attuale</u>	<u>Albo d'oro</u>
1. posto: sconto affitto 20%	Sconto affitto del 5% per ogni posizione raggiunta (quindi da 5% per il decimo posto al 50% per il primo posto)
2. posto: sconto affitto 15%	
3. posto: sconto affitto 10%	

8.5.8 Le statistiche di gioco del modulo mercato

In ogni momento e' possibile consultare le proprie statistiche del modulo di gioco mercato con il relativo comando **MERCATO STATISTICHE**.

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 82/82 PL 182.463.345 TNK: + MOB: + ---T---|merc stat
Il tuo ruolo di mercato e': Artigiano Pellettiere.
Hai totalizzato 6592 Punti Mercato.
Per raggiungere il prossimo ruolo (Artigiano Fabbro) ti serve ancora:
Punti Mercato: 2908 - Livello minimo pg: raggiunto
Hai raccolto in totale 10 materie prime.
Non hai ancora raggiunto un prestigio attuale sufficiente
a riconoscerti una posizione nella classifica di mercato...
Per raggiungerla ti mancano 4130 punti prestigio.
Non hai ancora raggiunto un prestigio storico sufficiente
a riconoscerti un posto nell'Albo d'Oro di mercato...
```

8.5.9 La licenza di Mercante

Raggiunto il livello di mercante (ottavo e ultimo), come detto, e' possibile eseguire qualsiasi azione prevista dal sotto-sistema di mercato, compresa la possibilita' di trattenere per se' (comando **MERCATO TRATTENGO**) alcuni oggetti (fino ad un massimo di 5 a licenza) che si ha comprato o auto-costruito, senza dunque la necessita' di eseguire compravendita con altri.



La licenza di mercante ha una durata temporale di **15 giorni di tempo reale** dopodiche' scade e va rinnovata; alla scadenza, Clessidra valuta il Prestigio raggiunto dal personaggio e vaglia se va inserito o meno nell'Albo d'Oro.

Per il **rinnovo della licenza** e' richiesto un minimo di interazione sociale con altri giocatori (che "mercato" sarebbe altrimenti?) che, nel concreto, si traduce con l'obbligo di eseguire almeno **5 transazioni** durante l'arco temporale dei 15 giorni della licenza. Se al termine della licenza il numero di transazioni e' dunque superiore o uguale a cinque, la licenza viene rinnovata automaticamente, viceversa viene sospesa fintanto che queste transazioni non vengono concluse e, in questo lasso di tempo, il mercante potra' svolgere solamente le azioni finalizzate alla compravendita, quali raccolta e inserzioni) e la possibilita' di donare oggetti.

8.6 I RECORD

Ad ogni riavvio del server (quindi quotidianamente) Clessidra analizza i personaggi di tutti i profili di gioco registrati e le relative statistiche, per stilare una sorta di **Guinnes dei Primati** relativo alle azioni piu' disparate, rilevando quindi i personaggi o i profili di gioco che si sono distinti in un dato settore rispetto a tutti gli altri giocatori.

L'elenco dei risultati, con i nomi dei personaggi che detengono il record, e' consultabile in qualsiasi momento mediante il comando **RECORD**.

```

***          LANDE DI CLESSIDRA: ELENCO DEI RECORD          ***
***          (dati rilevati all'ultimo riavvio del server)    ***

# PG piu' vecchio:                               Elsworth (1.819 anni)
# PG piu' alto:                                  Bugor (401 cm)
# PG piu' basso:                                 Alomeis (70 cm)
# PG piu' pesante:                             Diadron (499 kg)
# PG piu' leggero:                              Ghispraorn (16 kg)
# PG piu' ricco:                                Valedan (343.144.260)
# PG che ha piu' punti esperienza:              Truwis (329.775.180)
# PG che ha ucciso piu' nemici:                 Dancam (106.052)
# PG che ha preso piu' taglie:                  Egliath (3.496)
# PG che per primo e' diventato Leggenda:      Asphfer
# PG che ha completato piu' missioni:          Jaariz (466)
# PG che ha vinto piu' sfide mortali:          Royt (120)
# PG che ha fatto il max numero di punti sfida: Oshumed (1954)
# PG che ha raccolto piu' materie prime:       Dancam (6.334)
# PG che ha prodotto piu' oggetti:             Dancam (6.550)
# PG che ha compravenduto piu' oggetti:        Jaxgry (1.345)
# PG che ha trattenuto piu' oggetti:           Dancam (652)
# PG che ha fatto piu' punti mercato in una licenza: Daarig (399.401)
# PG che possiede piu' oggetti runati:         Niomas (23)
# PG che detiene piu' oggetti rari:            Elkal (11)
# PG che ha assoldato piu' mercenari:          Dancam (25.699)
# PG che ha prelevato piu' anime:              Sharyneer (13.645)
# PG che ha ricevuto piu' velocita':           Arctis (398)
# PG che ha piu' ingressi giornalieri consecutivi: Balgo (700)
# PG che ha ricevuto piu' premi connessione:   Jaxgry (420)
# PG che ha difeso piu' invasioni:             Arctis (352)
# PG che ha ucciso piu' invasori:             Arctis (1.748)
# PG che ha asportato piu' scalpi:             Arctis (979)
# PG che ha richiamato piu' antenati:          (modulo successioni disabilitato)
# PG che appartiene alla dinastia piu' lunga:  (modulo successioni disabilitato)
# PG che ha disposto piu' accrediti enormi:    (n/d) (0)
# Profilo con piu' obiettivi raggiunti:         Jaariz (187 su 230)

```

Nel caso siate riusciti a primeggiare in uno dei vari aspetti analizzati, il vostro nome comparira' evidenziato di giallo nell'elenco dei record.

CAPITOLO 9

personaggi di gioco (mob)

9.1 I MOB

Con il termine “mob” (dall'inglese *Mobile*) si intendono tutti quei **personaggi non giocatori gestiti direttamente da Clessidra**, una sorta di automi dotati di IA che si muovono all'interno del gioco e interagiscono con il resto del mondo a seconda di come sono stati concepiti e plasmati. Possono dunque essere dei nemici da affrontare, le guardie di una citta', i locandieri delle taverne, dei prigionieri da salvare, e chi piu' ne ha piu' ne metta.

Ogni mob e' dotato di caratteristiche (quasi) pari a quelle di un personaggio giocatore, come razza, livello, allineamento, punti ferita, classe armatura, eccetera, e sono dunque a tutti gli effetti dei personaggi, con la sola differenza che vengono gestiti direttamente dal codice del gioco.

All'interno del gioco, un mob presente in una stanza viene evidenziato con una riga di descrizione breve che ne riassume l'operato in quel momento. Ecco dunque che si potranno vedere: *“Valery la cameriera e' in mezzo ai tavoli a servire birra”* oppure *“Un cucciolo di cane si guarda in giro con la coda fra le gambe”* e via discorrendo. Tali descrizioni vengono riportate dopo l'indicazione delle uscite di una stanza.

E' possibile interagire con i mob utilizzando i canali di comunicazione con cui ci si rapporta ad un qualsiasi altro personaggio giocatore, ma per farlo e' necessario conoscere almeno uno dei nomi del mob (qualora ne abbia piu' di uno); solitamente almeno una “chiave” (detta anche “key”) per interagire con il mob e' esplicitata nella descrizione stessa del mob quando lo si vede presente in stanza, ma non e' detto che sia per forza cosi': puo' capitare infatti di doversi scervellare per ricavare il nome di un mob, o adottare dei sistemi un po' piu' smalizati che l'esperienza di gioco vi portera' ad imparare. I metodi piu' comuni per interagire con un mob sono il **DICO A {nome mob}** oppure il **DICO**, e se il mob sara' programmato per reagire in qualche modo a cio' che dite, aspettatevi una risposta, un gesto o... un attacco! Possono essere usati anche altri canali come il **SUSSURRO**, il **CHIEDO** oppure un'azione rivolta verso il mob, eccetera... tenete presente che, a seconda di come e' stato concepito, **il mob potrebbe rispondere/reagire ad un canale di comunicazione, ad esempio il DICO, ma non ad un canale diverso, ad esempio il DICO A**, come invece potrebbe farlo per entrambi o per nessuno... insomma, provate, provate, provate!

Oltre alla riga di descrizione breve, ciascun mob e' dotato anche di una descrizione piu' corposa, leggibile utilizzando i comando **ESAMINO** o **GUARDO {nome mob}**, che riporta dettagli piu' approfonditi, quali ad esempio tratti somatici, descrizione fisica, atteggiamenti, e cosi' via.

```
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 66/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|esa larry
Sembra temere piu' per le sue due graziose inservienti che per il locale stesso.
In questo momento e' in piedi ed e' in condizioni eccellenti.

Provi a sbirciare nel suo inventario:
Non vedi nulla.

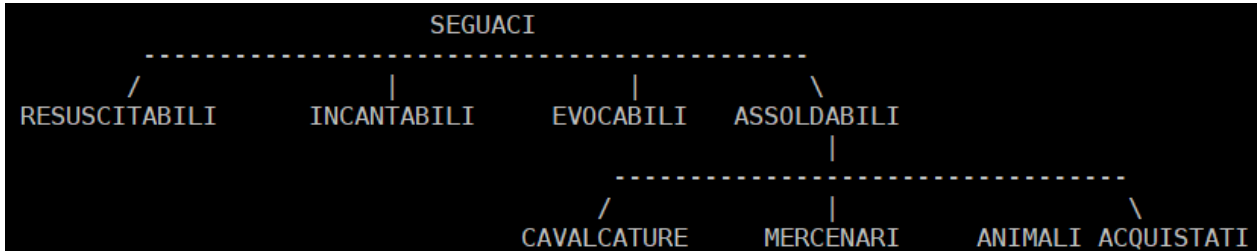
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 66/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|
[Larry l'oste] ti dice 'Mi da fastidio che mi guardino! Non costringermi a farti vedere cio' che so fare...'
```

```
Klelhob | PF 118/118 MN 112/112 MV 66/67 PL 6.241.824 TNK: MOB: -----|esa valery
Con un sorriso sulle labbra si destreggia in mezzo ai tavoli tra le
"avance" dei clienti. E' veramente molto bella, ti riviene in mente
quando sei entrato per la prima volta nella locanda, cavolo saresti
ancora li' con la bocca aperta se qualcuno non ti avesse urtato!
In questo momento e' in piedi ed e' in condizioni eccellenti.
```

Su Clessidra esistono migliaia di tipi di mob differenti, ognuno con le proprie particolarita' e con le proprie giustificazioni ad esistere.

9.2 I SEGUACI

I seguaci sono mob al servizio di colui che li ha resi tali. Esistono svariati modi per ottenere uno o piu' seguaci: resuscitando corpi di defunti, evocando mostri con incantesimi magici, incantando, ipnotizzando, cavalcando, assoldando e via discorrendo.



Un seguace rimane completamente all'ordine del suo padrone per una certa durata (in ore-mud) in funzione del **carisma** del personaggio e, in questo lasso di tempo, eseguirà tutto ciò che gli viene da lui ordinato, qualora sia nelle condizioni per poterlo fare; per dare ordini ad un seguace basta scrivere:

ORDINO {nome seguace} {azione da svolgere}

Una delle azioni più frequenti potrebbe essere ordinare ad un seguace di seguirvi con **ORDINO {nome seguace} SEGUI ME**, oppure ordinarli di farvi da guardia del corpo con un semplice: **ORDINO {nome seguace} GUARDIA SI** o ancora farsi seguire dalla propria cavalcatura, una volta montata, con il comando **ORDINO {nome cavalcatura} SEGUI CAVALIERE**.

Si tenga presente che, per svolgere un ordine impartitogli, un seguace deve trovarsi nelle giuste condizioni (ad esempio, avere mana sufficiente per lanciare u incantesimo, vedere l'obiettivo di un attacco, eccetera).

Esiste un comando dedicato per poter avere in qualsiasi momento un quadro riassuntivo e generale di informazioni relative ai propri seguaci, il comando **SEGUACI**.

```

Klende vul | PF 133/133 MN 215/221 MV 80/80 PL 7.390.976 TNK: * MOB: * -----|seguaci
Seguaci al tuo servizio in questo momento:
(noleggiati, mercenari, incantati, risorti od evocati)
-----
un cavallo | noleggiato | 12 ore rimanenti
un firebolg gigante | evocato | 15 ore rimanenti
uno zombi | risorto | 15 ore rimanenti
una gallina | incantato | 15 ore rimanenti
  
```

Inoltre, i seguaci che fanno parte di un gruppo di giocatori vengono visualizzati come "mob" nel comando **GRUPPO**:

```

Klende vul | PF 133/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 7.390.976 TNK: * MOB: * -----|gru zombi
Uno zombi ora e' un membro del gruppo di Klende vul.

Klende vul | PF 133/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 7.390.976 TNK: * MOB: * -----|gru giga
Non c'e' nessuno qui con quel nome.

Klende vul | PF 133/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 7.390.976 TNK: * MOB: * -----|gr
Il tuo gruppo "Il Gruppo di Nessuno" e' formato da:
  Klende vul      (capo gruppo) PF:100% MN:100% MV:100%
  Kletemes        PF:100% MN:100% MV:100%
  zombie          (mob)       PF:100% MN:100% MV:100%
  gallina         (mob)       PF:100% MN:100% MV:100%
  
```

I seguaci non possono attaccare il proprio padrone di loro spontanea volonta' a meno che non siano da questi attaccati, e non attaccheranno mai di loro spontanea volonta' un personaggio novizio (sempre a meno che non vengano loro stessi attaccati oppure l'ordine venga impartito dal proprio padrone).

Infine tenete presente che, qualora un seguace uccida un mob (su ordine del proprio padrone), l'esperienza assegnata da quel mob viene suddivisa tra i membri del gruppo considerando anche i seguaci.

Inoltre, cosa ancora piu' importante, **ciascun personaggio (giocatore) e' responsabile dei crimini commessi dai propri seguaci e pertanto direttamente perseguito dai cacciatori di taglie** (vedi paragrafo 9.6).

9.3 I MERCENARI

I mercenari fanno parte della categoria dei mob seguaci. In particolare, **si tratta di mob che, dietro il pagamento di un corrispettivo in denaro, si mettono al vostro servizio**, entrando a far parte del vostro gruppo, seguendovi in ogni dove pronti ad eseguire gli ordini che vorrete dargli, alla stregua di un qualsiasi altro seguace.

Per assoldare un mercenario ci si deve recare per prima cosa all'*Agenzia dei Mercenari* della Capitale, andando dalla Piazza Centrale: 3 sud, 4 est, 2 nord oppure al distaccamento presente nella citta' di Alghisya (ove si potranno trovare mediamente mercenari migliori e piu' variegati).

L'agenzia dei mercenari

```
In questa stanzetta le pareti sono tappezzate da annunci di altri
avventurieri come te che cercano previo una ricompensa in soldi o oggetti
qualcuno che li assuma per imprese particolari.Un gruppo di figure silenziose
siede ad un tavolo, e quando entri ti guardano con scarsa curiosita', come se
per loro non rappresentassi il minimo pericolo.
Sulla sua scrivania dell'impiegato, posta al centro della stanza, e' attaccato
un foglio mal scritto... cosa ci sara' scritto?
[Uscite: Sud]
Una bacheca per annunci di tutti i tipi e' affissa qui.
Un brutto ceffo ti squadra in malo modo.
```

In agenzia e' possibile consultare l'elenco dei mercenari disponibili in quel momento attraverso il comando **LISTA**: comparira' un elenco di mob con la relativa classe e razza di appartenenza, il livello, l'allineamento e il costo orario (ora-mud) dei servizi.

```
Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 76/176 PL 159.885.033 TNK: MOB: -----|lista
I mercenari che tu puoi assoldare, al momento, sono:
1) Ayuma [ Illusionista Umano 49 N ] per. 2.551 monete/ora-mud
2) Uqukod [ Psionico Demone 45 B ] per. 1.270 monete/ora-mud
3) Wiixeyu [ Guardiano Nano 48 N ] per. 2.471 monete/ora-mud
4) Cebk [ Guerriero Troll 46 B ] per. 1.130 monete/ora-mud
5) Vautaja [ Templare Umano 50 N ] per. 2.802 monete/ora-mud
6) Ucaiserg [ Pagano Elfo scuro 49 N ] per. 2.615 monete/ora-mud
7) Umogod [ Psionico Umano 46 N ] per. 1.294 monete/ora-mud
8) Uleaxivx [ Guardiano Demone 44 N ] per. 2.196 monete/ora-mud
9) Keqtis [ Apostata Mindflayer 47 M ] per. 2.159 monete/ora-mud
10) Jixba [ Oscuro Mindflayer 46 M ] per. 3.074 monete/ora-mud
11) Dujdi [ Bardo Umano 50 B ] per. 3.800 monete/ora-mud

[un vecchio mercenario] ti dice 'Per ingaggiarne uno scrivi: ASSOLDO {nome mercenario}.'
```

Con il comando **ASSOLDO {nome mercenario}** e' possibile ingaggiarne uno, il quale vi seguira' per un massimo di 100 ore-mud fintanto che avrete i soldi per pagare il suo costo ogni ora-mud (**il pagamento verra' preso automaticamente dall'inventario allo scattare di ogni ora-mud**).

All'atto dell'assoldo, il personaggio paghera' subito la prima ora (pagamenti anticipati) oltre una tassa di assoldo all'agenzia dei mercenari pari a 2 ore di assoldo del mercenario, che viene versata una tantum quando viene ingaggiato il mob.

Il numero massimo di mercenari assoldabili contemporaneamente e' pari alla meta' del numero massimo di seguaci disponibili in funzione del *Carisma* dell'ingaggiatore arrotondato per eccesso, con un minimo di 2 (tranne il caso in cui si possa avere un solo seguace, che fara' si' che si possa avere un solo mercenario...)

I mercenari possono eseguire gli incantesimi e le abilita' della propria classe o classi (quasi tutte) attraverso gli ordini che vorrete impartirgli: ad esempio, per ricevere l'incantesimo armatura da un mercenario chierico bastera' dare il comando

ORDINO {nome mercenario} FORMULA 'ARMATURA' {nome del proprio personaggio}

cosi' per ricevere una *Santificazione*, utilizzare i portali per spostarsi, fargli sfondare una porta, farsi assistere in combattimento o fargli affrontare un avversario, eccetera. Qualora il mercenario non abbia mana a sufficienza per eseguire l'azione ordinata, rapportera' come un normale personaggio giocatore reale.

Per licenziare un mercenario al seguito e' possibile usare il comando **CONGEDO {nome mercenario}**.

Il modulo di gioco dei mercenari e' stato pensato per quei momenti in cui il mud e' poco popolato da giocatori, per dare cosi' la possibilita' anche in questi casi di giocare coadiuvati da altri personaggi; pertanto, la possibilita' di assoldare i mercenari e' disponibile **SOLAMENTE** qualora il numero di PG online della vostra stessa categoria (novizi, campioni, medi, eccetera) e' al massimo pari a 5.

Esempio, ci sono online:

6 personaggi giocatori novizi
3 personaggi giocatori medi
1 personaggi giocatori campioni
8 personaggi giocatori adepti

se il vostro personaggio e' novizio o adepto **NON** potrete in quel momento assoldare mercenari (dal momento che essendoci giocatori online potrete giocare con loro), mentre se il vostro personaggio fosse campione, medio o esperto **POTRESTE** assoldare mercenari in quello stesso momento.

9.4 LE CAVALCATURE



Per cavalcatura si intende, in senso ampio, **qualsiasi animale o creatura che puo' essere montata ed utilizzata per spostarsi**. Su Clessidra si possono raggruppare le cavalcature in quattro diverse tipologie:

- cavalcature normali
- cavalcature affittabili
- cavalcature magiche
- cavalcature personali

Le **cavalcature normali** sono quelle che si possono incontrare in giro per le lande **allo stato brado** (tipicamente cavalli o muli).

```
Il recinto dei cavalli
In questo piazzale di terra battuta chiuso da una alta e robusta
staccionata vengono portati i cavalli pronti per dare il cambio a
quelli esausti portati dai viaggiatori.
[Uscite: Sud]
🐾 Un cavallo si trova a pochi passi da te. [3]
```

Le **cavalcature affittabili** sono quelle che possono essere **noleggiate** presso una delle stalle che si trovano nel mondo di gioco in alcune città o villaggi (ad esempio, quella presente in Capitale andando, dalla piazza centrale, 2 nord 1 ovest); i comandi utilizzabili sono **LISTA**, per conoscere l'elenco delle cavalcature noleggiabili, e **AFFITTO {nome cavalcatura}** per noleggiare la cavalcatura specificata. Per congedare una cavalcatura affittata è inoltre disponibile il comando **CONGEDO {nome cavalcatura}**.

```
Le stalle della Capitale
Ti trovi nelle belle stalle della Capitale. Qui gli avventurieri possono
comprare od affittare delle cavalcature per percorrere i lunghi tragitti
attraverso i territori di Clessidra. In un angolo noti lo stalliere
intento a strigliare un magnifico destriero. Su un muro della parete ovest
c'e' appeso un Cartello.
[Uscite: Est Ovest]
📄 Qualcuno ha dimenticato qui una lettera.
😬 Stablr lo stalliere e' qui che striglia i cavalli.

Klepsikan | PF 245/245 MN 371/371 MV 109/116 PL 144.475.564 TNK: MOB: -----|lista
Le cavalcature affittabili, al momento, sono:
- un destriero alato..... per..... 490 monete/ora
- un destriero alato..... per..... 495 monete/ora
- un destriero alato..... per..... 496 monete/ora
- un cavallo..... per..... 351 monete/ora
- un cavallo..... per..... 349 monete/ora
- un cavallo..... per..... 353 monete/ora
- un ronzino..... per..... 106 monete/ora
- un ronzino..... per..... 106 monete/ora
- un ronzino..... per..... 106 monete/ora

[Stablr lo stalliere] ti dice 'Per ingaggiarne uno scrivi: AFFITTO {nome cavalcatura}.'
```

Le **cavalcature magiche** sono quelle **evocate** direttamente attraverso un incantesimo, come ad esempio il *Crea Cavalcatura* del Mago; la cavalcatura verrà materializzata nella locazione in cui viene eseguito il comando e il formulatore si troverà direttamente in groppa ad essa; quando egli scenderà dalla cavalcatura, questa scomparirà automaticamente. Generalmente, la cavalcatura magica è migliore quanto più alto è il livello del formulatore che la evoca.

```

Klelimir | PF 296/296 MN 139/149 MV 111/136 PL 195.193.766 TNK: MOB: -----|form 'crea cavalcatura'
Ok.
Un cavallo di razza appare in un lampo di luce.
Salti sulla sella della tua cavalcatura.
Un cavallo di razza inizia a seguirti.
Un cavallo di razza e' ora un membro del tuo gruppo.
Formi il gruppo di avventurieri chiamato <I Guerrieri di Ventura>!

Klelimir | PF 296/296 MN 119/149 MV 111/136 PL 195.193.766 TNK: MOB: -----|smonto
Scendi da un cavallo di razza.
Un cavallo di razza scompare magicamente come era stato creato...
Un cavallo di razza smette di seguirti.

```

Le **cavalcature personali** sono quelle, invece, che possono essere **acquistate** presso i box delle cavalcature presenti nelle stalle della città di Alghisya, e che diventano personali del personaggio che le ha acquistate, sono personalizzabili, potenziabili, equipaggiabili e richiamabili in (quasi) qualsiasi momento. Una volta acquistata, la cavalcatura diventa di vostra proprietà permanente, a meno che non venga uccisa o sacrificata agli Immortali (vedi più avanti).

```

I box delle cavalcature
In quest'ala delle stalle cittadine si trovano numerosi box che offrono
l'alloggio alle piu' disparate cavalcature. Vicino a te, a pochi passi, si
trova la postazione in cui lo stalliere detiene i vari attrezzi necessari
per il mantenimento e la foraggiatura delle bestie, oltre i registri per
le operazioni di vendita, e vicino alla quale si trova un Cartello affisso
su un palo in legno. Da una rapida occhiata ai box intravedi bestie di ogni
genere: ronzini, muli, cavalli, destrieri, zebre ... ma... MA... quello la'
nell'ultimo box in fondo sembra... l'esemplare di... un giovane... DRAGO!!
[Uscite: Est]
☹️ Lo stalliere e' intento a sellare una cavalcatura.

Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 176/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|compro ronzino
Un ronzino inizia a seguirti.
Un ronzino e' ora un membro del tuo gruppo.
Ok. Hai comprato un ronzino al costo di 100.000 monete.

```

9.4.1 Interazione con una cavalcatura

Il primo comando utile per interagire con una cavalcatura è **MONTO {nome cavalcatura}** oppure **CAVALCO {nome cavalcatura}**, che consente ad un personaggio di salire in groppa ad una bestia. Una volta montata, una cavalcatura **eseguirà gli ordini che gli verranno impartiti dal cavaliere** senza necessità di aggiungerla nel proprio gruppo. Sarà ad esempio possibile ordinarle di sedersi, di alzarsi o di dormire o, molto utile, ordinarle di seguire mediante il comando **ORDINO {cavalcatura} SEGUI CAVALIERE** (che avrà esito positivo a prescindere che la bestia sia in grado di vedere il personaggio in groppa o meno).

Attenzione però, alcune cavalcature non sono quello che si potrebbe definire docili e quindi potrebbero anche attaccare un personaggio che tenti di montarle perché non desiderano estranei sulla groppa. Altre cavalcature, ancora, per essere usate richiedono un alto livello o un alto carisma, altre sono invece sensibili all'allineamento del loro cavaliere e potranno ostacolare o aiutare a farsi cavalcare a seconda della loro affinità con l'inclinazione morale del personaggio. In ogni caso, se si riesce a cavalcare una bestia, questa non sarà più aggressiva verso il suo cavaliere fintanto che questi vi rimane in groppa...

Per muoversi a cavallo basterà utilizzare i normali comandi di direzione (**NORD, EST, SUD, OVEST, ALTO, BASSO**) e la cavalcatura si sposterà con il vostro personaggio in groppa; i punti movimento spesi saranno quelli della cavalcatura anziché quelli del cavaliere, allo stesso modo il respiro.

Per scendere da una cavalcatura e' disponibile il comando **SMONTO** che va dato senza specificare il nome della cavalcatura. Il personaggio si trovera' quindi nuovamente a terra nella medesima locazione della sua cavalcatura. Se questa non e' una cavalcatura normale, essendo ora libera potra' decidere volontariamente di muoversi e spostarsi dalla locazione in cui l'ha lasciata il personaggio. Per evitare questo, si puo' utilizzare il comando **LEGO {nome cavalcatura}**: questo comando permette infatti di legare le redini di una cavalcatura ad un ramo o ad una roccia vicina; la cavalcatura, una volta legata, non si muovera' ed impedira' a chiunque di montare, rimanendo fedele al proprio cavaliere originale (a meno che un secondo personaggio non la legni a sua volta).

9.4.2 Cadere da una cavalcatura

Per poter interagire correttamente e senza conseguenze con una cavalcatura, quindi eseguire le varie azioni di salita, movimento o discesa, e' necessario aver praticato l'abilita' *Cavalcare*; se questa non e' praticata a fondo, potra' capitare di cadere dalla cavalcatura e farsi male.

```

🐾 Un mulo e' qui a brucare un ciuffo d'erba.
Kleguk | PF 369/369 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.200.000 TNK: MOB: ----- | monto mulo
Impari dai tuoi errori.
Provi a cavalcare un mulo, ma inciampi e cadi maldestramente.
Kleguk | PF 367/369 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.200.000 TNK: MOB: ----- | alz
Ti alzi.

```

Per studiare *Cavalcare* e' possibile recarsi dall'**istruttore Horssall** andando, dalla piazza centrale della Capitale, 2 nord e 2 ovest oppure impratichirsi con l'esperienza.

Il **danno** che si puo' ricevere da una caduta da cavallo dipende dal tipo di azioni che non si e' riusciti a portare a termine:

- per un tentativo fallito di salire in groppa: da 1 a 3 punti ferita
- in tutti gli altri casi: una percentuale dei punti ferita massimi del personaggio in un range da 5% a 15% in funzione della sua destrezza

```

Kleguk | PF 366/369 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.200.000 TNK: MOB: ----- | o
Perdi il controllo e cadi da un mulo.
Kleguk | PF 333/369 MN 100/100 MV 176/176 PL 1.200.000 TNK: MOB: ----- | alz
Ti alzi.

```

Da notare come nel primo caso (tentativo fallito di salire in groppa) il personaggio abbia perso 2 punti ferita, mentre nel secondo caso (tentativo fallito di mantenere il controllo della cavalcatura durante lo spostamento) il personaggio abbia perso ben 33 punti ferita (circa il 9% del suo massimale).

Quando si cade da cavallo, inoltre, a prescindere dalle cause della caduta, si rimarra' **laggati per un turno** (anche se ci si trova in combattimento).

9.4.3 Requisiti per le cavalcature personali

Per poter usufruire delle cavalcature personali e' necessario aver soddisfatto dei requisiti specifici, quali:

- a. avere praticato **l'abilita' Cavalcare** a livello almeno *Perfetto* (non si puo' gestire una cavalcatura personale se non si e' piu' che pratici nell'equitazione)
- b. avere completato **la quest di zona "I finimenti di una cavalcatura"** (non si puo' gestire una cavalcatura personale se non si e' in grado di allestirla correttamente) [informazioni relative a quale sia e come si svolga la quest sono oggetto di esperienza diretta e ricerca di gioco...]

Inoltre, per poter acquistare alcune cavalcature particolari queste dovranno essere "sbloccate" al proprio personaggio, attraverso il completamento di obiettivi specifici, di una quest di zona o per concessione divina.

9.4.4 Acquistare una cavalcatura personale

Una volta che si sono soddisfatti i due requisiti necessari per poter accedere al modulo delle cavalcature personali (vedi paragrafo precedente) ci si deve recare alla citta' di Alghisya da **Filbir**, lo stalliere che cura le cavalcature ai box delle stalle il quale, su richiesta, propone in vendita alcune bestie.

I comandi per interagire sono quelli di un normale negozio (**LISTA** e **COMPRO**) ma a differenza di un negozio normale, Filbir e' aperto sempre, h24.

```
Kleg | PF 1/570 MN 100/100 MV 140/176 PL -1.456.135.103 TNK: MOB: -----|lista
Le cavalcature in vendita sono:
- un ronzino..... [ronzino]... per.... 100.000 monete e nessuna runa ....
- un mulo..... [mulo]..... per.... 125.000 monete e nessuna runa ....
- una mucca..... [mucca]..... per.... 150.000 monete e nessuna runa ....
- un cavallo..... [cavallo]... per.... 200.000 monete e 2 rune di pietra
- una zebra..... [zebra]..... per..... [bloccato] .....
- uno struzzo..... [struzzo]... per..... [bloccato] .....
- un cammello..... [cammello].. per..... [bloccato] .....
- un dromedario..... [dromedario]. per..... [bloccato] .....
- un unicorno..... [unicorno].. per..... [bloccato] .....
- una pantera distor[.] [pantera]... per..... [bloccato] .....
- un grifone..... [grifone]... per..... [bloccato] .....
- un purosangue..... [purosangue]. per..... [bloccato] .....
- un bufalo..... [bufalo].... per..... [bloccato] .....
- un destriero..... [destriero].. per..... [bloccato] .....
- un incubo..... [incubo].... per..... [bloccato] .....
- una bestia demoniaca.. [demone].... per..... [bloccato] .....
- un elefante..... [elefante].. per..... [bloccato] .....
- un cavallo da guerra.. [guerra].... per..... [bloccato] .....
- un giovane drago..... [drago].... per..... [bloccato] .....
```

Una volta acquistata, la cavalcatura diventa un seguace del PG, che **ne diventa proprietario esclusivo in modo permanente**, a meno che non decida di sacrificarla oppure la bestia muoia per mano di qualche mostro (un personaggio giocatore NON puo' uccidere la cavalcatura personale di un altro personaggio giocatore...).

E' possibile acquistare anche PIU' cavalcature personali di tipologia differente **fino ad un massimo di 8 per personaggio giocatore**, ma se ne potra' utilizzare solamente una alla volta.

9.4.5 Gestire una cavalcatura personale

Per gestire una cavalcatura personale si deve utilizzare il comando: **CAVALCATURA** che dispone di un sotto insieme di comandi per l'utilizzo delle proprie cavalcature personali (e sole quelle!).

```
Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 176/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|cavalcat
Comando CAVALCATURA, sintassi: cavalcat {argomento} [eventuali parametri]
Gli utilizzi disponibili sono:

cavalcat lista                - elenchi le tue cavalcature personali
-----
cavalcat chiamo [nome]      - chiami la tua cavalcatura personale
-----
cavalcat congedo           - congedi la tua cavalcatura personale
-----
cavalcat nome {stringa}    - imposti un nuovo nome alla tua cavalcatura
-----
cavalcat colore {numero}   - imposti un nuovo nome alla tua cavalcatura
-----
cavalcat statistiche       - visualizzi informazioni sulla tua cavalcatura
-----
cavalcat equipaggiamento  - visualizzi l'eq della tua cavalcatura
-----
cavalcat assicurazione     - stipuli l'assicurazione per le proprieta'
-----
cavalcat sacrifico         - sacrifichi la tua cavalcatura agli Immortali
```

I principali comandi per interagire con una cavalcatura personale sono:

CAVALCATURA LISTA	mostra l'elenco delle cavalcature personali di cui si dispone
CAVALCATURA CHIAMO	richiama dai box la cavalcatura di cui il nome specificato
CAVALCATURA CONGEDO	rimanda ai box l'attuale cavalcatura attiva

```
Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 156/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|cavalcat lista
Elenco delle cavalcature personali di cui disponi:

n   nome generico   nome proprio   colore   volo   n. morti
-----
1   cavallo         cavallo        cavallo  no     0
2   ronzino         ronzino        ronzino  no     0

L'eventuale riga evidenziata indica la cavalcatura attiva in questo momento.
L'eventuale riga scura indica che la cavalcatura e' morta e va riacquistata.

Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 156/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|cavalcat chiamo
cavallo
Ok.
Richiami la tua cavalcatura personale con un sonoro fischio!
La cavalcatura arriva in un baleno!
Un cavallo inizia a seguirti.
Un cavallo e' ora un membro del tuo gruppo.
Formi il gruppo di avventurieri chiamato <Coraggio e Onore>!

Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 156/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|cavalcat congedo
Ok.
La tua cavalcatura personale torna al suo box.
Un cavallo smette di seguirti.
```

mentre se ci si volesse liberare per sempre di una cavalcatura acquistata, si puo' eseguire l'azione con il comando **CAVALCATURA SACRIFICO**.

```
Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 176/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|cavalcat sacrifico
Ok.
Sacrifichi la tua cavalcatura personale agli Immortali.
Le eventuali personalizzazioni, potenziamenti e finimenti vengono
perduti insieme alla cavalcatura. Era proprio necessario??
Una mucca smette di seguirti.
```

9.4.6 Personalizzare, potenziare ed equipaggiare una cavalcatura personale

Una cavalcatura personale e' possibile:

- personalizzarla (ovvero modificarne alcuni campi in base ai propri gusti)
- potenziarla (ovvero migliorarla in modo permanente)
- equipaggiarla (ovvero migliorarla in modo temporaneo con dei finimenti)

Per quanto riguarda le **personalizzazioni**, e' consentito modificare/impostare:

- a. il nome proprio della cavalcatura (attraverso il comando **CAVALCATURA NOME**)
- b. il colore della cavalcatura (attraverso il comando **CAVALCATURA COLORE**)

I **potenziamenti** possono avvenire dando alla cavalcatura personale del cibo particolare che ne modifica in modo permanente (fintanto che non muore...) una o piu' proprieta' (ad es. il livello, o il numero di punti movimento, ecc.). Per conoscere le statistiche di una cavalcatura personale e' disponibile il comando **CAVALCATURA STATISTICHE**.

```
Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 176/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|cavalca stat
>>
Non hai ancora dato un nome alla tua cavalcatura.
E' un cavallo, nero, di razza Cavallo
attualmente non e' in grado di volare
Di livello 4, ha 1 attacco in combattimento
e dispone di 36/36 PF e 310/310 MV
La sua classe armatura e':
leggermente difeso
```

I **finimenti** sono infine degli oggetti acquistabili in un apposito negozio che potenziano la cavalcatura in modo temporaneo, cioe' fintanto che sono equipaggiati su di essa. L'acquisto dei finimenti avviene al negozio dei finimenti di Alghisya, vicino alle stalle in cui si acquistano anche le cavalcature, con i canonici comandi di un negozio (**LISTA** e **COMPRO**). Non e' necessario equipaggiare un finimento perche', quest'azione, viene eseguita direttamente dallo stalliere negoziante ad acquisto avvenuto (in particolare, si tenga presente che l'acquisto di un finimento che va posizionato in una locazione di equipaggiamento gia' occupata da un altro finimento comporta la restituzione gratuita di quest'ultimo al negoziante!).

```
Un negozio di finimenti
In quest' ala delle stalle cittadine si trova un negozio in cui vengono
venduti finimenti di ogni genere per l'allestimento delle cavalcature.
Dietro un piccolo bancone, un uomo sulla cinquantina ti guarda e ti sorride,
invitandoti con un cenno del capo a dare uno sguardo ai vari pezzi di
equipaggiamento per le bestie che si trovano sparsi per il negozio.
Sulla parete est e' appeso un Cartello.
[Uscite: Ovest]
☺ Un cavallo marrone si trova qui.
☺ Un uomo dietro ad un bancone di guarda e ti sorride.

Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 174/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|compro sella_cuoio
Ok. Hai comprato una sella di cuoio al costo di 50.000 monete.
Una sella di cuoio viene equipaggiata sulla schiena di un cavallo.
Un cavallo guadagna alcuni punti movimento.
```

I finimenti in vendita possono anche essere vincolati ad una specifica razza (una sella specifica per un elefante, dei ferri specifici per un cammello, e cosi' via).

Le proprieta' che modifica il finimento vengono mostrate ad acquisto avvenuto!

I finimenti equipaggiati sulla cavalcatura personale vengono mostrati dal comando **CAVALCATURA EQUIPAGGIAMENTO** oltre che **esaminando** una cavalcatura.

```
Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 176/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|esamino caval
Una piccola targhetta su una catenina al collo
riporta la dicitura: 'Il mio padrone e' Kleg'

In questo momento e' in piedi ed e' in condizioni eccellenti.

Un cavallo equipaggia i seguenti finimenti:
[1] <sulla schiena>..... una sella di cuoio
```

9.4.7 Morte di una cavalcatura personale

Sebbene un personaggio giocatore non possa attaccare la cavalcatura personale propria o di un altro personaggio giocatore, e' comunque possibile che una cavalcatura venga attaccata ed uccisa da un mob aggressivo. In questo caso la cavalcatura assume lo stato di "morta" e viene in tal modo visualizzata all'interno del **CAVALCATURA LISTA**; **non potra' essere utilizzata fino ad un suo successivo riacquisto**.

Per tale motivo la banca della Capitale ha previsto un'apposita **Assicurazione**.

Attraverso il comando **CAVALCATURA ASSICURAZIONE** e' possibile stipulare presso un istituto bancario un'assicurazione che, in caso di morte della cavalcatura personale, questa venga riacquistata completa di tutte le personalizzazioni, i potenziamenti e i finimenti equipaggiati, quindi senza dover spendere nuovamente tutto ognuno di questi elementi. Viceversa, in assenza di un contratto di assicurazione, la cavalcatura morta viene riacquistata nuda e cruda.

```
Banca di Clessidra - Sede centrale
Sei entrato nella banca della citta'. Ti senti osservato!
Un grosso Cartello spicca davanti al gabbiotto nel quale e' chiuso un cassiere
intento a scrivere su un grosso libro. Alcune grosse guardie sono qui e squadrano
chiunque entri dalla testa ai piedi, accarezzando continuamente l'elsa della
loro spada.
[Uscite: Sud]
☹ Una guardia controlla la situazione. [10]
☹ Un impiegato e' impegnatissimo in mezzo a tutte le sue scartoffie.

Kleg | PF 570/570 MN 100/100 MV 158/176 PL -2.099.560.551 TNK: MOB: -----|cavalcatura assicurazione
Hai gia' stipulato l'assicurazione per non perdere
le personalizzazioni, i potenziamenti ed i finimenti
equipaggiati per le tue cavalcature personali.
Ora possono morire in pace! SORRIDI! :)
```

Per un accordo tra la Banca di Clessidra e la Gilda degli Stallieri, l'assicurazione copre TUTTE le proprie cavalcature personali e pertanto va stipulata una volta soltanto.

Il comando, se dato in una stanza qualsiasi che non sia quella della stipula (ovvero un istituto bancario) informa del costo dell'operazione.

NOTA BENE: in caso di riacquisto di una cavalcatura morta, il costo monetario e' pari alla meta' del prezzo originale e non e' richiesto il versamento di alcuna eventuale runa prevista per il primo acquisto.

9.4.8 Combattere a cavallo

Combattere stando in groppa ad una cavalcatura e' possibile, sebbene richieda **due requisiti**:

- 1) aver praticato l'abilita' *Combattere a cavallo*
- 2) essere in groppa ad una cavalcatura sellata

L'**abilita' *Combattere a cavallo*** e' praticabile sempre dall'istruttore Horsall, in Capitale (si ricorda, dalla piazza centrale: 2 nord 2 ovest).

```
Il cortile per l'addestramento
Uscendo dalla stalla vedi un grande cortile dal suolo di sabbia, dove
un istruttore e' intento a seguire degli avventurieri che a fatica riescono
a rimanere in sella ai loro cavalli. Ad est puoi tornare verso la stalla.
[Uscite: Est]
🤪 Uno spazzino sta raccogliendo la sporcizia dalle strade.
🤪 Horsall l'istruttore osserva i suoi allievi mentre provano a cavalcare.
-----
Uscite visibili:
- Est : Le stalle della Capitale
-----
Klenion | PF 30/30 MN 119/119 MV 128/135 AN 0/2 PL 999 TNK: MOB: ----T---- | pratico
Disponi di 4 sessioni di pratica.
Puoi far pratica con una di queste conoscenze:

cavalcare [scarso]
combattere a cavallo [non imparata]
cavalcare draghi [non imparata]
```

La **cavalcatura sellata** e' una cavalcatura equipaggiata con un finimento sulla schiena (sella) e, pertanto, puo' essere esclusivamente una cavalcatura personale (non e' quindi possibile combattere in groppa ad una cavalcatura normale, affittata o magica).

Ad ogni turno, in caso di combattimento mentre ci si trova a cavallo, se non vengono soddisfatte le condizioni di *Combattere a Cavallo*, viene eseguito un **tiro Cavalcare** per verificare se si riesce a rimanere in groppa, viceversa si cade e si riceve danno da caduta (come visto in un paragrafo precedente). Se si riesce comunque a rimanere a cavallo il combattimento viene eseguito normalmente salvo il proprio numero di attacchi che risultera' dimezzato.

Viceversa, **combattendo a cavallo in modo consono si hanno diversi vantaggi**:

1. non si puo' cadere dalla cavalcatura durante il combattimento (a meno che la cavalcatura stessa non muoia o, scappando, torni al suo box...) nemmeno quando si scende dalla stessa
2. si utilizza il movimento della cavalcatura al posto del proprio
3. si mantiene il numero pieno di attacchi
4. si riescono ad utilizzare incantesimi e poteri mentali anche di attacco
5. si riceve un bonus di armatura (influenzato dal livello di apprendimento della conoscenza *Combattere a cavallo* e dalla classe armatura della cavalcatura personale che si sta montando)
6. si riceve un bonus al colpire (influenzato dal livello di apprendimento della conoscenza *Combattere a cavallo*)

Quando ci si trova in groppa ad una cavalcatura, qualunque tipo essa sia, **non e' possibile essere caricati da un avversario** (ma si potra' sempre essere calciati e subire altre abilita'). I mob, inoltre, nella determinazione di un avversario attaccheranno un eventuale cavaliere prima della sua cavalcatura; in assenza questi, potranno attaccare una cavalcatura normale, affittata o magica ma risparmieranno per quanto possibile una cavalcatura personale. Resta inteso che, qualora una cavalcatura, di qualsiasi tipologia sia, si trovi sia implicata in un combattimento, magari per un attacco a zona o un particolare cambio avversario, parteciperà al combattimento stesso e gli avversari non faranno sconti!

Le cavalcature personali (a differenza delle normali, affittate o magiche) qualora si trovino in combattimento **tentano in automatico la fuga** appena ricevono del danno: se la fuga ha successo ritornano automaticamente al loro box, se falliscono ripeteranno i tentativi di fuga quando i loro punti ferita scendono sotto al livello *Sanguinante*; l'eventuale cavaliere in groppa ad una cavalcatura che torna automaticamente ai box cadrà a terra, con il relativo danno da caduta.

E' inoltre possibile provare a **scendere** da una cavalcatura anche quando si e' impegnati in un combattimento (comando **SMONTO**); quest'azione e' passibile di caduta qualora non si abbiano conoscenza di combattimento a cavallo e ci si trovi su una cavalcatura priva di sella.

Non vi sara' sfuggito, nei paragrafi precedenti, la possibilita' di acquistare anche un giovane drago... sarebbe interessante poterci combattere in groppa! Ovviamente, prima, sara' necessario imparare *Cavalcare draghi*, e c'e' sempre il buon vecchio istruttore Horssall anche per questo...

9.4.9 Descrizioni complete dei comandi di tipo CAVALCATURA

9.4.9.1 Comando CAVALCATURA LISTA

Sintassi: **CAVALCATURA LISTA**

Con questo comando e' possibile visualizzare **l'elenco di tutte le cavalcature personali di cui si dispone** (quelle acquistate insomma). Inoltre, l'eventuale cavalcatura attiva (in circolazione) in quel momento verra' evidenziata di giallo, mentre un eventuale cavalcatura morta (e non ancora riacquistata) verra' visualizzata in grigio scuro. Il comando e' utilizzabile in qualsiasi locazione.

9.4.9.2 Comando CAVALCATURA CHIAMO

Sintassi: **CAVALCATURA CHIAMO [nome cavalcatura]**

Con questo comando e' possibile **richiamare una propria cavalcatura personale affinche' arrivi nella stanza in cui ci troviamo**, pronta per essere montata. Se una cavalcatura personale e' gia' in circolazione su Clessidra (magari "parcheeggiata" fuori da una zona o rimasta indietro o altro) basta scrivere semplicemente CAVALCATURA CHIAMO e questa arrivera', viceversa, se nessuna cavalcatura e' ancora in circolazione, si dovra' specificarne il nome (visualizzabile con il comando CAVALCATURA LISTA).

Il comando puo' essere dato solamente in wild oppure ai box delle stalle di Alghisya o al negozio di finimenti.

Se, dall'ultima volta in cui si e' congedata una determinata cavalcatura sono trascorsi almeno 30 minuti di tempo reale, questa arrivera' ripristinata a pieno nei punti ferita e movimento, viceversa, tornera' con i punti residui rimasti al momento dell'ultimo ritorno ai box.

9.4.9.3 Comando CAVALCATURA CONGEDO

Sintassi: **CAVALCATURA CONGEDO**

Con questo comando e' possibile **congedare la propria cavalcatura personale attiva** in quel momento e non in combattimento, rispedendola cosi' (virtualmente) al proprio box (praticamente, la si parcheggia...). Da questo momento parte il tempo di conteggio dei 30 minuti di tempo reale necessari affinche' un successivo richiamo della medesima cavalcatura ne garantisca il ripristino completo di punti ferita e movimento.

9.4.9.4 Comando CAVALCATURA NOME

Sintassi: **CAVALCATURA NOME {stringa}**

Con questo comando e' possibile, dietro pagamento di una certa somma di monete d'oro, associare ad una propria cavalcatura personale **un nome scelto a piacere**. Il nome viene automaticamente posto a richiesta di autorizzazione agli Immortali, alla stregua del nome di un PG. Il nome non sara' utilizzabile fintanto che non viene autorizzato, dopodiche' sara' visibile nelle informazioni restituite sia dal comando CAVALCATURA STATISTICHE che dal comando CAVALCATURA LISTA e **potra' essere utilizzato per interfacciarsi con quella cavalcatura** personale (oltre al nome di base che viene comunque mantenuto).

9.4.9.5 Comando CAVALCATURA COLORE

Sintassi: **CAVALCATURA COLORE [numero]**

Al momento dell'acquisto ciascuna cavalcatura personale ha il manto marrone. Potreste pero' desiderare di personalizzarla e renderla piu' a tema con una cavalcatura specifica (un incubo nero, un destriero bianco, ecc.) o solo per gusto personale.

Questo comando, dietro il pagamento di una somma di monete d'oro, consente di poter **impostare un colore diverso ad una propria cavalcatura personale** scegliendolo da una lista di colori possibili; il colore incidera' subito su 2 elementi, quali:

- il colore dell'immagine della cavalcatura visualizzata quando la si guarda
- la descrizione della cavalcatura quando vista in stanza

Per conoscere i colori disponibili (e i relativi numeri) basta scrivere semplicemente CAVALCATURA COLORE senza specificare alcun numero.

9.4.9.6 Comando CAVALCATURA STATISTICHE

Sintassi: **CAVALCATURA STATISTICHE**

Personalizzazioni e modifiche (permanenti o temporanee) della cavalcatura personale attiva in quel momento possono essere visualizzate attraverso questo comando che mostra, oltre alle **informazioni generali** e alle statistiche della cavalcatura, anche la relativa immagine colorata in funzione del colore impostato.

9.4.9.7 Comando CAVALCATURA EQUIPAGGIAMENTO

Sintassi: **CAVALCATURA EQUIPAGGIAMENTO**

Mostra l'equipaggiamento (ovvero **l'allestimento di finimenti**) della cavalcatura personale attiva.

9.4.9.8 Comando CAVALCATURA ASSICURAZIONE

Sintassi: **CAVALCATURA ASSICURAZIONE**

Stipula, presso un istituto bancario, un'assicurazione per **preservare a costo zero le personalizzazioni, i potenziamenti e l'allestimento di finimenti** di tutte le proprie cavalcature personali di cui si dispone (presenti e future) in caso di morte di quest'ultime.

9.4.9.9 Comando CAVALCATURA SACRIFICO

Sintassi: **CAVALCATURA SACRIFICO**

Con questo comando **si sacrifica agli Immortali, in modo irreversibile, una propria cavalcatura personale**. La necessita' di questo comando potrebbe esservi qualora abbiate acquistato gia' il numero massimo di cavalcature possibili e ne vogliate acquisitare una nuova. Con quest'azione vengono perdute anche tutte le personalizzazioni, i potenziamenti e i finimenti relativi alla cavalcatura, anche in caso di stipula di contratto di assicurazione.

9.5 GLI ASSEGNATARI DI MISSIONI

Poldir, il Governatore della Capitale, oltre ad essere la massima carica politica e carismatica di tutte le lande e' anche uno dei possibili **assegnatari di missioni**. Si trova nel suo palazzo, raggiungibile andando 2sud 3ovest 1sud 1est dalla piazza centrale, sempre intento a fare avanti e indietro brontolando in continuazione. Tra un borbottio e l'altro, lo si puo' generalmente sentir parlare di spietati tagliagole, pericolosi nemici dell'Impero, e feroci mostri. E' dunque sempre attanagliato da molti problemi e alla continua ricerca di valorosi avventurieri da assoldare per lenire le sue preoccupazioni.

Ecco quindi che e' possibile, **a partire dal livello 6**, offrire i propri servigi al Governatore, od altro mob assegnatario (Ulav nella citta' di Saed o Guelfus nella citta' di Alghisya), ovviamente dietro ricompensa. Il comando da utilizzare in questo ambito e' **MISSIONE {argomento}**, ove l'argomento puo' essere uno dei seguenti:

```
Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 ET 24.735.351 TNK: MOB: -----|missione
Comando MISSIONE, sintassi: missione {argomento} [eventuali parametri]
Gli utilizzi disponibili sono:
missione statistiche - le tue statistiche relative al modulo di gioco
-----
missione info - informazioni sulla tua missione in corso
-----
missione tempo - quanto manca per finire la missione o chiederne una
-----
missione chiedo - chiedi ti sia affidata una missione
-----
missione rifiuto - rifiuti la missione assegnatati
-----
missione completa - informi che hai completato la missione
-----
missione lista - chiedi l'elenco delle ricompense acquistabili
-----
missione compro {premio} - acquisti una ricompensa pagando punti missione
-----
Scrivi 'AIUTO MISSIONE' per maggiori informazioni.
```

E quindi possibile chiedere una missione con il comando **MISSIONE CHIEDO**, come nell'esempio che segue:

```

La stanza del Governatore
Ti trovi in una lunga sala. Un tappeto porta dopo una decina di
metri ad una scrivania, davanti alla quale vedi un buffo ometto che
passeggia nervosamente, borbottando frasi distinte. Una grande
libreria adorna le pareti a destra e a sinistra dello scrittoio,
e vedi delle pitture sul soffitto. Puoi uscire ad Ovest.
[Uscite: Ovest]
🐼 Poldir il governatore e' qui che brontola tra se' e se'.

Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 164/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|missione chiedo
Chiedi a Poldir una missione.
[Poldir] dice 'Ho prove certe che un sangue misto stia pianificando una sommossa!'
[Poldir] dice 'Non posso permettere che questo accada! Portami la sua testa!'
[Poldir] dice 'Cerca un sangue misto nella zona de La citta' di Khondarya...'
[Poldir] dice 'Grazie, prode Klepacem... Possano gli Immortali vegliare su di te!'
Ti rimangono 34 minuti (reali) per completare o rifiutare la missione.

```

Una missione puo' essere di due tipi:

- **recuperare un oggetto perduto** (missione di tipo oggetto)
- **giustiziare un delinquente** (missione di tipo mob)

La missione di tipo oggetto consiste nella ricerca e recupero, nel mondo di gioco, dell'oggetto indicato dal mob assegnatario di missione. L'oggetto puo' trovarsi in qualsiasi locazione ad eccezione della wilderness e, ovviamente, potrebbe essere raccolto anche da un mob e, in questo caso, sara' necessario rubargli l'oggetto oppure ucciderlo per recuperare quanto richiesto.

La missione si completa quando, tornati dal mob che ha affidato l'incarico, si dichiara terminata con il comando **MISSIONE COMPLETA** (non si deve consegnare l'oggetto al mob!).

La missione di tipo mob consiste invece nella ricerca ed uccisione del personaggio indicato dal mob assegnatario che, a seconda delle informazioni di cui dispone, sara' in grado di dare suggerimenti o meno per individuare la posizione dell' obiettivo. Un mob obiettivo di missione e' distinguibile dalla tag [OBIETTIVO] che viene visualizzata quando il personaggio incaricato si trova davanti a lui.

```

Un arco con una scalinata
Da sotto questo arco inizia una scalinata imponente che porta al
piano superiore. Una guida a motivi floreali e' stesa sopra gli scalini,
trattenuta da borchiate in ottone. L'arco e' immenso con bassorilievi
incisi che narrano la storia della creazione di Khondarya. A sud torni
nella sala d'attesa.
[Uscite: Sud Alto]
🐼 Un sangue misto non sembra accorgersi della tua presenza. [OBIETTIVO]
Vedi 5 un sangue misto in giro..?!?
un sangue misto e' circondato dalle fiamme!
🐼 Un uomo che sembra una pantera ti tiene d'occhio.
🐼 Un mezzo gigante dall'aspetto selvaggio ti guarda con sospetto.

Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 167/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|

```

L'uccisione del mob e' valida sia che il colpo di grazia venga dato dal pg incaricato che da un qualsiasi membro del suo gruppo, seguaci compresi, presente in stanza con il giocatore alla morte del mob; il premio, in caso di **uccisione del mob obiettivo in gruppo** (sia che il colpo di grazia l'abbia dato il pg che un membro del suo gruppo) verra' ridotto in proporzione al numero dei membri del gruppo in stanza al momento della morte del mob ma, quando il pg che ha la missione in carico, la completera' dal mob affidatario, i punti missione e le monete (suddivise in parti

uguali) verranno automaticamente assegnate anche ai membri che hanno aiutato il pg; in ogni caso, l'aggiornamento dei valori statistici della missione (numero di missioni completate, tipologia di missione, eccetera) rimane però esclusivo al personaggio che ha avuto in carico la missione completata.

Ancora, se il pg che richiede la missione è di categoria Adepto, è possibile che l'assegnatario richieda l'uccisione di un mob "non classico", ovvero non presente normalmente nel mondo ma creato dal motore di gioco appositamente per quella missione e di potenza proporzionale al gruppo del personaggio richiedente.

Il completamento di una missione è assoggettato ad un **limite di tempo variabile**, visualizzabile attraverso il comando **MISSIONE TEMPO**.

```
Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 176/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|miss tempo
Sei in missione da 3 minuti.
Ti rimangono 29 minuti (reali) per completare o rifiutare la missione.
```

Durante una missione, inoltre, è sempre possibile rivedere le informazioni relative alla stessa mediante il comando **MISSIONE INFO**.

```
Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 176/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|miss info
Sei in missione per uccidere un sangue misto per conto di Poldir!
Cerca un sangue misto nella zona de La citta' di Khondarya...
Se vuoi rifiutare la missione attuale scrivi MISSIONE RIFIUTO.
```

Quando una missione si completa con successo il mob assegnatario conferisce un numero variabile di monete d'oro e un certo numero di **punti-missione** (con un limite massimo accumulabile di 20.000 punti) con i quali si possono comprare alcuni favolosi oggetti non acquisibili in alcun altro modo.

I premi disponibili come ricompensa variano a seconda del mob assegnatario cui ci si reca; in ogni caso saranno oggetti personali del personaggio che li riceverà.

```
Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 ET 24.735.351 TNK: MOB: -----|missione lista
Chiedi a Poldir la lista delle ricompense per le missioni.

Ricompense disponibili:
-----
 200 pm: Un bracciale da allenamento [bracciale]
 550 pm: La collana splendente [collana]
 600 pm: L'amuleto di cera [amuleto]
 600 pm: Il braccialetto a punta [braccialetto]
 620 pm: Gli occhiali d'argento [occhiali]
 650 pm: Il bastone di vetro [bastone]
 730 pm: La borraccia dell'abbondanza [borraccia]
 830 pm: Il pugnale prezioso [pugnale]
1.200 pm: Una bacchetta di fuoco [bacchetta]
1.800 pm: Il cappello a punta [cappello]

Per comprare una ricompensa scrivi MISSIONE COMPRO {oggetto_premio}.
```

Tra una missione completata con successo ed una nuova richiesta di assegnazione, devono trascorrere almeno 30 minuti di tempo reale.

È possibile **rifiutare una missione** in corso (**MISSIONE RIFIUTO**): in questo caso sarà possibile chiederne immediatamente una nuova (senza dover aspettare l'intervallo di tempo minimo richiesto di 30 minuti reali) ma si perderà, per contro, il doppio dei punti missione che si andrebbero a perdere qualora si facesse scadere il tempo massimo senza portarla a termine con successo...

```
Klepacem | PF 353/353 MN 112/112 MV 166/176 ET 40.114.967 TNK: MOB: -----|miss rifiuto
Rifiuti la missione in corso perdendo il doppio dei punti previsti...
Perdi 24 punti missione per non aver portato a termine l'incarico che ti e' stato assegnato.
Puoi ora chiedere una nuova missione... (ma ne sei sicuro??)
```

Un ultimo comando disponibile per questo modulo di gioco e' **MISSIONE STATISTICHE**. In questo modo, un personaggio puo' avere un quadro di sintesi delle informazioni relative al proprio gioco relativo a questa espansione (numero di missioni richieste, completate, rifiutate o scadute, punti missione attualmente disponibili, punti missione accumulati in totale, eccetera).

```
Numero di missioni richieste:          882
Numero di missioni rifiutate:         409
-----
Numero di missioni prese in carico:     473
- portate a termine con successo:     466
- fallite per scadenza temporale      5
- fallite perche' incompletabili (mob gia' ucciso) 2
-----
Numero di oggetti recuperati:         287
Numero di mob obiettivo uccisi:       179
-----
Punti missione accumulati in totale:   30.515
Punti missione attualmente disponibili: 19.343
-----
Punti missione persi per rifiuto:     13.650
Punti missione persi per fallimento (in genere): 129
Punti missione non presi per accumulo massimo: 0
-----
Numero di ricompense ricevute:        44
Punti missione spesi per le ricompense: 12.650
-----
Benefici di uno sconto del 20% sull'acquisto dei premi missione.

Ad esclusione dei punti missione disponibili, tutti i
valori statistici sono riferiti a partire dal 15/12/2021.
```

9.6 I CACCIATORI DI TAGLIE

I cacciatori di taglie sono dei loschi individui assoldati dall'impero allo scopo di inseguire e giustiziare chiunque si macchi dell'assassinio di un personaggio protetto.

Chiunque uccida dunque un personaggio particolarmente importante per l'impero, viene immediatamente posto nella lista nera dei cacciatori di taglie e uno di questi riceverà il compito di stanarlo e ucciderlo. Più grave è il crimine, più alta sarà la taglia sulla testa del personaggio, e più pericolosi e spietati saranno i cacciatori che si metteranno alla sua ricerca. Nella pratica, **qualora uccidiate un mob protetto, alla sua morte vi verrà immediatamente notificato quale cacciatore è stato designato per condurvi alla morte.**

```
[Aligocan] urla 'Guardie! Aiuto! Sono attaccato!'
Aligocan ti colpisce in pieno sul braccio sinistro.
Aligocan ti colpisce molto violentemente sullo stomaco.
Aligocan ti massacra colpendoti sul petto.
Vorresti che le tue ferite la smettessero di SANGUINARE così!
Polverizzi Aligocan schiacciandolo sul piede sinistro.
Aligocan e' morto! R.I.P.
Ricevi 1.810 punti esperienza.
Una taglia e' stata messa sulla tua testa: Jwakhs e' ora sulle tue tracce.
Ti si gela il sangue quando senti l'urlo di morte di Aligocan.
```

I cacciatori di taglie continuano a cercare le loro vittime giorno e notte, incessantemente, fino a che non rirsono a stanarle.

Fortunatamente per i propri PG, tra i cacciatori di taglie vige un codice di comportamento che impedisce di perseguire la vittima che uccide il suo cacciatore, **se il ricercato vince lo scontro con il cacciatore la taglia sulla sua testa viene rimossa**. Ma attenzione: chiunque uccida un cacciatore di taglie senza apparente motivo (senza quindi essere ricercato), attirerà l'ira dei suoi colleghi!

La taglia viene, ovviamente, rimossa anche nel caso in cui il ricercato muoia sotto i colpi del suo cacciatore; se il ricercato, invece, avesse al seguito più di un cacciatore, gli altri continueranno a cercarlo...

In caso di utilizzo di mob seguaci, si tenga presente che un personaggio è responsabile delle azioni dei propri sottoposti per cui, se ad esempio un mercenario assoldato uccide un personaggio protetto la relativa taglia ricadrà su colui che ha ingaggiato il mercenario. Al contrario, se un mercenario dovesse uccidere uno dei cacciatori sulle tracce del proprio leader, la taglia non verrà rimossa (dovrà essere solo ed esclusivamente il ricercato ad uccidere il cacciatore che lo insegue).

Un altro modo per rimuovere la taglia sulla propria testa e quello di pagarla; ci si deve quindi recare a *L'anticamera della guarnigione* della capitale (dalla piazza 1sud 2est 1nord), verificare l'ammontare monetario della taglia sul Manifesto che riporta l'elenco di tutti i ricercati (**ESAMINO MANIFESTO**) e, una volta controllato di avere con sé i soldi necessari, riscattare la propria taglia con il comando **RISCATTO**.

Alla guarnigione è anche possibile, previo un piccolo obolo, conoscere l'elenco dei cacciatori di taglie sulle nostre tracce con l'intuitivo comando **CACCIATORI**.

```
Il messo della guarnigione ti preleva 5.000 monete e ti informa
che attualmente sei ricercato dai seguenti cacciatori di taglie:
--> Hume Tristrum Artax Morpeth Dargax Venacia Jwakhs Laryssa Lucius Cidific Bigelow <--

Per conoscere il valore della taglia che pende sulla tua testa scrivi LEGGO MANIFESTO.
Sei vuoi riscattare tu stesso la tua taglia usa il comando RISCATTO.
```

Sempre alla guarnigione della Capitale, è possibile praticare le conoscenze atte a riconoscere se un personaggio è protetto oppure no: l'insegnante, in questo caso, è il Comandante della Guarnigione e la conoscenza è **CONOSCENZA PROTETTI**.

Questa conoscenza, disponibile per tutte le classi a partire da livello 6, consente la capacità di individuare se un mob è un personaggio protetto dai cacciatori di taglie oppure no; l'informazione è desumibile quando si utilizza il comando **VALUTA** oppure una conoscenza magica di valutazione di un mob.

```
Osservi attentamente Aligocan...

Sembra appartenere alla categoria degli umani o persone.
Ha un'altezza/lunghezza di circa 199 cm e ne stimi il peso in 99 kg.
Non è di taglia decisamente grande
Ipotizzi che possa agire al livello 20 circa
che possa avere più o meno 157 punti ferita
e che dovrebbe avere presumibilmente 3 attacchi per turno.
È protetto da cacciatori di taglie.

Tirando le somme, la tua valutazione riguardo un possibile scontro è':
Servirebbe un po' di fortuna!
```

9.7 I FABBRI

Per le lande di Clessidra avrete modo di imbattervi in numero mob fabbri, artigiani esperti della forgiatura dei metalli, capaci di creare attrezzi agricoli ed utensili varie oltre che armi ed armature, lavorandole anche con pelli pregiate e, talvolta, con pietre preziose.

Come ciascuna categoria, anche tra i fabbri vi sono gli artigiani piu' esperti, i fuori classi, capaci di forgiare, creare e riparare gli oggetti piu' disparati: i **Mastri Fabbri**. Uno tra i piu' famosi e' Tydfild, che si trova al Villaggio ad Est della Capitale, ma ve ne sono anche altri... e' possibile riconoscere se la fucina in cui vi trovate e' quella di un Mastro Fabbro se viene riportata la dicitura nel titolo della stanza:

```
Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 ET 50.000.000 TNK: MOB: -----|g
La fucina di un Mastro Fabbro
Sei entrato in una piccola fucina. Un forte e possente fuoco brucia
vicino al muro nord, alimentato da grosse quantita' di carbone. Un
possente uomo sta lavorando vicino ad un'incudine con una pinza e un
grosso martello. Il calore qui e' quasi insopportabile e l'aria che
ti entra nelle narici ti fa sussultare dal fastidio.
Sulla parete ad est e' affisso un Cartello.
[Uscite: Sud]
☞ Una vecchia armatura d'acciaio e' appoggiata alla parete.
☺ Un giovane mezz'elfo sta riparando armature in questa bottega.
```

Da un mastro fabbro e' possibile ricevere, dietro giusto compenso, **diversi servizi**, descritti a seguire.

9.7.1 Riparazione di oggetti normali

Se avete tra le mani un oggetto di tipo **Arma od Armatura** ed e' danneggiato (inteso come danno da rottura, non da usura temporale) e' possibile consegnarlo al fabbro per farselo riparare, dietro compenso in monete d'oro proporzionale al valore dell'oggetto.

```
Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 ET 50.000.000 TNK: MOB: -----|inv
Stai portando:
[ 1] ☞ un'armatura completa d'acciaio..e' in pessime condizioni..e' in uno stato superbo!

Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 ET 50.000.000 TNK: MOB: -----|do armatura fabb
Dai un'armatura completa d'acciaio a Tydfild, il fabbro.
Tydfild, il fabbro esamina un'armatura completa d'acciaio.
Tydfild, il fabbro lavora su un'armatura completa d'acciaio.
[Tydfild, il fabbro] dice 'Ora e' tutto a posto, Kleyan, fanno 8800 monete...'
Tydfild, il fabbro ti restituisce un'armatura completa d'acciaio.

Kleyan | PF 280/280 MN 112/112 MV 166/166 ET 50.000.000 TNK: MOB: -----|inv
Stai portando:
[ 1] ☞ un'armatura completa d'acciaio..e' in condizioni eccellenti..e' in uno stato superbo!
```

9.7.2 Riparazione di oggetti riforgiati

Se avete tra le mani un oggetto riforgiato di **qualsiasi tipo** (non solo armi ed armature)) e' possibile consegnarlo al fabbro per farselo riparare e, in questo caso, la riparazione ripristina allo stato di nuovo l'oggetto sia per quanto riguarda i danni fisici che per quanto riguarda l'usura temporale.

Il costo del servizio, in questo caso, va pagato in scalpi (vedi paragrafo successivo relativo al modulo di gioco Invasioni).

9.7.3 Occhio del fabbro

Un Mastro Fabbro e' in grado di conferire parte della sua conoscenza sugli oggetti, in particolare su quelli riforgiati. Tale trasferimento temporaneo di conoscenza avviene attraverso il particolare potere noto come Occhio del Fabbro, che consentira' al personaggio che ne risulta affetto di **riconoscere a vista se un oggetto e' riforgiato oppure no**.

Il costo del servizio e' in monete d'oro in relazione al livello del richiedente e della sua capacita' di trattativa.

```
Kleyan | PF 160/160 MN 112/112 MV 136/136 PL 400.000 TNK: MOB: -----|do 2800 monete fabbro
Ok.
Tydfild, il fabbro conta a bassa voce dopodiche' mette le monete al sicuro...
[Tydfild, il fabbro] dice 'Molto bene Kleyan!'
Tydfild, il fabbro ti pone i palmi sulle tempie e preme con forza.
La pupilla del tuo occhio destro inizia a dilatarsi.
```

9.7.1 Acquisto di oggetti speciali

Da un Mastro Fabbro e' inoltre possibile acquistare gli **oggetti premio** del modulo di gioco **Invasioni**, acquistabili spendendo gli scalpi di invasori (vedi successivo paragrafo 9.9).

9.8 I MAESTRI SPECIALISTI

Oltre ai Maestri di Gildea delle varie classi (Mago, Guerriero, Chierico, eccetera), in grado di insegnare le Conoscenze relative alla propria classe (vedi Capitolo 11), esistono anche dei mob in grado di **insegnare una o piu' conoscenze specialistiche**, e per questo chiamati Maestri Specialisti.

Alcuni sono gia' stati citati in precedenza, ad esempio:

- l'istruttore di equitazione Horsall, dove si puo' imparare *Cavalcare, Combattere a cavallo e Cavalcare draghi*
- Glottys, la poliglotta, dove si possono apprendere tutte le lingue esistenti
- il Comandante della Guarnigione, dove si puo' apprendere la *Conoscenza Protetti*
- il bibliotecario di Alghisya, dove si possono apprendere *Conoscenza Personali* e *Conoscenza Runati*

ma ce ne sono **molto altri** sparsi per il mondo di gioco, ad esempio e' molto importante recarsi dal maestro di nuoto che si trova ad ovest della capitale, vicino ad un'imbarcazione ormeggiata, per imparare a *Nuotare*:

```
Il fianco della nave
Dal parapetto della nave una gomema male abbasciata pende fuoribordo
verso di te. Gli spruzzi lanciati in aria dall'acqua che per l'abbrivio
diventa una bianca schiuma ti impediscono di vedere se ci sia qualcuno
sopra di te, a malapena riesci a vedere la punta della nave e l'ancora...
[Uscite: Est Alto]
🐉 Un tipaccio sta fumando una pipa assorto nei suoi pensieri.
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 131/131 AN 0/11 PL 23.300.000 TNK: MOB: ----- | pra
Disponi di 8 sessioni di pratica.
Puoi far pratica con una di queste conoscenze:
nuotare [terribile]
```

Sta alle capacita' di esplorazione, di avventura e all'esperienza di gioco scoprire tutti gli altri...

9.9 GLI INVASORI

Durante la giornata (reale) puo' capitare che **una zona del mondo di gioco** (una citta', un villaggio, una roccaforte, eccetera) **venga invasa da un'orda di invasori** che, per un certo periodo di tempo, metteranno a ferro e fuoco l'area saccheggiando ed uccidendo chiunque si trovi sul loro cammino risparmiando, di propria iniziativa, solamente i pg novizi e campioni (questi potranno dunque stare tranquilli: se non attaccheranno loro per primi, gli invasori li ignoreranno...).

I governatori delle principali citta' di Clessidra hanno istituito una commissione di vigilanza che coordina senza sosta gruppi di esploratori incaricati di perlustrare i dintorni di citta' e villaggi, e relativi avamposti di guardia, per tenere monitorata la situazione e cercare, nei limiti del possibile, di avvisare circa potenziali invasioni in preparazione presso qualche zona conosciuta.

Chiunque venga colto da senso civico, etico e marziale, puo' mettersi a disposizione per la **difesa delle zone invase**, assistendo i locali al respingimento degli invasori. I giocatori che troveranno ed uccideranno gli invasori potranno ottenere i loro scalpi. Questi potranno essere utilizzati per ricevere delle ricompense. Si tenga presente che e' un **modulo di gioco ideato per personaggi di categoria Esperto/Adepto**, pertanto e' sconsigliabile avventurarsi contro gli invasori a livelli piu' bassi.

```
Klende vul | PF 133/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 6.290.976 TNK: MOB: -----|
Esploratori riportano di un'invasione IN CORSO presso Il villaggio degli Hawk.
```

9.9.1 Aspetti tecnici

A livello di gioco, gli invasori possono attaccare una locazione tra le piu' ricche e civilizzate un numero di volte variabile durante la giornata fino ad un massimo di 4. La durata di un'invasione puo' essere al massimo di mezz'ora (reale) e il numero, la potenza e la tipologia degli invasori e' sempre casuale.

Un certo numero di minuti prima che abbia effettivo inizio un'invasione, viene mostrato un messaggio di sistema al mondo di gioco, allo stesso modo viene segnalato l'inizio e la fine di un'invasione. Inoltre, quando si entra in una zona posta sotto assedio si viene sempre avvisati, a prescindere dal metodo di ingresso nella zona (dalla wild, tramite portale, tramite un'altra zona confinante, eccetera).

Per conoscere le segnalazioni degli esploratori circa le invasioni e' disponibile il comando **INVASIONI INFO**.

```
Klende vul | PF 1/133 MN 221/221 MV 78/80 PL 6.752.776 TNK: MOB: -----| inva info
E' in corso un'invasione presso Il villaggio degli Hawk
iniziata da 3 minuti (reali).
```

9.9.2 Gli scalpi

Il sistema premiale di questo modulo di gioco si basa sugli scalpi, ovvero dei **trofei di caccia** che un personaggio puo' accumulare partecipando all'uccisione di mob che invadono un'area del mondo di gioco.

Ad ogni uccisione di un mob invasore viene assegnata una **frazione di scalpo** a ciascun personaggio facente parte del gruppo del personaggio che ha ucciso l'invasore e presente in stanza al momento della morte, in misura uguale tra tutti i membri con un bonus dato a chi ha materialmente ucciso il mob (dato il colpo di grazia).

Esempi con valori puramente indicativi:

- 1 solo pg uccide l'invasore: scalpi assegnati = 1.00
- 2 pg uccidono l'invasore e di questi A ha dato il colpo di grazia:
 - + scalpi assegnati ad A = 0.60
 - + scalpi assegnati a B = 0.40
- 7 pg uccidono l'invasore e di questi A ha dato il colpo di grazia:
 - + scalpi assegnati ad A = 0.28
 - + scalpi assegnati agli altri sei membri = 0.12

Al termine dell'invasione (non prima) vengono materialmente assegnati gli scalpi ai personaggi che hanno partecipato alla difesa dall'invasione e **che si trovano online in quel momento**, nella misura di numeri interi; se un personaggio non raggiunge almeno 1 scalpo non gli viene assegnato nulla ma viene memorizzata la "rimanenza" che verterà aggiunta alla prossima invasione cui parteciperà. Esempio:

invasione 1:	scalpi guadagnati = 0.35	scalpi assegnati = 0	rimanenza = 0.35
invasione 2:	scalpi guadagnati = 1.90	scalpi assegnati = 2	rimanenza = 0.25

Dal momento che le "frazioni di scalpo" sono un meccanismo di calcolo astratto (poiché non possono esistere fisicamente) i valori frazionati sono calcolati e memorizzati esclusivamente dal motore di gioco: **il giocatore vedrà e riceverà solamente gli scalpi quando interi.**

Il numero massimo di scalpi accumulabili su un personaggio è di **10.000**.

9.9.3 Le ricompense

Per poter spendere i propri scalpi ed ottenere le ricompense è sufficiente recarsi dai mastri fabbri di Clessidra (vedi paragrafo precedente), ovvero quelli che conoscono le arti di riparare gli oggetti e di conferire l'occhio del fabbro a chi li paga profumatamente. Consegnando gli scalpi ottenuti a questi mob (ad esempio Tydfild al Villaggio ad est della Capitale o Gothur a Khondarya), essi saranno utilizzati come borchiate in pelle degli oggetti in ferro che vengono forgiati.

Solo in presenza di questi fabbri sarà possibile utilizzare i comandi **INVASIONI LISTA**, per visualizzare l'elenco dei premi che si possono ottenere e **INVASIONI COMPRO** per acquistare un premio specifico.

9.9.4 Descrizioni complete dei comandi di tipo INVASIONI

Questo modulo di gioco è gestito, lato giocatore, da un unico comando, **INVASIONI**, che genera una serie di sotto-comandi con i quali è possibile ricevere tutte le informazioni di gioco necessarie.

Comando INVASIONI, sintassi: **invasioni** {argomento} [eventuali parametri]
 Gli utilizzi disponibili sono:

```

invasioni info           - informazioni sull'invasione in corso
-----
invasioni statistiche   - le tue statistiche relative al modulo di gioco
-----
invasioni lista         - chiedi l'elenco delle ricompense acquistabili
-----
invasioni compro {premio} - acquisti una ricompensa pagando in scalpi
  
```

9.9.4.1 Comando INVASIONI INFO

Sintassi: **INVASIONI INFO**

Attraverso questo comando e' possibile consultare i rapporti di perlustrazione degli esploratori e ricevere cosi' informazioni relative alle invasioni della giornata (reale) in corso che sono gia' avvenute (e annotate dagli scriba) od in preparazione oppure che sono in corso di svolgimento.

```
Klende vul | PF 6/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 6.752.776 TNK: MOB: -----|inva info
Gli scriba hanno annotato che:
- c'e' stata un'invasione presso La citta' di Khondarya, iniziata alle ore 08:11.

Missive dagli esploratori riportano la possibilita' di invasioni:
- tra le ore 13:00 e le 15:00 presso Il villaggio del conte Kedzor
- tra le ore 16:00 e le 19:00 presso Il cimitero di Selberyn
- tra le ore 22:00 e le 24:00 presso La citta' di Alghisya

(Gli orari sono riferiti al tempo reale).
```

9.9.4.2 Comando INVASIONI STATISTICHE

Sintassi: **INVASIONI STATISTICHE**

Con questo comando puoi consultare le informazioni del tuo personaggio relative al modulo di gioco delle invasioni.

```
Klende vul | PF 13/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 6.752.776 TNK: MOB: -----|inva stat
Invasioni a cui hai partecipato alla difesa: 18
Invasori uccisi (dato il colpo di grazia): 14
Volte in cui sei morto per mano di un invasore: 0
Scalpi accumulati in totale: 40
Scalpi attualmente disponibili: 40
```

9.9.4.3 Comando INVASIONI LISTA

Sintassi: **INVASIONI LISTA**

Con questo comando puoi visualizzare l'elenco delle ricompense acquistabili con gli scalpi ottenuti dai mob invasori. Il comando e' disponibile solamente da un mob mastro fabbro.

```
Klende vul | PF 16/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 6.752.776 TNK: MOB: -----|inva lista
Chiedi a Tydfild, il fabbro la lista delle ricompense per gli scalpi di invasori.

Ricompense disponibili:
-----
 5 scalpi: 50.000 monete [monete]
25 scalpi: Un cristallo azzurro [cristallo]
25 scalpi: Una fascia di ferro borchinata in pelle [fascia]
25 scalpi: Una ciondolo d'acciaio rivestito di pelle [ciondolo]
40 scalpi: Un foglietto con scritto qualcosa [foglietto]
50 scalpi: Un bracciale grezzo [bracciale]
50 scalpi: Un lembo di pelle [lembo]
50 scalpi: Un anello fatto di putrida pelle [anello]
50 scalpi: Un paio di stivali di cuoio e scalpi [stivali]
100 scalpi: Una collana di scalpi [collana]

Per comprare una ricompensa scrivi INVASIONI COMPRO {oggetto_premio}.

Con gli scalpi e' inoltre possibile:
-----
 20 scalpi: Ripristinare completamente un oggetto riforgiato
            (dandolo al fabbro)
```

9.9.4.4 Comando INVASIONI COMPRO

Sintassi: **INVASIONI COMPRO {premio}**

Con questo comando puoi comprare il premio specificato in argomento spendendo scalpi accumulati partecipando all'uccisione di mob invasori. Il comando e' disponibile solamente da un mob mastro fabbro (vedi paragrafo 9.7).

```
Klende vul | PF 18/133 MN 221/221 MV 80/80 PL 6.752.776 TNK: MOB: -----|inva compro fascia
Consegna 25 scalpi al fabbro.
Tydfild, il fabbro si assenta un attimo per andare in magazzino e al ritorno ti consegna una fascia
di ferro borchiate in pelle.
```

9.10 LE QUEST DI ZONA

Oltre agli assegnatari di missione come Poldir, Ulav o Guelfus visti precedentemente, esistono altri tipi di missioni (quest): ci sono le missioni divine, ovvero quelle organizzate una tantum dagli Immortali (vedi capitolo successivo) e ci sono le missioni di zona, ovvero delle quest che contemplano il background di una specifica area di gioco (o anche di piu' aree: in questo caso, si indicano come quest multi-zona) ed implicano, generalmente, l'interazione tra il giocatore ed uno o piu' mob appartenenti a quella zona. **Queste quest non sono indicate da nessuna parte**, sta alla vostra capacita' di esplorazione scoprirle: ad esempio, parlando con un mob si puo' venire a conoscenza che egli ha perduto un oggetto e chiede venga ritrovato o, ancora, qualche dama in pericolo puo' richiedere l'aiuto per sconfiggere un brutto, oppure una leggenda raccontata in un antico libro potrebbe rivelarsi piu' reale del previsto, eccetera...

Quando completate una quest di zona venite informati da uno specifico messaggio; ad esempio, quando completate la primissima quest della zona introduttiva del gioco (l'Altare del Benvenuto, v. Capitolo 13) ricevete questo messaggio:

```
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 129/131 AN 0/11 PL 23.300.000 TNK: MOB: ----- | dico a custode fatto
Dici a Il custode 'fatto'
Il custode sorride a trentadue denti!
[Il custode] dice 'Il vrockling e' stato sconfitto, allora!'
[Il custode] dice 'COMPLIMENTI Klemorth! Hai completato la tua PRIMA QUEST!'
*** Hai completato con successo la quest: "L'uccisione del vrockling" ***
Ricevi 800 punti esperienza.
*** Klemorth ha completato con successo una quest di zona! Ora e' a 1 su 61 ***

Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 129/131 AN 0/11 PL 23.299.200 TNK: MOB: ----- |
[Il custode] dice 'Prendi questa meritata ricompensa!'
Il custode ti da una cintura di metallo lucente.
Ricevi 600 monete.
[Il custode] dice 'Ti ho aperto la porta in direzione Nord, verso La Capitale!'
[Il custode] dice 'Buona fortuna Klemorth, un mondo sconfinato ti attende...'
Il custode saluta tutti.
```

Il completamento di una quest puo' garantirvi **uno o piu' premi**, magari delle monete, o dei punti esperienza, o la possibilita' di utilizzare un oggetto particolare o acquisire nuove conoscenze e tanto altro! Alcune di possono essere completate una sola volta (o, meglio, si possono giocare sempre quante volte si desidera ma il premio verra' assegnato solamente la prima volta), altre invece vengono premiate sempre, ogni volta che vengono completate.

E' sempre possibile, in qualsiasi momento, conoscere l'elenco delle quest di zona completate con il comando **QUEST LISTA**.

```

Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 131/131 AN 0/11 PL 23.299.200 TNK: MOB: ----- | q l
Elenco delle QUEST DI ZONA che hai completato:

1 - Il mercante prigioniero dei briganti
2 - Il figlio del capo del villaggio degli elfi
3 - L'uccisione del vrockling

Totale: 3 su 61

```

9.10.1 Le leggende

Un personaggio che riesce nella difficilissima impresa di **completare tutte le quest di zona** diventa una **Leggenda di Clessidra**.

Perche'?

Beh, completare tutte le quest di zona esistenti non si esaurisce "semplicemente" nel conoscerle tutte ma implica indirettamente l'aver compiuto alcune tra le piu' difficili imprese di gioco, tra cui:

- aver partecipato all'uccisione dei mob piu' potenti di Clessidra
- conoscere i segreti e le meccaniche di gioco delle zone piu' complesse
- conoscere i passaggi nascosti piu' difficili
- aver partecipato a gioco di clan attivo in pve
- aver avuto tra le la mani degli oggetti leggendari

e tanto altro.

Una leggenda e' pertanto un giocatore MOLTO esperto che e' riuscito in una impresa, appunto, leggendaria! Per tale motivo, Clessidra gli riconosce il merito assegnandoli **una tag unica e molto prestigiosa**, ovvero **LEGGENDA** visualizzabile nell'elenco dei personaggi che si vedono con il comando **CHI**, elencando le leggende prima di tutti gli altri giocatori, secondi solo agli Immortali.

Ovviamente, **questo status va mantenuto**: qualora il gioco rilasci nuove quest di zona, le leggende decadono, e torneranno tali quando avranno completato le nuove quest di zona rilasciate.

Per conoscere i personaggi che sono riusciti a distinguersi raggiungendo l'ambito status e' possibile usare il comando **LEGGENDE**, che mostrera' sia le leggende attuali che quelle decadute (ovvero coloro che sono stati leggenda in passato ma non hanno poi completato le eventuali nuove quest rilasciate successivamente).

```

***      LANDE DI CLESSIDRA: ELENCO DELLE LEGGENDE      ***
***      (dati rilevati all'ultimo riavvio del server)    ***

- Leggende attuali - | - Leggende decadute -
-----|-----
| 1  Asphfer          [Err] il 12/11/22
| 2  Amonys           [Sag] il 15/12/21
| 3  Axbaras          [Err] il 15/12/21
| 4  Agarthop         [Chi] il 15/12/21
| 5  Elrym            [Sag] il 15/12/21
| 6  Ghomath          [Men] il 15/12/21
| 7  Jaariz           [Sag] il 12/11/22
| 8  Kratheus         [Sag] il 15/12/21
| 9  Niomas           [Chi] il 15/12/21
|10  Rhalnar          [Osc] il 15/12/21
|11  Rablin           [Err] il 15/12/21
|12  Shraduk          [Bar] il 15/12/21
|13  Tapajachi        [Err] il 15/12/21
|14  Wisdthale        [Sag] il 15/12/21
|15  Yuit             [Sag] il 15/12/21

```

CAPITOLO 10

personaggi non giocatori (PNG)

10.1 GLI IMMORTALI

Gli Immortali sono **persone fisiche che amministrano e sviluppano il gioco**. Sono anch'essi dei Personaggi Non Giocatori in quanto non partecipano direttamente al gioco come tutti gli altri utenti, bensì tirano le redini del "dietro le quinte", ovvero decidono, sviluppano e gestiscono il MUD in ogni suo aspetto. Rappresentano inoltre **l'autorità presente sulle lande** e controllano che tutto si svolga secondo le leggi. Sono dunque le figure a cui fare riferimento per qualsiasi necessità'.

Gli Immortali si dividono in due categorie:

- Creatori:** sono coloro che hanno fondato Clessidra in origine e l'hanno messa online il primo giorno, nel lontano 1996; vengono visualizzati in rosso nel CHI.
- Divinita':** sono (solitamente) ex giocatori che hanno accolto la proposta avanzata da un Creatore di partecipare alla gestione di Clessidra; vengono visualizzati in giallo nel CHI.

Gli attuali Immortali di Clessidra sono:

Joker	:	Creatore	-	l'ero(t)ico immor(t)ale
Klenir	:	Divinita'	-	il Dio del Fato
Molideus	:	Divinita'	-	il Dio della Speranza
Drivird	:	Divinita'	-	il Dio dell'Equilibrio

E' possibile consultare direttamente online l'elenco degli immortali con il comando **IMMORTALI**.

Potete contattare un Immortale via mail all'indirizzo **nomeimmortale@clessidra.it**; ad esempio, per mandare un'email a Joker usate l'indirizzo joker@clessidra.it, per Klenir klenir@clessidra.it ecc.

10.1.1 Le quest divine

Gli Immortali organizzano saltuariamente delle **avventure uniche** (quest), dei tornei o delle cacce al tesoro, per rendere il gioco ancora più ricco e divertente; ed allora, che sia il salvataggio della figlia di un capo villaggio, il ritrovamento di una rara spada, o la liberazione di una città infestata da temibili creature, ecco che potrete essere chiamati a risolvere un'intricata questione insieme ad altri vostri compagni d'avventura; e se riuscirete a portare a termine con esito positivo la missione vi saranno grandi ricompense. Queste possono essere tra le più disparate ma, generalmente, rientrano in una (o più) delle seguenti:

- oggetti potenti
- soldi, in quantità più che adeguata
- *rename*, ovvero la modifica del nome e della descrizione di un oggetto scelto dal giocatore in modo da personalizzare il proprio equipaggiamento (questo non comporta nessun beneficio sotto il profilo delle caratteristiche dell'oggetto, ma è comunque un premio molto ambito che permette di dare libero sfogo alla vostra fantasia e di personalizzare e colorare il vostro equipaggiamento)

- **rune**, ovvero dei punti di merito spendibili per potenziare il proprio personaggio o un proprio oggetto

In merito alle quest divine sono in vigore inoltre le seguenti **regole**:

1. le quest sono organizzate secondo la disponibilita' degli Immortali e NON sono a richiesta
2. gli Immortali hanno piena facolta' di decidere chi partecipa ad una quest
3. gli Immortali che sovrintendono alle quest sono insindacabili giudici dei premi e possono anche decidere di non darne
4. gli Immortali, tranne che per le Rune, non decidono sulla spartizione dei premi
5. prima di poter ricevere gli eventuali premi i giocatori che hanno partecipato alla quest devono pubblicare un resoconto in forma scritta e romanzata di quanto affrontato sul Sito Ufficiale di Clessidra e darne comunicazione all'immortale che ha svolto la quest.

10.1.2 Il modulo Quest Divine

Qualora l'immortale quest master lo decida, la quest puo' essere organizzata in accordo con il modulo quest di Clessidra; questo, prevede una fase preparatoria, una fase di svolgimento e una fase conclusiva.

In **fase preparatoria** voi non dovrete fare nulla di particolare: ci pensera' il quest master immortale ad ammettervi al gruppo quest (se siete regolarmente iscritti alla quest o ne avete il diritto di partecipazione ottenuto in altro modo); all'ammissione riceverete un messaggio informativo e, da quel momento, vi verra' resa nota l'aggiunta o la rimozione al gruppo quest di ogni altro membro.

```

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 122/122 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
+++ Sei stato ammesso al gruppo quest +++

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 122/122 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
+++ Xanort fa ora parte del gruppo quest +++

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 122/122 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
--- Kleg non fa piu' parte del gruppo quest ---

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 122/122 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
--- Sei stato rimosso dal gruppo quest ---

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 122/122 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
+++ Sei stato ammesso al gruppo quest +++

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 122/122 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
+++ Kleg fa ora parte del gruppo quest +++

```

Durante lo **svolgimento** della quest saranno disponibili tre utilissimi strumenti di gestione racchiusi nel comando **QUEST**, di seguito illustrati.

1) QUEST DICO

Si tratta di un canale di comunicazione riservato ed udibile ovunque un personaggio si trovi, che sia fisicamente in gruppo o meno. La sola appartenenza allo status di membro della quest garantira' l'accesso a questo canale (cosi' facendo risulta semplice anche la comunicazione tra personaggi morti e rientrati, oppure se i partecipanti alla quest decidono di organizzare due o piu' gruppi di esplorazione, eccetera...);

```

Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 PL 29.657.163 TNK: * MOB: * -----|quest dico Bla bla bla bla
Dici al gruppo quest 'Bla bla bla bla'
Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 PL 29.657.163 TNK: * MOB: * -----|

Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 82/82 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|
[Kleg] dice al gruppo quest 'Bla bla bla bla'
Klestin | PF 142/142 MN 145/145 MV 82/82 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|

```

2) QUEST GRUPPO

Ritorna tutte le informazioni sensibili del gruppo quest, una sorta di unione dei comandi GRUPPO, DOVE, RAPPORTO oltre al fatto che potrete sempre sapere, in modo istantaneo, se un membro del gruppo quest si trova in combattimento oppure no (utilissimo qualora un membro sia rimasto indietro, eccetera...). Anche in questo caso, il comando ritornerà informazioni relative a tutti i membri appartenenti alla quest **a prescindere che siano fisicamente gruppati tra loro**.

```

Klestin | PF 142/142 MN 145/135 MV 82/82 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|quest gruppo
Informazioni relative al gruppo quest attuale:
n | partecipante | stanza in cui si trova | PF MN MV | Combat
---|---|---|---|---|---|---|
1 | Kamort | La taverna dell'Unicorno e[...] | 100% 100% 100% | no
2 | Klestin | La taverna dell'Unicorno e[...] | 100% 108% 100% | no
3 | Kleg | La piazza centrale della C[...] | 100% 100% 100% | no
Klestin | PF 142/142 MN 145/135 MV 82/82 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|

```

3) QUEST INFO

Ritorna informazioni relative alle **proprietà** della quest

```

Klestin | PF 142/142 MN 145/135 MV 82/82 PL -.269.003 TNK: * MOB: * -----|quest info
Informazioni relative alla quest in corso:
Titolo: La quest della puledra spennata.
Quest Master: Klenirone
Numero di partecipanti: 3
Livello medio partecipanti: 28
Tempo trascorso: 0 ore e 2 min

```

Resta infine la fase conclusiva della quest, ma questa riguarda completamente l'Immortale quest master, che deciderà modalità di premiazione, richiesta di resoconto narrativo, eccetera.

10.1.3 Le rune

Le rune sono dei **punti di merito** che possono essere accumulati e spesi per ottenere grandi e prestigiose ricompense! Le rune vengono concesse ad insindacabile discrezione degli Immortali, ad esempio come ricompensa per una quest, oppure come premio per meriti particolari o ancora possono essere assegnate direttamente dal motore del gioco a seguito della conclusione di un ciclo mensile di connessioni consecutive.

Tutto ciò che riguarda le Rune, le regole di gestione, utilizzo e spesa nonché il listino delle cose che si possono acquistare con le rune è disponibile online, sempre aggiornato, all'indirizzo:

<https://www.clessidra.it/rune>

In ogni momento è possibile conoscere il numero di rune accumulate, consultando il comando **RUNE**, il quale darà anche l'informazione relativa al numero di eventuali oggetti runati di proprietà:

```
Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 73/73 PL 8.803.290 : : ----- R 100 | rune
Rune a disposizione: 2 d'argento e 2 di pietra.
Non hai ancora alcun oggetto runato di proprieta'.
```

10.1.4 Pregare gli Immortali

All'interno del mondo di gioco e' disponibile il comando **PREGO {nome immortale} {testo della preghiera}** che consente ad un personaggio giocatore di invocare il favore degli Immortali. La preghiera dovra' essere rigorosamente **in stile GDR** e dovra' essere **seria e motivata** (perche' mai un Immortale la dovrebbe esaudire?).

Il comando e' disponibile una volta ogni 24 ore-mud (circa mezz'ora di tempo reale).

10.1.5 L'ira degli Immortali

Clessidra ha il suo regolamento e le sue leggi, di comportamento nel gioco, tecniche, specifiche per alcune situazioni, eccetera, ma tutte hanno un unico denominatore comune: il comportamento civile e rispettoso nei confronti degli altri giocatori e di coloro che mettono a disposizione tempo e denaro per farvi divertire gratuitamente!

Ogni qual volta si contravvenga al regolamento di gioco, **gli Immortali possono, a loro insindacabile giudizio e discrezione, porre in atto misure sanzionatorie nei confronti del personaggio o dei personaggi di un medesimo giocatore.**

Tali misure possono essere diverse, tra le quali (elenco non esaustivo):

- porre il personaggio all'Inferno, ovvero una locazione dalla quale non potra' uscire ne' interagire con altri giocatori per il periodo di tempo stabilito dall'Immortale (solitamente per un numero di ore-mud da 10 a 100, quindi una pena massima di circa un'ora e mezza di tempo reale)
- congelare il personaggio (*freeze*) ovvero inibirlo dal compimento di qualsiasi azione, ivi compreso il movimento e la comunicazione, anche in stato di affitto, per un periodo di tempo misurato in giorni reali
- silenziare il personaggio, quindi togliergli la possibilita' di comunicazione per un certo periodo di tempo
- bannare l'host di un personaggio, quindi inibire il collegamento fisico a Clessidra da parte del computer del personaggio (la misura, nei casi piu' gravi, puo' anche essere permanente...)
- rimuovere una o piu' rune accumulate dal PG (anche l'azzeramento nei casi piu' gravi)
- giustiziare il personaggio, quindi farlo morire con l'annessa perdita di punti esperienza
- cancellare il personaggio (in modo irreversibile)
- togliere uno o piu' livelli al personaggio (risucchio)

E' dunque estremamente consigliata l'adozione di un comportamento civile e rispettoso delle regole, dei giocatori e degli Immortali.

10.2 I NARRATORI

Il Narratore e' il ruolo che puo' assumere, per concessione divina, un personaggio giocatore al fine di **condurre dei compagni di gioco in una avventura da lui interamente narrata e gestita**.

Il giocatore che conduce i suoi compagni durante l'avventura risulta estraneo all'avventura stessa e pertanto il suo personaggio avra', per tutta la durata del ruolo di Narratore, uno status speciale che ne limitera' la possibilita' di interferenza, ovvero:

- non ricevera' alcun punto esperienza
- non verra' marcato per eventuali quest di zona completate
- non potra' utilizzare i moduli di gioco: mercato, sfide e missioni
- non potra' utilizzare alcun incantesimo di categoria differente da: Movimento, Vista, Comunicazione, Utilita', Conoscenza e Valutazione
- non potra' essere seguito da alcun personaggio (ma potra' lui seguire gli altri)

Non partecipera', dunque, alla vita di "gioco attivo" e, per lo stesso motivo e per essere libero di muoversi tra i dungeon da lui narrati, **non subira' alcun tipo di danno e ferita**.

Un personaggio Narratore verra' identificato nell'elenco dei personaggi giocatori collegati (CHI) con una **tag distintiva**.

Chiunque intendesse svolgere una narrazione dovra' farne **esplicita richiesta ad un Immortale** il quale, se lo riterra' opportuno, concedera' al giocatore lo status di Narratore, limitatamente al tempo necessario per la narrazione da svolgersi (in ogni caso lo status si perdera' con il riavvio di Clessidra).

Tutte le azioni svolte da un Narratore sono specificamente controllate dagli Immortali mediante log dedicato.

Si sottolinea che la narrazione gestita da un giocatore, seppur patrocinata dagli Immortali che concedono all'utente lo status temporaneo di Narratore, **non sara' in alcun modo sviluppata, gestita o premiata dagli Immortali**.



CAPITOLO 11

conoscenze (incantesimi, abilità e poteri mentali)

11.1 UTILIZZO DELLE CONOSCENZE

Con il termine “conoscenza” ci si riferisce in modo ampio a qualsiasi abilità generica che può essere imparata da un personaggio e manifestata per mezzo di un potere mentale, magico o maestria manuale. Rientrano infatti sotto questa accezione generica:

- incantesimi:** consistono nella concentrazione di potere magico per il raggiungimento di un preciso obiettivo;
- abilità:** consistono nell'attitudine e capacità di svolgere una data mansione;
- poteri mentali:** consistono nella manifestazione dell'energia mentale convogliata da un soggetto dotato di poteri psionici.

L'utilizzo delle conoscenze può essere sfruttato da un personaggio per fini distruttivi (ad esempio danneggiare un avversario) o costruttivi (ad esempio proteggere, guarire o ristorare), e i loro effetti possono essere rivolti su se' stessi o sugli altri, a seconda del tipo di conoscenza, caso per caso.

Nel precedente Capitolo 4 è già stato analizzato il modo in cui imparare le conoscenze e praticarle alla perfezione; in questo capitolo vengono analizzati invece i meccanismi per utilizzarle, nonché la spiegazione completa di ciascuna.

11.1.1 Lanciare incantesimi



I soggetti che sono dotati di poteri magici, per propria natura o per fede divina (quindi esclusi gli stregoni), possono utilizzare il loro potere magico (*mana*) per lanciare incantesimi.

La sintassi del comando è la seguente:

**FORMULO {nome incantesimo}
{eventuale obiettivo}**

Come si può notare, l'obiettivo potrebbe risultare ridondante, in quanto alcuni incantesimi, per natura propria, colpiscono “a zona”, ovvero

avranno effetto su tutti coloro che si trovano nella medesima stanza del formulatore e che non sono in gruppo con lui, indistintamente.

11.1.2 Studiare e richiamare incantesimi

Gli **stregoni** non sono dotati di potere magico naturale, ma riescono a manifestare la magia attraverso un meticoloso studio continuo. Per effettuare degli incantesimi, gli stregoni devono quindi per prima cosa memorizzarli:

MEMORIZZO {nome incantesimo}

dopodiché possono utilizzarli richiamandoli:

RICHIAMO {nome incantesimo} {eventuale obiettivo}

Si fa presente che, utilizzando lo studio anziché il potere magico naturale, gli stregoni non spenderanno alcun punto di mana, e che il numero di incantesimi memorizzabili è limitato.

11.1.3 Concentrare poteri mentali

Gli **psionici** sono personaggi dotati di poteri paranormali, in grado di convogliare l'energia mentale e di sfruttarla oltre i limiti comunemente ritenuti normali.

Per utilizzare i suoi poteri, uno psionico deve dunque concentrarsi nel seguente modo:

PENSO {potere mentale} {eventuale obiettivo}

Fanno eccezione a questa sintassi solo alcuni poteri mentali specifici.

11.1.4 Utilizzare abilità



Non esiste altro modo di utilizzare un'abilità se non attraverso l'uso diretto della stessa. Ecco dunque che, salvo casi eccezionali, il nome proprio dell'abilità ne è il comando di utilizzo:

{NOME_ABILITA'} {obiettivo}

Se si vuole, ad esempio, Caricare un avversario basta scrivere **CARICO {obiettivo}**, così per Calciare, Soccorrere, Disarmare, e via discorrendo.

Si tenga presente che, per utilizzare alcune abilità tipiche del combattimento a scontro già in corso, è possibile, volendo, di omettere il nome dell'obiettivo; così se si deve scrivere per esteso **CALCIO ORCHETTO** per iniziare con un calcio il combattimento con un orchetto, ci si può limitare a scrivere **CALCIO** se si sta già combattendo con l'orchetto...

11.2 IL LAG E IL FALLIMENTO DELLE CONOSCENZE

L'uso di alcune conoscenze, soprattutto degli incantesimi, richiede considerevoli sforzi da parte di chi li compie, tali da impedirgli di compiere qualsiasi altra azione per uno o più turni; questo "congelamento" si chiama **lag** da incantesimo o da abilità.

Vi è inoltre una percentuale di **fallimento** degli incantesimi, anche qualora questi siano praticati a livello impeccabile, dovuta ad un insieme di fattori; innanzitutto entra in gioco per prima cosa l'attitudine naturale che ha un personaggio di fallire un incantesimo (*spellfail naturale*) che è la base per il calcolo dello spellfail attuale, il quale si ottiene tenendo conto sia della naturale inclinazione del personaggio al fallimento degli incantesimi (lo spellfail naturale appunto) che della difficoltà dell'incantesimo oggetto dell'azione, del livello di apprendimento del personaggio per tale incantesimo/potere mentale e per altre caratteristiche tipiche del momento in cui viene eseguita l'azione, quali ad esempio le caratteristiche di alcuni tipi di equipaggiamento indossati, oppure il fatto di trovarsi o meno in combattimento diretto con un avversario durante la formulazione magica (che ovviamente richiede maggiore concentrazione) e l'eventuale numero di partecipanti allo scontro, l'età del personaggio, eventuali bonus dati da pezzi di equipaggiamento, eventuali incantesimi attivi sul personaggio, eccetera.

Un'indicazione dello stato di spellfail attuale viene mostrata nel layout del comando **INCANTESIMI** per i soli personaggi che dispongono almeno di una mono-classe magica (ovviamente e' un'indicazione dal momento che, come gia' detto, molto dipende anche dal tipo di incantesimo che si vuole lanciare, del momento in cui si esegue l'azione e della situazione che sussiste in generale quando si prova a compiere l'azione stessa...).

```
Tu sei Klestophal
Su di te agiscono le forze arcane di queste magie:
    seconda vista
    volo
    protezione dal male
    individua magico
    tenebre
Livelli relativi ai tuoi incantesimi, in questo istante:
- fallimento:                medio
- potenziamento:           (non ancora disponibile)
```

11.3 GLI INCANTESIMI POTENZIATI

I piu' potenti manipolatori della magia e dei poteri mentali sono in grado di potenziare i propri incantesimi in modo da **aumentarne drasticamente la loro efficacia** in termini di danno causato o punti ferita curati. Coloro infatti che avranno praticato le relative conoscenze di potenziamento (*Potenzia Incantesimi* o *Concentra Poteri Mentali*) saranno in grado di utilizzare, a scelta, la versione potenziata degli incantesimi o poteri mentali delle categorie di danno (singolo o a zona) e cura (salvo rare eccezioni).

Per poter fare questo si utilizzano i comandi **POTENZIO** (per incantesimi) o **CONCENTRO** (per poteri mentali), in modo analogo ai comandi FORMULO/RICHIAMO e PENSO: si dovra' quindi digitare il comando seguito dal nome della conoscenza racchiuso tra due apici (') e specificandone, se serve, l'obiettivo.

Esempio: per lanciare l'incantesimo 'fulmine magico' potenziato su un coboldo:

POTENZIO 'fulmine magico' coboldo

Se sei uno psionico e vuoi usare un potere mentale potenziato, devi invece usare il comando **CONCENTRO**, come ad esempio:

CONCENTRO 'raggio mentale' nano

L'abilita' di potenziare un incantesimo o potere mentale richiede **un costo superiore in termini di mana (+50%)**, ma determina anche un aumento della potenza magica o mentale; questa percentuale di incremento della potenza e' variabile in funzione di diversi fattori, tra i quali:

- il numero di classi del formulatore (un monoclasse sara' specializzato meglio e potra' potenziare di piu' i propri incantesimi)
- le caratteristiche attuali al momento del potenziamento (in particolar modo il valore di saggezza)
- bonus e malus dati da eventuali oggetti equipaggiati

Un'indicazione del livello di potenziamento e' desumibile nelle informazioni restituite dal comando **INCANTESIMI**.

```
Tu sei Klendevul
Su di te agiscono le forze arcane di queste magie:
(nessuna)
Livelli relativi ai tuoi incantesimi, in questo istante:
- fallimento:          nella norma
- potenziamento:      normale
```

Gli incantesimi e i poteri mentali potenziati non possono essere utilizzati durante guerre, giostre o sfide.

11.4 ELENCO COMPLETO

Si riporta di seguito un elenco completo, in ordine alfabetico, di tutti gli incantesimi, i poteri mentali e le abilita' che sono sia praticabili nelle gilde delle varie classi che attraverso gli insegnamenti di maestri specialisti, o come ricompensa di particolari quest od altro ancora (**in totale 364**).

A	animo arcano	branchie di gruppo
accecare	araldica	brucia mente
adrenalina	arcobaleno di morte	
aiuto divino	armatura	C
albero	assorbi anime	caccia
amicizia animali	assorbi anime maggiore	cacodemone
amicizia pesci		calciare
anima corpo	B	calcio da terra
anima demone maggiore	bacca fatata	calma
anima demone minore	banchetto degli eroi	camaleonte
anima ghoull	banchetto nero	cambia avversario
anima roccia	barriera antimagia	cambia stile
anima scheletro	benedizione	camuffarsi
anima servo degli inferi	branchie	cannibalizza

caricare
causa critiche
causa leggere
causa serie
cavalcare
cavalcare draghi
cercare acqua
cercare cibo
chiama fulmine
chiaroveggenza
colpo di fuoco
colpo estremo
colpo prismatico
combattere a cavallo
comprendere lingue
comunione spirituale
concentra poteri mentali
conoscenza animali
conoscenza giganti
conoscenza idiomi
conoscenza infernali
conoscenza insetti
conoscenza nonmorti
conoscenza personali
conoscenza persone
conoscenza pesci
conoscenza protetti
conoscenza rettili
conoscenza runati
conoscenza vegetali
conoscenza volatili
conoscenze varie
controlla tempo
convoca seguaci
convocazione
crea acqua
crea albero
crea cavalcatura
crea cibo
crea corpo
crea luce
crea ossa
crea resti
crea ritorno
creazione minore
crescita animale
crescita insetti

crescita vegetale
cura critiche
cura leggere
cura serie

D

dardo di luce
dardo nero
debolezza
disarma
disinnescare trappole
disintegrazione
disintegrazione psionica
disperdi magie
disperdi portale
distruggi mente
dolore
doppia arma

E

elementale delle sabbie
erbe medicinali
esp
evoca animali I
evoca animali II
evoca animali III
evoca diavolo
evoca elementale
evoca ghash
evoca lich
evoca mostro I
evoca mostro II
evoca mostro III
evoca mostro IV
evoca mostro V
evoca mostro VI
evoca mostro VII
evoca spettro
evoca vampiro
evoca wight
evocazione psionica

F

folata di vento
forza
forza oscura
forza oscura di gruppo

forza psionica
frusta mentale
fulmine a catena
fulmine magico
fuoco fatuo
fuoco fatuo maggiore
furia cieca

G

getto acido
geyser
golem
grido di battaglia
guarigione
guarigione divina
guarigione psionica

I

identificazione
identificazione maggiore
immagini illusorie
immune al risucchio di energia
immune al veleno
immune al veleno maggiore
imposizione
incanta arma I
incanta arma II
incanta arma III
incanta armatura I
incanta armatura II
incanta armatura III
incanta clava
incanta mostro
incanta nonmorto
incanta persona
incanta vegetale
individua magico
individua male
individua pericolo
individua veleno
infiamma armatura
infravisione
intralcia
invia pensiero
invisibilita
invisibilita agli animali
invisibilita agli infernali

invisibilita ai nonmorti
invisibilita psionica
invulnerabilita maggiore
invulnerabilita minore
ipnosi

L

lama di fuoco
lama di morte
lentezza
lettura del magico
levitazione
linguaggio dei segni
luce blu
luce continua
luce ranger

M

maledizione
maledizione di ghmor
mana
mani brucianti
meditare
melma verde
memorizzare
mente lucida
mente sul corpo
missile freddo
missile magico
modella cadavere
morsa elettrica
morte apparente
muoversi in silenzio
muro di anime
muro di forza

N

nascondersi
nebbia fatata
necrosi
nube incendiaria
nube mefitica
nuotare
nuovo vigore

O

occhio del fabbro

occhio del falco
occhio del mago
osservare luoghi

P

palla di fuoco
palmo mortale
paralisi
parata
parlare con le piante
parola assassina
parola di morte
paspartout
pasto nero
paura
peana
pelle di albero
pelle di pietra
percepisci morte
percepisci vita
pescare
pestilenza
pioggia di meteore
porta dimensionale
portale
portale nero
portale psionico
potenzia incantesimi
preleva anima
preleva anima maggiore
presa salda
primo soccorso
proietta mente
protezione dagli elementi
protezione dai soffi
protezione dal freddo
protezione dal fuoco
protezione dal gas
protezione dal male
protezione dal male di gruppo
protezione dal risucchio di
[energia
protezione dal soffio acido
protezione dal soffio elettrico
protezione dal soffio gassoso
protezione dal soffio gelido
protezione dal soffio infuocato

protezione dall acido
protezione dalla elettricita
protezione dalla energia
psicocinesi
pugnalare alle spalle
punire il male

R

raggio di morte
raggio di sole
raggio gelido
raggio mentale
ragnatela
rallenta veleno
razioni
reminiscenza
resurrezione
rimuovi cecita
rimuovi maledizione
rimuovi necrosi
rimuovi paralisi
rimuovi silenzio
rimuovi veleno
riposo inviolato
rispedisci
rispedisci tutti
ristora
ritirarsi
ritorno
ritorno alle tombe
rubare

S

santificazione
scaccia
scalare
scassinare
schiaaccia psiche
schiena della formica
sciame mortale
scorgere
scova trappole
scrutare
scudo
scudo di anime
scudo di fiamma
scudo di ghiaccio

scudo di mana	spiare	V
scudo di ossa	spirale di liane	valuta animali
scudo infuocato	spirito della guerra	valuta infernali
scudo psionico	succhia energia	valuta insetti
scuoiare	supplica divina	valuta mostri
seconda vista	svuota mente	valuta nonmorti
servo di acqua		valuta trappole
servo di aria	T	valuta vegetali
servo di fuoco	telecinesi	vedere aure
servo di terra	teletrasporto	vedi allineamento
sesto senso	teletrasporto oscuro	vedi invisibile
sfonda porte	teletrasporto psionico	veleno
silenzio	tempesta di fuoco	velocita
soccorrere	tempesta di ghiaccio	ventriloquo
soccorso eroico	tempesta di morte	viaggiare
soffio acido	tenebre	viaggio via pianta
soffio elettrico	terremoto	viaggio via pianta di gruppo
soffio gassoso	terreno putrefatto	vista del necromante
soffio gelido	tocco raggelante	vista maggiore
soffio infuocato	trappola	vocalizza
soffio risucchiante	trasferisci minore	volo
sonno	trasmissione onirica	volo di gruppo
specializzazione razze I	travestimento psichico	volonta di ferro
specializzazione razze II	trova famiglia	
specializzazione razze III	trova trappole	

11.5 SUDDIVISIONE PER CLASSI

Si riporta di seguito la suddivisione delle varie conoscenze **che si possono praticare in gilda**, per ogni mono-classe (non vengono dunque elencate eventuali conoscenze praticabili da maestri specialisti oppure ottenibili tramite quest o altro ancora); i multi-classe avranno la possibilita' di praticare quelle di ciascuna classe di cui sono composti.

I numeri tra le parantesi quadre indicano il livello minimo a cui si puo' imparare la conoscenza.

11.5.1 Mago/Stregone [conoscenze: 93]

[1] Comprendere lingue	[2] Trova famiglia	[5] Armatura
[1] Conoscenza idiomi	[2] Vedi invisibile	[5] Fuoco fatuo
[1] Crea luce	[3] Evoca mostro I	[5] Rispedisci
[1] Individua magico	[3] Paspertout	[5] Tenebre
[1] Invia pensiero	[3] Sonno	[6] Debolezza
[1] Missile magico	[4] Calma	[6] Evoca mostro II
[1] Scudo	[4] Incanta persona	[6] Forza
[1] Ventriloquo	[4] Invisibilita	[6] Getto acido
[2] Morsa elettrica	[4] Tocco raggelante	[6] Mani brucianti

[6] Ristora	[15] Evoca mostro V	[27] Convocazione
[7] Vedi allineamento	[16] Evoca elementale	[27] Incanta armatura II
[8] Creazione minore	[16] Incanta arma I	[27] Invulnerabilita maggiore
[8] Infravisione	[16] Incanta armatura I	[28] Trasferisci minore
[8] Paura	[16] Nebbia fatata	[32] Succhia energia
[9] Branchie	[17] Raggio gelido	[34] Distruggi mente
[9] Evoca mostro III	[17] Teletrasporto	[35] Occhio del mago
[9] Valuta mostri	[18] Evoca mostro VI	[36] Branchie di gruppo
[10] Folata di vento	[19] Lentezza	[36] Pioggia di meteore
[10] Fulmine magico	[20] Invulnerabilita minore	[40] Scudo infuocato
[10] Immagini illusorie	[20] Nuovo vigore	[41] Incanta arma III
[10] Incanta mostro	[20] Paralisi	[41] Potenzia incantesimi
[10] Luce continua	[21] Evoca mostro VII	[42] Convoca seguaci
[11] Colpo prismatico	[21] Silenzio	[43] Incanta armatura III
[11] Disperdi magie	[23] Parola assassina	[43] Portale
[11] Ragnatela	[23] Velocita	[44] Disperdi portale
[11] Tempesta di ghiaccio	[24] Crea ritorno	[45] Identificazione
[11] Volo	[24] Volo di gruppo	[45] Nube incendiaria
[12] Accecare	[25] Fulmine a catena	[47] Crea cavalcatura
[12] Evoca mostro IV	[25] Incanta arma II	[48] Barriera antimagia
[13] Maledizione	[25] Palla di fuoco	[48] Disintegrazione
[14] Arcobaleno di morte	[26] Pelle di pietra	[48] Immune al veleno

11.5.2 Chierico [conoscenze: 75]

[1] Benedizione	[6] Rimuovi paralisi	[19] Convocazione
[1] Causa leggere	[7] Protezione dal male	[19] Protezione dalla energia
[1] Conoscenza idiomi	[8] Causa serie	[19] Seconda vista
[1] Cura leggere	[8] Cura serie	[20] Protezione dal freddo
[1] Individua male	[8] Rimuovi maledizione	[20] Protezione dal male di gruppo
[1] Invia pensiero	[9] Nuovo vigore	[21] Anima corpo
[1] Scaccia	[10] Disperdi magie	[21] Protezione dal fuoco
[2] Armatura	[11] Nebbia fatata	[22] Protezione dall acido
[2] Calma	[12] Maledizione	[22] Volo
[2] Crea acqua	[13] Evoca elementale	[23] Crea ritorno
[2] Crea luce	[13] Veleno	[23] Protezione dal gas
[3] Comprendere lingue	[14] Accecare	[23] Silenzio
[3] Individua magico	[15] Colpo di fuoco	[24] Banchetto degli eroi
[3] Ristora	[15] Golem	[25] Dolore
[3] Tenebre	[15] Rispedisci	[25] Guarigione
[4] Aiuto divino	[15] Ritorno	[26] Controlla tempo
[4] Fuoco fatuo	[15] Terremoto	[26] Luce continua
[4] Percepisci vita	[16] Causa critiche	[26] Santificazione
[4] Vedi allineamento	[16] Cura critiche	[28] Rimuovi silenzio
[5] Crea cibo	[16] Scova trappole	[29] Cacodemone
[5] Vedi invisibile	[17] Rimuovi veleno	[36] Resurrezione
[6] Rimuovi cecita	[18] Protezione dalla elettricita	

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| [37] Protezione dal soffio gassoso | [40] Protezione dal soffio infuocato | [47] Rimuovi necrosi |
| [38] Protezione dal soffio gelido | [41] Potenza incantesimi | [48] Protezione dal risucchio di |
| [39] Protezione dal soffio elettrico | [45] Chiama fulmine | [energia |
| [40] Protezione dal soffio acido | [45] Scudo infuocato | |

11.5.3 Guerriero [conoscenze: 9]

- | | | |
|------------------------|---------------|-------------------|
| [1] Calciare | [3] Disarma | [8] Soccorrere |
| [1] Caricare | [4] Peana | [9] Sfonda porte |
| [1] Conoscenza idiomi | [7] Scuoiare | [21] Presa salda |

11.5.4 Ladro [conoscenze: 13]

- | | | |
|-----------------------------|----------------------------|-----------------------|
| [1] Conoscenza idiomi | [3] Disinnescare trappole | [7] Nascondersi |
| [1] Pugnalarle alle spalle | [3] Trova trappole | [21] Valuta trappole |
| [1] Rubare | [4] Spiare | [31] Osservare luoghi |
| [1] Scassinare | [5] Ritirarsi | |
| [2] Scalare | [7] Muoversi in silenzio | |

11.5.5 Druido [conoscenze: 99]

- | | | |
|------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| [1] Conoscenza idiomi | [7] Schiena della formica | [16] Intralcia |
| [1] Elementale delle sabbie | [7] Vedi invisibile | [16] Luce continua |
| [1] Fuoco fatuo | [8] Causa serie | [17] Incanta vegetale |
| [1] Individua veleno | [8] Cura serie | [17] Valuta vegetali |
| [1] Invia pensiero | [8] Rimuovi veleno | [18] Chiama fulmine |
| [2] Causa leggere | [8] Trappola | [19] Protezione dalla elettricità |
| [2] Cura leggere | [8] Veleno | [20] Comunione spirituale |
| [2] Trova famiglia | [9] Disperdi magie | [20] Crescita vegetale |
| [2] Vedi allineamento | [9] Rimuovi paralisi | [20] Evoca animali II |
| [3] Crea luce | [10] Nebbia fatata | [20] Protezione dalla energia |
| [3] Incanta clava | [10] Viaggiare | [21] Protezione dal freddo |
| [3] Pelle di albero | [10] Viaggio via pianta | [22] Protezione dal fuoco |
| [3] Tenebre | [11] Evoca elementale | [22] Tempesta di fuoco |
| [4] Bacca fatata | [11] Invisibilità agli animali | [22] Volo di gruppo |
| [4] Crea acqua | [12] Scaccia | [23] Infiamma armatura |
| [4] Ristora | [13] Valuta insetti | [23] Protezione dall'acido |
| [5] Amicizia animali | [14] Nuovo vigore | [24] Protezione dal gas |
| [5] Individua magico | [14] Volo | [24] Seconda vista |
| [5] Infravisione | [15] Albero | [25] Evoca animali III |
| [5] Rispedisci | [15] Controlla tempo | [25] Fulmine a catena |
| [6] Branchie | [15] Crea cavalcatura | [25] Immune al veleno |
| [6] Individua male | [15] Evoca animali I | [25] Silenzio |
| [6] Rallenta veleno | [15] Geysir | [25] Valuta animali |
| [7] Amicizia pesci | [15] Scova trappole | [26] Melma verde |
| [7] Lama di fuoco | [16] Causa critiche | [27] Raggio di sole |
| [7] Parlare con le piante | [16] Cura critiche | [30] Crea albero |

[31] Anima roccia	[36] Servo di terra	[41] Potenza incantesimi
[31] Branchie di gruppo	[36] Viaggio via pianta di gruppo	[41] Protezione dal soffio acido
[31] Rimuovi silenzio	[37] Servo di acqua	[41] Protezione dal soffio infuocato
[33] Crescita insetti	[38] Protezione dal soffio gassoso	[42] Convoca seguaci
[34] Guarigione	[38] Servo di aria	[45] Sciame mortale
[35] Crescita animale	[39] Protezione dal soffio gelido	[47] Rimuovi necrosi
[35] Servo di fuoco	[40] Protezione dal soffio elettrico	[48] Scudo infuocato

11.5.6 Monaco [conoscenze: 14]

[1] Calciare	[3] Disarma	[15] Scassinare
[1] Conoscenza idiomi	[5] Ritirarsi	[25] Cambia stile
[1] Parata	[7] Muoversi in silenzio	[28] Mente lucida
[2] Calcio da terra	[7] Nascondersi	[30] Palmo mortale
[2] Morte apparente	[10] Cambia avversario	

11.5.7 Barbaro [conoscenze: 23]

[1] Caricare	[6] Cercare acqua	[10] Cambia avversario
[1] Conoscenza idiomi	[6] Cercare cibo	[10] Camuffarsi
[1] Furia cieca	[6] Pescare	[10] Nascondersi
[2] Calciare	[7] Scuoiare	[11] Caccia
[3] Disarma	[8] Primo soccorso	[11] Sesto senso
[4] Peana	[8] Soccorrere	[46] Osservare luoghi
[5] Ritirarsi	[9] Sfonda porte	[46] Parata
[5] Scalare	[9] Spiare	

11.5.8 Paladino [conoscenze: 30]

[1] Calciare	[5] Vedi allineamento	[15] Soccorso eroico
[1] Caricare	[8] Primo soccorso	[18] Calma
[1] Conoscenza idiomi	[8] Soccorrere	[20] Protezione dal male
[1] Imposizione	[9] Cura leggere	[21] Resurrezione
[1] Invia pensiero	[9] Sfonda porte	[26] Punire il male
[1] Supplica divina	[10] Cambia avversario	[31] Cura serie
[2] Dardo di luce	[10] Rallenta veleno	[35] Nuovo vigore
[3] Disarma	[10] Scaccia	[35] Protezione dal male di gruppo
[3] Scrutare	[15] Parata	[40] Rimuovi veleno
[5] Grido di battaglia	[15] Rimuovi paralisi	[41] Rimuovi silenzio

11.5.9 Ranger [conoscenze: 46]

[1] Caricare	[2] Caccia	[3] Disarma
[1] Conoscenza idiomi	[2] Cercare acqua	[4] Amicizia animali
[1] Doppia arma	[2] Cercare cibo	[4] Individua veleno
[1] Invia pensiero	[2] Pescare	[5] Scalare
[1] Scrutare	[2] Razioni	[5] Trappola
	[3] Calciare	[6] Amicizia pesci

[6] Primo soccorso	[10] Rallenta veleno	[21] Osservare luoghi
[7] Muoversi in silenzio	[13] Scova trappole	[25] Evoca animali II
[7] Nascondersi	[15] Luce ranger	[25] Protezione dal male
[7] Scuoiare	[15] Viaggiare	[30] Evoca animali III
[8] Invisibilita agli animali	[16] Specializzazione razze I	[30] Nuovo vigore
[8] Parata	[18] Occhio del falco	[31] Specializzazione razze II
[8] Soccorrere	[20] Comunione spirituale	[45] Protezione dal male di gruppo
[9] Sfonda porte	[20] Evoca animali I	[46] Specializzazione razze III
[9] Spiare	[20] Rimuovi veleno	[50] Immune al veleno
[10] Cambia avversario	[20] Rispedisci	

11.5.10 Psionico [conoscenze: 37]

[1] Conoscenza idiomi	[7] Scorgere	[20] Adrenalina
[1] Esp	[8] Camaleonte	[20] Colpo estremo
[1] Invisibilita psionica	[8] Chiaroveggenza	[21] Frusta mentale
[1] Meditare	[9] Psicocinesi	[23] Individua pericolo
[1] Raggio mentale	[10] Evocazione psionica	[32] Portale psionico
[1] Scudo psionico	[10] Levitazione	[34] Volonta di ferro
[2] Cannibalizza	[11] Vista maggiore	[35] Telecinesi
[2] Ipnosi	[12] Teletrasporto psionico	[37] Schiaccia psiche
[3] Porta dimensionale	[13] Trasmissione onirica	[38] Disintegrazione psionica
[3] Travestimento psichico	[14] Guarigione psionica	[41] Concentra poteri mentali
[5] Brucia mente	[14] Mente sul corpo	[45] Proietta mente
[5] Vedere aure	[15] Scudo di fiamma	
[6] Forza psionica	[17] Svuota mente	

11.5.11 Necromante [conoscenze: 78]

[1] Anima corpo	[5] Ristora	[12] Scudo di anime
[1] Conoscenza idiomi	[6] Anima demone minore	[13] Assorbi anime
[1] Crea corpo	[6] Crea resti	[14] Fuoco fatuo maggiore
[1] Invia pensiero	[7] Forza oscura	[14] Invisibilita agli infernali
[1] Missile freddo	[7] Lama di morte	[15] Cacodemone
[1] Tenebre	[7] Lentezza	[15] Parola assassina
[2] Incanta nonmorto	[7] Maledizione	[16] Ritorno alle tombe
[2] Sonno	[8] Luce blu	[16] Valuta infernali
[2] Vedi invisibile	[8] Paura	[17] Convoca seguaci
[3] Anima scheletro	[8] Percepisci morte	[17] Convocazione
[3] Crea ossa	[9] Valuta nonmorti	[17] Silenzio
[3] Individua male	[9] Vista del necromante	[17] Teletrasporto oscuro
[4] Debolezza	[10] Arcobaleno di morte	[18] Anima ghoull
[4] Modella cadavere	[10] Invisibilita ai nonmorti	[19] Resurrezione
[4] Scudo di ossa	[11] Nuovo vigore	[20] Raggio di morte
[5] Disperdi magie	[11] Preleva anima	[20] Rispedisci tutti
[5] Fuoco fatuo	[11] Volo	[20] Succhia energia
[5] Rispedisci	[12] Anima demone maggiore	[20] Volo di gruppo

[21] Evoca spettro	[31] Evoca diavolo	[44] Necrosi
[22] Pasto nero	[32] Portale nero	[45] Dardo nero
[23] Evoca ghost	[33] Forza oscura di gruppo	[45] Riposo inviolato
[24] Nube mefitica	[34] Disperdi portale	[48] Anima servo degli inferi
[25] Evoca wight	[36] Banchetto nero	[49] Muro di anime
[27] Evoca vampiro	[38] Protezione dal risucchio di	[50] Immune al risucchio di
[29] Evoca lich	[energia]	[energia]
[30] Preleva anima maggiore	[41] Parola di morte	[50] Terreno putrefatto
[31] Assorbi anime maggiore	[41] Potenza incantesimi	



11.6 SPIEGAZIONI COMPLETE

Si riportano a seguire le spiegazioni complete di ogni incantesimo, potere mentale ed abilita' praticabile sia in gilda che da maestri specialisti o in altri casi; in ogni, caso alcune conoscenze non praticabili in gilda potrebbero non essere documentate in quanto note solamente ai maggiori conoscitori del mondo di Clessidra...

ACCECARE

Tipologia: incantesimo
Categoria: indebolimento
Livello: 12 mago, 14 chierico
Comando: formulo 'accecare'
{obiettivo}
Durata: (livello del formulatore
/10 +2) ore-mud
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs incantesimi

Se l'obiettivo fallira' il tiro salvezza contro incantesimi verra' accecato e soffrira' di una penalita' alla classe armatura, nonche' un malus al tiro per colpire.

ADRENALINA

Tipologia: potere mentale
Categoria: potenziamento
Livello: 20 psionico
Comando: adrenalizza {obiettivo}
Durata: variabile a seconda
dell'INTELLIGENZA
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere lo psionico stimolera' le ghiandole del cervello che produrranno una dose massiccia di adrenalina, potenziando enormemente la FORZA fisica di un individuo. Come effetto collaterale, l'eccesso di adrenalina rendera' l'individuo un po' piu' goffo, diminuendo la sua classe armatura e la sua capacita' di colpire.

AIUTO DIVINO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 4 chierico
 Comando: formulo 'aiuto divino' {obiettivo}
 Durata: 10 ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa preghiera il chierico invoca per il suo obiettivo l'aiuto degli Dei, che offre un bonus di +1 al colpire e 1d8 punti ferita curati.

ALBERO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: trasformazione
 Livello: 15 druido
 Comando: formulo 'albero'
 Durata: variabile
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo trasforma il druido in un albero diverso a seconda del suo livello. Nello specifico:

Livello	Tipo di albero
15 - 20	: Arbusto
21 - 30	: Giovane alberello
31 - 40	: Albero adulto
41 - 48	: Grosso albero adulto
49 - 50	: Enorme albero secolare

Per tornare alla propria forma originaria digita: RITORNO.

AMICIZIA ANIMALI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 4 ranger, 5 druido
 Comando: formulo 'amicizia animali' {obiettivo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Questo incantesimo consente al formulatore di incantare, e far diventare un proprio seguace, un animale che non supera un tiro salvezza contro controllo e che non sia di piu' di cinque livelli del formulatore.

AMICIZIA PESCI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 6 ranger, 7 druido
 Comando: form 'amicizia pesci' {obt}

Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Questo incantesimo consente al formulatore di incantare, e far diventare un proprio seguace, un pesce che non supera un tiro salvezza contro controllo e che non sia di piu' di cinque livelli del formulatore.

ANIMA CORPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 1 necromante, 21 chierico
 Comando: form 'anima corpo' {corpo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia per rianimare un corpo privo di vita, il quale si alzerà in piedi e rimarrà agli ordini del formulatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire al meglio il seguace potrà essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali della creatura poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia. Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

ANIMA DEMONE MAGGIORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 12 necromante
 Comando: formulo 'anima demone maggiore' {resti}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia per rianimare i resti di una creatura infernale, la quale si alzerà in piedi e rimarrà agli ordini del formulatore. La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire al meglio il seguace potrà essere desunta

attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali della creatura poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia. Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative alle creature infernali.

ANIMA DEMONE MINORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 6 necromante
 Comando: form 'anima demone minore' {resti}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia per rianimare i resti di una creatura infernale, la quale si alzerà in piedi e rimarrà agli ordini del formulatore. La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potrà essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali della creatura poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia. Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative alle creature infernali.

ANIMA GHOUL

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 18 necromante
 Comando: form 'anima ghoul' {corpo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore infonde energia magica ad un corpo privo di vita, rianimandolo. Il cadavere riportato in vita seguirà gli ordini del formulatore ma attenzione: pare che questi essere odino i personaggi di allineamento buono...

ANIMA ROCCIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 31 druido
 Comando: formulo 'anima roccia' {oggetto roccia}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il druido infonde energia magica a della semplice roccia, animandola. L'oggetto deve essere una roccia (identificandolo deve cioè fornire l'indicazione: ROCCIA) e la creatura che prenderà vita sarà diversa, per potenza e livello, a seconda del tipo e dal peso dell'oggetto roccia utilizzata.

ANIMA SCHELETRO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 3 necromante
 Comando: formulo 'anima scheletro' {ossa}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia per rianimare un mucchio di ossa, il quale si alzerà in piedi e rimarrà agli ordini del formulatore. La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potrà essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dello scheletro poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia. Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

ANIMA SERVO DEGLI INFERI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 48 necromante
 Comando: formulo 'anima servo degli inferi' {resti}
 Durata: variab. a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia per rianimare dei resti di una creatura infernale, la quale si alzerà in piedi e rimarrà agli ordini del formulatore.

La modalità di comportamento di classe, le resistenze od immunità, e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potrà essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo è inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali della creatura poiché, pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia.

Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia è comunque necessario avere conoscenze relative alle creature infernali.

ANIMO ARCANO

Tipologia: abilità
 Categoria: potenziamento
 Livello: 35 tutte le classi caster
 Comando: animo arcano
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilità è la prima ad esser messa a disposizione dei Cavalieri dell'Apocalisse, e tutti e tre ne possono far uso. Questa abilità è tuttavia per le classi magiche (caster) poiché per le classi combattenti (tanker) viene assegnata l'abilità SPIRITO DELLA GUERRA.

Tuttavia, non basta essere un Cavaliere: è necessario, infatti, avere accumulato almeno 1.000 punti-sfida prima che la terra di Clessidra ne conceda l'utilizzo.

Per invocare il potere è sufficiente dare il comando: ANIMO ARCANO.

L'utilizzo del potere è molto faticoso, e comporta una perdita di 50 PF.

Inoltre, il potere stesso non può essere utilizzato più di una volta ogni 24 ore-mud.

Il Cavaliere posseduto dall'animo arcano avrà, per un breve periodo, delle capacità magiche sovraumane... degne di un Cavaliere dell'Apocalisse!

ARALDICA

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

In pochi conoscono i segreti dell'araldica. Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

ARCOBALENO DI MORTE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 10 necromante, 14 mago
 Comando: formulo 'arcobaleno di morte' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il mago farà sprigionare dalle sue mani un bellissimo arcobaleno di colori che avvolgerà la vittima stritolandola in un mortale abbraccio; questo colpo infliggerà (livello del formulatore x4) danni rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

ARMATURA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 2 chierico, 5 mago
 Comando: formulo 'armatura' {obiettivo}
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo abbassa per 24 ore-mud la classe armatura dell'obiettivo di 10 punti, rendendolo dunque più protetto.

ASSORBI ANIME

Tipologia: incantesimo
 Categoria: cura
 Livello: 13 necromante
 Comando: formulo 'assorbi anime'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il necromante è in grado di assorbire l'energia di alcune anime immagazzinate in precedenza, curandosi così 5d6+AN_disponibili/2 punti ferita. L'incantesimo richiede l'utilizzo di 2 anime.

ASSORBI ANIME MAGGIORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: cura
 Livello: 31 necromante

Comando: formulo 'assorbi anime
maggiore'
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il necromante e' in grado di assorbire l'energia di alcune anime immagazzinate in precedenza, curandosi cosi' $3*(5d6)+AN_{disponibili}/2$ punti ferita. L'incantesimo richiede l'utilizzo di 8 anime.

BACCA FATATA

Tipologia: incantesimo
Categoria: cura e utilita'
Livello: 4 druido
Comando: formulo 'bacca fatata'
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia puo' essere lanciata solo all'aperto e crea una bacca che proviene dai giardini delle dimore degli Dei. La bacca, se mangiata, mangiata cura ferite leggere se il formulatore e' di livello inferiore al 21, altrimenti cura ferite serie.

BANCHETTO DEGLI EROI

Tipologia: incantesimo
Categoria: movimento e utilita'
Livello: 24 chierico
Comando: form 'banchetto degli eroi'
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo crea un magnifico banchetto che ridona le forze al formulatore ed a tutti i componenti svegli e attivi in gruppo con lui, ovvero: sete e fame vengono saziati e il movimento torna al massimo del suo valore.

BANCHETTO NERO

Tipologia: incantesimo
Categoria: movimento e utilita'
Livello: 36 necromante
Comando: formulo 'banchetto nero'
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo crea un macabro banchetto di anime che ridona le forze al necromante ed a tutti i componenti svegli

e attivi e di categoria non-morto od infernale in gruppo con lui, ovvero: sete e fame vengono saziati e il movimento torna al massimo del suo valore. L'incantesimo richiede l'utilizzo di 1 anima per ciascun personaggio che partecipa al banchetto.

BARRIERA ANTIMAGIA

Tipologia: incantesimo
Categoria: protezione
Livello: 48 mago
Comando: form 'barriera antimagia'
Durata: incerta
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo creera' una barriera intorno al corpo di colui che lo lancia che non permettera' a nessun incantesimo di colpirlo o influenzarlo (ma restera' sempre passibile dagli attacchi portati da abilita' o poteri mentali, oltre che delle conseguenza magiche dovute a fonti fisiche quali ad esempio un tocco, un morso, dei vapori, ecc.).

Ovviamente, cosi' come nessun incantesimo puo' entrare all'interno della barriera, cosi' nessun incantesimo potra' uscire da essa...

BENEDIZIONE

Tipologia: incantesimo
Categoria: potenziamento
Livello: 1 chierico
Comando: formulo 'benedizione' {obt}
Durata: 6 ore-mud
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Il chierico con questa preghiera chiede il favore degli Dei, che lo ripagheranno concedendo al personaggio destinatario dell'incantesimo un bonus al tiro salvezza contro gli incantesimi di 1 e un bonus di +1 al colpire.

L'incantesimo puo' essere anche utilizzato per benedire un oggetto, a patto che la magia del formulatore sia sufficientemente forte per quell'oggetto e che questi non sia un oggetto anti-bene; se l'azione ha successo, l'oggetto benedetto avra' un'influenza positiva nella riuscita di un incantesimo per il personaggio che lo equipaggia.

BRANCIE

Tipologia: incantesimo
Categoria: movimento
Livello: 6 druido, 9 mago

Comando: formulo 'branchie'
 {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore
 +3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo consente di poter respirare sott'acqua normalmente.

BRANCHIE DI GRUPPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 31 druido, 36 mago
 Comando: form 'branchie di gruppo'
 Durata: (livello del formulatore
 +3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce a castare l'incantesimo BRANCHIE a tutti i membri del suo gruppo.

BRUCIA MENTE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 5 psionico
 Comando: penso 'brucia mente'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Questo potere mentale permette allo psionico di convogliare un'esplosione di energia che si proietterà dalla sua mente sotto forma di piccole palle di fuoco. Queste colpiranno qualsiasi cosa che non faccia parte del gruppo dello stesso psionico, causando un danno pari a $(\text{livello}/10)d9 + (\text{livello}/2)$, rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima. Inoltre, l'esplosione può generare un accecamento per calore alle vittime presenti in una stanza buia che non hanno attivo l'incantesimo SECONDA VISTA.

CACCIA

Tipologia: abilita'
 Categoria: vista
 Livello: 2 ranger, 11 barbaro
 Comando: caccia {obiettivo}
 Durata: incerta...
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita', un barbaro o un ranger seguono le tracce della vittima

specificata, seguendo le direzioni che di volta in volta ricavano dall'azione fino ad arrivare all'obiettivo. L'accuratezza con cui si riescono a seguire le tracce dipende dal livello di apprendimento dell'abilita' e dalle condizioni della locazione in cui l'azione viene eseguita; lo stesso dicasi dalla distanza massima copribile dalla caccia.

Per terminare un'azione di caccia in corso, scrivere CACCIO FINE.

CACODEMONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 15 necromante, 29 chierico
 Comando: form 'cacodemone' {numero}
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo è avvolto nel mistero, si sa solo che gli Dei creatori cancellarono le prove della sua esistenza dalle menti di tutti gli studiosi di magia, e solo in pochi di loro rimase la consapevolezza della sua esistenza. Si sa inoltre che esistono sei tipologie di questo incantesimo, e che per effettuare il rituale servono dei particolari componenti...

CALCIARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 1 guerriero, 1 monaco,
 1 paladino, 2 barbaro,
 3 ranger
 Comando: calcio {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il combattente tira un poderoso calcio all'avversario che provoca (livello del combattente /2) danni per tutti ad eccezione del monaco che invece provocherà (livello del monaco) danni. Quando eseguita con successo può stordire l'avversario per un turno.

CALCIO DA TERRA

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 2 monaco
 Comando: sgambata {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilità consente ad un monaco che si trova a terra di rialzarsi velocemente e contemporaneamente colpire l'avversario.

CALMA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 2 chierico, 4 mago, 18 paladino
 Comando: form 'calma' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Calma rende un mostro aggressivo NON aggressivo qualora fallisca un tiro salvezza contro controllo. In ogni caso, tuttavia, la magia non rimuove eventuali odi che prova la vittima, siano essi rivolti ad una classe, ad una razza o ad uno specifico personaggio...

CAMALEONTE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: protezione
 Livello: 8 psionico
 Comando: penso 'camaleonte'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo potere mentale permette allo psionico di assumere i colori dell'area che lo circonda, rendendolo invisibile agli altri fino a che non si muove.

CAMBIA AVVERSARIO

Tipologia: abilità
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 10 monaco, 10 barbaro, 10 paladino, 10 ranger
 Comando: uccido/colpisco {altro obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilità consente di cambiare avversario mentre si sta combattendo: se ad esempio si sta combattendo contro A e si vuole invece attaccare B basta scrivere {colpisca B} o un qualsiasi altro comando per attaccarlo; se l'abilità avrà successo si inizierà ad attaccare B altrimenti si smetterà di essere in combattimento per un turno.

CAMBIA STILE

Tipologia: abilità
 Categoria: utilità
 Livello: 25 monaco
 Comando: stile {comune|della lancia|della lama}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilità consente a chi la esegue di prepararsi per modificare il proprio stile di combattimento, tra i seguenti:

- comune (utilizza il tipo di danno 'botta')
- della lancia (utilizza il tipo di danno 'punta')
- della lama (utilizza il tipo di danno 'taglio')

Il personaggio manterra' lo stile di combattimento impostato fino a che non lo modificherà (o non affitterà) e, quindi, ogni combattimento cui parteciperà adotterà lo stile (e il tipo di danno) per cui si è preparato; un monaco sarà sempre comunque maggiormente specializzato nello stile comune rispetto agli altri stili. È possibile conoscere lo stile di combattimento corrente semplicemente scrivendo STILE.

CAMUFFARSI

Tipologia: abilità
 Categoria: protezione
 Livello: 10 barbaro
 Comando: mi camuffo
 Durata: incerta
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilità il barbaro si camuffa; in questo modo la possibilità che venga notato dai personaggi che lo stanno cercando si riduce al 30%.

CANNIBALIZZA

Tipologia: potere mentale
 Categoria: utilità
 Livello: 2 psionico
 Comando: cannibalizza {numero di pf}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico attingerà dalla sua energia fisica (PF) e la trasformerà in energia mentale (MANA).

CARICARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 1 guerriero, 1 barbaro,
 1 paladino, 1 ranger
 Comando: carico {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' un combattente puo' scagliarsi contro un avversario per gettarlo al suolo, procurandogli un piccolo danno per la caduta ed impedendogli di usare abilita' magiche fintanto che rimane a terra.

CAUSA CRITICHE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 16 chierico, 16 druido
 Comando: formulo 'causa critiche'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia infligge 3d8+3 danni all'obiettivo.

CAUSA LEGGERE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 1 chierico, 2 druido
 Comando: formulo 'causa leggere'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia infligge 1d8 danni all'obiettivo.

CAUSA SERIE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 8 chierico, 8 druido
 Comando: formulo 'causa serie'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia infligge 2d8+2 danni all'obiettivo.

CAVALCARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: movimento
 Livello: 1 tutte le classi
 Comando: monto {cavalcatura}
 Durata: a volonta'...
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' un soggetto puo' utilizzare una cavalcatura.

Attenzione pero', alcune cavalcature non sono quello che si potrebbe definire 'docili' e quindi potrebbero anche attaccarvi quando cercate di salirgli sulla groppa perche' potrebbero non voler farsi sottomettere in generale o in maniera specifica verso qualche personaggio, magari in funzione anche dell'allineamento o dell'affinita' con lui.

Una volta montata una cavalcatura questa non sara' piu' aggressiva ed eseguirà gli ordini del suo cavaliere; principalmente, potra' essere usata per spostamenti piu' rapidi e per tragitti piu' lunghi... se si volesse invece utilizzarla per combattere si dovra' aver appreso la relativa abilita'.

Si tenga infine presente che una caduta da cavallo determina anche la perdita di un certo numero di punti ferita.

CAVALCARE DRAGHI

Tipologia: abilita'
 Categoria: movimento
 Livello: 41 tutte le classi
 Comando: monto {nome drago}
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Non tutti conoscono i segreti di questa difficilissima abilita'.

Se cerchi informazioni qui vuol dire che sei uno di quelli...

CERCARE ACQUA

Tipologia: abilita'
 Categoria: utilita'
 Livello: 2 ranger, 6 barbaro
 Comando: cerco acqua
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita', che puo' essere utilizzata solo all'aperto, il barbaro o il ranger esplorano i dintorni alla ricerca di fonti di acqua.

CERCARE CIBO

Tipologia: abilita'
 Categoria: utilita'
 Livello: 2 ranger, 6 barbaro
 Comando: cerco cibo
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita', che puo' essere utilizzata solo all'aperto, il barbaro o il ranger esplorano i dintorni alla ricerca di cibo, con la possibilita' di reperire cibo migliore in relazione al livello di apprendimento della conoscenza.

CHIAMA FULMINE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 18 druido, 45 chierico
 Comando: formulo 'chiama fulmine' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Qualora vi siano condizioni metereologiche favorevoli, chi lancia questo incantesimo potra' richiamare a se' le forze della natura e, alzando al cielo l'indice, invocare un fulmine che si abattera' sull'obiettivo. Il fulmine invocato infliggera' un danno pari a (livello+2)d8 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

CHIAROVEGGENZA

Tipologia: potere mentale
 Categoria: vista
 Livello: 8 psionico
 Comando: penso 'chiaroveggenza'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo potere mentale permette agli psionici di vedere cose a brevi distanze. Concentrandosi, allo psionico basta guardare in una direzione per vedere cosa vi si trova, alla stregua di cio' che i barbari o i ladri possono fare con l'abilita' spiare.

COLPO DI FUOCO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 15 chierico
 Comando: form 'colpo di fuoco' {obt}

Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Questo incantesimo sprigiona una fiammata dal petto del chierico che avvolgera' l'obiettivo nelle fiamme divine, provocando un danno pari a 5d6+liv/2 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

Inoltre, se lanciato in una stanza buia il bagliore del fuoco puo' accecare tutti coloro presenti in stanza che hanno l'infravisione e non sono affetti dall'incantesimo seconda vista.

COLPO ESTREMO

Tipologia: potere mentale
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 20 psionico
 Comando: penso 'colpo estremo'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Questo potere mentale permette allo psionico di lanciare una massiccia ondata di energia psichica contro le menti di tutte le creature presenti nella stanza non grupate con lui. L'effetto e' altamente distruttivo, e puo' uccidere gli avversari sul colpo, trasformando i loro cervelli in gelatina. Il danno causato e' pari a (livello)d4 + (livello) rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima. Se la vittima e' protetta dalla VOLONTA' DI FERRO il danno inflitto viene dimezzato.

COLPO PRISMATICO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 11 mago
 Comando: formulo 'colpo prismatico'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi e altri a seconda degli effetti scaturiti

Pronunciando questo incantesimo, dalle mani del mago uscirà un insieme di colori che saturerà la stanza; ogni colore provocherà in tutti i presenti non gruppati col mago un effetto particolare, cumulativo a seconda del livello del formulatore.

COMBATTERE A CAVALLO

Tipologia: abilita'
 Categoria: movimento
 Livello: 31 tutte le classi
 Comando: nessuno
 Durata: finche' si rimane a cavallo
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilita' consente, per chi la conosce e in funzione del livello di apprendimento, di combattere rimanendo in groppa ad una cavalcatura.

Questo richiede:

- l'apprendimento dell'abilita' di CAVALCARE
- la dotazione della cavalcatura di una sella

Il combattimento a cavallo ha diversi vantaggi, quali:

- il mantenimento integrale del numero degli attacchi
- la possibilita' di utilizzare incantesimi e poteri mentali anche di attacco
- bonus di 20 punti all'armatura
- aumento di 1 punto al tiro per colpire
- utilizzo del movimento della cavalcatura al posto del proprio

Ad ogni turno di combattimento viene effettuato un tiro di dadi in funzione del proprio livello di apprendimento dell'abilita' e, in caso di fallimento, si cade da cavallo, con una certa perdita di punti ferita.

COMPRENDERE LINGUE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: comunicazione
 Livello: 1 mago, 3 chierico
 Comando: form 'comprendere lingue' {obiettivo}
 Durata: da 3 a (livello del formulatore /3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Un personaggio che ha questo incantesimo attivo sara' in grado di comprendere qualsiasi lingua gli venga parlata. Non sara' pero' in grado ne' di parlarla, ne' di leggerla.

COMUNIONE SPIRITUALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 20 druido, 20 ranger
 Comando: formulo 'comunione spirituale'
 Durata: istantanea

In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questo incantesimo il druido o il ranger mette la sua mente in comunione con la natura riuscendo a determinare quali creature si muovono vicino a lui. Nello specifico, riporta il nome e la locazione dei mob e dei personaggi presenti nelle vicinanze. L'incantesimo funziona solo all'aperto.

CONCENTRA POTERI MENTALI

Tipologia: abilita'
 Categoria: potenziamento
 Livello: 41 psionico
 Comando: concentro 'potere mentale' [obiettivo]
 Durata: istantanea
 In combat: in funzione dell'incantesimo
 Cumulabile: in funzione dell'incantesimo
 Tiro Salvezza: in funzione dell'incantesimo

Con questa abilita' lo psionico acquisisce la capacita' di potenziare i propri poteri mentali usando il comando CONCENTRO invece che il comando PENSO. Il potere mentale da potenziare deve comunque essere sempre racchiuso dai simboli ('), indicando anche l'eventuale bersaglio, allo stesso modo in cui si utilizza il comando PENSO.

L'abilita' di potenziare un potere mentale richiede un costo superiore in termini di mana (+50%), ma determina anche un aumento della potenza mentale; questa percentuale di incremento e' variabile in funzione di diversi fattori, tra i quali:

- il numero di classi dello psionico (un monoclasse sara' specializzato meglio e potra' potenziare di piu' i propri poteri mentali)
- le caratteristiche attuali al momento del potenziamento (in particolar modo il valore di saggezza)
- bonus e malus dati da eventuali oggetti equipaggiati

CONOSCENZA ANIMALI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 8 druido, 15 ranger, 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorera' le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "animali"; questo gli dara' la possibilita'

di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti critici e altro. Il druido ha la possibilita' di acquisire questa conoscenza direttamente dal suo maestro gilda, le altre classi dovranno invece cercare un insegnante specifico.

CONOSCENZA GIGANTI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 21 tutte classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorera' le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "giganti"; questo gli dara' la possibilita' di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti critici e altro.

CONOSCENZA IDIOMI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza, comunicazione
 Livello: 1 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio sara' in grado di distinguere la fonetica di una lingua parlata, deducendone il tipo anche se non e' in grado di comprenderne il significato. Nello specifico, verra' visualizzata una tag che identifichera' la lingua utilizzata da un personaggio quando questi parla, a meno che si tratti di lingua Comune per la quale, trattandosi di lingua madre appresa dalla nascita da qualunque personaggio, non verra' mai mostrata alcuna identificazione.

CONOSCENZA INFERNALI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 6 necromante, 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorera' le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria generica "infernali"; questo gli dara' la

possibilita' di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti critici e altro.

CONOSCENZA INSETTI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 8 druido, 15 ranger, 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorera' le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "insetti"; questo gli dara' la possibilita' di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti critici e altro. Il druido ha la possibilita' di acquisire questa conoscenza direttamente dal suo maestro di gilda, le altre classi dovranno invece cercare un insegnante specifico.

CONOSCENZA NONMORTI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 1 necromante, 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorera' le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria generica "nonmorti"; questo gli dara' la possibilita' di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti piu' critici ed altro.

CONOSCENZA PERSONE

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 21 tutte classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorera' le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "persone"; questo gli dara' la possibilita' di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti critici e altro.

CONOSCENZA PESCI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 8 druido, 15 ranger,
 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "pesci"; questo gli darà la possibilità di fare valutazioni più approfondite, conoscerne i punti critici e altro. Il druido ha la possibilità di acquisire questa conoscenza direttamente dal suo maestro di gilda, le altre classi dovranno invece cercare un insegnante specifico.

CONOSCENZA PROTETTI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 6 tutte classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative ai personaggi posti sotto protezione da parte delle guardie di una qualsiasi città; questo gli darà la possibilità di sapere se un personaggio sia protetto oppure no quando lo valuterà (mediante un incantesimo o utilizzando il comando VALUTO). Questa conoscenza può essere praticata dal Comandante della Guarnigione della Capitale.

CONOSCENZA RETTILI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 8 druido, 15 ranger,
 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "rettili"; questo gli darà la possibilità di fare valutazioni più approfondite, conoscerne i punti critici e altro. Il druido ha la possibilità di acquisire questa conoscenza direttamente dal suo

maestro di gilda, le altre classi dovranno invece cercare un insegnante specifico.

CONOSCENZA VEGETALI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 8 druido, 15 ranger,
 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "vegetali"; questo gli darà la possibilità di fare valutazioni più approfondite, conoscerne i punti critici e altro.

Il druido ha la possibilità di acquisire questa conoscenza direttamente dal suo maestro di gilda, le altre classi dovranno invece cercare un insegnante specifico.

CONOSCENZA VOLATILI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 8 druido, 15 ranger,
 21 tutte le altre classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria "volatili"; questo gli darà la possibilità di fare valutazioni più approfondite, conoscerne i punti critici e altro.

Il druido ha la possibilità di acquisire questa conoscenza direttamente dal suo maestro di gilda, le altre classi dovranno invece cercare un insegnante specifico.

CONOSCENZE VARIE

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 21 tutte classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative alle razze appartenenti alla categoria

"creature varie"; questo gli dara' la possibilita' di fare valutazioni piu' approfondite, conoscerne i punti critici e altro.

CONOSCENZA RUNATI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 21 tutte le classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio sara' in grado di riconoscere un oggetto runato semplicemente esaminandolo; in relazione al livello di apprendimento sara' inoltre in grado di determinare il nome del proprietario dell'oggetto e, in caso di oggetto proprio gia' identificato, ricordera' la relativa identificazione completa senza sforzi.

CONOSCENZA PERSONALI

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 21 tutte le classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita', il personaggio sara' in grado di riconoscere se un oggetto, non runato, appartiene a qualcuno in modo personale semplicemente esaminandolo. Se il livello di apprendimento della conoscenza e' elevato, sara' possibile conoscere anche il nome del proprietario.

CONTROLLA TEMPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 15 druido, 26 chierico
 Comando: form 'controlla tempo'
 {meglio|peggio}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il druido o il chierico puo' migliorare o peggiorare le condizioni metereologiche.

CONVOCA SEGUACI

Tipologia: incantesimo

Categoria: utilita'
 Livello: 17 necromante, 42 mago, 42 druido
 Comando: formulo 'convoca seguaci'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore convoca al suo cospetto tutti i suoi seguaci che egli stesso ha generato (risorgendoli, evocandoli od incantandoli) qualora essi si trovino ad una distanza tale che il livello e la potenza del formulatore ne garantiscano la riuscita (a questo proposito, il necromante ha capacita' di gittata doppia rispetto ad un mago); questo incantesimo non convoca, dunque, altri personaggi giocatori, mercenari o creature affittate od assoldate. Come per la CONVOCAZIONE, infine, alcune condizioni relative alla locazione in cui si trova il formulatore o la vittima possono influire sulla possibilita' e la buona riuscita dell'incantesimo.

CONVOCAZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 17 necromante, 19 chierico, 27 mago
 Comando: formulo 'convocazione'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs controllo

Con questo incantesimo il chierico o il mago convoca al suo cospetto l'obiettivo della magia; in caso questi sia un mob, potra' essere convocato solamente se fallisce un tiro salvezza contro controllo mentre, se lo supera, puo' esserci la possibilita' che arrivi al cospetto di chi lancia l'incantesimo un altro mob in modo casuale; se la vittima e' un pg, invece, puo' essere convocato, sempre con ts, da un evocatore mob, mentre da un evocatore pg solamente se la vittima non ha impostato l'opzione NOCONVOCA oppure se e' in una giostra o guerra.

CREA ACQUA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 2 chierico, 4 druido
 Comando: formulo 'crea acqua'
 {contenitore}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia funziona in due modi: trasforma un altro liquido in acqua dentro il contenitore oppure riempie di acqua un contenitore vuoto a seconda del livello del formulatore. Questo incantesimo raddoppia la sua efficacia se il tempo e' piovoso o se sta nevicando.

CREA ALBERO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 30 druido
 Comando: formulo 'crea albero'
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia consente al druido di richiamare le forze della natura per trasformare un oggetto di tipo BASTONE (l'informazione sul tipo di oggetto puo' essere desunta mediante l'incantesimo IDENTIFICAZIONE) in un antico albero; affinche' l'incantesimo funzioni l'oggetto dovra' essere magico e contenere ancora magie. Per lanciare l'incantesimo il druido dovra' impugnare l'oggetto e stare all'aperto. Al termine dell'incantesimo l'oggetto verra' distrutto, qualsiasi esso sia e a prescindere che l'incantesimo sia andato a buon fine oppure no.

CREA CAVALCATURA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 15 druido, 47 mago
 Comando: formulo 'crea cavalcatura'
 Durata: permanente in funzione
 dell'uso
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo creera' una cavalcatura per il formulatore, a seconda del suo livello e allineamento. Le cavalcature migliori sono riservati ai formulatori mono-classe livello 50. La cavalcatura verra' persa qualora il personaggio utilizzi le conoscenze SPIARE o OCCHIO DEL MAGO.

CREA CIBO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 5 chierico
 Comando: formulo 'crea cibo'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa preghiera crea immediatamente una piccola porzione di cibo che saziara' chi lo mangia per massimo 4 ore-mud.

CREA CORPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 1 necromante
 Comando: formulo 'crea corpo'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza la necromanzia per creare dal nulla un corpo privo di vita. Dal momento che il corpo e' stato creato magicamente, risulta privo di anima.

CREA LUCE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 1 mago, 2 chierico, 3 druido
 Comando: formulo 'crea luce'
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo concentra l'energia del formulatore in una palla luminescente che illumina magicamente una stanza; la sfera puo' essere afferrata e usata come una normale fonte di luce gia' a partire dal livello 1. La palla di luce creata con questo incantesimo, inoltre, essendo di natura magica, non si spegne al contatto con acqua.

CREA OSSA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 3 necromante
 Comando: formulo 'crea ossa'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza la necromanzia per creare dal nulla un mucchio di ossa e polvere.

CREA RESTI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 6 necromante
 Comando: formulo 'crea resti'
 Durata: istantanea

In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza la necromanzia per creare dal nulla un ammasso di resti di una creatura infernale.

CREA RITORNO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 23 chierico, 24 mago
 Comando: formulo 'crea ritorno'
 Durata: eterna
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia si creerà nelle mani del lanciatore una pergamena magica che, se recitata, ricondurra' nel luogo ove e' avvenuto l'ultimo affitto.

CREAZIONE MINORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 8 mago
 Comando: formulo 'creazione minore' {oggetto}
 Durata: variabile
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il mago focalizza le sue energie per creare piccoli oggetti molto utili, 15 in totale.

Ecco la lista completa:

- 1 - pane
- 2 - zattera
- 3 - barile
- 4 - spada
- 5 - borsa
- 6 - scudo
- 7 - torcia
- 8 - borraccia
- 9 - stiletto
- 10 - clava
- 11 - freccia
- 12 - penna
- 13 - carta
- 14 - pomodoro
- 15 - sacco

CRESCITA ANIMALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 35 druido
 Comando: formulo 'crescita animale' {obiettivo}

Durata: 6 ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo provoca nell'obiettivo, che deve essere una creatura appartenente alla categoria "animali" (informazione ottenibile mediante l'incantesimo VALUTA MOSTRI da un formulatore che ne ha le conoscenze adatte) una crescita che ne raddoppia le dimensioni facendone aumentare il danno degli attacchi e i PF, nonché dandogli dei bonus per i tiri salvezza.

L'incantesimo può essere lanciato solamente all'aperto e solamente su obiettivi di livello non superiore alla meta' del livello del formulatore.

Per poter sopportare la crescita, la creatura deve inoltre trovarsi in perfetta salute fisica, ovvero avere al massimo tutti i suoi punti ferita.

Inoltre, la formulazione di questo incantesimo richiede che il druido abbia precedentemente studiato il mondo animale: il livello di studio minimo richiesto e' inferiore per un druido mono-classe rispetto ad un druido multi-classe.

CRESCITA INSETTI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 33 druido
 Comando: formulo 'crescita insetti' {obiettivo}
 Durata: 6 ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo provoca nell'obiettivo, che deve essere una creatura appartenente alla categoria "insetti" (informazione ottenibile mediante l'incantesimo VALUTA MOSTRI da un formulatore che ne ha le conoscenze adatte) una crescita che ne raddoppia le dimensioni facendone aumentare il danno degli attacchi e i PF, nonché dandogli dei bonus per i tiri salvezza.

L'incantesimo può essere lanciato solamente all'aperto e solamente su obiettivi di livello non superiore alla meta' del livello del formulatore.

Per poter sopportare la crescita, la creatura deve inoltre trovarsi in perfetta salute fisica, ovvero avere al massimo tutti i suoi punti ferita. Inoltre, la formulazione di questo incantesimo richiede che il druido abbia precedentemente studiato il mondo degli insetti: il livello di studio minimo richiesto e' inferiore per un druido mono-classe rispetto ad un druido multi-classe.

Cumulabile: si
Tiro Salvezza: vs incantesimi

La magia rimuove alcuni incantesimi di cui la vittima e' affetto.

Se il livello del formulatore e' inferiore a quello della vittima viene effettuato un tiro salvezza, altrimenti il successo e' automatico.

Qualora il formulatore sia di livello minimo 45 puo' rivolgere questa magia anche verso un oggetto che perdera' alcune delle sue proprieta' (invisibile, benedetto, luminoso, rumoroso, magico,...), l'eventuale status di oggetto incantato e relativi benefit (ad esclusione di eventuali vincoli di allineamento) nonche' ogni eventuale modificatore.

DISPERDI PORTALE

Tipologia: incantesimo
Categoria: utilita'
Livello: 44 mago, 34 necromante
Comando: formulo 'disperdi portale' {obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo un mago od un necromante sara' in grado di disperdere un portale magico che lui stesso ha creato con l'incantesimo PORTALE o PORTALE NERO.

DISTRUGGI MENTE

Tipologia: incantesimo
Categoria: indebolimento
Livello: 34 mago
Comando: formulo 'distruggi mente' {obiettivo}
Durata: 24 ore-mud
In combat: si
Cumulabile: -
Tiro Salvezza: vs mente

Questo potere mentale danneggia seriamente la mente dell'obiettivo, riducendogli per 24 ore-mud e la capacita' di lanciare incantesimi/poteri mentale con successo. Puo' inoltre succedere che la vittima dell'attacco perda definitivamente una conoscenza acquisita (tale malus non puo' verificarsi durante un evento PvP, come guerre, giostre o sfide mortali): se succede verra' indicato quale conoscenza si e' persa.

DOLORE

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 25 chierico

Comando: form 'dolore' {obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo provochera' nella vittima tremende sofferenze che lo priveranno di un numero di PF fino ad un massimo di 100; nel caso in cui i PF della vittima siano meno di 100, li perdera' tutti meno 1d4.

DOPPIA ARMA

Tipologia: abilita'
Categoria: utilita'
Livello: 1 ranger
Comando: nessuno
Durata: a seconda dell'uso
In combat: si
Cumulabile: -
Tiro Salvezza: -

Questa abilita' permette di usare in combattimento due armi, una qualsiasi arma che si impugnera' ad una mano ed un'altra piu' piccola e leggera che si usera' AFFERRATA. Maggiore e' la conoscenza di questa abilita', minori sono le possibilita' che un'arma cada di mano durante un combattimento.

L'utilizzo di una seconda arma, inoltre, migliora la probabilita' di PARATA, ma non solo: utilizzando due armi contemporaneamente e' piu' difficile essere completamente disarmati poiche' un avversario dovra' disarmarvi, in due turni successivi, prima un'arma e poi la seconda.

ELEMENTALE DELLE SABBIE

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 1 druido
Comando: formulo 'elementale delle sabbie'
Durata: variabile a seconda del CARISMA
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Il formulatore, con questa magia, strappa al suo piano di esistenza e assoggetta ai suoi ordini un elementale delle sabbie. L'incantesimo non funziona al chiuso.

ERBE MEDICINALI

Tipologia: incantesimo
Categoria: cura
Livello: 10 ranger
Comando: formulo 'erbe medicinali'
Durata: istantanea

In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Evoca animali piu' potenti rispetto all'EVOCA ANIMALI I.

Questa magia cura 1d8+6 punti ferita al formulatore che la lancia.

ESP

Tipologia: potere mentale
 Categoria: comunicazione
 Livello: 1 psionico
 Comando: esp
 Durata: variabile a seconda dell'INTELLIGENZA

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico leggera' nelle menti dei suoi interlocutori, capendo tutto cio' che diranno direttamente dai loro pensieri e quindi senza la difficolta' di comprensione della lingua.

EVOCA ANIMALI I

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 15 druido, 20 ranger
 Comando: formulo 'evoca animali i'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il druido esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio fino ad un massimo di quattro animali di varie specie e con varie abilita'; essi lo seguiranno ma pare che certi tipi di animali aggressivi non si assoggettino a questo incantesimo.

EVOCA ANIMALI II

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 20 druido, 25 ranger
 Comando: formulo 'evoca animali ii'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il druido esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio fino ad un massimo di quattro animali di varie specie e con varie abilita'; essi lo seguiranno ma pare che certi tipi di animali aggressivi non si assoggettino a questo incantesimo.

EVOCA ANIMALI III

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 25 druido, 30 ranger
 Comando: formulo 'evoca animali iii'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il druido esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio fino ad un massimo di quattro animali di varie specie e con varie abilita'; essi lo seguiranno ma pare che certi tipi di animali aggressivi non si assoggettino a questo incantesimo.

Evoca animali piu' potenti rispetto all'EVOCA ANIMALI I e II.

EVOCA DIAVOLO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 31 necromante
 Comando: formulo 'evoca diavolo'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia che gli consente di chiamare dal suo piano di esistenza un infernale, nello specifico un diavolo, il quale rimarra' agli ordini dell'evocatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potra' essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dell'evocato poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia. Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative alle creature infernali.

EVOCA ELEMENTALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 11 druido, 13 chierico, 16 mago

Comando: formulo 'evoca elementale' {nome elemento} Cumulabile: no
 Durata: variabile a seconda del CARISMA Tiro Salvezza: nessuno
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo e' molto antico e alcune nozioni su di esso si sono perse; di certo si sa che per evocare queste particolari creature bisogna sacrificare, in un rito magico, alcune pietre, diverse a seconda della creatura che si desidera evocare. Cio' che e' noto e' che:

- per evocare elementali del fuoco serve una particolare pietra rossa
- per evocare elementali dell'acqua serve una particolare pietra blu
- per evocare elementali della terra serve una particolare pietra grigia
- per evocare elementali dell'aria serve una particolare pietra chiara

EVOCA GHOST

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 23 necromante
 Comando: formulo 'evoca ghost'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia che gli consente di chiamare dal suo piano di esistenza un nonmorto, nello specifico un ghost, il quale rimarra' agli ordini dell'evocatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potra' essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dell'evocato poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia.

Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

EVOCA LICH

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 29 necromante
 Comando: formulo 'evoca lich'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia che gli consente di chiamare dal suo piano di esistenza un nonmorto, nello specifico un lich, il quale rimarra' agli ordini dell'evocatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potra' essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dell'evocato poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia.

Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

EVOCA MOSTRO I

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 3 mago
 Comando: formulo 'evoca mostro i'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore.

EVOCA MOSTRO II

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 6 mago
 Comando: formulo 'evoca mostro ii'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore. Evoca mostri piu' potenti dell'EVOCA MOSTRO I.

EVOCA MOSTRO III

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 9 mago
 Comando: formulo 'evoca mostro iii'

Durata: variabile a seconda del
CARISMA
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore. Evoca mostri piu' potenti dell'EVOCA MOSTRO I e II.

EVOCA MOSTRO IV

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 12 mago
Comando: formulo 'evoca mostro iv'
Durata: variabile a seconda del
CARISMA
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore. Evoca mostri piu' potenti dell'EVOCA MOSTRO I, II e III.

EVOCA MOSTRO V

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 15 mago
Comando: formulo 'evoca mostro v'
Durata: variabile a seconda del
CARISMA
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore. Evoca mostri piu' potenti dell'EVOCA MOSTRO I, II, III e IV.

EVOCA MOSTRO VI

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 18 mago
Comando: formulo 'evoca mostro vi'
Durata: variabile a seconda del
CARISMA
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo

servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore. Evoca mostri piu' potenti dell'EVOCA MOSTRO I, II, III, IV e V.

EVOCA MOSTRO VII

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 21 mago
Comando: formulo 'evoca mostro vii'
Durata: variabile a seconda del
CARISMA
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Formulando questa magia il mago esegue un rituale che gli permette di chiamare al suo servizio un mostro, diverso per potenza a seconda del livello del formulatore. Evoca mostri piu' potenti dell'EVOCA MOSTRO I, II, III, IV, V e VI.

EVOCA SPETTRO

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 21 necromante
Comando: formulo 'evoca spettro'
Durata: variabile a seconda del
CARISMA
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia che gli consente di chiamare dal suo piano di esistenza un nonmorto, nello specifico uno spettro, il quale rimarra' agli ordini dell'evocatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potra' essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dell'evocato poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia. Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

EVOCA VAMPIRO

Tipologia: incantesimo
Categoria: genera seguaci
Livello: 27 necromante
Comando: formulo 'evoca vampiro'
Durata: variabile a seconda del
CARISMA

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia che gli consente di chiamare dal suo piano di esistenza un nonmorto, nello specifico un vampiro, il quale rimarra' agli ordini dell'evocatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potra' essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dell'evocato poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia.

Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

Inoltre, il vampiro, per sua natura, non e' in grado di resistere alla luce del sole, pertanto puo' essere evocato solamente durante le ore notturne (dalle 22.00 alle 04.00 comprese) e si dissolvera' a partire dalle ore 05.00 (a meno che non sia opportunamente protetto dalla luce del sole).

EVOCA WIGHT

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 25 necromante
 Comando: formulo 'evoca wight'
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza un rituale di necromanzia che gli consente di chiamare dal suo piano di esistenza un nonmorto, nello specifico un wight, il quale rimarra' agli ordini dell'evocatore.

La modalita' di comportamento di classe, le resistenze od immunita', e ogni altra informazione utile per poter gestire a meglio il seguace potra' essere desunta attraverso un opportuno incantesimo di valutazione; questo e' inoltre fondamentale per conoscere gli eventuali odi razziali dell'evocato poiche', pur essendo agli ordini del suo formulatore, potrebbe in alcune circostanze prendere l'iniziativa ed attaccare gli obiettivi che odia.

Per poter utilizzare questo incantesimo di necromanzia e' comunque necessario avere conoscenze relative ai nonmorti.

EVOCAZIONE PSIONICA

Tipologia: potere mentale
 Categoria: utilita'
 Livello: 10 psionico
 Comando: evocazione {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Questa potere mentale permette allo psionico di richiamare al suo cospetto la vittima dell'azione. Funziona in modo del tutto simile all'incantesimo CONVOCAZIONE (vedi).

FOLATA DI VENTO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 10 mago
 Comando: formulo 'folata di vento'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Questa magia crea una folata di vento che manda a terra tutte le persone presenti nella stanza non grupate con il formulatore che non superano un tiro salvezza contro incantesimi.

FORZA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 6 mago
 Comando: formulo 'forza' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore /2) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incrementa la FORZA dell'obiettivo di un numero casuale e variabile di punti in funzione del personaggio su cui si va ad applicare l'incantesimo. In particolare viene tirato:
 - 1d8 per i personaggi che dispongono di una classe guerriero o barbaro
 - 1d6 per i personaggi che dispongono di una classe monaco, ranger, paladino o ladro
 - 1d4 per i personaggi di altre classi
 Non e' cumulabile con l'incantesimo FORZA OSCURA.

FORZA OSCURA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 7 necromante

Comando:	formulo 'forza oscura' {obiettivo}	Durata:	24 ore-mud
Durata:	(livello del formulatore /2) ore-mud	In combat:	si
In combat:	no	Cumulabile:	no
Cumulabile:	no	Tiro Salvezza:	vs mente
Tiro Salvezza:	nessuno		

Questa magia incrementa la FORZA dell'obiettivo di un numero casuale e variabile di punti in funzione del personaggio su cui si va ad applicare l'incantesimo. In particolare viene tirato:

- 1d8 per i personaggi che dispongono di una classe guerriero o barbaro
- 1d6 per i personaggi che dispongono di una classe monaco, ranger, paladino o ladro
- 1d4 per i personaggi di altre classi

Il formulatore puo' lanciare questo incantesimo su se' stesso oppure su una creatura di categoria nonmorto.

Non e' cumulabile con l'incantesimo FORZA.

FORZA OSCURA DI GRUPPO

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	potenziamento
Livello:	33 necromante
Comando:	formulo 'forza oscura di gruppo'
Durata:	(livello del formulatore /2) ore-mud
In combat:	no
Cumulabile:	no
Tiro Salvezza:	nessuno

Questa magia lancia l'incantesimo FORZA OSCURA su tutti i membri di categoria nonmorto in gruppo con il formulatore. Non e' cumulabile con l'incantesimo FORZA.

FORZA PSIONICA

Tipologia:	potere mentale
Categoria:	potenziamento
Livello:	6 psionico
Comando:	penso 'forza psionica'
Durata:	(livello dello psionico) ore-mud
In combat:	si
Cumulabile:	con la forza del mago e con la forza oscura del necromante
Tiro Salvezza:	nessuno

Con questa abilita' lo psionico incanala nel suo corpo la propria FORZA mentale.

FRUSTA MENTALE

Tipologia:	potere mentale
Categoria:	indebolimento
Livello:	21 psionico
Comando:	penso 'frusta mentale' {obiettivo}

Questo potere mentale danneggia seriamente la mente dell'obiettivo, riducendogli per 24 ore-mud l'INTELLIGENZA e la capacita' di lanciare incantesimi o poteri mentale con successo.

Puo' inoltre succedere che la vittima dell'attacco perda definitivamente una conoscenza acquisita (tale malus non puo' verificarsi durante un evento PvP, come guerre, giostre o sfide mortali): se succede verra' indicato quale conoscenza si e' persa.

FULMINE A CATENA

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	attacco a zona
Livello:	25 mago, 25 druido
Comando:	formulo 'fulmine a catena' {obiettivo}
Durata:	istantanea
In combat:	si
Cumulabile:	si
Tiro Salvezza:	vs incantesimi

L'incantesimo consente di richiamare le forze della natura per scatenare un fulmine che si abattera' su tutte le persone nella stanza salvo i componenti del gruppo del formulatore. L'incantesimo va diretto su un obiettivo al quale infliggera' un danno pari a (livello)d6 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima; il fulmine si sposterà dunque su un secondo obiettivo possibile procurandogli un danno pari a (livello-1)d6 sempre rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima, e via dicendo fino a che non saranno terminati gli obiettivi o fino a quando il riduttore -n non sara' uguale al livello del formulatore (determinando un danno pari a 0).

FULMINE MAGICO

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	attacco singolo
Livello:	10 mago
Comando:	form 'fulmine magico' {obt}
Durata:	istantanea
In combat:	si
Cumulabile:	si
Tiro Salvezza:	vs incantesimi

Formulando questa magia il mago convoglia l'energia statica presente nell'aria intorno alla sua mano e, puntando l'indice verso l'obiettivo, la sprigiona in tutta la sua potenza, provocando (livello)d6 di danni rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

FUOCO FATUO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 1 druido, 4 chierico,
 5 mago, 5 necromante
 Comando: formulo 'fuoco fatuo'
 {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore)
 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo fa si' che la vittima inizi a risplendere di un alone rosa, che aumenta la sua classe armatura di 5, rendendolo dunque meno protetto, senza determinare una reazione aggressiva da parte della vittima.

L'incantesimo non si applica se la vittima e' gia' sotto l'effetto del potere del FUOCO FATUO MAGGIORE.

FUOCO FATUO MAGGIORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 14 necromante
 Comando: formulo 'fuoco fatuo
 maggiore' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore)
 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo fa si' che la vittima inizi a risplendere di un alone rosa scuro, che aumenta la sua classe armatura di 15, rendendolo dunque meno protetto.

L'incantesimo e' cumulabile agli effetti del FUOCO FATUO ma fino ad un massimo di 15 punti in totale.

FURIA CIECA (BERSERK)

Tipologia: abilita'
 Categoria: potenziamento
 Livello: 1 barbaro
 Comando: berserk
 Durata: fino al termine del
 combattimento
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs blocco per non subire un
 disarmo

I Berserker erano un'antica razza di combattenti particolarmente efferati e motivati. Usando quest'abilita' il barbaro lascerà libero lo spirito di questi Antichi che gli infonderanno una foga combattiva incredibile: i colpi del barbaro saranno molto piu' duri e potenti e nessun avversario sarà in grado di disarmarlo

durante la foga a meno che il barbaro fallisca un tiro salvezza.

La sua ira accecante, che non si placcherà fino a quando l'avversario non sarà morto, lo farà combattere molto piu' scompostamente, ovvero mancare il bersaglio con piu' facilità ed essere colpito piu' facilmente, e questo sarà maggiore quanto maggiore sarà l'aumento del danno inflitto dalla furia.

La potenza dello spirito degli Antichi aumenta con il livello del personaggio soprattutto ai piu' alti livelli di esperienza. Per esempio un barbaro che ha raggiunto il livello 50 farà un danno superiore di circa il 15% rispetto ad un barbaro di 5 livelli meno esperto.

GETTO ACIDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 6 mago
 Comando: formulo 'getto acido'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Questa magia fa sprigionare dall'indice del mago un potente getto d'acido che colpisce l'avversario provocando (livello)d6 di danni rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima. Gli oggetti sono inoltre di norma suscettibili all'acido e potranno danneggiarsi con relativa facilità.

GEYSER

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 15 druido
 Comando: formulo 'geyser'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs soffio

Con questo incantesimo il druido evocherà una colonna di vapore che avvolgerà tutti i presenti nella stanza nongruppati con lui, infliggendogli un danno da gas pari a (livello)d3 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

GOLEM

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 15 chierico
 Comando: formulo 'golem'
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA

In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo permette al chierico di infondere vita ad un'armatura grazie all'aiuto degli Dei Creatori. Perche' l'incantesimo funzioni il chierico deve avere un pezzo di armatura per ogni parte del corpo, e a seconda del tipo e dei materiali dell'armatura, oltre che alle caratteristiche del formulatore, il golem sara' piu' o meno potente. Quali pezzi servono per evocare un golem? Beh, scopritelo da soli!

GRIDO DI BATTAGLIA

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 5 paladino
 Comando: grido {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs blocco

Il grido di battaglia e' un antico canto che innalzavano gli antichi paladini per terrorizzare i loro nemici. Con questo grido, il paladino potra' provocare danni all'avversario, diminuirne l'effetto dei colpi e, in alcuni casi, paralizzarlo o diminuirne il numero di attacchi. Si dice che se il nemico sia di allineamento malvagio il grido di battaglia funzioni meglio...

GUARIGIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: cura
 Livello: 25 chierico, 34 druido
 Comando: formulo 'guarigione' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo guarigione curera' tutti i PF dell'obiettivo meno 1d4, ma fino ad un massimo di 100.

GUARIGIONE DIVINA

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo potente incantesimo... Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

GUARIGIONE PSIONICA

Tipologia: potere mentale
 Categoria: cura
 Livello: 14 psionico
 Comando: penso 'guarigione psionica'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Quando uno psionico usa questo potere acquista un quasi completo controllo delle cellule del proprio corpo, riuscendo cosi' a curarsi. Il potere richiede grandissima concentrazione ed e' molto stancante. Il massimo che uno psionico puo' curare sono 100 punti ferita, e puo' farlo solo sul proprio corpo.

IDENTIFICAZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 45 mago
 Comando: formulo 'identificazione' {oggetto}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al formulatore di ottenere preziose informazioni sulle caratteristiche e proprieta' di un oggetto. Se ad essere identificato e' un oggetto riforgiato, questo diventera' noto e potra' essere rivelato a chiunque senza aver bisogno della vista ampliata dal potere dell'occhio del fabbro. L'incantesimo richiede moltissima concentrazione e uno sforzo tale da far svenire il formulatore fino al prossimo tick.

IDENTIFICAZIONE MAGGIORE

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo potente incantesimo... Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

IMMAGINI ILLUSORIE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 10 mago
 Comando: formulo 'immagini illusorie'
 Durata: variabile
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo permette al mago che lo utilizza di creare un certo numero di copie illusorie di se' stesso, che oscilleranno intorno alla sua posizione rendendo piu' difficile ai nemici colpirlo. Ogni attacco fisico che i nemici porteranno avra' una uguale probabilita' di colpire il mago o una qualsiasi delle sue immagini, che subira' "danni" uguali a quelli che avrebbe subito il mago stesso. Le immagini sono inutili ai fini di evitare gli effetti degli incantesimi, in quanto questi ultimi non vengono "ingannati" dalla magia.

Inoltre, qualsiasi protezione possa avere il mago contro gli attacchi non si estende alle immagini. Eventuali attacchi a zona colpiranno sia il mago che tutte le sue immagini. Il numero di immagini che appare, la loro durata, e la loro resistenza ai danni dipende dal livello del mago che lancia l'incantesimo, ma anche dal suo grado di specializzazione: coloro che si sono dedicati allo studio esclusivo della magia riescono a creare immagini piu' numerose e resistenti degli altri.

IMMUNE AL RISUCCHIO DI ENERGIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 50 necromante
 Comando: formulo 'immune al risucchio di energia'
 Durata: 2 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore risultera' immune al risucchio di energia. Puo' essere lanciato solo su se' stessi.

IMMUNE AL VELENO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 25 druido, 48 mago, 50 ranger
 Comando: formulo 'immune al veleno'
 Durata: incerta...
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore risultera' immune a qualsiasi tipo di veleno, compresi quelli mortali. Puo' essere lanciato solo su se' stessi.

IMPOSIZIONE

Tipologia: abilita'
 Categoria: cura
 Livello: 1 paladino
 Comando: imposizione {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il paladino potra', grazie all'intercessione degli Dei, curare tanti punti ferita quanto il doppio del suo livello, ma solo una volta ogni 12 ore-mud.

INCANTA ARMA I

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 16 mago
 Comando: formulo 'incanta arma i' {arma}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incantera' un'arma non magica, ma solo alcune di esse potranno essere efficacemente incantate, infondendole i bonus di +1 al tiro per colpire e +1 al danno. Le armi cosi' incantate potranno essere utilizzate a partire dal livello 1 senza bisogno di alcun allineamento particolare (oppure dal livello previsto dall'oggetto se maggiore di 1).

INCANTA ARMA II

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 25 mago
 Comando: formulo 'incanta arma ii' {arma}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incantera' un'arma non magica, ma solo alcune di esse potranno essere efficacemente incantate, infondendole i bonus di +2 al tiro per colpire e +2 al danno. Le armi cosi' incantate potranno essere utilizzate a partire dal livello 16 senza bisogno di alcun allineamento particolare (oppure dal livello previsto dall'oggetto se maggiore di 16).

INCANTA ARMA III

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 41 mago
 Comando: formulo 'incanta arma iii'
 {arma}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incanterà un'arma non magica (ma solo alcune di esse potranno essere efficacemente incantate) infondendole i bonus di +3 al tiro per colpire e +3 al danno. Le armi così incantate potranno essere utilizzate a partire dal livello 31 (oppure dal livello previsto dall'oggetto se maggiore di 31).

Le armi diventeranno di allineamento uguale a quello di chi le ha incantate e quindi non potranno essere impugnate se si è di allineamento diverso da quello dell'incantatore.

INCANTA ARMATURA I

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 16 mago
 Comando: formulo 'incanta armatura i'
 {armatura}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incanterà un'armatura non magica (ma solo alcune di esse potranno essere efficacemente incantate) infondendole un bonus di armatura di -2. Le armature così incantate potranno essere utilizzate a partire dal livello 1 senza bisogno di alcun allineamento particolare (oppure dal livello previsto dall'oggetto se maggiore di 1).

INCANTA ARMATURA II

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 27 mago
 Comando: formulo 'incanta armatura ii'
 {armatura}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incanterà un'armatura non magica (ma solo alcune di esse potranno essere efficacemente incantate) infondendole un bonus di armatura di -4. Le armature così incantate potranno essere utilizzate a partire dal livello 16 senza

bisogno di alcun allineamento particolare (oppure dal livello previsto dall'oggetto se maggiore di 16).

INCANTA ARMATURA III

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 43 mago
 Comando: formulo 'incanta armatura iii'
 {armatura}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia incanterà un'armatura non magica (ma solo alcune di esse potranno essere efficacemente incantate) infondendole un bonus di armatura di -4 e un bonus ai tiri salvezza vs incantesimi di 1. Le armature così incantate potranno essere utilizzate a partire dal livello 31 (oppure dal livello previsto dall'oggetto se maggiore di 31).

Esse diventeranno di allineamento uguale al formulatore che le ha incantate e quindi non potranno essere indossate se si è di allineamento diverso da quello dell'incantatore.

INCANTA CLAVA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 3 druido
 Comando: formulo 'incanta clava'
 {arma}
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo infonde magia ad una normale clava/mazza rendendola utilizzabile esclusivamente dai personaggi di allineamento neutrale e donandogli proprietà sempre più potenti in funzione del livello del formulatore fino ad incantare l'arma con bonus al colpire e al danno di +4 +4, secondo la tabella che segue:

Danno da schiaccio:

livello	dadi	faccia	colpire	danno
1- 5	1	4	+1	+1
6-10	1	5	+2	+1
11-15	1	6	+2	+2
16-20	2	4	+3	+2
21-30	2	5	+3	+3
31-40	2	6	+3	+3
41-49	3	5	+3	+4
50	3	5	+4	+4

L'arma sara' impugnabile al livello pari a quello del formulatore che l'ha incantata. piu' di cinque livelli del formulatore.

INCANTA MOSTRO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 10 mago
 Comando: formulo 'incanta mostro' {obiettivo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Questo incantesimo consente al formulatore di incantare, e far diventare un proprio seguace, un mostro che non supera un tiro salvezza contro controllo e che non sia di piu' di cinque livelli del formulatore. Se il tentativo fallisce, il mob si infuriera' ed iniziera' ad attaccare il formulatore, a meno che questi non sia un mago mono-classe (comprese le sue varianti stregone e necromante), nel qual caso non subira' l'attacco dell'avversario.

INCANTA NONMORTO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 2 necromante
 Comando: formulo 'incanta nonmorto' {obiettivo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Questo incantesimo consente al formulatore di incantare, e far diventare un proprio seguace, una creatura di categoria nonmorto che non supera un tiro salvezza vs controllo e che non sia piu' di cinque livelli del formulatore.

INCANTA PERSONA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 4 mago
 Comando: formulo 'incanta persona' {obiettivo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Questo incantesimo consente al formulatore di incantare, e far diventare un proprio seguace, una persona che non supera un tiro salvezza contro controllo e che non sia di

INCANTA VEGETALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 17 druido
 Comando: formulo 'incanta vegetale' {obiettivo}
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs controllo

Questo incantesimo consente al formulatore di incantare, e far diventare un proprio seguace, un vegetale che non supera un tiro salvezza contro controllo e che non sia di piu' di cinque livelli del formulatore.

INDIVIDUA MAGICO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 1 mago, 3 chierico, 5 druido
 Comando: formulo 'individua magico' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore x3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al formulatore di vedere l'aura magica di colore blu che circonda un qualsiasi oggetto magico.

INDIVIDUA MALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 1 chierico, 3 necromante, 6 druido
 Comando: formulo 'individua male' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore x3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al formulatore di vedere l'aura malvagia di colore rosso di una persona, mob od oggetto. Pare che i paladini riescano ad individuare il male in maniera intrinseca...

INDIVIDUA PERICOLO

Tipologia: potere mentale
 Categoria: vista
 Livello: 23 psionico
 Comando: penso 'individua pericolo'

Durata: (livello dello psionico /10)
ore-mud
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questo potere mentale aumenta nello psionico la percezione dei pericoli che lo circondano. In particolare, per lo psionico sara' possibile individuare i posti con pericoli mortali semplicemente guardando nella loro direzione.

INDIVIDUA VELENO

Tipologia: incantesimo
Categoria: vista
Livello: 1 druido, 4 ranger
Comando: formulo 'individua veleno'
[obiettivo]
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al formulatore di verificare l'eventuale presenza di veleno nell'obiettivo, che puo' essere un individuo, del cibo o una bevanda. Se l'incantesimo viene lanciato senza specificare alcun obiettivo, viene verificata la presenza di veleno nell'eventuale acqua presente in stanza.

INFIAMMA ARMATURA

Tipologia: incantesimo
Categoria: indebolimento
Livello: 23 druido
Comando: form 'infiamma armatura'
{obiettivo}
Durata: da 4 a 12 ore-mud, casuale
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno (tiro per colpire del caster)

Il druido che lancia questo incantesimo puo' fare in modo che l'armatura della vittima inizi a bruciare di calore, diminuendo la DESTREZZA di 1, aumentando la classe armatura di 10, e facendogli perdere dei PF per il dolore ad ogni ora (sempre che abbia addosso dell'equipaggiamento..).

INFRAVISIONE

Tipologia: incantesimo/abilita' innata
Categoria: vista
Livello: 5 druido, 8 mago
Comando: formulo 'infravisione'
{obiettivo}
Durata: incerta...
In combat: no
Cumulabile: no

Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente di vedere le fonti di calore, ovvero le forme di vita anche nel buio piu' assoluto. L'infravisione e' un'abilita' innata per alcune razze...

INTRALCIA

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 16 druido
Comando: formulo 'intralcia'
{obiettivo}
Durata: fino alla fine del tick
successivo
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: vs blocco

Lanciando questo incantesimo il druido scatena le forze della natura per intrappolare l'obiettivo: rami e liane avvolgeranno la vittima fino a paralizzarla. L'incantesimo funziona solo all'aperto in una foresta.

INVIA PENSIERO

Tipologia: incantesimo
Categoria: comunicazione
Livello: 1 mago, 1 necromante,
1 chierico, 1 druido,
1 paladino, 1 ranger
Comando: invio {destinatario}
{messaggio}
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' inviare un messaggio mentale al destinatario, qualunque sia la distanza che si frappone tra i due. Il destinatario deve essere visibile al formulatore e non si deve trovare in particolari stanze.

INVISIBILITA

Tipologia: incantesimo
Categoria: protezione
Livello: 4 mago
Comando: formulo 'invisibilita'
{obiettivo}
Durata: 24 ore-mud su individuo,
permanente su oggetto
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al formulatore di rendere invisibile l'obiettivo, che puo'

essere un individuo od un oggetto. Un soggetto invisibile ritorna automaticamente visibile se ingaggia un combattimento diretto. Si puo' inoltre tornare visibili usando il comando VISIBILE.

Comando: invisibilita
 Durata: variabile a seconda dell'INTELLIGENZA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

INVISIBILITA AGLI ANIMALI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 8 ranger, 11 druido
 Comando: formulo 'invisibilita agli animali'
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo potere consente allo psionico di schermare la sua presenza nella mente degli altri, rendendosi all'atto pratico del tutto invisibile. Un soggetto invisibile ritorna automaticamente visibile se ingaggia un combattimento diretto. Si puo' inoltre tornare visibili usando il comando VISIBILE.

Il ranger o il druido puo' lanciare questo incantesimo per rendersi invisibile agli animali (a quelli ovviamente non sono in grado di vedere invisibile...).

INVULNERABILITA MAGGIORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 27 mago
 Comando: formulo 'invulnerabilita maggiore'
 Durata: (livello del formulatore /10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: con invulnerabilita minore
 Tiro Salvezza: nessuno

INVISIBILITA AGLI INFERNALI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 14 necromante
 Comando: formulo 'invisibilita agli infernali'
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il mago usera' la sua magia per contrastare gli effetti di magia piu' debole: tutti gli incantesimi da mago di livello da 6 a 10 e di tipologia offensiva o di indebolimento (ad esclusione degli incantesimi di incantamento) verranno resi inoffensivi.

Il necromante puo' lanciare questo incantesimo per rendersi invisibile alle creature di categoria infernale (a quelle che ovviamente non sono in grado di vedere invisibile...).

INVULNERABILITA MINORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 20 mago
 Comando: formulo 'invulnerabilita minore'
 Durata: (livello del formulatore /10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: con invulnerabilita maggiore
 Tiro Salvezza: nessuno

INVISIBILITA AI NONMORTI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 10 necromante
 Comando: formulo 'invisibilita ai nonmorti'
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il mago usera' la sua magia per contrastare gli effetti di magia piu' debole: tutti gli incantesimi da mago di livello da 1 a 5 e di tipologia offensiva o di indebolimento (ad esclusione degli incantesimi di incantamento) verranno resi inoffensivi.

Il necromante puo' lanciare questo incantesimo per rendersi invisibile alle creature di categoria nonmorto (a quelle che ovviamente non sono in grado di vedere invisibile...).

IPNOSI

INVISIBILITA PSIONICA

Tipologia: potere mentale
 Categoria: protezione
 Livello: 1 psionico

Tipologia: potere mentale
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 2 psionico
 Comando: penso 'ipnosi' {obiettivo}
 Durata: variabile a seconda del

CARISMA Danno da punta:

In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs mente

livello	dadi	faccia	colpire	danno
7-10	2	4	2	1
11-15	2	5	2	2
16-20	2	6	3	2
21-30	3	4	3	2
31-49	3	5	3	2
50	2	8	4	3

Questo incantesimo consente allo psionico di ipnotizzare, e far diventare un proprio seguace, un obiettivo che non supera un tiro salvezza contro mente, che non sia di piu' di cinque livelli del formulatore e che abbia un'INTELLIGENZA tale da poter ricevere il potere mentale.

L'arma sara' impugnabile al livello pari a quello del formulatore che l'ha creata. L'arma, creata dal nulla, non sara' pero' affittabile.

LAMA DI FUOCO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 7 druido
 Comando: formulo 'lama di fuoco'
 Durata: fino all'affitto
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

LENTEZZA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 7 necromante, 19 mago
 Comando: formulo 'lentezza' obiettivo
 Durata: 11 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs blocco

Con questo incantesimo il druido concentra il suo mana per creare dal nulla una lama di fiamme di proprieta' sempre piu' potenti in funzione del livello del formulatore fino a creare un'arma con bonus al colpire e al danno di +4 +4, secondo la tabella che segue:

Con questo incantesimo il mago rallenta l'obiettivo qualora questi fallisca un tiro salvezza contro blocco, facendogli perdere un attacco.

Danno da taglio:

livello	dadi	faccia	colpire	danno
1- 5	2	1	1	2
6-10	2	2	2	2
11-15	2	3	2	2
16-20	2	4	3	3
21-30	2	5	3	3
31-40	2	6	3	3
41-49	2	7	3	4
50	2	8	4	4

LETTURA DEL MAGICO

Tipologia: abilita'
 Categoria: conoscenza
 Livello: 1 tutte le classi
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'arma sara' impugnabile al livello pari a quello del formulatore che l'ha incantata. L'arma, creata dal nulla, non sara' pero' affittabile.

Con questa abilita' un personaggio e' in grado di leggere il magico.

LAMA DI MORTE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 7 necromante
 Comando: formulo 'lama di morte'
 Durata: fino all'affitto
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

LEVITAZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 10 psionico
 Comando: penso 'levitazione'
 Durata: (livello dello psionico /3) ore-mud con un minimo di 10
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il necromante concentra il suo mana per creare dal nulla una lama scura di proprieta' sempre piu' potenti in funzione del livello del formulatore secondo la tabella che segue:

Questo potere mentale permette allo psionico di usare la propria energia per sollevare il corpo nell'aria.

LINGUAGGIO DEI SEGNI

Tipologia: abilita'
 Categoria: comunicazione
 Livello: 11 tutte le classi (sapendo dove praticare...;)
 Comando: gesticolo {messaggio}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa forma speciale di comunicazione consente a chi la esegue di farsi capire qualora non sia possibile parlare normalmente, come ad esempio sott'acqua o in zone silenziate. Per farsi capire e' necessario, tuttavia, conoscere a fondo l'abilita', sia da parte di chi gesticola sia da parte di chi deve capire i gesti.

LUCE BLU

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 8 necromante
 Comando: formulo 'luce blu'
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo crea una magica sfera di luce blu che non si esaurira' mai (nemmeno se a contatto con acqua). La sfera, utilizzabile dalle sole classi necromantiche a partire dal livello 1, e' sensibile alla luce solare.

LUCE CONTINUA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 10 mago, 16 druido, 26 chierico
 Comando: formulo 'luce continua'
 Durata: permanente
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo crea una magica sfera di luce che non si esaurira' mai (nemmeno se a contatto con acqua). La sfera e' utilizzabile a partire dal livello 10.

LUCE DEI RANGER

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 15 ranger
 Comando: formulo 'luce ranger'
 Durata: (livello del formulatore) ore-mud
 In combat: no

Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo rende gli occhi del ranger che lo lancia molto piu' sensibili alla luce, permettendogli di vedere anche al buio. A differenza dell'infravisione, che permette di scorgere solo le sagome delle creature viventi, e' possibile vedere qualsiasi cosa come se fosse giorno. Non consente pero' di vedere creature nascoste.

MALEDIZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 7 necromante, 12 chierico, 13 mago
 Comando: formulo 'maledizione' {obiettivo}
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs blocco

Maledicendo un avversario, il formulatore diminuirà il suo tiro per colpire e lo renderà piu' vulnerabile al blocco. Se il formulatore e' di livello superiore al 30 gli effetti della maledizione raddoppiano.

MALEDIZIONE DI GHMOR

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo potente incantesimo...
 Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

MANI BRUCIANTI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 6 mago
 Comando: formulo 'mani brucianti'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Pronunciando questa magia il mago fara' si' che dalle sue mani si sprigiona un getto di fiamme che brucera' tutti coloro nella stanza che non sono nel gruppo del mago; le vittime subiranno un danno pari a

(livello/2)*(1d4+1) rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

MEDITARE

Tipologia: potere mentale
Categoria: utilita'
Livello: 1 psionico
Comando: medito
Durata: a volonta'
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Uno psionico, meditando, rigenerera' molto piu' velocemente il suo potere mentale.

Questo potere mentale permette allo psionico di usare la propria energia per obbligare il corpo a non richiedere cibo od acqua per un tot di ore-mud.

MISSILE FREDDO

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 1 necromante
Comando: formulo 'missile freddo' {obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

MELMA VERDE

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 26 druido
Comando: formulo 'melma verde' {obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: vs incantesimi

Questa magia fa sprigionare dalle mani del druido della copiosa melma verde che colpisce l'avversario provocando (pf_attuali_vittima)/10 danni in un range da 10 a 1.000 dimezzabile se la vittima supera un tiro salvezza vs incantesimi.

Questo incantesimo crea un dardo di energia fredda che si sprigionera' dall'indice del formulatore e puntera' verso il petto del suo nemico; il dardo provochera' (livello del formulatore /2 +1)d4 + (livello del formulatore /3) +1 danni. La protezione offerta dall'incantesimo SCUDO DI OSSA vanifichera' il missibile freddo.

MISSILE MAGICO

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 1 mago
Comando: formulo 'missile magico' {obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

MENTE LUCIDA

Tipologia: abilita'
Categoria: protezione
Livello: 28 monaco
Comando: mente lucida
Durata: (livello del formulatore /5) ore-mud
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il monaco e' in grado di rafforzare la propria mente tanto da rendersi immune a qualsiasi tentativo di incantesimo di SONNO e di SILENZIO.

Questo incantesimo crea un dardo di energia magica che si sprigionera' dall'indice del formulatore e puntera' verso il petto del suo nemico; il dardo provochera' (livello del formulatore /2 +1)d4 + (livello del formulatore /3) +1 danni. La protezione offerta dall'incantesimo SCUDO vanifichera' il missibile magico.

MODELLA CADAVERE

Tipologia: incantesimo
Categoria: utilita'
Livello: 4 necromante
Comando: form 'modella cadavere' {nomecorpo} {oggetto}
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

MENTE SUL CORPO

Tipologia: potere mentale
Categoria: utilita'
Livello: 14 psionico
Comando: penso 'mente sul corpo'
Durata: (livello dello psionico /3) ore-mud con un minimo di 10

Con questo incantesimo un necromante e' in grado di modellare con la magia il corpo di un cadavere fino ad ottenerne un pezzo di armatura.
Quali pezzi si possono creare?
Eheh... scopritelo!

MORSA ELETTRICA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 2 mago
 Comando: formulo 'morsa elettrica' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il mago convoglia l'energia statica presente nell'aria e la scaglia contro l'obiettivo infliggendo $1d8+1+(\text{livello del formulatore})$ danni da elettricità'.

MORTE APPARENTE

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 2 monaco
 Comando: morte
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il monaco si finge morto cosi' che alcuni avversari potrebbero smettere di attaccarlo e lasciare, se possibile, la stanza.

MUOVERSI IN SILENZIO

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 7 ladro, 7 monaco, 7 ranger
 Comando: muoversi in silenzio
 Durata: variabile
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Quando un personaggio riesce a muoversi in silenzio potra' entrare ed uscire da una stanza senza che nessun mob se ne accorga. La probabilita' di successo nell'azione e' maggiore qualora il personaggio che prova ad usarla e' alterato dall'incantesimo SILENZIO. Quando lo status di movimento silenzioso viene meno, il personaggio viene informato da un messaggio del sistema. L'abilita' puo' tornare molto utile soprattutto se abbinata all'abilita' NASCONDERSI per muoversi tra le ombre rimanendo nascosti alla vista dei piu'.

MURO DI ANIME

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 49 necromante
 Comando: formulo 'muro di anime'
 Durata: $2+AN_{\text{disponibili}}/6$ ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore utilizza alcune anime che ha imprigionato in precedenza per elevare un muro nella stanza in cui si trova, il quale non potra' essere oltrepassato da alcuna creatura di categoria nonmorto od infernale che si trova all'esterno. Il muro rimane elevato fintanto che nessuno entra od esce dalla stanza in cui e' eretto (compreso il formulatore stesso) fino alla sua scadenza naturale. Questa tipologia di muro, a differenza del MURO DI FORZA del mago, funziona anche su piani extra-dimensionali. L'incantesimo richiede l'utilizzo di 3 anime.

MURO DI FORZA

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo potente incantesimo...
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

NASCONDERSI

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 7 ladro, 7 monaco, 7 ranger, 10 barbaro
 Comando: mi nascondo
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita', il personaggio prova a nascondersi nella stanza in cui si trova; se vi riesce, potra' essere avvertita la sua presenza solamente da coloro che sono affetti dall'incantesimo PERCEPISCI VITA (o PERCEPISCI MORTE per le creature di categoria nonmorto od infernale). Per tornare visibili basta premere [invio], quindi per rimanere nascosti non si deve digitare alcun comando ad eccezione di quelli indicati a seguire:

GUARDO, ESAMINO, STATO, CONDIZIONE, STATISTICHE, STORICO, RUNE, INCANTESIMI, TS, CONOSCENZE, LIVELLI, CHI, CHIZONA, DOVE, USCITE, INVENTARIO, LINGUE, EQUIPAGGIAMENTO, COMANDI, AIUTO, CAIUTO, NOVITA, CREDITI, INFO, IMMORTALI, MDG, MONDO, CLASSIFICA, AREA, OSSERVARE, SALVO, GESTICOLO, GCHI e PRATICO.

Se l'abilita' NASCONDESI viene utilizzata insieme all'abilita' MUOVERSI SILENZIOSAMENTE, sara' possibile utilizzare, senza tornare visibili, anche i comandi NORD, EST, SUD, OVEST, ALTO, BASSO ed ENTRO.

Inoltre, mentre ladri e monaci potranno nascondersi ovunque si trovino, rangers e barbari potranno tentare di farlo solamente all'aperto.

NEBBIA FATATA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 10 druido, 11 chierico, 16 mago
 Comando: formulo 'nebbia fatata'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Il lancio di quest'incantesimo crea un banco di nebbia purpurea che scaturisce dalle dita del formulatore; questa nebbia rivela la presenza di persone invisibili e nascoste nella stanza: se queste superano un tiro salvezza contro incantesimi la loro presenza viene svelata per un solo istante, se invece falliscono il tiro perdono il loro status di invisibilita' o nascondiglio.

NECROSI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 44 necromante
 Comando: formulo 'necrosi' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore /5) ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore infligge alla vittima che non supera un ts vs incantesimi (influenzato dalla disponibilita' residua di anime del formulatore) una malattia che gli alterera' la struttura dei tessuti e la capacita' di rigenerazione degli stessi. Un personaggio affetto da necrosi avra' il sistema immunitario indebolito e questo non gli consentira' di ricevere cure o curarsi in modo completo ne attraverso incantesimi o

artefizi ne' in modo naturale bensì riceverà cure in forma ridotta di una percentuale variabile per tutta la durata della malattia.

Non tutte le creature sono soggette alla necrosi: ad esempio un nonmorto, come un fantasma, un golem ed altri, non risentono degli effetti della necrosi.

L'incantesimo richiede l'utilizzo di 1 anima.

NUBE INCENDIARIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 45 mago
 Comando: formulo 'nube incendiaria'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Quando il mago pronuncia questo incantesimo evoca una nube di gas infiammabili che riempie la stanza e, tutto ad un tratto, esplose! Tutti coloro presenti nella stanza nongruppati con il mago bruceranno come una torcia e subiranno un danno pari a (livello)d10 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

NUBE MEFITICA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 24 necromante
 Comando: formulo 'nube mefitica'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Quando il necromante pronuncia questo incantesimo evoca una nube di gas mefitici che riempie la stanza. Tutti coloro presenti nella stanza nongruppati con il formulatore subiranno un danno da gas pari a (livello necromante)d5 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

NUOTARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: movimento
 Livello: 1 tutte le classi
 Comando: nuoto
 Durata: variabile (per successo), 1 tick (per fallimento)
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' un soggetto e' in grado di nuotare, ovvero di muoversi nei settori

'acqua (nuotabile)' e 'subacquei'. Nei settori 'acqua (barca)', invece, sarà necessario volare oppure disporre di una imbarcazione.

Si rammenta, comunque, che nei settori subacquei è necessario anche disporre delle branchie per poter respirare senza rischio di annegamento e di un'altra conoscenza speciale per poter utilizzare gli incantesimi che hanno bisogno di essere pronunciati.

L'abilità, oltre che essere imparata sul campo, può essere appresa da un apposito maestro, un tipaccio che fuma una pipa vicino al fianco di una nave attraccata ad ovest della Capitale.

NUOVO VIGORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 9 chierico, 11 necromante, 14 druido, 20 mago, 30 ranger, 35 paladino
 Comando: formulo 'nuovo vigore' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: sì
 Cumulabile: sì
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo incrementa i Punti Movimento dell'obiettivo di 1d8+1 per livello del formulatore, ma non oltre il suo massimo consentito.

OCCHIO DEL FABBRIO

Tipologia: potere dei Mastri Fabbri
 Categoria: vista
 Livello: riservato ai Mastri Fabbri
 Comando: noto solo ai Mastri Fabbri
 Durata: (livello del bersaglio * 6) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere un Mastro Fabbro conferisce, per un periodo limitato di tempo, parte della sua conoscenza ad un altro personaggio; in questo modo la capacità visiva sarà amplificata in modo tale da poter riconoscere gli oggetti riforgiati anche qualora essi non siano stati resi noti attraverso un incantesimo di identificazione.

Questo potere è noto solamente ai Mastri Fabbri, come ad esempio il noto Tydfild la cui fucina si trova al villaggio ad est della Capitale.

OCCHIO DEL FALCO

Tipologia: incantesimo

Categoria: vista
 Livello: 18 ranger
 Comando: formulo 'occhio del falco'
 Durata: (livello del formulatore /10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore potenzia la sua vista in modo da riuscire ad individuare tutti i personaggi presenti nel suo raggio di visibilità in wilderness, che verranno visualizzati con una X rossa.

Se la conoscenza è praticata ai massimi livelli, il formulatore sarà in grado di distinguere se si tratta di personaggi mob (X rossa) oppure vi è la presenza di personaggi giocatori (X gialla).

OCCHIO DEL MAGO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 35 mago
 Comando: formulo 'occhio del mago'
 Durata: 7 ore-mud per mono-classe, 5 ore-mud per multi-classe
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il mago crea un occhio evanescente che gli amplificherà la sua capacità visiva, dandogli la possibilità di spiare nelle stanze limitrofe. L'incantesimo non può essere lanciato a cavallo.

OSSERVARE LUOGHI

Tipologia: abilità
 Categoria: utilità
 Livello: 21 ranger, 31 ladro, 46 barbaro
 Comando: osservo
 Durata: istantanea
 In combat: sì
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilità un personaggio è in grado di osservare il luogo in cui si trova e reperire informazioni varie su di esso. La quantità delle informazioni che si possono dedurre sono maggiori quanto più è praticata la conoscenza.

PALLA DI FUOCO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 25 mago
 Comando: formulo 'palla di fuoco'

Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo potente incantesimo il mago sprigionerà fiamme dal suo corpo che avvolgeranno tutti i presenti nella stanza nongruppati col mago, infliggendogli un danno pari a (livello)d8 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima. Tutti coloro dotati di infravisione presenti nella stanza e che non hanno attivo l'incantesimo SECONDA VISTA rimarranno temporaneamente accecati.

PALMO MORTALE

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 30 monaco
 Comando: palmo {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Il colpo mortale è uno specialissimo colpo dei monaci. Può essere eseguito una volta alla settimana e solo su esseri umanoidi di livello uguale o inferiore del monaco e comunque con meno del doppio del massimo dei punti ferita del monaco. Se l'abilità ha effetto il soggetto muore sul colpo!

PARALISI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 20 mago
 Comando: formulo 'paralisi'
 {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore
 /10 +2) ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs blocco

Se l'incantesimo ha effetto l'obiettivo perde la possibilità di muoversi, quindi anche di attaccare e di difendersi. L'incantesimo viene vanificato dal superamento di un tiro salvezza contro blocco.

In stato di paralisi verranno inibiti tutti i comandi ad eccezione di: GUARDO, CHI, INVIO, TRASMETTO e SOGNO. Inoltre, lo stato di paralisi di un personaggio verrà indicato in stanza agli occhi di un altro personaggio.

PARATA

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione

Livello: 1 monaco, 8 ranger,
 15 paladino, 46 barbaro
 Comando: nessuno
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

La parata permette automaticamente a chi l'ha imparata di ammortizzare il numero di danni ricevuti per ogni attacco, riducendoli ad un terzo; il MUD verificherà l'abilità ogni volta che il combattente viene colpito e, se questa avrà successo, verranno automaticamente diminuiti i danni subiti dall'attacco parato. Le probabilità di successo nell'azione sono influenzate dalla DESTREZZA e dal livello di apprendimento dell'abilità; inoltre, i ranger che utilizzano DOPPIA ARMA ed i monaci avranno una capacità di parata decisamente maggiore rispetto alle altre classi, in funzione del proprio livello.

PARLARE CON LE PIANTE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: comunicazione
 Livello: 7 druido
 Comando: formulo 'parlare con le
 piante' {albero}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa magia permette al druido di chiacchierare con la pianta e di scoprire il suo nome; è molto utile per usare successivamente l'incantesimo VIAGGIO VIA PIANTA.

PAROLA ASSASSINA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 15 necromante, 23 mago
 Comando: formulo 'parola assassina'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente di uccidere sul colpo un avversario. La potenza è in funzione del livello del formulatore e delle condizioni della vittima.

PAROLA DI MORTE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco singolo

Durata: (livello del formulatore)
ore-mud
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, consente di percepire le forme di morte presenti in una stanza, anche se nascoste od invisibili; non consente comunque di individuarne l'identita'.

PERCEPISCI VITA

Tipologia: incantesimo
Categoria: vista
Livello: 4 chierico
Comando: formulo 'percepisci vita'
Durata: (livello del formulatore)
ore-mud
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, consente di percepire le forme di vita presenti in una stanza, anche se nascoste od invisibili; non consente comunque di individuarne l'identita'.

PESCARRE

Tipologia: abilita'
Categoria: utilita'
Livello: 2 ranger, 6 barbaro
Comando: pesca
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita', che puo' essere utilizzata solo all'aperto, il barbaro o il ranger provano a pescare nell'acqua presente in un fiume, lago o mare che si trova nei dintorni, con la possibilita' di reperire pesce migliore in relazione al livello di apprendimento della conoscenza.

PESTILENZA

Tipologia: abilita'
Categoria: attacco singolo
/ indebolimento
Livello: 35 tutte le classi
Comando: pestilenza {obiettivo}
Durata: (livello formulatore x2)
ore-mud
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilita' e' la seconda ad esser messa a disposizione dei Cavalieri dell'Apocalisse, e puo' venire usata dal

secondo e terzo Cavaliere. Tuttavia, non basta essere un Cavaliere: e' necessario, infatti, avere accumulato almeno 1.500 punti prima che la terra di Clessidra ne garantisca l'utilizzo.

Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: PESTILENZA {obiettivo}.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 75 PF.

Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta al giorno.

Il bersaglio si vedra' investito da un tremendo soffio di pestilenza che portera' con se', oltre ad un consistente danno immediato, anche una drastica riduzione delle proprie capacita' di combattimento, riducendolo cosi' alla merce' del Cavaliere...

PRESA SALDA

Tipologia: abilita'
Categoria: potenziamento
Livello: 21 guerriero
Comando: presa salda
Durata: per tutto il combattimento
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs Blocco

Con questa abilita', utilizzabile solamente durante un combattimento, un guerriero che supera un tiro salvezza vs blocco migliorera' la sua presa sull'arma impugnata, aumentando cosi' la capacita' di difesa verso i tentativi di disarmo dell'avversario per tutta la durata del combattimento (o fin quando non verra' comunque disarmato...).

PIOGGIA DI METEORE

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 36 mago
Comando: form 'pioggia di meteore'
{obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: vs incantesimi

Questo incantesimo fa cadere una pioggia di meteore sulla testa dell'obiettivo, che subira' cosi' un danno pari a (livello)d10 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

PORTA DIMENSIONALE

Tipologia: potere mentale
Categoria: movimento
Livello: 3 psionico
Comando: porta {obiettivo}
Durata: istantanea

In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico potrà piegare la realtà a suo piacimento e aprire un portale che lo condurrà dall'obiettivo.

PORTALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 43 mago
 Comando: formulo 'portale' {obiettivo}
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore apre un portale magico verso l'obiettivo, che funziona solo in entrata. Per entrare in un portale magico digitare {ENTRO PORTALE}.

PORTALE NERO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 32 necromante
 Comando: formulo 'portale nero' {obiettivo}
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore apre un portale magico verso l'obiettivo, che funziona solo in entrata. L'obiettivo può essere esclusivamente una creatura di categoria nonmorta od infernale. Il necromante ha la capacità di creare portali verso un obiettivo distante il doppio rispetto a quanto è in grado di fare un mago. Per entrare in un portale nero digitare {ENTRO PORTALE}.

PORTALE PSIONICO

Tipologia: potere mentale
 Categoria: movimento
 Livello: 32 psionico
 Comando: portale {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico potrà piegare la realtà a suo piacimento e aprire un portale che condurrà tutto il gruppo dello psionico, mob compresi, dall'obiettivo.

POTENZIA INCANTESIMI

Tipologia: abilità
 Categoria: potenziamento
 Livello: 41 mago, 41 chierico, 41 druido, 41 necromante
 Comando: potenziamento 'incantesimo' [obiettivo]
 Durata: istantanea
 In combat: in funzione dell'incantesimo
 Cumulabile: in funzione dell'incantesimo
 Tiro Salvezza: in funzione dell'incantesimo

Con questa abilità il formulatore acquisisce la capacità di potenziare i propri incantesimi usando il comando POTENZIO invece che il comando FORMULO/RICHIAMO. L'incantesimo da potenziare deve comunque essere sempre racchiuso dai simboli ('), indicando anche l'eventuale bersaglio, allo stesso modo in cui si utilizza il comando FORMULO. L'abilità di potenziare un incantesimo richiede un costo superiore in termini di mana (+50%), ma determina anche un aumento della potenza magica; questa percentuale di incremento è variabile in funzione di diversi fattori, tra i quali:

- il numero di classi del formulatore (un monoclasse sarà specializzato meglio e potrà potenziare di più i propri incantesimi)
- le caratteristiche attuali al momento del potenziamento (in particolare modo il valore di saggezza)
- bonus e malus dati da eventuali oggetti equipaggiati

PRELEVA ANIMA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilità
 Livello: 11 necromante
 Comando: formulo 'preleva anima' {corpo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potente incantesimo il formulatore esegue un antico rituale di necromanzia che preleva l'anima dal corpo di un cadavere e la immagazzina dentro di sé (ovviamente il cadavere dev'essere dotato di anima...).

PRELEVA ANIMA MAGGIORE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilità
 Livello: 30 necromante
 Comando: formulo 'preleva anima maggiore'
 Durata: istantanea

In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potente incantesimo il formulatore esegue un antico rituale di necromanzia che preleva l'anima dal corpo di tutti i cadaveri presenti in stanza fino ad un massimo di 4 corpi (ovviamente dotati di anima) e le immagazzina dentro di se'.

PRIMO SOCCORSO

Tipologia: abilita'
 Categoria: cura
 Livello: 6 ranger, 8 barbaro, 8 paladino
 Comando: primo me
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' un personaggio si puo' curare di un certo numero di punti ferita a seconda del suo livello, nello specifico il numero di punti ferita recuperabili e' pari al livello + 1d10. L'abilita' puo' essere utilizzata solo una volta al giorno-mud.

PROIETTA MENTE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: vista
 Livello: 45 psionico
 Comando: proietta
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico proietta la propria mente verso lo zenit ed e' cosi' in grado di avere un'ampia panoramica della zona esterna che lo circonda, ampiezza che dipende dal suo livello e dalla sua intelligenza.

PROTEZIONE DAI SOFFI

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo potente incantesimo...
 Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

PROTEZIONE DAL FREDDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 20 chierico, 21 druido
 Comando: formulo 'protezione dal freddo'
 Durata: (livello del formulatore / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, il formulatore puo' proteggersi dagli attacchi basati sul freddo, dimezzandone i danni subiti. Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PROTEZIONE DAL FUOCO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 21 chierico, 22 druido
 Comando: formulo 'protezione dal fuoco'
 Durata: (livello del formulatore / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, il formulatore puo' proteggersi dagli attacchi basati sul fuoco, dimezzandone i danni subiti. Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PROTEZIONE DAL GAS

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 23 chierico, 24 druido
 Comando: formulo 'protezione dal gas'
 Durata: (livello del formulatore / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, il formulatore puo' proteggersi dagli attacchi basati sul gas, dimezzandone i danni subiti. Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PROTEZIONE DAL MALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 7 chierico, 20 paladino,
 25 ranger
 Comando: form 'protezione dal male'
 {obiettivo}
 Durata: 12 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' proteggere l'obiettivo dagli attacchi delle creature malvagie, che infliggeranno cosi' meno danni e non avranno effetto alcune delle loro abilita' speciali.

Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PROTEZIONE DAL MALE DI GRUPPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 20 chierico, 35 paladino,
 45 ranger
 Comando: formulo 'protezione dal male
 di gruppo'
 Durata: 12 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: no

Con questo incantesimo il formulatore lancia la PROTEZIONE DAL MALE su tutti i componenti del suo gruppo.

PROTEZIONE DAL RISUCCHIO DI ENERGIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 38 necromante, 48 chierico
 Comando: form 'protezione dal
 risucchio di energia'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il chierico chiederà la protezione degli Dei per cercare di difendere la sua energia vitale da eventuali manipolazioni malvagie.

PROTEZIONE DAL SOFFIO ACIDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 40 chierico, 41 druido
 Comando: formulo 'protezione dal
 soffio acido'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no

Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' proteggersi dal soffio acido, dimezzandone gli eventuali danni subiti e salvaguardando il proprio equipaggiamento da eventuale danneggiamento.

PROTEZIONE DAL SOFFIO ELETTRICO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 39 chierico, 40 druido
 Comando: formulo 'protezione dal
 soffio elettrico'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' proteggersi dal soffio elettrico, dimezzandone gli eventuali danni subiti e salvaguardando il proprio equipaggiamento da eventuale danneggiamento.

PROTEZIONE DAL SOFFIO GASSOSO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 37 chierico, 38 druido
 Comando: formulo 'protezione dal
 soffio gassoso'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' proteggersi dal soffio gassoso, dimezzandone gli eventuali danni subiti e salvaguardando il proprio equipaggiamento da eventuale danneggiamento.

PROTEZIONE DAL SOFFIO GELIDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 38 chierico, 39 druido
 Comando: formulo 'protezione dal
 soffio gelido'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' proteggersi dal soffio gelido, dimezzandone gli eventuali danni subiti e salvaguardando il proprio equipaggiamento da eventuale danneggiamento.

PROTEZIONE DAL SOFFIO INFUOCATO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 40 chierico, 41 druido
 Comando: formulo 'protezione dal soffio infuocato'
 Durata: 3 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' proteggersi dal soffio infuocato, dimezzandone gli eventuali danni subiti e salvaguardando il proprio equipaggiamento da eventuale danneggiamento.

PROTEZIONE DALL'ACIDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 22 chierico, 23 druido
 Comando: formulo 'protezione dall'acido' [senza l'apostrofo]
 Durata: (livello del formulatore / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, il formulatore puo' proteggersi dagli attacchi basati sull'acido, dimezzandone i danni subiti. Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PROTEZIONE DALLA ELETTRICITA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 18 chierico, 19 druido
 Comando: formulo 'protezione dalla elettricita'
 Durata: (livello del formulatore / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, il formulatore puo' proteggersi dagli attacchi basati sull'elettricit', dimezzandone i danni subiti. Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PROTEZIONE DALLA ENERGIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 19 chierico, 20 druido

Comando: formulo 'protezione dalla energia'
 Durata: (livello del formulatore / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo, lanciabile solo su se' stessi, il formulatore puo' proteggersi dagli attacchi basati sull'energia, dimezzandone i danni subiti. Non protegge in alcun modo i propri oggetti dall'eventuale danneggiamento per il tipo di danno subito.

PSICOCINESI

Tipologia: potere mentale
 Categoria: utilita'
 Livello: 9 psionico
 Comando: penso 'psicocinesi'
 Durata: (livello dello psionico / 2) ore-mud con un minimo di 10
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico riesce ad applicare una forma minore di levitazione agli oggetti che trasporta facendoli di fatto pesare di meno, nella misura del 10% per ogni categoria di livello (quindi, il massimo peso trasportabile aumenta di fatto del +10% per un novizio, +20% per un campione, fino ad un massimo di +50% per uno psionico adepto).

PUGNALARE ALLE SPALLE

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 1 ladro
 Comando: pugnalo {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: dipende...
 Tiro Salvezza: sesto senso oppure vs blocco per superare pelle di pietra

Questa abilita' permette al ladro di conficcare un pugnale od un'arma appuntita nella schiena dell'obiettivo; se avra' successo, il ladro sara' riuscito a piazzare l'arma in un punto molto doloroso che moltiplichera' i danni normali anche varie volte, a seconda del livello del pugnalone. Per questa abilita' conta il fattore sorpresa e quindi non potra' essere utilizzata a scontro gia' iniziato. Verso un avversario enorme, la pugnalone potra' essere portata o da un personaggio altrettanto grande, oppure da un ladro specializzato (quindi monoclasse) con valore di DESTREZZA molto elevato.

Verso un avversario resistente agli attacchi a punta che non supera un tiro salvezza vs blocco, la pugnalata potrà comunque essere in grado di superare la difesa avversaria trovando un punto critico; ovviamente, un ladro specializzato (quindi mono-classe) avrà maggiori probabilità di successo rispetto ad un biclasse o, peggio ancora, ad un triclasse. La pugnalata alle spalle è un'azione infida e disdicevole tale per cui l'allineamento di chi la effettua potrà subire una variazione verso il malvagio in modo più o meno significativo in relazione all'allineamento di chi esegue l'azione e quello della vittima che la subisce all'interno dei due scenari estremi, quali:

- pugnalatore malvagio vs vittima malvagia (nessun disallineamento)
- pugnalatore buono vs vittima buona (massimo disallineamento)

PUNIRE IL MALE

Tipologia: abilità
 Categoria: potenziamento, protezione, attacco
 Livello: 26 paladino
 Comando: punisco
 Durata: (livello del paladino / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilità il paladino richiederà alla propria divinità di incarnarsi temporaneamente nel suo corpo fornendogli dei poteri supremi nel combattimento contro nemici malvagi. Al contrario se il paladino affronta nemici di allineamento buono o neutrale subisce delle penalità. Gli effetti, positivi o negativi, si hanno in relazione al tiro per colpire (TC), bonus al danno (BD) e classe armatura (AC), secondo la tabella che segue:

Livello del Paladino	vs Malvagi			vs Neutrali			vs Buoni		
	TC	BD	AC	TC	BD	AC	TC	BD	AC
1-26	+1	+1	-10	0	0	+10	-2	-2	+20
26-30	+1	+2	-10	0	-1	+10	-2	-3	+20
31-35	+2	+2	-10	-1	-1	+10	-3	-3	+20
36-40	+2	+2	-10	-1	-2	+10	-3	-4	+20
41-45	+2	+3	-10	-1	-2	+10	-3	-4	+20
45-49	+2	+3	-10	-1	-2	+10	-3	-4	+20
50	+3	+3	-10	-2	-2	+10	-4	-4	+20

Inoltre, i paladini di alto livello e con un alto livello di fede potranno ricevere dalla propria divinità il dono, per la durata del favore, della CRESCITA, raddoppiando le proprie dimensioni naturali e diventando quindi enormi, con tutti i benefici del caso... Questo favore della divinità non può essere richiesto in continuazione, pertanto deve passare un certo numero di ore-mud tra

una richiesta e l'altra in funzione del comportamento morale del paladino (da 6 a 20 ore-mud).

RAGGIO DI MORTE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 20 necromante
 Comando: formulo 'raggio di morte'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il necromante fa uscire dalle sue dita un intenso raggio mefitico che causerà un danno di 3d7+(livello/3), rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima, a tutti i soggetti presenti in stanza non in gruppo con il formulatore.

RAGGIO DI SOLE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 27 druido
 Comando: formulo 'raggio di sole'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il druido fa uscire dalle sue dita un intenso raggio di sole che causerà cecità ed un danno di 3d6, rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima, a tutti i soggetti presenti in stanza non in gruppo con il formulatore. Sembra inoltre che quest'incantesimo abbia effetti devastanti sui nonmorti e sugli uomini-vegetali...

RAGGIO GELIDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 17 mago
 Comando: formulo 'raggio gelido'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore scaglia un raggio gelido verso tutti coloro che sono presenti in stanza e non gruppati con lui; il raggio causerà un danno pari a (livello)d5 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

RAGGIO MENTALE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 1 psionico
 Comando: raggio {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Con questo potere mentale lo psionico convoglia l'energia della sua mente contro l'obiettivo, bombardandolo. Il raggio provoca un danno fisico e puo' inoltre provocare cecita' nell'avversario, la cui durata ed efficacia sulla thac0 e sull'ac della vittima e' crescente in funzione della potenza del raggio stesso; lo stesso dicasi per il danno che causa, tanto maggiore quanto maggiore e' la potenza del raggio, in funzione del livello dello psionico che lo lancia. Un personaggio puo' rendersi immune a questo tipo di attacco qualora sia alterato da VOLONTA' DI FERRO.

RAGNATELA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 11 mago
 Comando: formulo 'ragnatela' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore) ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs blocco

Con questo incantesimo il formulatore getta una ragnatela appiccicosa contro l'obiettivo che, se fallisce un tiro salvezza contro blocco, si vedra' notevolmente ridotta la sua capacita' di movimento.

RALLENTA VELENO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus
 Livello: 6 druido, 10 paladino, 10 ranger
 Comando: formulo 'rallenta veleno'
 Durata: 24 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa magia il formulatore puo' rallentare l'effetto di un veleno del quale e' stato contaminato, riducendone il danno ad un quarto.

RAZIONI

Tipologia: abilita'
 Categoria: utilita'
 Livello: 2 ranger
 Comando: macello {nome corpo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Un ranger e' abituato a cacciare animali ed e' percio' capace di ricavarne razioni di cibo dai corpi. Il ranger potra' macellare qualsiasi corpo, ma non tutte le razioni che ne ricava potranno essere commestibili.

REMINISCENZA

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo potente incantesimo...
 Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

RESURREZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: cura
 Livello: 19 necromante, 21 paladino, 36 chierico
 Comando: formulo 'resurrezione' {nome corpo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore puo' riportare in vita il corpo di un morto, pg o mob. Per formulare questa magia sul corpo di un giocatore e' necessario:

- che il personaggio morto che ha generato il corpo, se giocatore, sia stato connesso durante la morte (un personaggio giocatore morto in disconnessione non sara' resuscitabile!)
- che il formulatore e il corpo siano nella stessa stanza
- che il formulatore abbia 150.000 monete che serviranno per l'incantesimo
- che il corpo di chi vuole essere risorto abbia almeno 3 di costituzione

Se l'esito della resurrezione e' favorevole, il pg risorto perdera' un punto di costituzione ma non si trovera' piu' hollato. Se la resurrezione viene eseguita sul corpo di un mob, questi risorgera' e

rimarra' al servizio del formulatore per un numero di ore-mud variabile in funzione del carisma di chi esegue la resurrezione, ma non avra' piu' le stesse identiche proprieta' di quando era in vita. In ogni caso, sia che l'incantesimo abbia successo o meno, il formulatore sara' stremato dallo sforzo fino al prossimo tick, ed e' quindi MOLTO pericoloso da utilizzare in zone poco sicure.

RIMUOVI CECITA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus
 Livello: 6 chierico
 Comando: formulo 'rimuovi cecita'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo rimuovera' la cecita' inflitta da un incantesimo ACCECARE, ma non potra' fare nulla contro la cecita' procurata da un oggetto maledetto.

RIMUOVI MALEDIZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus
 Livello: 8 chierico
 Comando: form 'rimuovi maledizione'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce a smaledire degli oggetti maledetti che sta portando l'obiettivo.

RIMUOVI NECROSI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus
 Livello: 47 chierico, 47 druido
 Comando: formulo 'rimuovi necrosi'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo rimuovera' dall'obiettivo la necrosi inflitta da un incantesimo NECROSI.

RIMUOVI PARALISI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus

Livello: 6 chierico, 9 druido,
 15 paladino
 Comando: formulo 'rimuovi paralisi'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore rimuove permanentemente lo stato di paralisi dell'obiettivo.

RIMUOVI SILENZIO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus
 Livello: 28 chierico, 31 druido,
 41 paladino
 Comando: formulo 'rimuovi silenzio'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore rimuove permanentemente lo stato di silenzio dell'obiettivo.

RIMUOVI VELENO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: rimozione malus
 Livello: 8 druido, 17 chierico,
 20 ranger, 40 paladino
 Comando: formulo 'rimuovi veleno'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore cura l'effetto del veleno sull'obiettivo, che puo' essere un soggetto, del cibo od una bevanda.

RIPOSO INVIOLO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 45 necromante
 Comando: formulo 'riposo inviolato'
 {nome corpo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo un necromante e' in grado di prolungare la durata di permanenza di un cadavere di un personaggio giocatore, affinche' rimanga piu' tempo prima che venga dissolto (e possa dunque essere

eventualmente risorto). Nello specifico, l'incantesimo utilizza tutte anime immagazzinate dal necromante per prolungare la durata attuale del corpo oltre la sua durata naturale, di un numero di ore-mud pari (anime_cedute)/3. L'incantesimo richiede un minimo di 6 anime per poter essere lanciato.

RISPEDISCI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 5 mago, 5 necromante, 5 druido, 15 chierico, 20 ranger
 Comando: formulo 'rispedisci' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore esegue un rituale di magia in grado di rispedire al proprio piano di esistenza un proprio seguace risorto od evocato sempre che, ovviamente, sia presente al momento della formulazione.

RISPEDISCI TUTTI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 20 necromante
 Comando: formulo 'rispedisci tutti'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore esegue un rituale di necromanzia in grado di rispedire al proprio piano di esistenza tutti i propri seguaci risorti od evocati e appartenenti al regno dei morti o al piano delle creature infernali.

RISTORA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 3 chierico, 4 druido, 5 necromante, 6 mago
 Comando: form 'ristora' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore ristora (1d4+1)*(livello del formulatore) punti movimento, con un minimo di 20, ma non oltre il massimo consentito per l'obiettivo.

RITIRARSI

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 5 ladro, 5 monaco, 5 barbaro
 Comando: scappo / fuggo
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: incerto...

Con questa abilita' un soggetto migliora notevolmente la sua capacita' di scappare dagli avversari, e potra' quindi utilizzare piu' agevolmente i comandi SCAPPO o FUGGO.

RITORNO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 15 chierico
 Comando: formulo 'ritorno'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore ritorna in un istante nell'ultima locazione ove ha affittato.

RITORNO ALLE TOMBE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 16 necromante
 Comando: formulo 'ritorno alle tombe'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore, e tutti i membri di categoria nonmorto od infernale gruppati con lui, ritornano nei pressi di alcune tombe presenti nell'area: "Un manipolo di tombe", ove si trovano i maestri di gilda delle classi necromantiche (Necromante, Apostata, Profanatore e Oscuro).

RUBARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: utilita'
 Livello: 1 ladro
 Comando: rubo {vittima} {oggetto}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: se volete diventare ricchi...
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo comando il ladro puo' rubare dei soldi o degli oggetti (presenti in inventario) ai mob.

SANTIFICAZIONE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 26 chierico
 Comando: formulo 'santificazione'
 {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore
 / 10) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore invoca gli Dei affinché donino una loro particolarissima protezione all'obiettivo, che dimezzerà i danni subiti da qualsiasi tipo di attacco. Ad esclusione del chierico monoclasse, questo incantesimo può essere lanciato solamente su un altro soggetto.

SCACCIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilità
 Livello: 1 chierico, 10 paladino,
 12 druido
 Comando: formulo 'scaccia'
 {obiettivo}
 Durata: speciale
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore costringe i nonmorti di livello inferiore a scappare, se non superano un tiro salvezza contro incantesimi. Inoltre, se il formulatore riesce a scacciare la vittima, questa riceve anche un danno pari al livello del formulatore per indebolimento dovuto dalla presenza del caster.

SCALARE

Tipologia: abilità
 Categoria: movimento
 Livello: 2 ladro, 5 ranger, 5 barbaro
 Comando: scalo {direzione}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilità il soggetto riesce a sopperire alla sua incapacità di VOLARE per spostarsi in determinate locazioni.

SCASSINARE

Tipologia: abilità
 Categoria: utilità
 Livello: 1 ladro, 15 monaco
 Comando: scassino {obiettivo}
 [eventuale direzione]

Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilità il soggetto riesce a scassinare un qualsiasi oggetto chiuso a chiave, senza averla.

SCHIACCIA PSICHE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 37 psionico
 Comando: penso 'schiaccia psiche'
 {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Con questo potere mentale lo psionico ritorce l'energia mentale dell'avversario contro lui stesso. Il danno che ne deriva è pari a (livello)d6 + (livello/2) rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima. Se la vittima è protetta dalla VOLONTÀ DI FERRO il danno inflitto viene dimezzato.

SCHIENA DELLA FORMICA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilità
 Livello: 7 druido
 Comando: formulo 'schiena della
 formica'
 Durata: (livello del formulatore
 /2) ore-mud con un minimo
 di 10
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente al formulatore di riprodurre le capacità di una formica per potenziare i muscoli della sua schiena ed ampliare la forza di sollevamento degli oggetti trasportati, nella misura del 10% per ogni categoria di livello (quindi, +10% per un novizio, +20% per un campione, fino ad un massimo di +50% per un formulatore adepto).

SCIAME MORTALE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 45 druido
 Comando: formulo 'sciame mortale'
 {direzione}
 Durata: abbastanza per una strage...
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs blocco

Con questo potentissimo incantesimo, che puo' essere lanciato soltanto all'aperto, il formulatore evoca uno sciame di milioni di voraci insetti che fuoriescono dalla sua bocca e si scatenano nella direzione specificata, avanzando e divorando tutto cio' che incontrano sul loro cammino! Ci sono pero' degli effetti collaterali... Inoltre l'incantesimo richiede moltissima concentrazione e uno sforzo tale da far svenire il formulatore fino al prossimo tick.

SCORGERE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: vista
 Livello: 7 psionico
 Comando: scorgo {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico riesce a concentrarsi sulla mente dell'obiettivo e captarne la posizione, condividendone la vista di quel preciso momento. Tra pg, l'abilita' e' consentita solo se vittima e formulatore sono avversari in guerra.

SCOVA TRAPPOLE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 13 ranger, 15 druido, 16 chierico
 Comando: formulo 'scova trappole'
 Durata: livello/6
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce ad individuare eventuali trappole presenti in stanza, a terra o in un eventuale contenitore. La capacita' di vedere una trappola sara' in funzione del livello di apprendimento della conoscenza.

SCRUTARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: vista
 Livello: 1 ranger, 3 paladino
 Comando: scruto
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il soggetto riesce ad individuare tutti i mob (lui compreso) presenti nelle stanze adiacenti a quella in

cui si trova per due passi in tutte le direzioni, a meno che non vi sia una curva. Non verranno comunque segnalati personaggi invisibili o nascosto.

SCUDO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 1 mago
 Comando: formulo 'scudo' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore /2) ore-mud con un minimo di 4
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo crea uno scudo magico attorno al corpo dell'obiettivo, che gli conferira' un bonus alla classe armatura e l'immunita' all'incantesimo MISSILE MAGICO. Non e' cumulabile con l'incantesimo SCUDO DI OSSA.

SCUDO DI ANIME

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 12 necromante
 Comando: formulo 'scudo di anime'
 Durata: variabile
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo permette al necromante che lo utilizza di utilizzare un certo numero di anime che ha immagazzinato in precedenza, che oscilleranno intorno alla sua posizione rendendo piu' difficile ai nemici colpirlo. Ogni attacco fisico che i nemici porteranno avra' una uguale probabilita' di colpire il necromante od una qualsiasi delle anime attorno a lui, che subira' "danni" uguali a quelli che avrebbe subito il necromante stesso. Le anime sono inutili al fine di evitare gli effetti degli incantesimi, in quanto questi ultimi non vengono "ingannati" dalla magia. Inoltre, qualsiasi protezione possa avere il formulatore contro gli attacchi non si estende alle anime attorno a lui. Eventuali attacchi a zona colpiranno sia il necromante che tutte le sue anime. Il numero di anime che vengono utilizzate, la loro durata, e la loro resistenza ai danni dipende dal livello del formulatore che lancia l'incantesimo, ma anche dal suo grado di specializzazione: coloro che si sono dedicati allo studio esclusivo della necromanzia riescono ad utilizzare l'energia di piu' anime contemporaneamente.

SCUDO DI FIAMMA

Tipologia: potere mentale
 Categoria: protezione
 Livello: 15 psionico
 Comando: fiamme
 Durata: (livello dello psionico /5)+10 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico crea un illusorio scudo di fiamme attorno al suo corpo; chiunque lo colpira' sara' assolutamente convinto di venire automaticamente avvolto dalle fiamme, e il danno che infligge allo psionico gli si ritorcera' contro sotto forma di fuoco. Viene annullato (e disperso in caso di incantesimo in contemporanea) dallo SCUDO DI GHIACCIO.

SCUDO DI GHIACCIO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: sconosciuto
 Comando: formulo 'scudo di ghiaccio'
 Durata: 3 ore-mud per i monoclasse,
 2 ore-mud per i multiclasse
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore crea un vero e proprio scudo di ghiaccio intorno al suo corpo che ritorna all'avversario, sotto forma di ghiaccio, i danni che questo gli infligge. Viene annullato (e disperso in caso di incantesimo in contemporanea) dallo SCUDO INFUOCATO.

SCUDO DI MANA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: sconosciuto
 Comando: formulo 'scudo di mana'
 Durata: 3 ore-mud per i monoclasse,
 2 ore-mud per i multiclasse
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo potente incantesimo consente al formulatore di attivare intorno a se' uno scudo protettivo di energia magica, il quale assorbera' meta' del danno ricevuto scaricandolo sul mana anziche' sui punti ferita (mentre la seconda meta' andra' sempre sui punti ferita). Se, durante il combattimento, il mana si esaurisce lo scudo cessera' automaticamente di esistere e l'eventuale rimanenza del danno che non e' stato possibile riversare

sul mana si scarichera' sempre sui punti ferita.

Esempio 1:
 Mana del formulatore: 100
 Pf del formulatore: 100
 Danno subito: 30 ---> 15 sul mn
 e 15 sui pf

Esempio 2:
 Mana del formulatore: 13
 Pf del formulatore: 100
 Danno subito: 30 ---> 13 sul mn
 e 17 sui pf
 scudo rotto
 Quando lo scudo termina il personaggio viene laggato di un turno.

SCUDO DI OSSA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 4 necromante
 Comando: formulo 'scudo di ossa'
 {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore /2) ore-mud con un minimo di 4
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo crea uno scudo magico attorno al corpo dell'obiettivo, che gli conferira' un bonus alla classe armatura pari a 5+AN_disponibili/2 e l'immunita' all'incantesimo MISSILE FREDDO. Il formulatore puo' lanciare questo incantesimo su se' stesso senza spendere alcun anima oppure su una creatura di categoria nonmorta al costo di 1 anima. Lo scudo di ossa non e' cumulabile con l'incantesimo SCUDO.

SCUDO INFUOCATO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 40 mago, 45 chierico,
 48 druido
 Comando: formulo 'scudo infuocato'
 Durata: 3 ore-mud per i monoclasse,
 2 ore-mud per i multiclasse
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore crea un vero e proprio scudo infuocato intorno al suo corpo che ritorna all'avversario, sotto forma di fuoco, i danni che questo gli infligge. Viene annullato (e disperso in caso di incantesimo in contemporanea) dallo SCUDO DI GHIACCIO.

SCUDO PSIONICO

Tipologia: potere mentale
 Categoria: protezione
 Livello: 1 psionico
 Comando: scudo
 Durata: (livello dello psionico x2)
 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo potere mentale permette allo psionico di creare con la forza della mente uno scudo di energia intorno a se', il cui grado di protezione e' in funzione del livello.

SCUOIARE

Tipologia: abilita'
 Categoria: utilita'
 Livello: 7 guerriero, 7 barbaro,
 7 ranger
 Comando: scuoi {nome corpo} {oggetto}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' un soggetto riesce a scuoiare un corpo per farne dei pezzi di vestiario, che garantiranno un grado di protezione a seconda del tipo di pelle. Tra i vari personaggi in grado di utilizzare questa abilita', il ranger e' quello che primeggia.
 Quali pezzi si possono creare?
 Eheh... scopritelo!

SECONDA VISTA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 19 chierico, 24 druido
 Comando: formulo 'seconda vista'
 {obiettivo}
 Durata: incerta...
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce a donare all'obiettivo la capacita' di vedere invisibile, vedere soggetti nascosti, vedere al buio, ed essere parzialmente curato da un'eventuale cecita'.

SERVO DI ACQUA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 37 druido
 Comando: formulo 'servo di acqua'

Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore apre un varco nelle dimensione e cattura un elementale del piano dell'acqua, assoggettandolo al suo servizio.
 Puo' essere eseguito una volta ogni 24 ore-mud.

SERVO DI ARIA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 38 druido
 Comando: formulo 'servo di aria'
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore apre un varco nelle dimensione e cattura un elementale del piano dell'aria, assoggettandolo al suo servizio.
 Puo' essere eseguito una volta ogni 24 ore-mud.

SERVO DI FUOCO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 35 druido
 Comando: formulo 'servo di fuoco'
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore apre un varco nelle dimensione e cattura un elementale del piano del fuoco, assoggettandolo al suo servizio.
 Puo' essere eseguito una volta ogni 24 ore-mud.

SERVO DI TERRA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 36 druido
 Comando: formulo 'servo di terra'
 Durata: variabile a seconda del
 CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore apre un varco nelle dimensione e cattura un

elementale del piano della terra, assoggettandolo al suo servizio. Puo' essere eseguito una volta ogni 24 ore-mud.

SESTO SENSO

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 11 barbaro
 Comando: nessuno
 Durata: permanente
 In combat: si
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il barbaro sara' maggiormente in grado di accorgersi di un nemico che sta cercando di pugnalarlo alle spalle. Non necessita di alcun comando perche' una volta acquisita diventa una dote sempre attiva.

La probabilita' di successo dipende sia dal grado di conoscenza di questa abilita' sia dal livello di esperienza di chi la utilizza.

SFONDA PORTE

Tipologia: abilita'
 Categoria: movimento
 Livello: 9 guerriero, 9 barbaro, 9 paladino, 9 ranger
 Comando: sfondo {nome porta} [eventuale direzione]
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il soggetto riesce a sfondare porte chiuse a chiave.

Se l'abilita' riesce chi ha tentato di sfondare la porta la apre, ma potrebbe ritrovarsi al di la' della porta stessa invece che nella stanza da dove ha sfondato. Fallire implica invece un leggero danno e anche lo svenire a causa del forte impatto, rimanendo cosi' incapacitati fino al prossimo tick.

SILENZIO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 17 necromante, 21 mago, 23 chierico, 25 druido
 Comando: formulo 'silenzio' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore /5) ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore riesce a togliere la parola (e quindi anche la possibilita' di pronunciare incantesimi) all'obiettivo che fallisce un tiro salvezza contro incantesimi.

SOCCORRERE

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 8 guerriero, 8 barbaro, 8 ranger, 8 paladino
 Comando: soccorso {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: secondo necessita'...
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il soggetto puo' sottrarre un opponente a chi combatte, puo' cioe' farsi attaccare al suo posto.

SOCCORSO EROICO

Tipologia: abilita'
 Categoria: protezione
 Livello: 15 paladino
 Comando: soccorso eroico
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: secondo necessita'...
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il paladino si portera' sul fronte della battaglia subendo e rispondendo agli attacchi che stava sopportando uno o piu' compagni del suo gruppo.

SOFFIO

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 50
 Comando: soffio
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: secondo necessita'...
 Tiro Salvezza: vs soffio

Questa abilita' e' riservata solamente ai draghi. O forse no...

SOFFIO ACIDO

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 50
 Comando: soffio
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs soffio

Pochi eletti sono in grado di acquisire la consapevolezza di... un... DRAGO!
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SOFFIO ELETTRICO

Tipologia: abilita'
Categoria: attacco a zona
Livello: 50
Comando: soffio
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs soffio

Pochi eletti sono in grado di acquisire la consapevolezza di... un... DRAGO!
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SOFFIO GASSOSO

Tipologia: abilita'
Categoria: attacco a zona
Livello: 50
Comando: soffio
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs soffio

Pochi eletti sono in grado di acquisire la consapevolezza di... un... DRAGO!
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SOFFIO GELIDO

Tipologia: abilita'
Categoria: attacco a zona
Livello: 50
Comando: soffio
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs soffio

Pochi eletti sono in grado di acquisire la consapevolezza di... un... DRAGO!
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SOFFIO INFUOCATO

Tipologia: abilita'
Categoria: attacco a zona
Livello: 50
Comando: soffio
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs soffio

Pochi eletti sono in grado di acquisire la consapevolezza di... un... DRAGO!
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SOFFIO RISUCCHIANTE

Tipologia: abilita'
Categoria: attacco a zona
Livello: 50
Comando: soffio
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs soffio

Pochi eletti sono in grado di acquisire la consapevolezza di... un... DRAGO!
Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SONNO

Tipologia: incantesimo
Categoria: indebolimento
Livello: 2 necromante, 3 mago
Comando: formulo 'sonno' {obiettivo}
Durata: (livello del formulatore /5) ore-mud con un minimo di 5
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs blocco

Con questo incantesimo il formulatore fa cadere nel sonno un obiettivo che fallisce un tiro salvezza contro blocco. Un obiettivo caduto nel sonno puo'essere svegliato prima della fine naturale dell'incantesimo solamente se attaccato.

SPECIALIZZAZIONE I

Tipologia: abilita'
Categoria: conoscenze
Livello: 16 ranger
Comando: specializzazione
Durata: permanente
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative ad una specifica categoria di razze da lui scelta tra varie disponibili. Questo gli consentirà di avere dei bonus in combattimento con un avversario di razza facente parte della categoria in cui il ranger si è specializzato; un ranger specializzato e con dei requisiti di destrezza specifici, sarà inoltre in grado di sbilanciare a terra con la carica un avversario (facente sempre parte della categoria di razze in cui il ranger si è

specializzato) anche se enorme, il tutto come da tabella che segue:

Livello	Bonus	Danno	Bonus TS	Carica enormi
16-30	+1		1	no
31-45	+2		1	si con dex 18+
46-50	+3		1	si con dex 17+

Per poter rendere efficace la specializzazione, il personaggio dovrà avere già appreso le conoscenze generiche relative alla categoria in cui intende specializzarsi (ad esempio, se ci si vuole specializzare in ANIMALI, servirà aver appreso le CONOSCENZE ANIMALI per poter usufruire dei bonus dati dalla specializzazione), questo a livello di almeno 'scarso'. Inoltre, per poter caricare avversari enormi il livello di apprendimento della specializzazione dovrà essere almeno a 'perfetto'.

Le categoria di razze e' possibile sceglierla tra le seguenti:

n categoria	razze incluse
1 vegetali	melma, albero, vegetale, uomovegetale
2 insettoidi	insettoide, aracnide, formica gigante
3 animali	predatore, erbivoro, elefante, ratto, animale domestico, ippogrifo, centauro, lupo, lumaca, uccello, canguro, cavallo orso, primate

Il bonus relativo al Tiro Salvezza e' diverso in funzione della categoria scelta, ovvero:

vegetali:	TS vs Incantesimi
insettoidi:	TS vs Incantesimi
animali:	TS vs Mente

Il bonus risulta FISSO e quindi applicabile verso qualsiasi avversario!

SPECIALIZZAZIONE II

Tipologia:	abilita'
Categoria:	conoscenze
Livello:	31 ranger
Comando:	specializzazione
Durata:	permanente
In combat:	no
Cumulabile:	no
Tiro Salvezza:	nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative ad una specifica categoria di razze da lui scelta tra varie disponibili. Questo gli consentirà di avere dei bonus in combattimento con un avversario di razza facente parte della categoria in cui il ranger si e' specializzato; un ranger specializzato e con dei requisiti di destrezza specifici, sarà inoltre in grado di sbilanciare a terra con la carica un avversario (facente sempre parte della

categoria di razze in cui il ranger si e' specializzato) anche se enorme, il tutto come da tabella che segue:

Livello	Bonus	Danno	Bonus TS	Carica enormi
16-30	+1		1	no
31-45	+2		1	si con dex 18+
46-50	+3		1	si con dex 17+

Per poter rendere efficace la specializzazione, il personaggio dovrà avere già appreso le conoscenze generiche relative alla categoria in cui intende specializzarsi (ad esempio, se ci si vuole specializzare in GIGANTOIDI, servirà aver appreso le CONOSCENZE GIGANTI per poter usufruire dei bonus dati dalla specializzazione), questo a livello di almeno 'normale'. Inoltre, per poter caricare avversari enormi il livello di apprendimento della specializzazione dovrà essere almeno a 'perfetto'.

Le categoria di razze e' possibile sceglierla tra le seguenti:

n categoria	razze incluse
4 pesci, volatili e varie	pesce, elfo marino, tritone, acquatico, ippogrifo, uomo-uccello, mindflyer, elementale, planare, licantropo, otyugh, golem, ninfa, uccello, speciale parassita
5 gigantoidi	mezz'orchetto, mezz'orco, mezzo gigante gigante, gigante delle colline, gig. dei ghiacci, gigante del fuoco, gig. delle nuvole, gigante delle tempeste, gig. di pietra, orco, troll, elefante, titano, dio
6 non morti	nonmorto, vampiro, lich, wight, ghastr, scheletro, ghoul, spettro, fantasma, zombie

Il bonus relativo al Tiro Salvezza e' diverso in funzione della categoria scelta, ovvero:

pesci, volatili e varie:	TS vs Incantesimi
gigantoidi:	TS vs Blocco
nonmorti:	TS vs Controllo

Il bonus risulta FISSO e quindi applicabile verso qualsiasi avversario!

SPECIALIZZAZIONE III

Tipologia:	abilita'
Categoria:	conoscenze
Livello:	46 ranger
Comando:	specializzazione
Durata:	permanente
In combat:	no
Cumulabile:	no
Tiro Salvezza:	nessuno

Con questa abilita' il personaggio migliorerà le proprie conoscenze relative ad una specifica categoria di razze da lui scelta tra varie disponibili.

Questo gli consentira' di avere dei bonus in combattimento con un avversario di razza facente parte della categoria in cui il ranger si e' specializzato; un ranger specializzato e con dei requisiti di destrezza specifici, sara' inoltre in grado di sbilanciare a terra con la carica un avversario (facente sempre parte della categoria di razze in cui il ranger si e' specializzato) anche se enorme, il tutto come da tabella che segue:

Livello	Bonus	Danno	Bonus TS	Carica enormi
16-30	+1		1	no
31-45	+2		1	si con dex 18+
46-50	+3		1	si con dex 17+

Per poter rendere efficace la specializzazione, il personaggio dovra' avere gia' appreso le conoscenze generiche relative alla categoria in cui intende specializzarsi (ad esempio, se ci si vuole specializzare in INFERNALI, servira' aver appreso le CONOSCENZE INFERNALI per poter usufruire dei bonus dati dalla specializzazione), questo a livello di almeno 'medio'. Inoltre, per poter caricare avversari enormi il livello di apprendimento della specializzazione dovra' essere almeno a 'perfetto'.

Le categoria di razze e' possibile sceglierla tra le seguenti:

n categoria	razze incluse
7 persone	umano, elfo, elfo scuro, nano, coboldo, sangue misto, gnomo, gnomo degli abissi, elfo selvaggio, elfo marino, goblin, hobbit, elfo dorato, orco, nano scuro
8 infernale	demone, diavolo
9 rettiloidi	rettile, serpente, sauriano, drago, drago rosso, drago nero, drago bianco, drago blu, drago argento, drago di bronzo, drago di rame, drago di ottone skexie, drago iridescente, drago dorato, drago di ottone, uomo-lucertola

Il bonus relativo al Tiro Salvezza e' diverso in funzione della categoria scelta, ovvero:

persone:	TS vs Incantesimi
infernale:	TS vs Controllo
rettiloidi:	TS vs Soffio

Il bonus risulta FISSO e quindi applicabile verso qualsiasi avversario!

SPIARE

Tipologia:	abilita'
Categoria:	vista
Livello:	4 ladro, 9 barbaro, 9 ranger
Comando:	spio
Durata:	istantanea
In combat:	no
Cumulabile:	no
Tiro Salvezza:	nessuno

Con questa abilita' un soggetto riesce a sbirciare in una stanza adiacente a quella in cui si trova e, se non vi sono porte o ostacoli di alcun genere, potra' vedervi all'interno come se si trovasse di la'.

SPIRALE DI LIANE

Tipologia:	sconosciuta
Categoria:	sconosciuta
Livello:	sconosciuto
Comando:	sconosciuto
Durata:	sconosciuta
In combat:	sconosciuto
Cumulabile:	sconosciuto
Tiro Salvezza:	sconosciuto

Pochi eletti conoscono i segreti di questo incantesimo...

Se cerchi informazioni qui vuol dire che non sei uno di quelli...

SPIRITO DELLA GUERRA

Tipologia:	abilita'
Categoria:	potenziamento
Livello:	35 tutte le classi tanker
Comando:	spirito della guerra
Durata:	3 ore-mud
In combat:	no
Cumulabile:	no
Tiro Salvezza:	nessuno

Questa abilita' e' la prima ad esser messa a disposizione dei Cavalieri dell'Apocalisse, e tutti e tre ne possono far uso. Questa abilita' e' tuttavia per le classi combattenti (tanker) poiche' per le classi magiche (caster) viene assegnata l'abilita' ANIMO ARCANO.

Tuttavia, non basta essere un Cavaliere: e' necessario, infatti, avere accumulato almeno 1000 punti-sfida prima che la terra di Clessidra ne conceda l'utilizzo.

Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: SPIRITO DI GUERRA.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 50 PF.

Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta al giorno.

Il Cavaliere posseduto dallo spirito di guerra avra', per un breve periodo, delle capacita' di combattimento sovraumane... degne di un Cavaliere dell'Apocalisse!

SUCCHIA ENERGIA

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	attacco singolo
Livello:	20 necromante, 32 mago
Comando:	form 'succhia energia' {obt}
Durata:	istantanea
In combat:	si
Cumulabile:	a seconda della sete...
Tiro Salvezza:	vs incantesimo

Con questo incantesimo il formulatore tocca la vittima per succhiarne l'energia vitale; questo attacco puo' comportare la perdita di un livello alla vittima. L'azione non puo' essere eseguita in pvp, ovvero tra personaggi giocatori, ma solo tra pg vs mob oppure mob vs pg.

SUPPLICA DIVINA

Tipologia: abilita'
 Categoria: potenziamento, cura e protezione
 Livello: 1 paladino
 Comando: supplico {personaggio}
 Durata: variabile a seconda degli incantesimi invocati
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questa abilita' il paladino richiedera' agli Dei un particolare aiuto che consistera' in svariati incantesimi di potenziamento, cura e protezione. L'aiuto e' proporzionale alla fede del paladino, quindi saranno maggiori quanto maggiore sara' il suo livello. Questa abilita' potra' essere usata una volta ogni tre giorni-mud.

SVUOTA MENTE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: protezione
 Livello: 17 psionico
 Comando: penso 'svuota mente'
 Durata: (livello dello psionico /5) ore-mud
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico riesce a proteggere la propria mente dagli attacchi FRUSTA MENTALE e DISTRUGGI MENTE, rendendosi completamente immune.

TELECINESI

Tipologia: potere mentale
 Categoria: attacco singolo
 Livello: 35 psionico
 Comando: penso 'telecinesi' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Con questo potere mentale lo psionico riesce a sollevare un avversario e sbatterlo al suolo, procurandogli un piccolo danno per la caduta ed impedendogli di usare abilita' magiche fintanto che

rimane a terra.

L'avversario potra' provare a resistere al potere mentale dello psionico mediante un tiro salvezza contro mente e, in questo senso, gli avversari enormi saranno piu' facilitati dal momento che sara' piu' difficile per lo psionico sollevarli da terra con il pensiero.

TELETRASPORTO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 17 mago
 Comando: formulo 'teletrasporto' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore riesce a teletrasportare l'obiettivo, che puo' essere se' stesso od un mob, in una locazione casuale del mondo; attenzione pero', le locazioni particolarmente pericolose sembrano avere un'influenza sostanziale sulla casualita' del teletrasporto.

TELETRASPORTO OSCURO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 17 necromante
 Comando: formulo 'teletrasporto oscuro'
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce a teletrasportare se' stesso, e tutto il suo gruppo, verso una locazione casuale del mondo in cui sia presente almeno una creatura di categoria nonmorto od infernale.

TELETRASPORTO PSIONICO

Tipologia: potere mentale
 Categoria: movimento
 Livello: 12 psionico
 Comando: penso 'teletrasporto psionico' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs mente

Con questo potere mentale lo psionico riesce a teletrasportare l'obiettivo, che puo' essere se' stesso od un mob, in una locazione casuale del mondo; attenzione

pero', le locazioni particolarmente pericolose sembrano avere un'influenza sostanziale sulla casualita' del teletrasporto.

TEMPESTA DI FUOCO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 22 druido
 Comando: formulo 'tempesta di fuoco'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore riesce a richiamare dal piano elementale del fuoco una tempesta che si abattera' nella locazione in cui si trova, colpendo chiunque non sia in gruppo con lui. La tempesta provoca un danno pari a 2d8+1 + (livello) rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima; inoltre chi ha INFRAVISIONE e non e' protetto dall'incantesimo seconda vista sara' temporaneamente accecato.

TEMPESTA DI GHIACCIO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 11 mago
 Comando: formulo 'tempesta di ghiaccio'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore crea un cono di ghiaccio che colpisce chiunque si trovi in locazione non in gruppo con lui; il danno causato e' pari a (livello)d4 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima.

TEMPESTA DI MORTE

Tipologia: abilita'
 Categoria: attacco a zona / indebolimento
 Livello: 35 tutte le classi
 Comando: tempesta di morte
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'ultima e la piu' temibile tra le abilita' concesse ai Cavalieri, e' destinata esclusivamente al Secondo Cavaliere, purché abbia almeno 2000 punti-sfida. Per invocare il potere e' sufficiente dare il comando: TEMPESTA DI MORTE.

L'utilizzo del potere e' molto faticoso, e comporta una perdita di 100 PF.

Inoltre, il potere stesso non puo' essere utilizzato piu' di una volta alla settimana.

Al momento dell'invocazione, tutti coloro presenti nella stanza, ad eccezione degli alleati del Cavaliere, saranno investiti da un'orrenda tempesta di energia mortale che comportera' un massiccio danno fisico e la dispersione degli incantesimi attivi!

TENEBRE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: protezione
 Livello: 1 necromante, 3 chierico, 3 druido, 5 mago
 Comando: formulo 'tenebre' (obiettivo)
 Durata: (livello del formulatore) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore crea un manto di tenebre attorno al corpo dell'obiettivo, che proteggera' lui (e il suo equipaggiamento) dai raggi del sole, e gli nascondera' gli eventuali aloni di santificazione e scudo infuocato. Sembra che questo incantesimo sia di vitale importanza per un elfo scuro...

TERREMOTO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: attacco a zona
 Livello: 15 chierico
 Comando: formulo 'terremoto'
 Durata: istantanea
 In combat: si
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs blocco se in volo

Con questo incantesimo il formulatore batte il pugno a terra, ottenendo un tremendo terremoto che si sentira' in tutta la zona, e che causera' (livello del formulatore +2d8) danni a tutti coloro che si trovano in locazione non in gruppo con il chierico. Se chi riceve il terremoto si trova in volo puo' dimezzare il danno subito superando un tiro salvezza vs blocco.

TERRENO PUTREFATTO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 50 necromante
 Comando: formulo 'terreno putrefatto'
 Durata: (livello del formulatore /5) ore-mud
 In combat: si

Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore infligge a tutti i presenti in stanza non gruppati con lui e che non superano un ts vs incantesimi (influenzato dalla disponibilita' residua di anime del formulatore) una malattia che gli alterera' la struttura dei tessuti e la capacita' di rigenerazione degli stessi. Chiunque sia affetto da necrosi avra' il sistema immunitario indebolito e questo non gli consentira' di ricevere cure o curarsi in modo completo ne attraverso incantesimi o artefizi ne' in modo naturale bensì riceverà cure in forma ridotta di una percentuale variabile per tutta la durata della malattia.

Non tutte le creature sono soggette alla necrosi: ad esempio un nonmorto, come un fantasma, un golem ed altri, non risentono degli effetti della necrosi.

L'incantesimo richiede l'utilizzo di 3 anime.

TOCCO RAGGELANTE

Tipologia: incantesimo
Categoria: attacco singolo
Livello: 4 mago
Comando: formulo 'tocco raggelante' {obiettivo}
Durata: istantanea
In combat: si
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: vs incantesimi

Questo incantesimo evoca dalla dimensione delle anime morte un guanto di energia che se tocca la vittima gli infligge un danno pari a (livello)d3 rapportato alla percentuale di riuscita del ts della vittima; inoltre se l'obiettivo non e' protetto dall'invulnerabilita' minore sentira' la sua forza vitale fluire via dal corpo e perdera', temporaneamente, un punto di fino ad un minimo di 3.

TRAPPOLA

Tipologia: incantesimo
Categoria: indebolimento
Livello: 5 ranger, 8 druido
Comando: formulo 'trappola' {obiettivo}
Durata: 1 ora-mud
In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: vs blocco

Con questo incantesimo, lanciabile solamente all'aperto in una foresta, il formulatore riduce a 0 i punti movimento della vittima che fallisce un tiro salvezza contro blocco; chi e' stato colpito dalla

trappola puo' recuperare il movimento con rigenerazione naturale o con incantesimi.

TRASFERISCI MINORE

Tipologia: incantesimo
Categoria: utilita'
Livello: 28 mago
Comando: formulo 'trasferisci minore' {nome oggetto} {nome pg}
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: volendo...
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo un mago e' in grado di eseguire un incantesimo di Creazione Minore a distanza, creando e trasferendo un oggetto minore che si materializzera' nella stanza di un personaggio destinatario che deve essere di categoria Novizio o Campione.

TRASMISSIONE MENTALE

Tipologia: potere mentale
Categoria: comunicazione
Livello: nessuno
Comando: trasmetto {destinatario} {messaggio}
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico e' in grado di trasmettere un messaggio ad un personaggio (che non sta dormendo), qualunque sia la distanza che si frappone tra i due.

Il destinatario deve essere visibile al formulatore.

Questo potere e' innato per i personaggi di classe psionico, i quali non avranno necessita' di praticare alcuna relativa conoscenza ne' spenderanno mana per il relativo utilizzo; le altre classi potranno usare questo potere solamente qualora affetti da TELEPATIA.

TRASMISSIONE ONIRICA

Tipologia: potere mentale
Categoria: comunicazione
Livello: 13 psionico
Comando: sogno {destinatario} {messaggio}
Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: si
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico e' in grado di trasmettere in sogno un messaggio ad un personaggio che sta dormendo,

qualunque sia la distanza che si frappone tra i due.
Il destinatario deve essere visibile al formulatore.

TRAVESTIMENTO PSICHICO

Tipologia: potere mentale
 Categoria: protezione
 Livello: 3 psionico
 Comando: penso 'travestimento psichico'
 Durata: incerta...
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico rimodella nella mente dei suoi nemici la sua immagine distortendola; in questo modo la possibilita' che venga notato dai personaggi che lo stanno cercando si riduce al 30%.

TROVA FAMIGLIO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: genera seguaci
 Livello: 2 mago, 2 druido
 Comando: formulo 'trova famiglio'
 Durata: variabile a seconda del CARISMA
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il mago riesce ad evocare un animale domestico che restera' al suo servizio. L'animale evocato dipende dal livello del formulatore, come da tabella che segue:

Livello	Famiglio
1- 2	Gattino
3- 4	Cucciolo
5- 7	Segugio
8-10	Dobermann
11-13	Cane lupo
14-16	Rottweiler
17-19	Pitbull
20+	Lupo

TROVA TRAPPOLE

Tipologia: abilita'
 Categoria: utilita'
 Livello: 3 ladro
 Comando: nessuno, l'abilita' entra in automatico qualora abbia successo
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questa abilita' consente di trovare eventuali trappole in una stanza o in un contenitore.

VALUTA ANIMALI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 25 druido
 Comando: formulo 'valuta animali' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo consente al formulatore di ricevere numerose informazioni su una creatura di categoria animale. Le informazioni deducibili sono proporzionali al livello del formulatore, cosi' la loro precisione, e sono cumulabili nel modo che segue:

Livello -> Informazioni sul mob

1- 5	-> Razza di appartenenza
	-> Conoscenze di classe
6-10	-> Valore indicativo dei p.e.
11-20	-> Livello approssimativo
21-30	-> Razze, classi od allineamenti odiati
31-40	-> Valore indicativo dei punti ferita
41-45	-> Numero degli attacchi dell'obiettivo
46-50	-> Valore indicativo dei dadi usati in attacco a mani nude

Oltre a quanto sopra descritto, se chi esegue l'incantesimo ha conoscenze specifiche sulla creatura in oggetto potra' ottenere ulteriori importanti informazioni (nella misura del livello di apprendimento delle conoscenze in questione), quali:

- > Valore stimato di altezza/lunghezza e peso
- > Eventuali suscettibilita' a specifici attacchi
- > Eventuali resistenze a specifici attacchi
- > Eventuali immunita' a specifici attacchi

VALUTA INFERNALI

Tipologia: incantesimo
 Categoria: utilita'
 Livello: 16 necromante
 Comando: formulo 'valuta infernali' {obiettivo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: -
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo consente al formulatore di ricevere numerose informazioni su una creatura di categoria infernale.

Le informazioni deducibili sono proporzionali al livello del formulatore, così la loro precisione, e sono cumulabili nel modo che segue:

Livello	->	Informazioni sul mob

1- 5	->	Razza di appartenenza
	->	Conoscenze di classe
6-10	->	Valore indicativo dei p.e.
11-20	->	Livello approssimativo
21-30	->	Razze, classi od allineamenti odiati
31-40	->	Valore indicativo dei punti ferita
41-45	->	Numero degli attacchi dell'obiettivo
46-50	->	Valore indicativo dei dadi usati in attacco a mani nude

Oltre a quanto sopra descritto, se chi esegue l'incantesimo ha conoscenze specifiche sulla creatura in oggetto potrà ottenere ulteriori importanti informazioni (nella misura del livello di apprendimento delle conoscenze in questione), quali:

- > Valore stimato di altezza/lunghezza e peso
- > Eventuali suscettibilità a specifici attacchi
- > Eventuali resistenze a specifici attacchi
- > Eventuali immunità a specifici attacchi

VALUTA INSETTI

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	utilità
Livello:	13 druido
Comando:	formulo 'valuta insetti' {obiettivo}
Durata:	istantanea
In combat:	no
Cumulabile:	-
Tiro Salvezza:	nessuno

L'incantesimo consente al formulatore di ricevere numerose informazioni su una creatura di categoria insetto. Le informazioni deducibili sono proporzionali al livello del formulatore, così la loro precisione, e sono cumulabili nel modo che segue:

Livello	->	Informazioni sul mob

1- 5	->	Razza di appartenenza
	->	Conoscenze di classe
6-10	->	Valore indicativo dei p.e.
11-20	->	Livello approssimativo
21-30	->	Razze, classi od allineamenti odiati
31-40	->	Valore indicativo dei punti ferita
41-45	->	Numero degli attacchi dell'obiettivo
46-50	->	Valore indicativo dei dadi usati in attacco a mani nude

Oltre a quanto sopra descritto, se chi esegue l'incantesimo ha conoscenze specifiche sulla creatura in oggetto potrà ottenere ulteriori importanti informazioni (nella misura del livello di apprendimento

delle conoscenze in questione), quali:

- > Valore stimato di altezza/lunghezza e peso
- > Eventuali suscettibilità a specifici attacchi
- > Eventuali resistenze a specifici attacchi
- > Eventuali immunità a specifici attacchi

VALUTA MOSTRI

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	utilità
Livello:	9 mago
Comando:	formulo 'valuta mostri' {obiettivo}
Durata:	istantanea
In combat:	no
Cumulabile:	-
Tiro Salvezza:	nessuno

L'incantesimo consente al formulatore di ricevere numerose informazioni su una creatura.

Le informazioni deducibili sono proporzionali al livello del formulatore, così la loro precisione, e sono cumulabili nel modo che segue:

Livello	->	Informazioni sul mob

1- 5	->	Razza di appartenenza
	->	Conoscenze di classe
6-10	->	Valore indicativo dei p.e.
11-20	->	Livello approssimativo
21-30	->	Razze, classi od allineamenti odiati
31-40	->	Valore indicativo dei punti ferita
41-45	->	Numero degli attacchi dell'obiettivo
46-50	->	Valore indicativo dei dadi usati in attacco a mani nude

Oltre a quanto sopra descritto, se chi esegue l'incantesimo ha conoscenze specifiche sulla creatura in oggetto potrà ottenere ulteriori importanti informazioni (nella misura del livello di apprendimento delle conoscenze in questione), quali:

- > Valore stimato di altezza/lunghezza e peso
- > Eventuali suscettibilità a specifici attacchi
- > Eventuali resistenze a specifici attacchi
- > Eventuali immunità a specifici attacchi

VALUTA NONMORTI

Tipologia:	incantesimo
Categoria:	utilità
Livello:	9 necromante
Comando:	formulo 'valuta nonmorti' {obiettivo}
Durata:	istantanea
In combat:	no

Cumulabile: -
Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo consente al formulatore di ricevere numerose informazioni su una creatura di categoria nonmorto.

Le informazioni deducibili sono proporzionali al livello del formulatore, così la loro precisione, e sono cumulabili nel modo che segue:

Livello -> Informazioni sul mob

1- 5 -> Razza di appartenenza
-> Conoscenze di classe
6-10 -> Valore indicativo dei p.e.
11-20 -> Livello approssimativo
21-30 -> Razze, classi od allineamenti odiati
31-40 -> Valore indicativo dei punti ferita
41-45 -> Numero degli attacchi dell'obiettivo
46-50 -> Valore indicativo dei dadi usati in attacco a mani nude

Oltre a quanto sopra descritto, se chi esegue l'incantesimo ha conoscenze specifiche sulla creatura in oggetto potrà ottenere ulteriori importanti informazioni (nella misura del livello di apprendimento delle conoscenze in questione), quali:

- > Valore stimato di altezza/lunghezza e peso
- > Eventuali suscettibilità a specifici attacchi
- > Eventuali resistenze a specifici attacchi
- > Eventuali immunità a specifici attacchi

VALUTA VEGETALI

Tipologia: incantesimo
Categoria: utilità
Livello: 17 druido
Comando: formulo 'valuta vegetali' {obiettivo}

Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: -
Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo consente al formulatore di ricevere numerose informazioni su una creatura di categoria vegetale.

Le informazioni deducibili sono proporzionali al livello del formulatore, così la loro precisione, e sono cumulabili nel modo che segue:

Livello -> Informazioni sul mob

1- 5 -> Razza di appartenenza
-> Conoscenze di classe
6-10 -> Valore indicativo dei p.e.
11-20 -> Livello approssimativo
21-30 -> Razze, classi od allineamenti odiati
31-40 -> Valore indicativo dei punti ferita
41-45 -> Numero degli attacchi dell'obiettivo
46-50 -> Valore indicativo dei dadi usati in attacco a mani nude

Oltre a quanto sopra descritto, se chi esegue l'incantesimo ha conoscenze specifiche sulla creatura in oggetto potrà ottenere ulteriori importanti informazioni (nella misura del livello di apprendimento delle conoscenze in questione), quali:

- > Valore stimato di altezza/lunghezza e peso
- > Eventuali suscettibilità a specifici attacchi
- > Eventuali resistenze a specifici attacchi
- > Eventuali immunità a specifici attacchi

VALUTA TRAPPOLE

Tipologia: abilità
Categoria: utilità
Livello: 21 ladro
Comando: valuta {trappola|nome contenitore}

Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

L'abilità consente al personaggio di ricevere numerose informazioni sulla trappola a lui visibile presente in stanza, a terra o in un contenitore.

VEDERE AURE

Tipologia: potere mentale
Categoria: vista
Livello: 5 psionico
Comando: aura
Durata: variabile a seconda dell'INTELLIGENZA

In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico potrà vedere le aure magiche e malvagie.

VEDI ALLINEAMENTO

Tipologia: incantesimo
Categoria: vista
Livello: 2 druido, 4 chierico, 5 paladino, 7 mago
Comando: formulo 'vedi allineamento' {obiettivo}

Durata: istantanea
In combat: no
Cumulabile: inutilmente...
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riceve informazioni sull'allineamento dell'obiettivo.

VEDI INVISIBILE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 2 mago, 2 necromante,
 5 chierico, 7 druido
 Comando: formulo 'vedi invisibile'
 {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore
 x2) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo consente di poter vedere soggetti ed oggetti invisibili (ma non nascosti).

VELENO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: indebolimento
 Livello: 8 druido, 13 chierico
 Comando: form 'veleno' {obiettivo}
 Durata: (liv. del formulatore x2)
 ore-mud su soggetti,
 permanente su oggetti
 In combat: si
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: vs incantesimi

Con questo incantesimo il formulatore puo' avvelenare l'obiettivo che non supera un tiro salvezza contro incantesimi, e che puo' essere un soggetto oppure del cibo o una bevanda. Un soggetto avvelenato perdera' dai 30 ai 50 punti ferita all'ora e ne recuperera' meno del normale; un cibo o bevanda avvelenato fara' avvelenare chiunque lo mangera' o berra'.

VELOCITA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: potenziamento
 Livello: 23 mago
 Comando: formulo 'velocita'
 {obiettivo}
 Durata: 12 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo provoca nell'obiettivo l'accelerazione di tutte le funzioni vitali, che ne comporta anche l'aumento degli attacchi sferrati in un turno di combattimento. Purtroppo lo stress fisico provoca anche un invecchiamento istantaneo di un anno. Per essere in grado di gestire l'alterazione fisica il personaggio dev'essere almeno di livello 21. L'incantesimo genera inoltre, a partire dal 200esimo anno di eta', un affaticamento nel personaggio che lo subisce che inibisce di sopportare un'altra velocita' per un certo

numero di ore-mud; tale affaticamento consiste in un tick ogni 20 anni superiori ai 200 per un massimo di 12 tick, ed intercorre tra il termine di una velocita' e la possibilita' di ricevere nuovamente l'alterazione.

VENTRILLOQUO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: comunicazione
 Livello: 1 mago
 Comando: form 'ventriloquo'
 {obiettivo} {testo}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: vs controllo

Con questo incantesimo il formulatore puo' far sembrare che l'obiettivo dica la frase specificata qualora questi fallisca un tiro salvezza contro controllo; se invece l'obiettivo supera il TS allora i presenti in stanza si accorgeranno del trucco ma senza conoscere l'identita' del formulatore.

Esempio:

formulo 'ventriloquo' pippo uccidetemi!

Se il tiro salvezza di Pippo fallisce i presenti vedranno:

[Pippo] vi dice 'uccidetemi!'

Se il tiro salvezza riesce i presenti vedranno:

Qualcuno fa sembrare come se Pippo dicesse: 'uccidetemi!'

VIAGGIARE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 10 druido, 15 ranger
 Comando: formulo 'viaggiare'
 Durata: (livello del formulatore)
 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo, che puo' essere lanciato solo all'aperto, permette al formulatore di muoversi nella wilderness come se stesse volando.

Inoltre, fintanto che un personaggio restera' sotto gli effetti di questo incantesimo, la sua capacita' di ripresa di movimento sara' aumentata di 10 punti.

VIAGGIO VIA PIANTA

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 10 druido
 Comando: form 'viaggio via pianta'
 {nome albero}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo fa viaggiare il formulatore attraverso due alberi, qualora conosca il nome della pianta di destinazione, che puo' ricavare con l'incantesimo PARLARE CON LE PIANTE.

VIAGGIO VIA PIANTA DI GRUPPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 36 druido
 Comando: formulo 'viaggio via pianta
 di gruppo' {nome albero}
 Durata: istantanea
 In combat: no
 Cumulabile: si
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce a castare l'incantesimo VIAGGIO VIA PIANTA a tutti i membri del suo gruppo, mob compresi.

VISTA DEL NECROMANTE

Tipologia: incantesimo
 Categoria: vista
 Livello: 9 necromante
 Comando: formulo 'vista del
 necromante'
 Durata: (livello del formulatore)
 ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Questo incantesimo rende gli occhi del necromante che lo lancia molto piu' sensibili, permettendogli di vedere al buio. A differenza dell'infravisione, che permette di scorgere solo le sagome delle creature viventi, con questo incantesimo e' possibile vedere qualsiasi cosa come se fosse giorno. Consente inoltre di vedere le creature nascoste.

VISTA MAGGIORE

Tipologia: potere mentale
 Categoria: vista
 Livello: 11 psionico
 Comando: vista

Durata: (livello del formulatore
 x 3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

Con questo potere mentale lo psionico riesce a vedere l'invisibile, al buio, nonche' a percepire e vedere le creature nascoste.

VOCALIZZA

Tipologia: sconosciuta
 Categoria: sconosciuta
 Livello: sconosciuto
 Comando: sconosciuto
 Durata: sconosciuta
 In combat: sconosciuto
 Cumulabile: sconosciuto
 Tiro Salvezza: sconosciuto

Non tutti conoscono i segreti di questo utilissimo incantesimo... Se cerchi informazioni qui vuol dire che sei uno di quelli...

VOLO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 11 mago, 11 necromante,
 14 druido, 22 chierico
 Comando: formulo 'volo' {obiettivo}
 Durata: (livello del formulatore
 +3) ore-mud
 In combat: no
 Cumulabile: no
 Tiro Salvezza: nessuno

L'incantesimo permette a chi ne e' oggetto di volare. Questo consente di muoversi sopra gli specchi d'acqua e di non perdere maggiore movimento su particolari tipi di terreno e, cosa molto importante, evita di "cadere" in alcune trappole particolari. I punti movimento spesi in volo rimangono pertanto costanti a prescindere dal tipo di terreno su cui ci si sposta. Inoltre, un personaggio in volo, ha la possibilita' di dimezzare i danni ricevuti da un terremoto in caso superi un tiro salvezza vs blocco. E' possibile terminare il volo attraverso il comando ATTERRO.

VOLO DI GRUPPO

Tipologia: incantesimo
 Categoria: movimento
 Livello: 20 necromante, 22 druido,
 24 mago
 Comando: formulo 'volo di gruppo'
 Durata: (livello del formulatore
 +3) ore-mud

In combat: no
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

Con questo incantesimo il formulatore riesce a castare l'incantesimo VOLO a tutti i membri del suo gruppo.

VOLONTA DI FERRO

Tipologia: potere mentale
Categoria: protezione
Livello: 34 psionico
Comando: penso ' volonta di ferro'
Durata: (livello del formulatore /10) ore-mud

In combat: si
Cumulabile: no
Tiro Salvezza: nessuno

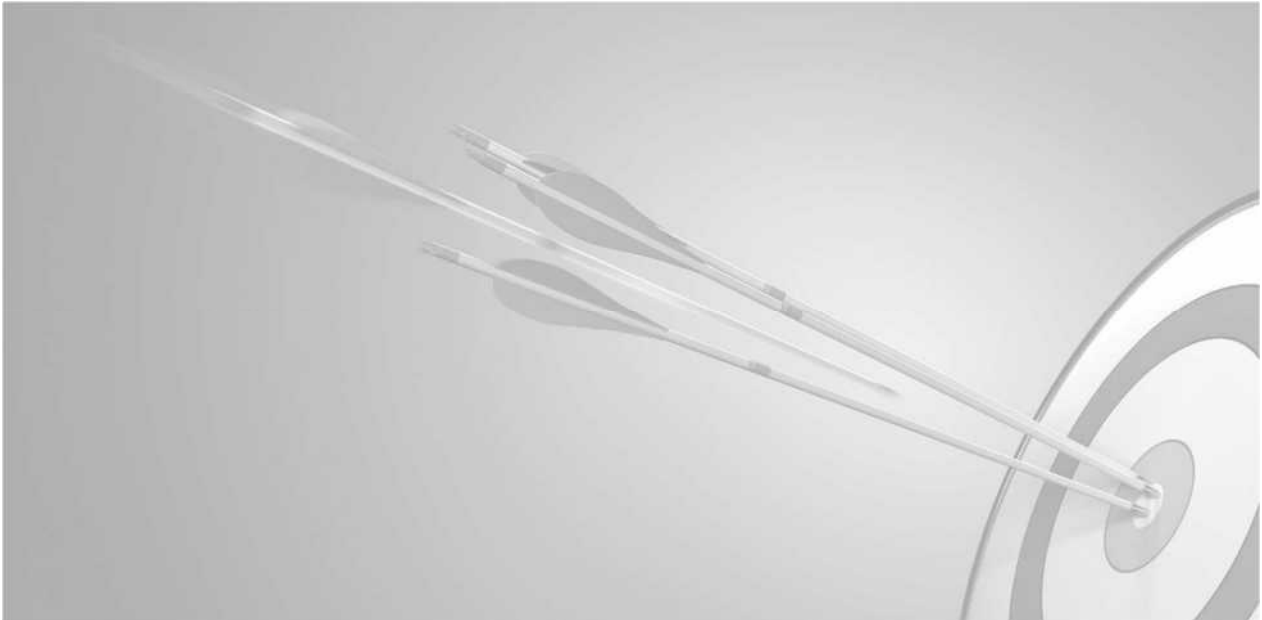
Con questo potere mentale lo psionico riesce a rendersi immune agli attacchi di RAGGIO MENTALE, nonche' ad avere una protezione per gli attacchi mentali di SCHIACCIA PSICHE e COLPO ESTREMO.

CAPITOLO 12

obiettivi di profilo

12.1 COSA SONO GLI OBIETTIVI DI PROFILO

Gli obiettivi di profilo sono **una serie di imprese** che Clessidra mette a disposizione per i giocatori che si vogliono cimentare in ardue sfide e raggiungere popolarita', gloria e ricompense! Gli obiettivi di profilo possono **essere raggiunti attraverso le azioni svolte da tutti i personaggi che compongono il parco PG del vostro profilo di gioco** e non conteggiando le azioni di un singolo personaggio (salvo casi particolari eventualmente specificati).



Gli obiettivi disponibili sono i seguenti:

- | | |
|---------------------------|--|
| ▪ GENERALE D'ARMATA | raggiungi il livello di adepto con un personaggio |
| ▪ AVVENTURIERO | completa quest di zona |
| ▪ LEGGENDA | raggiungi lo status di leggenda con almeno un personaggio |
| ▪ FANATICO | guadagna milioni di punti esperienza |
| ▪ MASTRO RICERCATORE | raccogli materie prime |
| ▪ STERMINATORE | uccidi avversari mob di livello minimo adepto |
| ▪ STACANOVISTA | totalizza giorni di accesso al gioco (anche non consecutivi) |
| ▪ CACCIATORE DI DRAGHI | uccidi un drago alato |
| ▪ BRACCIO DESTRO | completa una missione |
| ▪ MANIGOLDO SERIALE | cancella una taglia da un tuo personaggio |
| ▪ SIGNORE DELLE GIOSTRE | termina una giostra di clan (con totale punteggio ≥ 200) |
| ▪ SIGNORE DELLA GUERRA | termina una guerra tra clan (tot. punteggio ≥ 800 , singolo ≥ 20) |
| ▪ GUARDIANO DIMENSIONALE | termina una spedizione di clan (con almeno 5 scalpi) |
| ▪ GLADIATORE | vinci una sfida mortale (modalita' pvp) |
| ▪ MAESTRO DI GILDA | pratica una conoscenza a livello impeccabile |
| ▪ SOPRAVVISSUTO | raggiungi il livello adepto senza mai morire |
| ▪ STILISTA | ottieni un oggetto runato |
| ▪ PETER PAN | ringiovanisci un personaggio |
| ▪ GAMBLER | sbanca la slot machine alla casa da gioco |
| ▪ COMMITTENTE | assolda un mercenario adepto per 30 ore-mud e fagli fare esperienza |
| ▪ MANIPOLATORE DEI QUANTI | teletrasportati con un tuo personaggio |
| ▪ SCACCIA MAGICO | disperdi le magie di un mob santato di livello 51+ |
| ▪ MASTRO ARTIGIANO | produci un oggetto al mercato |
| ▪ ARTIFICIERE | disinnesca una trappola |

- PREDATORE DI ANIME preleva un'anima da un cadavere minimo medio (che non sia il tuo)
- IL FURORE DI UGARIT disarma un mob adepto
- STALLIERE acquista una cavalcatura personale
- CACCIATORE DI NONMORTI uccidi un mob nonmorto di livello minimo adepto
- CACCIATORE DI INFERNALI uccidi un mob infernale di livello minimo adepto
- CERUSICO guarisci 50+ pf a compagni di gruppo impegnati in combattimento
- IMPALATORE pugnala alle spalle, con successo, un mob di livello adepto
- GESTORE DI MANEGGIO acquista tipologie diverse di cavalcature personali
- COLLEZIONISTA DI RARITA' identifica per primo oggetti rari o leggendari differenti
- GAMBERO ROSSO consuma un pasto completo in una taverna
- NABABBO raccogli milioni di monete proprie di un mob dal relativo cadavere
- MIRACOLATO scappa da adepto da combat vs mob adepto quando i tuoi pf sono <10%
- SARTO scuoia o modella cadaveri di mob adepti
- SOCCORRITORE soccorri un pg in gruppo quando in combat vs mob adepto ha pf < 10%
- ALITO PESANTE acquisisci la consapevolezza di un drago
- MANOLESTA ruba monete ad un mob adepto
- L'UNIONE FA LA FORZA guadagna milioni di punti esp. in un gruppo di pg (in stanza) >= 3
- SPERIMENTATORE porta a termine un pg di combo particolare
- VIGILANTE partecipa alla difesa da un'invasione
- ASPORTATORE DI SCALPI ottiene lo scalpo di un invasore
- DURO E PURO porta a liv. 50 un pg Gu/Ba/Ra/Pa senza mai ricevere velocita'
- ASSISTENTE FABBRO raccogli oggetti riforgiati (di livello >= 11)
- BANCARIO esegui accrediti bancari (piccoli, normali, medi, grandi, enormi)
- SVIZZERO acquista una cassetta di sicurezza bancaria (liv. pg >= 21)

Si sottolinea che, ad eccezione dell'obiettivo GLADIATORE, ai fini del conteggio degli obiettivi non vengono considerate le azioni svolte in arena e, per alcuni obiettivi, nemmeno le azioni svolte verso mob seguaci, addormentati o paralizzati.

12.2 AVANZAMENTO DEGLI OBIETTIVI

Ciascun obiettivo e' suddiviso in livelli che possono andare da I a V, cosi' che l'avanzamento verso il completamento sia graduale; quando viene portato a termine l'ultimo livello l'obiettivo si considera completato, il giocatore riceve una ricompensa e l'avanzamento per quell'obiettivo termina.

L'elenco completo degli obiettivi e l'attuale stato di avanzamento del proprio profilo di gioco e' disponibile attraverso il comando **OBIETTIVI** oppure attraverso l'opzione 0 dalla pagina del profilo di gioco.

```

klenirpg@clessidra.it
Obiettivi totali raggiunti: 7 di 230

GENERALE D'ARMATA (IV)
raggiungi il livello di adepto con un personaggio                15/25
-----
AVVENTURIERO (II)
completa quest di zona dal livello 6 in poi                    47/50
-----
LEGGENDA (I)
raggiungi lo status di Leggenda con almeno un personaggio      0/1
-----
FANATICO (I)
guadagna milioni di punti esperienza                          0/50
    
```

Quando viene creato un nuovo profilo, tutti i valori degli obiettivi partono da 0 e crescono man mano si avanza con il gioco; nel caso si importino uno o piu' personaggi esistenti, aggiungendoli al proprio parco PG perche' creati prima dell'implementazione dei profili di gioco, vengono considerati, e quindi aumentati, i valori esclusivamente per gli obiettivi: GENERALE D'ARMATA, AVVENTURIERO, LEGGENDA, MAESTRO DI GILDA, STILISTA e PETER PAN, mentre partono in ogni caso da 0 tutti gli altri.

Lo stato attuale di avanzamento di obiettivi di un profilo di gioco viene indicato attraverso una **coccarda identificativa**. Essa e' un simbolo di riconoscimento che viene visualizzato nell'output del comando **CHI** insieme alle informazioni relative al proprio personaggio (|*|).

Adepto	Narcisante	Evimor ---		Il Signore della Notte
Adepto	Saggio	Yuit ---	*	Sarmjanna [Md0]
Adepto	Guardiano	Naturalin ---	*	[Gde] [Gd] [Guardiano del Bosco]
Adepto	Mitaco	Amillino ---	*	LXV discepolo della scuola di MOKUTO
Adepto	Ranger	Helryion ---	*	Un Gran Bel Ranger
Adepto	Chierico	Agarthop ---	*	Il Chierico Nero
Adepto	Furbo	Desior ---	*	l'Elfo
Adepto	Templare	Ginnarr ---	*	Elf Slayer -=UA=-
Adepto	Barbaro	Mael ---	*	Md0
Adepto	Barbaro	Gugka ---	*	Il Risolutore [Md0]
Adepto	Narcisante	Leracred ---	*	l'Elfo scuro
Adepto	Paupere	Kanverza ---	*	con in testa un po' di holo
Adepto	Mutante	Selaar ---	*	Voglio essere come Zorro!
Esperto	Uvivila	Oshja ---	*	l'Elfo
Esperto	Furbo	Erioph ---	*	l'Elfo
Novizio	Maggio	Sulgep ---	*	Tiraorecchie di Sulrak
Novizio	Oscura	Opecate ---	*	l'Elfo scuro
Novizio	Oscura	Troghern ---	*	l'Elfo scuro
Novizio	Chierico	Impamap ---	*	.

La coccarda indica lo stato attuale di avanzamento degli obiettivi del profilo di gioco cui appartiene il personaggio di riferimento, secondo una successione che segue:

nessuna -> blu -> verde acqua -> ciano -> bianca -> gialla -> rossa

Le coccarde **gialla** e **rossa** sono assegnate solamente ai profili di gioco che hanno gli stati di avanzamento piu' elevati e per questo solamente ai giocatori MIGLIORI!

E' inoltre possibile confrontare i propri avanzamenti relativi agli obiettivi di profilo con quelli di un altro giocatore utilizzando, all'interno del mondo di gioco, il comando **OBIETTIVI {nome pg}**.

CONFRONTO DI OBIETTIVI	Tu	Kipgrt
Obiettivi raggiunti (su 200):	5	13
Obiettivi completati (su 42):	0	0
Coccarde guadagnate:	nessuna	nessuna
GENERALE D'ARMATA	II (2)	III (5)
AVVENTURIERO	II (15)	III (130)
LEGGENDA	I (0)	I (0)
FANATICO	I (0)	I (25)
MASTRO RICERCATORE	I (0)	I (27)
STERMINATORE	I (0)	II (38)
STACANOVISTA	II (17)	II (30)
CACCIATORE DI DRAGHI	I (0)	I (0)
BRACCIO DESTRO	I (0)	I (0)
MANIGOLDO SERIALE	I (0)	II (1)
SIGNORE DELLE GIOSTRE	I (0)	I (0)
SIGNORE DELLA GUERRA	I (0)	I (0)
GUARDIANO DIMENSIONALE	I (0)	I (0)
GLADIATORE	I (0)	I (0)
MAESTRO DI GILDA	III (119)	III (117)
SOPRAVVISSUTO	I (0)	I (0)
STILISTA	I (0)	I (2)
PETER PAN	I (0)	I (0)

Ai fini del solo obiettivo COLLEZIONISTA DI RARITA' e' inoltre disponibile il sotto-comando **OBIETTIVI RARI**, che elenca gli oggetti rari che sono gia' stati identificati ai fini del completamento dell'obiettivo.

```
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 131/131 AN 0/11 PL 23.299.200 TNK: MOB: ----T---- | obiet rari
Elenco degli oggetti identificati dal profilo di gioco
ai fini dell'obiettivo COLLEZIONISTA DI RARITA':

1 il pugnale del Fato
```

12.3 RICOMPENSE

Quando un obiettivo viene completato, ovvero si sono raggiunti tutti i livelli previsti per quel tipo di obiettivo (che possono andare da I a V), il profilo di gioco del personaggio riceve una ricompensa, dopodiche' l'obiettivo si considera completato, viene salvata la data di completamento e non e' piu' possibile progredire in esso.

A seguire l'elenco dei tipi di obiettivo implementati e le relative ricompense.

1 - GENERALE D'ARMATA

E' possibile creare nuovi personaggi di razza *Uomo-Serpente* (ladro, sciamano e illusionista).

2 - AVVENTURIERO

Tutti i PG del profilo, attuali e futuri, hanno la visuale in wild ampliata.

3 - LEGGENDA

Il personaggio che raggiunge lo status viene riconosciuto come *Leggenda* nel CHI.

4 - FANATICO

Tutti i nuovi personaggi partono da livello 5 anziche' dal livello 1.

5 - MASTRO RICERCATORE

Una spada di platino e uno scettro di platino nella bancarella del personaggio principale (se non impostato, il premio non viene assegnato e si perde definitivamente).

6 - STERMINATORE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno la possibilita' di non essere inseguiti dal mob da cui scappano pari al 7%; qualora l'inseguimento invece avvenga, la distanza massima di caccia del mob viene dimezzata.

7 - STACANOVISTA

Ogni personaggio attuale del profilo di gioco riceve 3 rune di pietra.

8 - CACCIATORE DI DRAGHI

Viene sbloccata la possibilita' di acquistare la cavalcatura personale: *DRAGO* per tutti i PG del profilo di gioco, attuali e futuri.

9 - BRACCIO DESTRO

L'acquisto di premi missione (Poldir/Ulav/Guelfus) costera' ora il 20% in meno per tutti i PG del profilo, attuali e futuri; inoltre, Poldir ed Ulav saranno in grado di riconoscere pubblicamente, quando vogliono, un personaggio di quel profilo.

10 - MANIGOLDO SERIALE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno ora praticato l'abilità *Conoscenza Protetti* a livello minimo Normale (in caso non l'abbiano già ad un livello superiore).

11 - SIGNORE DELLE GIOSTRE

Ricevi, sul personaggio membro di clan, un buono spesa del valore di 7.000.000 monete per l'acquisto o l'ampliamento della sede di clan.

12 - SIGNORE DELLA GUERRA

Ricevi, sul personaggio membro di clan, un buono spesa del valore di 7.000.000 monete e 5.000.000 punti esperienza per l'acquisto o l'ampliamento della sede di clan.

13 - GUARDIANO DIMENSIONALE

Ricevi, sul personaggio membro di clan, un buono spesa del valore di 5.000.000 punti esperienza per l'acquisto o l'ampliamento della sede di clan.

14 - GLADIATORE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno una riduzione del 50% sulla hole ricevuta in caso di sconfitta PvP in una sfida mortale.

15 - MAESTRO DI GILDA

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno uno sconto del 20% sul costo delle sessioni di pratica da tutti i maestri specialisti.

16 - SOPRAVVISSUTO

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno una riduzione della hole del 5%; in ogni caso, la hole non potrà mai scendere al di sotto del 7%.

17 - STILISTA

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, possono utilizzare i comandi sociali: fumo, intrattengo e adulo.

18 - PETER PAN

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, di età pari o superiore agli 80 anni hanno un recupero movimento minimo di 10 punti (in condizioni normali).

19 - GAMBLER

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, guadagnano un'estensione al massimale del proprio conto corrente bancario di 1.000.000.

20 - COMMITTENTE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno uno sconto del 20% sull'assoldo dei mercenari, in qualsiasi agenzia.

21 - MANIPOLATORE DEI QUANTI

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno maggiori probabilità di arrivare in posti interessanti con il teletrasporto.

22 - SCACCIA MAGICO

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno un bonus del 10% nel tiro salvezza contro un incantesimo di *Disperdi Magie*.

23 - MASTRO ARTIGIANO

Tutti i personaggi del profilo di ruolo mercante, attuali e futuri, hanno un'estensione della durata della licenza di 5 giorni extra.

24 - ARTIFICIERE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, in caso di fallimento di disinnescio di una trappola, hanno una probabilita' del 10% che questa non si attivi.

25 - PREDATORE DI ANIME

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, di classe necromante (e derivate) dispongono di +1 *Carisma* in relazione al calcolo del numero massimo di seguaci che e' possibile gestire contemporaneamente.

26 - IL FURORE DI UGARIT

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno un miglioramento del bonus salvezza quando un avversario cercherà di disarmarli.

27 - STALLIERE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, sono esonerati al pagamento della quota in rune del costo di acquisto di un qualsiasi finimento per una cavalcatura personale.

28 - CACCIATORE DI NONMORTI

Viene sbloccata la possibilita' di acquistare la cavalcatura personale: *INCUBO* per tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri.

29 - CACCIATORE DI INFERNALI

Viene sbloccata la possibilita' di acquistare la cavalcatura personale: *BESTIA DEMONIACA*, per tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri.

30 - CERUSICO

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno un bonus fisso del 2% nel potenziamento magico delle conoscenze di cura.

31 - IMPALATORE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, quando provano a pugnalarlo un avversario hanno una probabilita' aggiuntiva del 10% di superare la sua eventuale difesa da punta.

32 - GESTORE DI MANEGGIO

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno uno sconto del 50% sul pagamento della quota in rune del costo di acquisto di una qualsiasi cavalcatura personale.

33 - COLLEZIONISTA DI RARITA'

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno uno sconto del 5% sul pagamento del costo di affitto in una locanda.

34 - GHIOTTONE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno uno sconto del 20% per consumare pasti ed offrire da bere in qualsiasi taverna.

35 - NABABBO

Una cassetta di sicurezza bancaria gratis sul personaggio principale del profilo (se non impostato o cassetta già esistente, il premio non viene assegnato e si perde definitivamente).

36 - MIRACOLATO

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno maggiori probabilità di riuscire in un tentativo di fuga durante un combattimento.

37 - SARTO

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, possono scuoiare o modellare anche mantelli dai cadaveri dei caduti.

38 - SOCCORRITORE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, in grado di usare l'abilità *Soccorrere* possono farlo laggando il personaggio salvato un solo turno anziché due.

39 - ALITO PESANTE

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno un bonus di 2 nei tiri salvezza *vs soffio*.

40 - MANOLESTA

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno raddoppiato il numero di monete che riescono a rubare ad un mob.

41 - L'UNIONE FA LA FORZA

Tutti i personaggi del profilo, attuali e futuri, hanno maggiori possibilità di trovare i migliori pezzi di equipaggiamento quandogruppati con altri giocatori.

42 - SPERIMENTATORE

E' possibile creare nuovi personaggi di classe *Fuorilegge*.

43 - VIGILANTE

Tutti i tuoi pg, attuali e futuri, hanno uno sconto del 10% nell'acquisto di premi del modulo di gioco invasioni.

44 - ASPORTATORE DI SCALPI

Tutti i tuoi pg, attuali e futuri, avranno dimezzato il costo in scalpi per riparare un oggetto riforgiato.

45 - DURO E PURO

Per tutti i tuoi pg, attuali e futuri, l'affaticamento da velocità inizierà dal 300esimo anno di età e consisterà in un tick ogni 30 anni superiori ai 300.

46 - ASSISTENTE FABBRO

Per tutti i tuoi pg, attuali e futuri, il costo monetario per ricevere l'*Occhio del Fabbro* sarà dimezzato.

47 - BANCARIO

Per tutti i tuoi pg, attuali e futuri, sarà possibile effettuare 3 accrediti aggiuntivi al giorno (reale), sempre nel limite massimo consentito di 15.

48 - SVIZZERO

Tutti i tuoi pg, attuali e futuri, avranno una cassetta di sicurezza con capienza aumentata di uno slot, sempre nel limite massimo consentito di 8.

12.4 CLASSIFICA AVANZAMENTO OBIETTIVI

È possibile conoscere la classifica dei primi dieci profili di gioco relativa all'avanzamento degli obiettivi, con il comando **OBIETTIVI CLASSIFICA**.

CLASSIFICA DEI PROFILI DI GIOCO RELATIVA AGLI OBIETTIVI (determinata all'ultimo riavvio del server)			
POS.	PROFILO (pg principale)	COCCARDA	AVANZAMENTO COCCARDA
1	Jaariz	* (4/6)	34% =====
2	Dancam	* (3/6)	78% =====
3	Oshumed	* (3/6)	77% =====
4	Wuka	* (3/6)	47% =====
5	Aspher	* (3/6)	37% =====
6	Rytoij	* (3/6)	29% =====
7	Ghober	* (2/6)	89% =====
8	Rablin	* (2/6)	79% =====
9	Askalez	* (2/6)	72% =====
10	Visiel	* (2/6)	55% =====

CAPITOLO 13

note per principianti

13.1 I PRIMI PASSI

13.1.1 L'Altare del Benvenuto

Una volta creato un personaggio (vedi capitolo 3), il primo luogo in cui vi troverete automaticamente e' L'Altare del Benvenuto, **una mini-area introduttiva al gioco**, mediante la quale potrete apprendere i rudimenti fondamentali. La zona e' formata da pochissime stanze, ognuna delle quali riporta una descrizione molto esaustiva che vi spiega passo passo cosa dovete fare. Seguendo quindi attentamente le descrizioni riportate, potrete iniziare a familiarizzare con alcune azioni di base, quali esaminare le descrizioni, indossare qualche oggetto, combattere contro un nemico e parlare con un mob.

La zona, inoltre, **include la prima quest di zona**, una missione molto facile da completare per ricevere subito premi in oggetti e punti esperienza!

```
Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 129/131 AN 0/11 PL 23.300.000 TNK: MOB: ----- | dico a custode fatto
Dici a Il custode 'fatto'
Il custode sorride a trentadue denti!
[Il custode] dice 'Il vrockling e' stato sconfitto, allora!'
[Il custode] dice 'COMPLIMENTI Klemorth! Hai completato la tua PRIMA QUEST!'
*** Hai completato con successo la quest: "L'uccisione del vrockling" ***
Ricevi 800 punti esperienza.
*** Klemorth ha completato con successo una quest di zona! Ora e' a 1 su 61 ***

Klemorth | PF 91/91 MN 358/358 MV 129/131 AN 0/11 PL 23.299.200 TNK: MOB: ----- |

[Il custode] dice 'Prendi questa meritata ricompensa!'
Il custode ti da una cintura di metallo lucente.
Ricevi 600 monete.
[Il custode] dice 'Ti ho aperto la porta in direzione Nord, verso La Capitale!'
[Il custode] dice 'Buona fortuna Klemorth, un mondo sconfinato ti attende...'
Il custode saluta tutti.
```

Una volta usciti dall'Altare del Benvenuto vi ritroverete nella **Sala delle riunioni dei novizi** della Capitale. Qui potete trovare:

- **due negozi che vendono articoli per novizi** (ad est e ad ovest della locazione in cui vi trovate appena usciti dall'Altare del benvenuto)
- **il maestro della congregazione dei novizi**, che puo' affidarvi degli incarichi adatti al vostro livello e premiarvi con delle ricompense (**DICO incarico**).

```
Sala delle riunioni dei novizi
Questa stanza e' incredibilmente illuminata.
Un magico bagliore sembra essere emanato dalle pareti stesse: alcune leggende
affermano che questa stanza fu eretta per volonta' degli Dei Creatori stessi
e che la sua magia derivi direttamente da loro.
Qui e' dove i novizi si riuniscono in gruppi e partono per favolose avventure.
A Est e ad Ovest ci sono negozi con pozioni, armi, armature ed equipaggiamento
vario: beni indispensabili per la sopravvivenza dell'avventuriero alle prime
armi.
[Uscite: Nord Est Ovest]
Il maestro della congregazione dei novizi ti osserva con attenzione.
-----
Uscite visibili:
- Nord : Ingresso della Congregazione dei Novizi
- Est : Il negozio di armi e magie
- Ovest : Il negozio di armature
-----
```

13.1.2 La guida turistica

Attraverso il comando **GUIDA**, richiamabile all'interno della Capitale e fintanto che si è novizi (livello massimo 10), è possibile ingaggiare una guida turistica, ovvero un mob che verrà in vostro aiuto per farvi da **cicerone sulle locazioni della Capitale oppure dei suoi dintorni**, seguendovi in gruppo ed interagendo con voi tramite delle parole-chiave che gli potrete dire.

```
Gambler | PF 39/39 MN 112/112 MV 176/176 PL 121 TNK: MOB: ----- | guida
Hoyak e' arrivato da nord.
Hoyak, la guida turistica inizia a seguirti.
Hoyak, la guida turistica e' ora un membro del tuo gruppo.

Gambler | PF 39/39 MN 112/112 MV 176/176 PL 121 TNK: MOB: ----- |

[Hoyak, la guida turistica] dice 'Salve Gambler, sono la tua guida personale.'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'In questo momento ci troviamo nella Capitale'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'dell'impero e, se vorrai, posso farti fare un'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'giro turistico della citta' o dei suoi dintorni.'

Gambler | PF 39/39 MN 112/112 MV 176/176 PL 121 TNK: MOB: ----- |

[Hoyak, la guida turistica] dice 'Io ti indichero' le direzioni, tu ti muoverai e io ti seguiro',
[Hoyak, la guida turistica] dice 'e quando raggiungerai delle locazioni interessanti ti daro''
[Hoyak, la guida turistica] dice 'alcune informazioni...'
Hoyak, la guida turistica ti da una bottarella ammiccante col gomito.

Gambler | PF 39/39 MN 112/112 MV 176/176 PL 121 TNK: MOB: ----- |

[Hoyak, la guida turistica] dice 'Ora puoi scegliere se dirmi CAPITALE o DINTORNI per'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'fare un giro turistico mirato.'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'Se invece vuoi conoscere una strada, dimmi STRADA o PERCORSO.'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'Se vuoi informazioni sulla stanza ove ci troviamo, dimmi INFO.'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'Se vuoi informazioni sulla tua gilda, dimmi GILDA.'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'Se vuoi conoscere tutte le parole per parlare con me'
[Hoyak, la guida turistica] dice 'dimmi semplicemente AIUTO o ISTRUZIONI.'
[Hoyak, la guida turistica] ti dice 'Per parlarmi usa il comando "DICO A Hoyak <frase>", ad esempio:
"DICO A Hoyak capitale".'
[Hoyak, la guida turistica] ti dice 'Quando invece vorrai mandarmi via, scrivi "GUIDA FINE".'
```

Si tenga anche presente che una guida, fino a livello 3, **ristora automaticamente il proprio assistito**, e' questo puo' risultare molto utile per poter muovere i primi passi senza preoccuparsi troppo del movimento.

13.1.3 La Capitale

La Capitale e' **la piu' importante citta' delle terre di Clessidra**, fulcro delle maggiori attivita' commerciali, sociali e politiche di tutte le lande. Potete (anzi, dovet!) esplorarla in lungo e in largo facendo pero' attenzione a non addentrarvi troppo in vicioletti scuri poiche' ci puo' sempre essere qualcuno pronto a tendervi un agguato, e a non andare nei sotterranei, dove potreste fare spiacevoli incontri...

Di seguito si descrivono alcune delle principali locazioni della citta'.

La piazza centrale

E' il fulcro della vita sociale della citta' e **ritrovo comune di molti avventurieri**. Si trova in posizione centrale, ed e' dotata di una bellissima fontana alla quale potrete dissetarvi (**BEVO FONTANA**). E' dunque il maggior punto di riferimento di tutte le lande.

La stanza della pace

(dalla piazza 1 ovest)

E' uno dei primi posti da visitare appena giunti sulle lande. In questa stanza il governatore Poldir, su concessione divina, mette a disposizione **cibo, bevande e oggetti di uso comune, pronti per essere presi dai passanti**, secondo necessita'.

Qui si puo' dunque formare il primo equipaggiamento di base, giusto per non andare in giro quasi completamente nudi! In questa stanza, inoltre, e' uso e costume che ogni avventuriero dotato di equipaggiamento in avanzo lo depositi per metterlo a disposizioni di altri. Infine, e' da sottolineare che in questa stanza non si puo' combattere poiche' e' **pacifica**, ed e' dunque un buon rifugio sicuro nel caso doveste scappare da qualche nemico o abbiate commesso qualche malefatta e un cacciatore di taglie vi insegua...

La taverna dell'Unicorno e del Leone

(dalla piazza, 1est 1alto)

E' una locazione in cui e' possibile **affittare una camera per uscire dal gioco in modo sicuro**. Spesso ritrovo di molti avventurieri che si intrattengono a condividere racconti prima di partire alla volta di nuove esperienze. La locandiera e' la bionda Gwendalyn. Come? E' bionda? Guardatela!

La bottega del fabbro ferraio

(dalla piazza 2sud 2est)

Il negozio di Uthor, il mercante d'armi

(dalla piazza 2sud 1est 1sud)

Sono due negozi in cui e' possibile **comperare armi o pezzi d'armatura**, utilizzando i comandi descritti nel capitolo relativo all'interazione con gli oggetti. Inizialmente, evitate di comperare oggetti troppo costosi, soprattutto non conoscendone le caratteristiche.

Come tutti i negozi della capitale, anche questi rimangono aperti dalle 05.00 alle 24.00.

Il forno della citta'

(dalla piazza 2sud 3ovest 1nord)

L'emporio

(dalla piazza, 1 nord 1est)

Sono questi altri due **negozi** della citta' che possono tornarvi utili a seconda delle esigenze. Al forno capitolino si consiglia di provare il ghiotto pane lariano o dei caldi biscotti appena sfornati, mentre all'emporio potrete trovare qualcosa di interessante...

La banca

(dalla piazza, 1sud 1est 1nord)

Mai portare troppi soldi in giro, non si sa mai che potrete attirare l'attenzione di qualche malintenzionato ! Ecco dunque che in banca potrete usufruire del vostro conto personale od acquistare una cassetta di sicurezza in cui proteggere preziosi pezzi di equipaggiamento.

Le stalle

(dalla piazza 2nord 1ovest)

Se vi serve una cavalcatura per affrontare un lungo viaggio questo e' il posto che fa per voi! Stabilir lo stalliere vi puo' **noleggiare un magnifico destriero**. Se avete dubbi su come procedere in questa operazione, potete sempre leggere l'apposito cartello affisso sul muro (**LEGGO CARTELLO**).

L'emporio della magia

(dalla piazza 2sud 2ovest 2nord)

Pozioni, bacchette, pergamene. Ecco cosa potete trovare in vendita da questo negoziante. In particolare, sono in vendita anche delle apposite pergamene di identificazione, indispensabili per ogni esploratore degno di questo nome.

L'ufficio della posta

(dalla piazza 2sud 1ovest 1nord)

Se avete bisogno di **contattare qualche altro personaggio**, ma quando vi collegate non riuscite mai a trovarlo... potete sempre scrivergli una lettera attraverso lo scriba addetto all'ufficio della posta. Per fare questo vi sono tre comandi a disposizione:

CONTROLLO	per controllare se vi e' arrivata posta.
RICEVO	per ricevere le vostre lettere.
SPEDISCO {nome pg}	per spedire una lettera ad un PG; si aprira' un semplice editor con cui scrivere cio' che vorrete.

Se qualcuno vi spedisce una lettera, vi verra' comunicato appena vi collegherete a Clessidra oltre che ogni manciata di minuti durante il gioco, quindi fate attenzione: non e' cortese far aspettare qualcuno...

Le bancarelle

(dalla piazza 3sud 4est)

E' in questa locazione che avvengono gli scambi commerciali del **mercato**, ovvero la vendita e l'acquisto di materie prime, oggetti forgiati o la produzione degli stessi, tutto questo a partire dal livello 6.

L'agenzia dei mercenari

(dalla piazza 3sud 4est 2nord)

Ecco dove poter **assoldare uno o piu' mercenari!**

La stanza della bacheca

(dalla piazza 3nord 1est)

E' un luogo in cui, attraverso una grande bacheca pubblica, vengono lasciati **avvisi, richieste ed offerte dai vari avventurieri di Clessidra**.

I comandi per interagire sono:

GUARDO BACHECA	per vedere l'elenco dei messaggi postati;
LEGGO {numero}	per leggere il messaggio identificato dal numero specificato;
SCRIVO {titolo messaggio}	per scrivere un nuovo messaggio che avra' come titolo quanto specificato come argomento; si aprira' poi un semplice editor con cui scrivere il corpo del messaggio.

La stazione delle carrozze

(dalla piazza 2nord 1est)

Le carrozze sono uno dei principali **mezzi di trasporto pubblico** (vedi paragrafo 6.2) delle lande. Esistono due linee in Capitale, una che copre la tratta est-ovest, partendo dalla Capitale e dirigendo verso est, la seconda che segue il percorso sud-nord, partendo sempre dalla Capitale e dirigendosi verso nord. Quali sono le fermate delle carrozze? Beh, fateci un giro e scopritelo, il biglietto non costa nulla!

Si fa inoltre presente che e' possibile consultare una sintetica mappa della capitale direttamente dal mud, con il comando **AIUTO CAPITALE**.

13.2 LE PRIME AREE DI GIOCO

Una volta che avete acquisito un minimo di familiarita' con la Capitale, e messo insieme il vostro primo equipaggiamento di base, e' tempo che iniziate a lasciare il nido e voliate in cerca di avventura, onore e gloria!

Le aree per il vostro livello si trovano per la maggior parte nelle immediate vicinanze della capitale. Tra queste, le prime in assoluto da esplorare sono quelle riportate di seguito.

Zona	Livello	Come si raggiunge	Note
I quartieri poveri	1-10	Dall'uscita ovest della capitale, rimanendo in citta', andate a nord	Fate attenzione al vostro borsellino...
Il tempio sconosciuto	1-10	Dall'uscita sud della capitale, seguite il sentiero sempre in direzione sud	Fate attenzione a cio' che potreste incontrare al piano superiore...
L'accampamento dei briganti	1-10	Dall'uscita nord della capitale, seguite il sentiero e, all'incrocio, svoltate ad est	Evitate, per ora, la tenda del capo dei briganti...
La caverna dei coboldi	6-10	Dall'uscita est della capitale seguite il sentiero, superate il villaggio e proseguite verso est	Non svegliate un certo rettile che dorme, ed evitate di entrare in passaggi nascosti...
Il villaggio degli elfi	6-10	Dall'uscita ovest della capitale, seguite il sentiero	Attenzione alla baracca...

Queste NON sono le uniche zone per novizi presenti su Clessidra.

Si fa inoltre presente che e' possibile consultare una mappa indicativa delle vicinanze della capitale direttamente sul MUD, mediante il comando **AIUTO MAPPA**.

13.3 LE LEGGI

Come ogni luogo pubblico, Clessidra ha le sue leggi; sono **poche e semplici regole** che vanno rispettate per il maggior divertimento di tutti.

La prima regola e la piu' importante e' **divertirsi**.

Questo comporta pero' che si lascino divertire anche gli altri, percio' tutto quello che e' richiesto e' il rispetto degli altri giocatori, del loro divertimento e degli Immortali che gestiscono il gioco.

Su Clessidra si applicano le **normali regole di convivenza civile, piu' alcune tipiche di gioco**; e' percio' VIETATO :

- Raccogliere o sacrificare oggetti o soldi dai corpi di giocatori morti senza il loro consenso, o il loro stesso corpo.

- Raccogliere o sacrificare oggetti o soldi non propri, nella stanza in cui sono presenti uno o piu' giocatori senza chiedergliene il permesso.
- Recare danno di qualsiasi genere (Incantesimi o altro) ad un altro personaggio; per combattere esiste l'arena o le sfide mortali.
- Prendere provvedimenti personalmente o insultare un personaggio dal quale si ritiene di aver subito un torto: contattate gli Immortali via Email (nomedio@clessidra.it) oppure tramite lo scriba in Capitale chiarendo dettagliatamente l'accaduto e se possibile allegando dei log (copia testuale dell'accaduto ottenuto dal programma con cui ci si connette). Chi si fa giustizia da solo verra' giudicato come un normale personaggio scorretto senza alcun'attenuante.
- Sfruttare BUG presunti o comprovati e non avvertirne gli Immortali.
- Fare Multiplay (MP), cioe' usare la stessa connessione con piu' Personaggi controllati dal medesimo giocatore, ovvero: portare vantaggio ad un proprio personaggio (PG) tramite un altro proprio PG o un PG altrui manovrato dallo stesso giocatore o un altro ma d'accordo con questi. Cio' comprende il passaggio di monete, equipaggiamento o il formulare incantesimi fra due propri personaggi o PG non propri ma manovrati da una stessa persona o d'accordo con la precedente.
- Occupare aree o MOB; facendo leva sul buonsenso e sull'intelligenza e civiltà di tutti ricordiamo che entrare in un'area per primi o quando e' vuota NON autorizza a considerarla di proprio esclusivo uso, ugualmente per i MOB. E' altresì logico che se una persona o un gruppo si trova di fronte ad un MOB o nella stanza dove solitamente questi si trova ne ha diritto di prelazione, sarebbe civile e gentile da parte di tutti chiedere di potersi unire al gruppo e altrettanto civilmente da parte del gruppo di accettare; di questo non e' fatto obbligo e riteniamo che eventuali scortesie siano poi ricordate dai giocatori che decideranno i loro rapporti futuri con tali PG come meglio credono, nel rispetto delle leggi di Clessidra.
- Usare nei canali pubblicamente udibili (parlo, urlo, dico) o con il "fai", turpiloquio, bestemmie ovvero parolacce e termini che possono essere offensivi. Altresì e' consentito rivolgerli nei canali privati fra giocatori (sussurro, dico a, messaggio e invio), se questi lo desiderano, ma assolutamente punito se fatto con offesa o se chi lo riceve se ne sente offeso e lo fa presente agli Immortali con opportune prove.
- E' severamente vietato usare, in ogni modo, PG che non siano stati creati da chi li usa, e' infatti vietatissimo prestare, vendere, affittare o regalare PG ad altri giocatori e usufruire di uno stesso PG in piu' persone, anche se in tempi diversi. Ogni PG e' da considerarsi di proprieta' personale di chi lo ha creato ed e' vietato quindi che ne abbia il possesso chiunque altro; gli Immortali potranno ritenere responsabile di qualunque fatto commesso con questo PG sia il proprietario originale che colui che lo sfrutta momentaneamente.
- E' vietato, perche' considerato offensivo per gli Immortali, regalare, prestare, affittare o vendere qualsiasi oggetto donato o modificato dagli Immortali, compresi in questa categoria sono tutti gli oggetti modificati con rune e rinominati.

Tutti questi divieti sono perentori e puniti dagli Immortali a loro discrezione a seconda del caso, del comportamento del giocatore e della situazione. In definitiva quello che preghiamo di ricordarvi che entrare nel MUD e' come essere ospiti in una casa dove coabitano molte e varie persone, gli Immortali sono solo coloro che vi ospitano e in cambio chiedono solamente il rispetto per loro e per gli altri utenti.

13.4 CONSIGLI SPARSI

Di seguito vengono riportati alcuni consigli sparsi che l'esperienza di chi ha giocato per tanti anni porta a dare a coloro che muovono i primi passi in Clessidra.

13.4.1 Sulla crescita del personaggio

Non fatevi prendere dalla smania della "corsa al 50esimo livello"! Cercate piuttosto di godervi tutto cio' che Clessidra puo' darvi ad ogni livello, cosi' da vedere il gioco in tutte le sue forme e cosi' da imparare ad utilizzare il vostro personaggio in ogni situazione. Assolutamente non fatevi portare in giro da giocatori di livello troppo alto rispetto al vostro, sia perche' la possibilita' che muoriate in zone pericolose e' molto alta, sia perche', sebbene possiate fare esperienza "a sbafo", certamente non imparerete mai a giocare. Al contrario, cercate di sfruttare il piu' possibile i primi cinque livelli del vostro personaggio, dato che se morite in questi livelli NON subirete alcuna perdita di punti esperienza (*hole*) ma vi troverete semplicemente in una stanza limbica con il vostro corpo nelle immeditate vicinanze.

13.4.2 Sui gruppi

Cercate sempre di gruppare con personaggi di livello vicino al vostro e, soprattutto, con all'incirca le vostre conoscenze del gioco, in modo da poter progredire insieme nella scoperta di Clessidra, unendo gli sforzi e condividendo gioie... e dolori...

13.4.3 Sui segreti del gioco

Non chiedete a giocatori piu' esperti di svelarvi meccaniche o segreti di gioco, piuttosto cercate dei consigli, o al massimo degli indizi, su come fare una certa cosa o affrontare una data situazione, ma ad ogni modo cercate sempre di arrivarci da soli, poiche' **solamente sbattendo la testa in prima persona si potranno davvero imparare le cose**. Cercate piuttosto di carpire informazioni dai giocatori piu' esperti in via indiretta: guardate cosa fanno, come si muovono, come sono vestiti. E man mano che amplierete il vostro bagaglio culturale, non date al primo che passa le informazioni che tanto avete sudato per ottenere ma, piuttosto, consigliatelo ed indirizzatelo in via sibillina verso la soluzione al quesito che vi ha posto. In poche parole: non chiedete ne' svelate la "fine di un libro"!

13.4.4 Sull'esplorazione

Esplorate le aree da soli o con altri PG di pari livello e conoscenza, e tracciatene una mappa su file o su carta, come vi e' piu' comodo. L'esplorazione e' uno dei momenti piu' belli, adrenalinici ed entusiasmanti del gioco, tanto che anche i giocatori esperti ed "anziani" bramano sempre la messa online di una nuova area per potersi buttare a capofitto in una zona nuova e sconosciuta. Sicuramente ci rimetterete soldi, oggetti e punti esperienza, ma la soddisfazione di aver violato

da soli tutti i segreti di un'area vi ripaghera' sicuramente di ogni sforzo e, comunque, potete sempre rollarvi un personaggio ad hoc da usare come kamikaze d'esplorazione.

13.4.5 Sugli oggetti

Non chiedete a giocatori piu' esperti alcuna informazione in merito alle caratteristiche degli oggetti di gioco; potete invece comprare delle apposite pergamene di identificazione all'Emporio della magia in capitale (dalla piazza, 2sud 2ovest 2nord) e **scoprire da soli le informazioni**. Inoltre, e' altamente consigliato che memorizzate il risultato di ogni informazione su un file esterno (tramite copia e incolla) in modo da **crearvi il vostro "identibook" personale** che man mano riempirete cosi' da poterlo consultare ogni qual volta ne abbiate bisogno.

13.4.6 Sui mob

Quando decidete di affrontare un mob, verificate sempre che questo sia da solo in stanza, poiche' molto spesso mob della stessa razza si assistono tra loro. Inoltre e' sconsigliabile attaccare un mob in una citta'... scoprirete da soli il perche'! I mob possono inoltre essere suscettibili, resistenti od immuni a certi tipi di attacchi o a certi tipi di danno, per cui cercate sempre di provare ad affrontarli in modi diversi per trovare la strategia migliore; se siete di classe e livello sufficiente per avere l'incantesimo VALUTA MOSTRI non lesinatene l'uso, in ogni caso usate in abbondanza il comando VALUTO...

13.4.7 Sulla classe

Se avete scelto una classe che ha un preciso obbligo di allineamento (paladino, druido, guardiano, ranger, eremita, necromante, apostata, profanatore, oscuro e fuorilegge), fate bene attenzione a non disallineare, pena la perdita di livelli e/o il cambiamento irreversibile della classe! Se avete inoltre scelto una classe non capace di utilizzare incantesimi, questa non sara' in grado nemmeno di leggere le pergamene magiche... almeno fino a quando non troverete il modo per impararlo...

13.4.8 Sulle pratiche

Non spendete piu' di una sessione di pratica per imparare una conoscenza, poiche' il miglioramento della conoscenza di questi avviene sul campo; fate quindi parsimonia delle limitate sessioni di pratica in modo da poter apprendere piu' incantesimi. Prima di scegliere quali incantesimi praticare, consultate le spiegazioni di questo manuale.

13.4.9 Sull'attitudine al gioco

Infine, sperimentate tutto quello che, nel rispetto delle leggi di Clessidra, vi viene in mente ma, soprattutto, **DIVERTITEVI, e ricordatevi che Clessidra e' un gioco, e in tale forma va preso, considerato e vissuto.**

13.5 TERMINOLOGIA DI GIOCO

Vi accorgete presto che i giocatori di Clessidra adottano un particolare **slang** nel comunicare tra loro durante le piu' disparate azioni di gioco. Non sara' dunque raro che possiate imbattervi in espressioni del tipo:

“tanko io che son basher, ma castami tutto, pure sant che questo scrappa!”

“santami, dammi slag e flooda dispell”

“rapporta quando serve che ho praccato poco e canno spesso”

A seguire vengono riportati, in ordine alfabetico, i vocaboli e le espressioni ormai divenute patrimonio comune e di uso corrente tra i giocatori di Clessidra, con le relative spiegazioni.

AC	acronimo di Armor Class, ovvero classe armatura
BUG	un errore nel mud che dev'essere prontamente segnalato ad un Immortale
BASHER	personaggio in grado di caricare soggetti huge (vedi)
BLESS	termine inglese per indicare l'incantesimo 'benedizione'
BLESSARE	usare l'incantesimo 'benedizione' su qualcosa o qualcuno
CA	acronimo Classe Armatura
CANNARE	indica il fallimento nel lancio di un incantesimo. Una tipica espressione e': "Ho cannato la sant"
CAST	incantesimo. Usato spesso nella forma 'chiama i cast', traducibile con 'dimmi gli incantesimi che ti mancano che te li faccio'
CASTARE	lanciare incantesimi (dall'inglese to cast, lanciare/gettare dadi/missili/ecc.). Castare a zona significa che l'incantesimo coinvolge tutte i soggetti presenti nella stanza
CASTER	colui che e' in grado di castare
CLANNARE	aggiungere un personaggio come membro del proprio clan
CLESCIARE	uscire da un clan per mezzo del comando 'clesci'
CLEX	abbreviazione di Clessidra
CLIENT	programma di connessione ad un mud
CRASH	arresto improvviso del server che ospita Clessidra
CREATORE	vedi Immortale
DISALLARE	contrazione del verbo 'disallineare', ovvero perdere l'allineamento attuale del personaggio

DIVINITA'	vedi Immortale
DAMAGER	colui che prende i danni in un combattimento
DEATH TRAP	termine inglese che tradotto significa 'trappola mortale'. Su Clessidra le Death Trap non sono realmente mortali, ovvero chi vi malcapitatamente finisce dentro non prende hole, ma perde pero' tutto il suo equipaggiamento e i suoi soldi.
DISINT	abbreviazione dell'incantesimo 'disintegrazione'
DISINTARE	lanciare il cast 'disintegrazione'
DISPELL	disperdi magie (dall'inglese)
DISPELLARE	castare l'incantesimo <i>Disperdi magie</i>
DT	acronimo per Death Trap (vedi)
EQ	abbreviazione di equipaggiamento, ovvero gli oggetti che si possono indossare, afferrare od impugnare
EQUI	altra abbreviazione di equipaggiamento
FATUARE	castare l'incantesimo <i>Fuoco fatuo</i> o <i>Fuoco fatuo maggiore</i>
FIAMMATO	affetto dall'incantesimo <i>Scudo infuocato</i>
FLOOD	invio reiterato di un comando
FLOODARE	inviare uno stesso comando in modo repentino
FREEZARE	comando degli Immortali con il quale congelano un personaggio, impedendogli qualunque azione sul mud. Viene usato come punizione per comportamenti scorretti, e puo' essere rimosso solamente da un Immortale
GDR	acronimo di Gioco Di Ruolo (all'inglese RPG, role playing game)
GRUPPARE	l'azione di formare un gruppo di giocatori
HIDE	uno degli stati di invisibilita' degli Immortali, non visibile con nessun cast mortale, nemmeno con <i>Seconda vista</i>
HOLE	perdita di punti esperienza dovuta alla morte del personaggio.
HUGE	soggetto di dimensioni enormi

IDENTARE	contrazione di identificare
IMMORTALE	un gestore del mud, che puo' essere un Creatore (persona che ha creato il mud in origine) o Divinita' (persona che gestisce il mud ma non e' Creatore).
INFERNATO	colui che viene mandato all'inferno.
INFERNO	luogo in cui gli Immortali di Clessidra relegano chi commette scorrettezze o disturba il gioco e il divertimento degli altri non rispettando le regole di Clessidra... meglio non visitarlo MAI!
INVI	abbreviazione di invisibile. La tipica espressione: 'fatti invi' equivale a dire 'lancia su te stesso l'incantesimo invisibilita'
LAG	ritardo del personaggio nel compiere azioni. Puo' essere dovuto a due fattori: - ad un accidentale ritardo della connessione propria o del server - ad una azione eseguita in gioco che prevede che il personaggio rimanga impossibilitato a compiere azioni per qualche secondo (tipicamente a seguito del lancio di un incantesimo o dell'uso di una qualche abilita')
LAGGATO	essere in ritardo di risposta d'azione, ovvero essere soggetto a lag
LDT	acronimo di Lontano Dalla Tastiera, indica che il giocatore si e' assentato momentaneamente (AFK su piattaforme di gioco straniere...)
LOG	file (generalmente di testo semplice) per il salvataggio di tutto cio' viene stampato a video
LOGGARE	registrare fu file tutto cio' che viene stampato a video; la possibilita' di svolgere quest'azione e' in funzione delle caratteristiche del client che si utilizza
MAXARE	azione volta a portare al massimo qualcosa.
MEMMARE	abbreviazione di 'memorizzare', azione che compiono gli stregoni per studiare gli incantesimi
MOB	abbreviazione di MOBILE, ovvero personaggio non giocatore gestito da codice
MONEY RUN	sessione di gioco volta a reperire il maggior numero di monete possibile nel minor tempo possibile
MN	abbreviazione per mana

MP	acronimo di MultiPlaying (vedi).
MV o MOV	abbreviazione per movimento
MUDDAROLO	giocatore di un mud
MULTIPLAYER	colui che fa MultiPlaying
MULTIPLAYING	qualsiasi azione volta ad avvantaggiare un proprio personaggio con un altro proprio personaggio (severamente vietato su Clessidra!)
MURATORE	caster in grado di lanciare l'incantesimo 'muro di forza'
NEWBIE	giocatore alle prime armi
NIUBBO	vedi Newbie
NOCAST	in riferimento ad una locazione dove viene inibita la possibilita' di lanciare incantesimi
NU	tristissimo storpiamento del piu' normale 'no' di cui non se ne capisce la provenienza (a parte per la lingua rumena), ma che purtroppo si sente ogni tanto esternare da qualche personaggio
PADELLARE	sbagliare una carica
PE / PX	punti esperienza
PF	punti ferita
PG	personaggio giocatore
PKILL	abbreviazione di 'Player Kill', ovvero l'azione volta ad uccidere un personaggio giocatore da parte di un altro.
PLZ	tristissima derivazione della contrazione 'pls' del termine inglese 'please', equivalente a dire 'per favore'. Il numero di 'z' in fondo al termine e' proporzionale al grado di inquietudine che infonde questa espressione.
PM	punti movimento
PNG	acronimo per Personaggio Non Giocatore
PRACCARE	praticare, azione reiterata volta a migliorare la conoscenza di una skill
POP	comparsa di qualcosa sul mud. Una tipica frase: 'quell'oggetto e' poppatto' indica che l'oggetto in questione e' comparso sul mud

PX RUN	sessione di gioco volta ad acquisire piu' esperienza possibile nel minor tempo possibile
PORTALARE	lanciare l'incantesimo portale, di qualunque natura esso sia
PUNTI ESPERIENZA	punti necessari ad accrescere l'esperienza del personaggio giocatore e farlo cosi' evolvere e aumentare di livello
QUEST	missione (dall'inglese)
RAPPORTARE	mostrare le proprie percentuali di PF, MN e MV mediante il comando 'rapporto'
REGAIN	recupero di punti ferita, mana e movimento
RENT	termine inglese che tradotto significa 'affitto'. Nella pratica ci si riferisce spesso in maniera sottintesa al 'valore' di rent, ovvero al costo monetario giornaliero necessario per mantenere affittato un personaggio.
RENTARE	affittare
REPOP	ripristino di un'area/mob allo stato di default. Ad esempio: se tutti i mob di un'area sono stati uccisi, dopo un po' di tempo (variabile per ciascun'area) tali mob tornano in gioco.
RESSARE	castare l'incantesimo 'resurrezione'
RIALLARE	contrazione del verbo 'riallineare', ossia riportare il proprio personaggio all'allineamento desiderato
ROLLARE	l'azione di creazione del personaggio. Nello specifico, indica la fase di assegnazione di punti alle caratteristiche di base. Deriva dall'inglese TO ROLL (tirare i dadi).
ROUND	turno di combattimento
SACRARE	riferimento in forma contratta all'azione 'sacrificare'
SANT	abbreviazione per indicare l'incantesimo 'santificazione'
SANTARE	lanciare l'incantesimo 'santificazione'
SANTER	caster che puo' lanciare l'incantesimo 'santificazione'
SCLANNARE	togliere forzatamente un membro dal proprio clan

SCRAP	danneggiamento dell'equipaggiamento dovuto al ricevimento di violenti colpi o particolari incantesimi in un combattimento
SCRAPPARE	causare uno scrap
SCUDONE	termine con cui ci si riferisce all'incantesimo 'scudo infuocato'
SCUDARSI	castarsi l'incantesimo 'scudo infuocato'
SCUDATO	affetto dall'incantesimo 'scudo infuocato'
SGRAVO	riferimento a qualcosa al di sopra della norma, oltre i limiti concepibili
SGRUPPARE	azione che puo' fare un capogruppo per togliere un personaggio dal suo gruppo.
SGRUPPARSI	abbandonare il gruppo del quale si parte.
SKILL	abilita'. Puo' essere usato anche in forma generica per fare riferimento indistintamente ad abilita', incantesimi, poteri mentali o altre conoscenze.
SLAG	termine che indica la fine di un lag
SLAGGARE	avvisare un compagno che si ha terminato il lag di un'azione
SLAYER	termine inglese che indica generalmente quelle particolari armi sterminarazza.
SMAXER	colui la cui presenza in un gruppo consente di non maxare i punti esperienza che possono prendere gli altri membri (solitamente un PG di basso livello in un gruppo di Adepti).
SPELL	incantesimo
SPELL FAIL	fallimento nel lancio di un incantesimo
STAB	pugnalata
STABBARE	pugnalare alle spalle
STABBER	colui che e' in grado di pugnalare alle spalle
STOPPARE	fermare l'azione del personaggio con il comando stop
SWITCH	cambio di avversario
SWITCHARE	cambiare avversario

TAG	etichetta (dall'inglese), usato solitamente in riferimento alle informazioni di appartenenza ad un clan che compaiono in parte al titolo di un PG
TANK	personaggio che nel combattimento attacca per primo il mob e ne subisce i danni
TANKARE	fare da tank
TICK	unita' di tempo nel gioco che corrisponde ad un'ora-mud
TRAINO	generalmente usato nelle forme 'farsi trainare' o 'andare al traino', indica il seguire passivamente un gruppo di personaggi di livello generalmente piu' alto per accumulare punti esperienza in modo indiretto (e indegno)
TS	acronimo di Tiro Salvezza
TULLARE	moderna e colorita espressione per indicare l'essere forti e fare molti danni
WILDERNESS	sistema realistico di collegamento tra le aree di gioco del mud. Rappresenta le 'lande' del mondo, ovvero tutti quei luoghi esterni, selvaggi ed ostili. Di solito ci si riferisce ad essa nella sua forma abbreviata WILD.
WIMPARE	fuggire automaticamente da un combattimento per mezzo dell'impostazione di fuga automatica

CAPITOLO 14

altre informazioni

14.1 INFORMAZIONI SUL MONDO

Clessidra mette a disposizione una serie di comandi per reperire informazioni sul mondo, inteso questo come “mondo del gioco” e come “mud”.

Sul “mondo di gioco” e' possibile venire a conoscenza delle **informazioni relative al tempo atmosferico e alla data/ora di gioco**, con i rispettivi comandi **TEMPO**, **DATA** e **ORA**.

```
Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 70/82 ET 17.536.655 TNK: MOB: -----|tempo
Il cielo e' piovoso e senti un vento caldo da sud.

Klefeth | PF 280/280 MN 371/371 MV 70/82 ET 17.536.655 TNK: MOB: -----|ora
Sono le 6 di mattina (6:00), nel giorno dell'Arco.
Addi' 8, Mese dei Vecchi Eserciti, Anno 1099.
```

Sul “mud” e' invece possibile reperire **informazioni relative ai dati del server** (ora di messa online, prossimo reset, statistiche, eccetera) con il comando **MONDO**.

```
Mondo: Clessidra Versione del: 29/11/2022
Data e ora corrente: Mon Dec 5 12:15:49 2022 (CST)
Festivita' in corso: nessuna
Data e ora dell'ultimo riavvio: Mon Dec 5 03:00:24 2022 (CST)
Autore dell'ultimo riavvio: Server
Orario di riavvio automatico: 03:00
Ritardo medio del tick: 1 ms

Numero di zone nel mondo: 99
Numero di quest di zona: 61
Numero di stanze nel mondo: 3.556
Numero di tipi di mostro nel mondo: 1.654
Numero di tipi di oggetto nel mondo: 2.337

Percentuale di bonus esperienza: 0%
Percentuale di bonus monete: 0%
```

Come si nota, il riavvio del server e' avvenuto alle ore 03.00; e' questo infatti l'orario in cui Clessidra si riavvia automaticamente ogni giorno, resettandosi allo stato iniziale.

Si possono poi reperire **informazioni introduttive al gioco**, con il comando **INFO** o l'elenco delle ultime **novita'** messe online con il comando **NOVITA** nonche' i **crediti** con il comando **CREDITI**.

E' inoltre possibile rivisualizzare, in qualsiasi momento, il **messaggio del giorno** semplicemente scrivendo **MDG**.

14.2 INFORMAZIONI SULLE AREE DI GIOCO

Clessidra dispone di moltissime aree di gioco dislocate nella wilderness; possono essere piu' o meno pericolose in relazione al livello medio di difficulta' previsto oppure sociali o, ancora, specifiche per il gioco di clan, e via discorrendo.

Un **elenco completo** di tutte le aree disponibili per un personaggio giocatore (mortale) e' desumibile con il comando **AREA LISTA**, come nell'estratto che segue:

```
Elenco delle aree di Clessidra (a te disponibili):
```

NOME	AUTORE	LIVELLO
# L'altare del benvenuto	Klenir	1-3
# Il tempio sconosciuto	Joker	1-10
# La foresta scura	Klenir	1-10
# Il monastero ricostruito	Klenir	1-10
# I bassifondi della Capitale	Kernall	1-10
# L'accampamento dei briganti	Aerk	1-10
# La foresta degli elfi	Joker	6-10
# La caverna dei coboldi	Aerk	6-10 (+)
# Il bosco delle streghe		6-10 (+)
# Gli scavi archeologici	Gemini	6-10 (+)

```
[INVIO per continuare/U per uscire]
```

Il **simbolo (+)** in parte all'indicazione del livello per cui e' stata progettata l'area di gioco indica che, in zona, e' possibile incontrare uno o piu' mostri di livello nettamente superiore, per cui fate attenzione quando esplorate quelle aree!

E' inoltre possibile sapere sempre in che zona ci si trovi, oltre che informazioni utili su di essa, utilizzando il comando **AREA INFO**, come nell'esempio che segue:

```
Klestin | PF 137/137 MN 135/135 MV 82/82 PL 723.184 TNK: MOB: -----|area info
Ti trovi nell'area: "La citta' di Alghisya"
Il livello di gioco previsto e': 31-50
La modalita' di reset e': se nessun giocatore e' all'interno
In zona i mob parlano tutti la lingua comune.
Autore: Klenir

L'eventuale (+) indica uno o piu' mob di difficolta'
superiore al livello medio previsto.
```

14.3 AIUTI ONLINE

Clessidra dispone di un sistema di aiuti online, mediante il quale si possono consultare in modo rapido numerose voci di spiegazione sui piu' svariati argomenti. Con il comando **AIUTO {voce}** si potra' dunque consultare la pagina di aiuto relativa alla voce specificata, qualora questa esista. Ad esempio, per consultare l'aiuto della voce "benedizione" bastera' digitare il comando **AIUTO BENEDIZIONE [invio]**.

Si fa presente che questo comando puo' essere **abbreviato** utilizzando l'operatore ? al posto del comando esteso "aiuto", nel seguente modo: ?BENEDIZIONE [invio].

```
Klemashi | PF 275/275 MN 109/109 MV 136/136 PL 167.155.912 TNK: MOB: -----|?benedizione
BENEDIZIONE

Tipologia:      incantesimo
Categoria:      potenziamento
Livello:        1 chierico
Comando:        formulo 'benedizione' {obiettivo}
Durata:         6 ore-mud
In combat:      no
Cumulabile:     no
Tiro Salvezza:  nessuno

Il chierico con questa preghiera chiede il favore degli Dei, che lo
ripagheranno concedendo al personaggio destinatario dell'incantesimo
un bonus al tiro salvezza contro gli incantesimi di 1 e un bonus di
+1 al colpire.
L'incantesimo puo' essere anche utilizzato per benedire un oggetto,
a patto che la magia del formulatore sia sufficientemente forte per
quell'oggetto e che questi non sia un oggetto anti-bene; se l'azione
ha successo, l'oggetto benedetto avra' un'influenza positiva nella
riuscita di un incantesimo per il personaggio che lo equipaggia.
```

Per ricercare le pagine di aiuto, invece, si puo' utilizzare il comando **CAIUTO {stringa}**, che restituira' l'elenco di tutte le voci di aiuto esistenti che contengono la stringa specificata. Ad esempio, con il comando CAIUTO MAGICO [invio] verra' restituito il seguente elenco di voci d'aiuto esistenti che contengono la stringa "magico":

```
Klemashi | PF 275/275 MN 109/109 MV 136/136 PL 167.155.912 TNK: MOB: -----|caiuto magico
Pagine di aiuto contenenti la parola: "MAGICO":

FULMINE MAGICO
INDIVIDUA MAGICO
MISSILE MAGICO
```

Quando trovate una voce sottolineata indica che e' possibile un collegamento diretto alla pagina di aiuto semplicemente cliccandoci sopra con il mouse.

Alcune voci di aiuto consigliate a chi si e' avvicinato da poco a Clessidra sono:

INTRODUZIONE PRINCIPIANTE NOVIZIO MAPPA CAPITALE

14.4 FESTIVITA'

Clessidra, durante il riavvio giornaliero, **rileva automaticamente se vi e' in corso una data festività** (intesa come festività di calendario reale) e, in caso, **imposta automaticamente il mondo di gioco** secondo quanto previsto per una data festività.

Le festività che vengono rilevate possono essere giorni singoli oppure periodi di piu' giorni (ad esempio, il periodo natalizio o quello estivo...) e, quando attive, vengono indicate nelle informazioni restituite dal comando **MONDO**.

```
Mondo: Clessidra Versione del: 02.01.2021
Data e ora corrente: Tue Jan 5 10:35:18 2021 (CST)
Festività in corso: Natale
Data e ora dell'ultimo riavvio: Mon Jan 4 18:00:23 2021 (CST)
Autore dell'ultimo riavvio: Server
Orario di riavvio automatico: 18:00
Ritardo medio del rick: 1 ms
```

Nello specifico, le festività previste sono quelle che seguono, in ordine temporale:

	Festività'	Giorno	Mese	Inizio	Fine
1	Carnevale	Pasqua - 49	variabile	-3	+3
2	Festa della donna	08	marzo		
3	Pasqua	variabile	variabile	-3	+2
4	Estate	dal 01 luglio al 31 agosto compresi			
5	Ferragosto	15	agosto		
6	Halloween	31	ottobre	-3	+1
7	Compleanno Clessidra	22	dicembre		
8	Natale	25	dicembre	-2	+12

Le auto-impostazioni che il server applica al mondo sono indicate a seguire.

14.4.1 Carnevale

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione desktop che mobile)
- posizionamento per le lande di mob caratteristici del carnevale
- sostituzione degli oggetti in vendita in diversi negozi per le lande con oggetti tipici del carnevale
- attivazione del moltiplicatore x2 ai punti esperienza guadagnati nell'area di gioco:
Il villaggio colorato

14.4.2 Festa della donna

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione desktop che mobile)
- disabilitazione del pagamento del costo di affitto per i personaggi di sesso femminile

14.4.3 Pasqua

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione desktop che mobile)
- sostituzione degli oggetti in vendita in diversi negozi per le lande con oggetti tipici della pasqua

14.4.4 Estate

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione desktop che mobile)
- disabilitazione del pagamento del costo di affitto

14.4.5 Ferragosto

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione desktop che mobile)
- posizionamento per le lande di mob caratteristici del ferragosto
- sostituzione degli oggetti in vendita in diversi negozi per le lande con oggetti tipici del ferragosto
- attivazione del moltiplicatore x2 ai punti esperienza guadagnati
- disabilitazione del pagamento del costo di affitto

14.4.6 Halloween

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione dektop che mobile)
- posizionamento per le lande mob caratteristici di halloween
- sostituzione degli oggetti in vendita in diversi negozi per le lande con oggetti tipici di halloween

14.4.7 Compleanno di Clessidra

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione dektop che mobile)
- attivazione del moltiplicatore x2 ai punti esperienza e alle monete guadagnati

14.4.8 Natale

- modifica al messaggio del giorno (sia la versione dektop che mobile)
- posizionamento per le lande mob caratteristici del natale
- sostituzione degli oggetti in vendita in diversi negozi per le lande con oggetti tipici del natale
- disabilitazione del pagamento del costo di affitto

14.5 SEGNALAZIONI AGLI SVILUPPATORI

Vi sono tre comandi a disposizione dei giocatori che consentono di effettuare rapide segnalazioni agli Immortali di Clessidra, essenziali per aiutare gli sviluppatori a migliorare il gioco; tali comandi sono:

BUG serve per segnalare comandi o situazioni che si pensa diano problemi o che si comportino in maniera strana (**errori di sviluppo**, situazioni non previste, ecc.)

ERRORE serve per segnalare degli errori di battitura o dei **refusi ortografici**.

IDEA e' il comando con il quale si puo' comunicare **brevi idee**. Se le idee sono invece piu' complesse e' consigliabile scrivere direttamente un'email ad un Immortale

Si sottolinea che, per comunicare bug, errori o idee agli sviluppatori, si devono utilizzare questi comandi oppure scrivere direttamente via email; **per queste segnalazioni NON sono recepiti altri canali di comunicazione (telegram, messaggi in game, messenger, eccetera)!**

14.6 ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

In questo paragrafo si riporta il riepilogo completo di tutti i comandi implementati su Clessidra disponibili ai personaggi giocatori. Si fa ad ogni modo presente che si puo' ottenere un elenco completo di tutti i comandi direttamente online mediante l'ausilio del comando **COMANDI**.

alto
alzo
attacco
accuso
arrossisco
amo
aspetto
alias
ascolto
adrenalizza
animo arcano
accolgo
accendo
adulo
basso
ballo
blocco
brevi
bandiera
borbotto
busso
barcollo
bivacco
chi
colpisco
chioccio
carico
compatte
cinque
cavalco
chiacchiero
corteggio
conoscenze
controllo
clown
consolo
confuso
caiuto
clinfo
claggiungi
clesci
cltitolo
clvoto
clordino
cacciatori
consumo
clcompro
concentro
danzo
dormo
deposito
divido
deglutisco
dinastia
equipaggiamento

annuisco
abbraccio
assaggio
apro
aggrotto
arruffo
atterro
ammicco
accarezzo
area
adoro
ascolto
autorizzazione
antenato
bacio
broncio
brivido
bilancio
berserk
boria
buffetto
brindo
condizione
coccolo
chiedo
clap
calcio
caccio
chizona
camuffo
corro
cerco
cannibalizzo
classifica
complimento
calma
cuscinata
canali
cldico
clcambia
cldono
clguerra
clcreo
clspedizione
colori
clstorico
confronto
clmercenario
do
data
disinnesco
dintorni
distraggo
est
errore

aiuto
afferro
affitto
applaudo
arranco
ammalio
assisto
annoio
aura
aree
abbaio
alito
assoldo
accredito
bevo
bug
beitempi
botta
babbraccio
baciamao
brontolo
btremo
conforto
compro
chiudo
canto
crediti
caccia
cassetta
conto
cibo
camuffo
comandi
concordo
copro
confesso
carte
cllista
cldiario
cltogli
classegna
clgiostra
clrinomino
clurlo
congedo
clpremi
cavalcaturo
dico
dai
dove
disarmo
disgusto
dispero
entro
esco

ebete	esamino	evocazione psionica
esp	elogio	esperienza
formulo	faccio	fin
fine	fusa	fischio
fuggo	francese	fedelta
fiamme	fantasma	fisso
frigno	fumo	guardo
guardia	gomito	guida
gruppo	gesticolo	quanto
gdico	ghigno	grido
giro	gchi	getto
gavettone	inventario	indosso
impugno	insulto	incantesimi
idea	inchino	incedo
info	impreco	ira
indico	incito	immortali
imposta	inginocchio	invisibilita psionica
ipnotizzo	imposizione	incocco
inorridisco	imbarazzo	invio
incoraggio	inciampo	imito
intrattengo	invasioni	levo
lista	lascio	lego
lecco	lamento	livelli
livello	lingue	lancio
ldt	lucido	lutto
leggo	luce	leggende
mangio	metto	mordicchio
muoversi silenziosamente	muovo silenziosamente	massaggio
mendico	muovo	mondo
morte	monto	mordo
muscoli	memorizzo	macello
medito	mdg	mormoro
messaggio	malocchio	moralizzo
mossa	missione	mercato
mercenari	menu	modifico
mente lucida	nord	novita'
nascondo	nascondersi	nourla
nuoto	noclan	noparla
nodico	ovest	ora
ordino	offerta	offeso
occhiolino	orario	obiettivi
offro	osservo	prendo
piango	poso	puzza
pugnalo	pettino	pratico
pacca	prego	pugno
placca	piagnucolo	prelevo
palmo mortale	primo	parlo
piede	peana	porta dimensionale
portale psionico	penso	premo
premio	posizione	pestilenza
pondero	pizzico	progetto
propongo	piango	prompt
punisco	potenzio	percorso
proietta mente	pesco	presa salda
pago	quest	rimuovo
ringhio	riposo	ridacchio

rivelo	rutto	riverisco
russo	ringrazio	rubo
rabbrividisco	rassegno	rifletto
ringhio	ribollisco	ritorno
recito	rune	riempio
richiamo	rispetto	rapporto
rallegro	raggio mentale	ricevo
rannicchio	rilasso	ritardo
runati	riscatto	rinomino
record	recupero	rendiconto
sud	sorrido	schiamazzo
sganascio	scuoto	statistiche
sospiro	siedo	sveglio
strizzo	strofino	stima
svuoto	salvo	sussurro
sorseggio	seguo	sogghigno
sblocco	stupisco	squadro
squadro	singhiozzo	spallucce
schiaffeggio	schiocco	starnuto
sniff	sputo	stringo
spazio	saluto	sculetto
sbadiglio	scrivo	scappo
scassino	soccorso	solletico
storico	sanguino	striscio
sculaccio	sgrido	sacrifico
sposto	strillo	scocco
sfondo	spio	sgambata
smonto	scalo	sopracciglio
smorfie	salto	scuoio
scorgo	supplica divina	soccorso
scruto	scudo	spedisco
sollevo	spingo	sfida
studio	spettegolo	spirito della guerra
sanguino	stupisco	soffio
silenzio	scongiuro	smattisci
struscio	scoccio	stiro
strozzo	sghignazzo	svengo
strattono	scuso	stato
scavo	stop	seguaci
schiarisco	set	specializzazione
stile	sbavo	sogno
succedi	tempo	tengo
tieni	tossisco	tiro
titolo	trasmetto	torco
tempesta di morte	torta	ts
torvo	tremo	tocco
timido	taglio	tsaluto
tifo	uscite	urlo
uccido	uaz	usa
uso	ululo	vomito
vendo	vezzeccio	vergogna
venero	valuto	visibile
vista maggiore	visuale	vanto
vago	vaneggio	valuta trappole
valuta trappola	zoppico	zompo

14.7 CODICI DEI COLORI

Di seguito vengono riportati **i codici utilizzabili sul mud per poter colorare il testo** mediante l'uso dei colori *ANSI*; sarà in questo modo possibile colorare il titolo del proprio personaggio, il testo del proprio Gdico e altro ancora, personalizzando maggiormente il proprio PG, fermo restando che non è possibile colorare i canali pubblici (Parlo, Urlo, Dico...).

Per poter colorare una stringa di testo (o un singolo carattere) è necessario farla precedere dal codice del colore desiderato; questo viene utilizzato secondo la **forma sintattica generale \$cSSTT** dove:

\$c	e' una chiave che specifica l'inizio di un codice di colore
SS	e' un numero di due cifre che indica il codice di colore dello sfondo
TT	e' un numero di due cifre che indica il codice di colore del testo

I numeri dei colori sono i seguenti:

00 nero	08 grigio scuro
01 rosso	09 rosso acceso
02 verde	10 verde lime
03 giallo ocra	11 giallo chiaro
04 blu	12 blu elettrico
05 viola	13 ciclamino
06 verde acqua	14 celeste
07 grigio chiaro	15 bianco

Per il Testo possono essere utilizzati tutti i 16 colori, dallo 00 al 15.

Per lo Sfondo possono essere utilizzati solamente i colori da 00 a 07 ma solamente combinazione con colori di testo dal 08 al 15.

Il colore utilizzato di default da Clessidra è lo 07 per il testo e lo 00 per lo sfondo, ovvero il grigio chiaro su sfondo nero, il cui codice dunque è **\$c0007**.

Nota importante: ogni volta che utilizzate una stringa di testo colorata è fondamentale che questa venga sempre chiusa con il colore standard, affinché qualsiasi testo che segue la vostra stringa colorata non rimanga colorato a sua volta!

Suggerimento: è possibile visualizzare l'elenco dei colori supportati ed i relativi codici da usare scrivendo semplicemente **COLORI**.

Ecco come appaiono nel gioco i colori *ansi* (nell'esempio, i codici sono riportati senza il \$ davanti alla c altrimenti la stringa sarebbe stata interpretata a sua volta come codice colore...):

```

Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0001
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0002
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0003
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0004
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0005
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0006
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0007
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0008
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0009
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0010
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0011
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0012
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0013
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0014
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 121/121 PL 14282 TNK: * MOB: * --I--|Klerem c0015
    
```

Ed ecco infine un semplice esempio di colorazione di testo:

```

Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 77/121 PL 14282 TNK: * MOB: * -----|
fai $c0015Questo $c0013e' $c0005un $c0415esempio$c0007 di $c0014colorazione $c0011di una $c0514stringa$c0007
Klerem | PF 103/103 MV 121/121 MV 77/121 PL 14282 TNK: * MOB: * -----|
Klerem Questo e' un esempio di colorazione di una stringa
    
```

Si noti come la stringa sia stata chiusa dal codice del carattere di default (\$c0007).

ALTRE RISORSE

Sito web ufficiale di Clessidra:	https://www.clessidra.it
Client di gioco:	https://www.clessidra.it/clessidralet
Client web:	https://www.clessidra.it/gioca
Gruppo Telegram:	https://t.me/ClessidraMUD
Canale Discord:	https://discord.gg/s6GmxHR
Pagina Facebook:	https://www.fb.me/ClessidraMUD
Elenco completo delle novità:	https://www.clessidra.it/novita
Manuale del giocatore:	https://www.clessidra.it/manuale
Video tutorial:	https://www.clessidra.it/videotutorial
Editor di aree (Pizza Editor):	https://www.clessidra.it/editor
Listino rune:	https://www.clessidra.it/rune
Modulo richiesta runaggio:	https://www.clessidra.it/richiedi
Donazioni:	https://www.clessidra.it/dona
Merchandising:	https://www.clessidra.it/shop



**per suggerimenti o proposte
scrivere a klenir@clessidra.it**