

# Capitolo I

## Role Players Community

### *Cos'è Role Players Community*

Role Players Community (in sigla R.P.C.) è un CMS gratuito per la creazione di giochi di ruolo in chat. I CMS, WordPress ne è un esempio, sono solitamente usati per la creazione di pagine web, l'inserimento e la gestione dei contenuti; R.P.C. è stato sviluppato per gestire in maniera semplice ed intuitiva un gioco di ruolo in chat, personalizzarne l'aspetto, le regole, ma non solo: RPC mette a disposizione strumenti visti finora solo nei GDR per PC come ad esempio la raccolta di risorse, la creazione di oggetti, negozi gestibili dagli utenti, una mappa navigabile, mezzi di trasporto e molto altro ancora.

Con un singolo account è possibile creare una Land, molteplici personaggi in qualunque delle Land della Community e amministrare più Land.

R.P.C. è una piattaforma gratuita, finanziata da pubblicità, acquisti e donazioni. Ogni utente può godere appieno degli strumenti di gioco in maniera assolutamente gratuita.

### *Ruoli e privilegi*

**Utente** (o giocatore) – E' colui che attiva un account tramite il modulo di iscrizione a Role Players Community. Può creare una Land oppure giocare a quelle esistenti.

**Personaggio** – E' un avatar creato per poter giocare in una Land.

**Fondatore** (o founder) – E' colui che apre una nuova Land. Ha i privilegi di amministratore della Land e può assegnare privilegi ad altri utenti della sua Land. E' consentita a creazione di una sola Land per account.

**Amministratore di Land** – Ha il controllo totale di ogni aspetto editabile della Land. Può amministrare più Land.

**Amministratore di gioco** – Può accedere e modificare tutte le statistiche dei personaggi, controllare e rimuovere oggetti dall'inventario o dalle stanze, può modificare le stanze di gioco o crearne di nuove.

**Master** – Narra e segue le vicende di gioco. Può assegnare i punti esperienza, controllare le statistiche di gioco dei personaggi e sottrarre punti agli attributi. Può bannare e cancellare la chat.

### *Modalità di gioco*

Role Players Community è rivolto a tutti gli amanti dei giochi di ruolo, per questo metterà a disposizione diverse tipologie di gioco così da venire in contro alle esigenze di chi apprezza l'interazione in tutto e per tutto con il Master, e chi invece preferirebbe poter giocare in autonomia ma con regole certe ed automatismi di gioco. RPC consentirà di creare una Land di tipo classica, moderata o libera.

**La versione classica**, ad ora l'unica supportata, si affida al regolamento della Land ed al giudizio del master per la riuscita di un'azione che coinvolga altri utenti. L'esito di uno scontro ed il ricalcolo dei punti (attributi, salute, ferita...) sono regolati dal Master, il quale ha la possibilità di modificare le statistiche dei personaggi. Per poter lasciare più libertà di gioco anche in assenza di un Master è stata data la possibilità di sottrarre a sé stessi i punti pattuiti dall'esito di un'azione: il giocatore sottrae dal proprio personaggio i punti dovuti, una notifica in chat assicura sull'esito dell'azione riportando i punti sottratti.

L'interazione con gli oggetti è regolata dal motore di gioco ed è affidata alla buona fede del giocatore che sarà tenuto a rispettare il regolamento della Land. E' quindi possibile creare ed usare ogni oggetto secondo quanto riportato nel capito "Gli oggetti nel gioco".

**La versione moderata** avrà un metodo di calcolo automatizzato, non gestibile dall'amministratore della Land, che consentirà di validare con certezza la riuscita di un'azione ed il ricalcolo degli attributi. L'esito finale sarà però soggetto al giudizio del master, o in sua assenza a quello dei giocatori in chat, i quali potranno convalidare o meno il risultato ottenuto. Si presenta quindi come uno strumento utile al master ed un'opzione per l'interazione tra i giocatori a discapito però della flessibilità nella scelta di meccaniche e regole di gioco personalizzate.

**La versione libera** affida l'esito di uno scontro interamente al computer. Come in una partita a carte ogni giocatore presente fa la propria mossa durante il proprio turno. Il ricalcolo del punteggio viene effettuato in tempo reale senza possibilità di appello. Questo sistema permette a chiunque di attaccare in un momento qualsiasi e senza preavviso. E' quindi di fondamentale importanza l'uso di protezioni, pozioni, magie, incantesimi, non che il muoversi in gruppo per potersi difendere al meglio. Questa versione scaraventerà il giocatore in un mondo potenzialmente ostile regolato solo dal buon senso e dalle regole sociali della comunità. Saranno introdotti ulteriori elementi come il PvE, il regno dei morti, l'interazione dei personaggi con le fasi lunari, la possibilità di spiare, rubare, contrarre e diffondere malattie, pregare potenti divinità e fare sacrifici ai loro altari.

## Capitolo II

### Gli oggetti nel gioco

#### *Le risorse*

Le risorse sono tutte le materie prime che l'amministratore ha previsto possano essere raccolte, estratte, cacciate o pescate. Le risorse possono essere collocate in una delle quattro zone a loro dedicate (campo, cava, bosco, corso d'acqua). Le risorse, così come quasi tutti gli oggetti collocabili nel gioco, hanno un nome, una descrizione, un peso, un valore, un'immagine ed una quantità disponibile per ogni tipologia di zona. Le risorse usate verranno lentamente rimpiazzate, con tempi diversi a seconda della tipologia, simulando la riproduzione della specie. Occorre quindi un uso responsabile che ne mantenga un numero sufficiente al ripopolamento.

Per mantenere un valore ed un'effettiva importanza, per ogni tipologia di risorsa è possibile collocare una stanza ogni 11 personaggi; significa che se la Land ha meno di 11 personaggi si potrà avere un solo campo, una sola cava, un solo bosco ed un solo corso d'acqua.

La raccolta delle risorse ha bisogno di un tempo che viene calcolato in base alla tipologia della risorsa, il suo peso (la sua velocità in caso di un animale) e gli attributi del giocatore.

Durante la raccolta è possibile continuare ad usare la chat ma ogni spostamento al di fuori di quella pagina interromperà l'azione. La raccolta richiede che il giocatore sia presente nella stanza e che la pagina resti aperta. Più persone possono raccogliere contemporaneamente le risorse fino al loro esaurimento o al riempimento dello spazio trasportabile.

#### *Gli animali*

Gli animali sono una categoria avanzata di risorse, possono produrre materiali (es :le uova da una gallina), possono essere cacciati, acquistati vivi oppure macellati per ricavarne materiali.

Se acquistati vivi gli animali possono essere portati al seguito, usati come cavalcatura, come mezzo da

traino, come animali da soma per aumentare la capacità di trasporto o come animali da produzione. Tutti i valori di un animale sono definiti dall'amministratore della Land.

### *I materiali*

I materiali sono oggetti creati dall'uso congiunto di più risorse (da 1 a 4) secondo una "ricetta" ideata dall'amministratore della Land, ad esempio quattro risorse di grano possono produrre uno o più sacchi di farina, oppure quattro risorse di minerali ferrosi possono produrre uno o più lingotti di ferro.

Per poter mettere in pratica le ricette create dall'amministratore della Land si devono usare le stanze apposite.

La riuscita della creazione dell'oggetto è dipendente dalla fortuna ma principalmente dalle conoscenze specifiche del giocatore; conoscenze che possono essere acquisite con la pratica o apprese con i bonus di ciascuna professione. Le professioni ed i bonus associati sono sempre regolati dall'amministratore della Land.

Come le risorse anche i materiali possono essere uniti in una ricetta di quattro oggetti che darà vita ad oggetti avanzati, ossia oggetti con una funzione specifica nel gioco, oppure oggetti generici (MISC) che non hanno una funzione predeterminata ma possono essere comunque usati dal master per l'evoluzione della storia.

### *I viveri*

Il cibo è un oggetto avanzato ed è di fondamentale importanza nel gioco. L'amministratore della Land può decidere di rendere necessario l'uso del cibo per mantenere in salute il personaggio oppure scegliere che non sia necessario nel caso ad esempio di esseri del regno dei morti.

Nel caso la razza scelta sia soggetta alla fame il giocatore dovrà mangiare almeno una volta ogni 24 ore per evitare che entri nello stato di fame. La fame debilita lentamente tre dei sei attributi principali facendo scendere gradualmente la salute. Un lungo periodo di fame, una settimana circa, porterà alla morte del personaggio. I master e gli amministratori non sono soggetti alla fame.

I cibi possono essere del tipo da forno o da cucina, possono quindi essere creati nella stanza *forno* oppure nella cucina presente in ogni abitazione o locanda di proprietà. I cibi come ogni oggetto possono essere anche acquistati da altri giocatori. I cibi ripristinano gli attributi associati a quel cibo ma occorre interrompere il gioco e lasciare la pagina aperta. Fate una pausa pranzo per rimettervi in forze.

### *I mezzi di trasporto*

I mezzi di trasporto sono oggetti avanzati, dispongono di caratteristiche specifiche come la capacità di carico e l'opzione velocità di movimento. La capacità di carico indica il peso massimo caricabile sul mezzo. Su di un mezzo di trasporto possono essere caricati gli oggetti, altri giocatori ed animali morti: gli animali vivi possono essere usati come traino del mezzo oppure legati al seguito. La velocità dell'animale più lento determinerà la velocità di spostamento.

Nel caso al mezzo sia associata una velocità questo determina che il mezzo è un auto trasporto, non sarà quindi possibile usare gli animali come traino. Lo scenario possibile è quello di un GDR nel quale i mezzi di trasporto sono alimentati e non trainati.

I mezzi di trasporto possono essere creati nelle relative stanze di competenza secondo la tipologia di materiale associato: legno, metallo, pelli e tessuti, vetro, misc, cibo. Volete una carrozza fatta con una zucca? Fatela in cucina!

### *Indumenti*

Gli indumenti sono oggetti avanzati, comprendono vestiti ed armature, sono divisi in parti indossabili singolarmente ed intercambiabili. Gli indumenti sono suddivisi in parti per testa, busto, braccia, mani, gambe e piedi. Saranno successivamente introdotte parti indossabili nel collo e sulle dita.

Gli indumenti dispongono di bonus, malus e dell'opzione *burla*. I bonus ed i malus sono definiti

dall'amministratore della Land, possono essere applicati a ciascuno dei 15 attributi del personaggio in un numero che varia a seconda del livello stabilito per quell'oggetto: più è elevato il livello e più punti sono applicabili. Il livello massimo di un oggetto avanzato è 5 per un totale di 20 punti spendibili.

Gli indumenti possono essere migliorabili dai giocatori che dispongono della relativa abilità. Migliorare un oggetto ne determina l'aumento del livello ed il valore di vendita.

L'opzione *burla* determina se quell'oggetto sarà creato in caso di fallimento dell'azione. Uno scola pasta può ad esempio essere un oggetto *burla* nel caso il giocatore non riesca a creare un elmo.

**NB:** Per poter migliorare un oggetto avanzato occorre aver acquistato un modello grafico da applicarci ed avere una descrizione, chiamata *goccia di sapere*, fornita dall'amministratore della Land. Questo consente all'amministratore ed al master di evitare l'abuso di oggetti "overpowered" permettendo al contempo di far personalizzare un oggetto e di renderlo unico.

### *Armi e scudi*

Le armi e gli scudi sono oggetti avanzati. Si dividono per uso con una mano o a due mani. Un personaggio può equipaggiare due armi ad una mano oppure un'arma ad una mano ed uno scudo o ancora un'arma a due mani.

Come per gli indumenti anche le armi e gli scudi dispongono di bonus, malus e dell'opzione *burla*. Possono essere migliorati dal giocatore.

### *Pozioni e vivande*

Le pozioni e le vivande sono oggetti avanzati che si ricavano dalle risorse.

A differenza dei cibi il gioco non prevede l'obbligo di bere. Alle bevande possono però essere associati degli attributi che andranno a far guarire o avvelenare il personaggio. A differenza del cibo non è necessario interrompere il gioco, l'effetto della pozione durerà per il tempo definito anche se non si è collegati alla pagina del gioco.

Le bevande possono essere di tipo curativo o additivo. Quelle curative andranno a modificare gli attributi fino al massimo valore raggiunto dal personaggio. Le bevande additive aggiungono per un tot di tempo dei punti in più a gli attributi del personaggio. Terminato l'effetto i punti torneranno quelli precedenti all'effetto della bevanda.

La distinzione tra pozioni e vivande sta solo nella loro zona di competenza e dove sarà possibile trovarle in partenza nel gioco: le locande dispongono di vivande, lo speciale di pozioni. Le bevande possono essere migliorate dal giocatore.

### *Le magie*

Le magie sono oggetti avanzati. Il loro effetto è applicato automaticamente solo al personaggio che ne fa uso, e non al bersaglio al quale è stato lanciato, in quanto questa versione del gioco non prevede automatismi che vadano a calcolare i danni fatti ad un avversario.

Come per le pozioni le magie possono essere curative o additive. Il loro uso ha un costo in punti attributo. L'attributo associato è definito in fase di creazione dall'amministratore della Land. Si possono sacrificare uno o più attributi.

Essendo oggetti potenti, il cui utilizzo può essere soggetto a regole specifiche della Land, non è stata aggiunta una stanza adibita alla loro creazione. Le magie devono essere create dall'amministratore e consegnate al personaggio.

### *Misc*

I Misc sono oggetti avanzati generici il cui utilizzo non è stato precedentemente definito dal motore del gioco. Possono essere creati nelle stanze di competenza a seconda della tipologia di materiale associato.

### *Sapere (gocce di sapere)*

Il sapere è un oggetto speciale creato unicamente dall'amministratore, contiene la descrizione di un oggetto. Viene consegnato al personaggio che lo può utilizzare per migliorare un suo oggetto. Senza il sapere, o gocce di sapere, non è possibile migliorare gli oggetti.

### *Libri*

I libri sono oggetti speciali creati unicamente dai giocatori. L'amministratore che vuole scrivere un libro dovrà entrare in gioco con un personaggio. All'interno del menu libri nella pagina dello zaino è presente un link con il quale aprire lo scrittoio ed iniziare a scrivere il proprio libro. Il libro è composto da un titolo, il nome dell'autore, un'icona personalizzata, il testo diviso in pagine ed immagini caricabili dal giocatore stesso. Come ogni oggetto anche i libri possono essere scambiati o lasciati in un posto ma non hanno un prezzo di vendita. Non è prevista la vendita dei libri per evitare che i giocatori mettano in commercio libri vuoti o inutili al solo fine di ricavarne denaro.

Un libro può essere utile all'amministratore per narrare le vicende del gioco o per creare tomi rari con all'interno le ricette inventate, libri di cucina, pozioni, ecc..

## Capito III

### Razze, personaggi ed abilità

#### *Le razze*

Le razze giocabili sono definite dall'amministratore. Sono identificate da un nome, una descrizione, gli attributi principali un modello grafico acquistato o un'immagine caricata dall'amministratore.

I modelli grafici acquistati includono un manichino vestibile, raffigurante la razza selezionata dal giocatore, che andrà a sostituire il manichino di default.

**NB:** L'amministratore che acquista il modello grafico della razza mette a disposizione di tutti i giocatori il relativo manichino corredato da uno sfondo. Il giocatore può sempre acquistare ulteriori modelli grafici.

#### *Gli attributi*

Ogni razza è caratterizzata da 6 valori di partenza, detti attributi principali, che sono: forza, costituzione, velocità, volontà, carisma, intelligenza. Questi attributi sono modificabili durante la creazione del personaggio, durante il gioco, e possono essere incrementati tramite l'esperienza.

Da una media calcolata in automatico, tramite l'incrocio dei 6 attributi principali, si ricavano 6 attributi secondari che sono: mischia, tiro, iniziativa, destrezza, autorità, freddezza.

Un ulteriore calcolo definisce gli attributi derivati che sono: salute, difesa e attacco.

Quando la salute scende a zero il personaggio muore.

#### *Le classi*

Le classi sono definite dall'amministratore. Le classi identificano una tipologia di personaggio e le sue attitudini. Sono composte da un nome ed una descrizione. Ogni classe ha delle abilità collegate. Al momento della creazione del personaggio sarà possibile spendere i punti per apprendere solo le abilità

legate a quella classe. Durante il gioco sarà tuttavia possibile apprendere anche altre abilità. Le classi possono essere per tutte le razze oppure vietate o ad uso esclusivo di una sola. La classe non potrà essere modificata durante il gioco.

### *Le abilità*

Le abilità sono definite dall'amministratore. Sono composte da un nome, una descrizione e dal nome della classe associata. E' possibile vietare l'uso di una singola abilità ad una razza oppure renderla ad uso esclusivo. E' quindi possibile dare accesso ad una classe ma vietare una singola abilità che la compone. Si può scegliere quale abilità rendere subito disponibile per la scelta durante la fase di creazione del personaggio.

### *Le professioni*

Le professioni sono definite dall'amministratore. Le professioni identificano l'attività che il personaggio svolge nel gioco. Sono composte da un nome, una descrizione, l'elenco di abilità legate ed un *bonus mestiere* associato. Per apprendere una professione occorre apprendere tutte le abilità che la compongono.

Imparando una professione si otterrà un bonus che favorirà il personaggio in una determinata azione. Scegliendo una professione si perderanno tutte le abilità apprese che non sono inerenti alla professione stessa. La professione può essere cambiata durante il gioco ma non è però possibile godere di più bonus contemporaneamente: con il cambio di professione si perderà anche il bonus precedentemente acquisito.

### *I mestieri*

I mestieri sono punti guadagnabili tramite la pratica di un'azione. Alla riuscita di un'azione il personaggio guadagna 0,5 punti. Più è alto il punteggio e più sarà semplice compiere quella determinata azione avendo un risultato sicuro con pochi tentativi. L'esperienza renderà più capace il personaggio in uno o più di questi mestieri:

Forgiatura – abilità nel lavorare gli oggetti in metallo.

Artigianato – abilità di lavorare gli oggetti in vetro.

Falegnameria – abilità nel lavorare il legno.

Sartoria – abilità nel lavorare gli oggetti in pelle e tessuto.

Alchimia – abilità nel creare pozioni e vivande.

Magia – abilità per la riuscita della magia.

Cucina – abilità nel cucinare.

Equitazione – abilità nel montare un animale.

Negoziazione – abilità nell'ottenere il miglior prezzo possibile dalla vendita di oggetti.

Il massimo dei punti guadagnabili con l'esperienza è 149. I punti necessari per poter migliorare un oggetto sono 150. La sola esperienza non sarà quindi sufficiente a raggiungere l'abilità ottenuta con la professione, grazie alla quale sarà possibile avere capacità aggiuntive. Il massimo dei punti raggiungibili in un mestiere, compreso il bonus professione è di 200.

### *Esperienza, punti eroe, progresso e livello*

Alla creazione del personaggio il giocatore ha a disposizione un tot di punti eroe da distribuire tra gli attributi primari o per acquisire le abilità. Durante il gioco sarà possibile guadagnare un punto eroe ogni dieci punti esperienza che il master avrà assegnato al personaggio. Solo il master può assegnare i punti esperienza.

I punti eroe possono essere usati per aumentare le statistiche del personaggio o per acquistare nuove abilità. Ogni punto speso per aumentare gli attributi riempirà la barra del progresso, al riempimento della

barra del progresso il personaggio avanzerà di livello. Maggiore è il livello del personaggio e maggiori saranno i benefici nel gioco, ad esempio viaggiare più velocemente e stancarsi di meno.

### *Notorietà e allineamento*

Siamo sempre sotto giudizio, c'è chi ci ama e chi ci odia, così nella vita come nel gioco. Se una buona fetta di società non approva una persona questa sarà sbagliata, cattiva, malvagia ai loro occhi e lo sarà anche chi ne prende le difese. Questo criterio è alla base del sistema con il quale è possibile votare i personaggi; il risultato determinerà l'allineamento, mentre la totalità dei voti determinerà la notorietà. E' possibile votare se stessi e dare un singolo voto ad ogni personaggio in gioco.

Il voto a se stessi vale 5 punti, questo per lasciare una piccola forbice iniziale con la quale il giocatore può delineare l'allineamento del proprio personaggio.

Votare positivamente un personaggio particolarmente malvagio renderà un pelo più cattivo (0.5 per voto) anche il votante. Il voto può sempre essere modificato.

Le proprie azioni malvage posso essere espiate con una donazione nei templi.

### *La morte*

Quando la salute di un personaggio scende a zero il personaggio muore e la sua anima, spoglia di ogni avere, viene trasportata in una stanza speciale chiamata Limbo. Gli oggetti indossati o trasportati al momento della morte resteranno a terra, a disposizione di chiunque.

Gli amministratori della Land hanno la possibilità di far tornare in vita il personaggio con le stesse statistiche di prima della morte ma con metà salute. Il personaggio redivivo verrà quindi trasportato nella stanza di inizio gioco.

## Capitolo IV

### La mappa di gioco

#### *Utilizzo della mappa*

Prima di inserire le stanze all'interno della mappa è necessario caricare la mappa del mondo; questa sarà suddivisa in 600 celle occupabili da altrettante stanze di gioco. La stanza *città* dispone di un'ulteriore mappa sempre di 600 celle. E' quindi possibile creare una vasta zona di gioco tramite l'inserimento di città e o dungeons.

#### *Viaggiare*

Per potersi spostare da una cella ad un'altra occorre non essere sovraccarichi e che la propria velocità sia maggiore di zero. Gli spostamenti tra le celle della mappa del mondo richiedono un tempo di viaggio che tiene in considerazione la velocità del personaggio, la sua costituzione, il suo livello e lo spazio da percorrere. Il tempo di viaggio non è lineare, attraversare 6 celle richiederà più del doppio di attraversarne 3 ed il suo tempo aumenterà con un calcolo algoritmico tanto più lontano ci si spinge. Questo è stato pensato per favorire i viaggi tra zone vicine ma rendere impervie le traversate lunghe. E' possibile quindi creare stanze raggiungibili prevalentemente da giocatori esperti o dotati di mezzi di trasporto efficienti. E' anche possibile creare zone di collegamento obbligatorie tramite la stanza del porto. Gli spostamenti all'interno della mappa cittadina sono istantanei.

**NB:** I master e gli amministratori sono dotati di viaggi rapidi.

### Le stanze di gioco

Le stanze sono corredate dalla loro chat ed altre funzioni specifiche a seconda della tipologia. Le stanze possono essere create dall'amministratore della Land. Si creano indicando con un click una cella della mappa, dandogli un nome, un'immagine di sfondo, un'immagine di dettaglio (utile per fornire ulteriori informazioni ai giocatori) una descrizione del posto e, cosa più importante, una tipologia di zona di gioco. Le tipologie differenziano una stanza dall'altra per la presenza di strumenti dedicati, come ad esempio un negozio per acquistare o vendere merci o una zona di raccolta, pesca o caccia.

Tutte le stanze possono avere un proprietario, essere messe in vendita, acquistate o cedute gratuitamente. Le stanze che non hanno un proprietario sono gestite dal sistema ed offrono servizi a pagamento. Alcune stanze di proprietà come le gilde e le case sono accessibili solo dai relativi membri.

### Stanze adibite alla raccolta di risorse

**Campo** – Si trovano le risorse associate al campo. Può comunque contenere qualsiasi tipo di risorsa. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Cava** - Si trovano le risorse associate alla cava. Può comunque contenere qualsiasi tipo di risorsa. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Bosco** - Si trovano le risorse associate al bosco. Può comunque contenere qualsiasi tipo di risorsa. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Corso d'acqua** - Si trovano le risorse associate ai corsi d'acqua. Può comunque contenere qualsiasi tipo di risorsa. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

### Stanze speciali

**Porto** – Serve a collegare velocemente due zone della mappa o a rendere obbligatorio il transito attraverso due stanze. E' possibile creare delle rotte tra i porti.

**Città** – Dispone di una mappa della zona con la possibilità di inserirvi ulteriori stanze. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Gilda** – una gilda è una stanza creata da un giocatore ed è accessibile solo a i membri autorizzati. Ha a disposizione una bacheca per poter lasciare i messaggi ai membri ed una dispensa. Ogni 11 membri partecipanti la gilda sale di un livello.

Il secondo livello da diritto ad un'espansione della mappa nella quale inserire nuove stanze. In questo modo, al pari di una città, può ospitare attività commerciali.

I membri possono essere divisi in ranghi come segue:

Livello 1 - E' stato accolto nella gilda.

Livello 2 - Può prendere oggetti dalla dispensa.

Livello 3 - Può organizzare eventi.

Livello 4 - Può promuovere o degradare altri membri.

Livello 5 - Può reclutare, espellere e bannare.

Livello 6 - Può cancellare la bacheca.

Livello 10 - Proprietario della gilda.

**Casa** – dispone di uno spazio per poter riporre i propri oggetti ed una cucina. La proprietà impedisce ai



visitatori di entrarvi senza il consenso. Può ospitare dei coinquilini ai quali può essere dato un rango secondo lo schema:

Livello 1 – E' stato accolto in casa.

Livello 2 - Può prendere oggetti dalla dispensa.

Livello 3 - Può promuovere o degradare.

Livello 4 - Può invitare, espellere e bannare.

Livello 10 – Proprietario di casa.

**Evento** – un evento è una stanza a tempo costruita da un membro di una gilda o un master. Non ha un proprietario, non può essere venduta o acquistata ed ha un tempo di attività oltre al quale sparirà automaticamente.

**Barile** – E' una stanza generica con un menu capace di contenere qualsiasi oggetto inserito dall'amministratore. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Tempio** – Dispone di un santuario per le offerte. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

### *Stanze con strumenti per lavorare le risorse ed i materiali*

**Artigiano** – Offre un servizio di vendita di oggetti in vetro. Ha una fonderia per convertire le risorse in materiali in vetro ed un laboratorio per la creazione dei propri oggetti in vetro. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Fabbro** – Offre un servizio di vendita di risorse, materiali, armi ed armature. Ha una fornace per trasformare le risorse in materiali ed un banco da lavoro per costruire i propri oggetti in metallo. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Falegname** – Offre un servizio di vendita di oggetti in legno. Ha una segheria per trasformare le risorse in materiali ed un banco da lavoro per creare i propri oggetti in legno. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Forno** – Vende prodotti da forno. Ha un forno per la creazione di cibi da forno. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Sarto** – Offre un servizio di vendita di oggetti in pelle e tessuti. Ha una sartoria per trasformare le risorse in materiali in pelle e tessuti ed un banco da lavoro per creare i propri oggetti in pelle e tessuti. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Speziale** – Offre un servizio di vendita di risorse varie, pozioni e vivande. Ha un laboratorio officinale per la creazione di pozioni e vivande ed un laboratorio alchemico per migliorare le pozioni già create. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Mulino** – Offre un servizio di macinatura delle risorse per essere trasformate in ingredienti per cucinare. Il proprietario ha a disposizione gli strumenti del luogo. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

### *Altre stanze*

**Locanda** – Offre un servizio di vendita di cibo e vivande. Il proprietario ha a disposizione l'uso della cucina. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Libreria** – Ha una sezione dedicata ai libri. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Taverna** – Offre un servizio di vendita di bevande e risorse varie. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Negozi** – Vende un po' di tutto. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Mercato** – Vende un po' di tutto. Ha un sistema per il baratto con il quale è possibile velocemente fare un'offerta, farla visualizzare al venditore il quale può accettare o respingerla. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**Fattoria** - Vende risorse, cibo ed animali. La proprietà non ha effetto su chi ci accede. La proprietà non ha effetto su chi ci accede.

**NB:** tutti i nomi delle stanze e le loro icone associate sono editabili dall'amministratore della Land.

## Capitolo V

### INTERAZIONE CON GLI OGGETTI

#### *Zaino e negozio*

Tutti gli oggetti raccogliibili possono essere trasportati nello zaino fintanto che c'è spazio; lo spazio è calcolato in peso trasportabile. Raggiunto il peso massimo trasportabile dallo zaino gli oggetti andranno ad occupare lo spazio del mezzo di trasporto o dell'animale ma solo se quest'ultimo è adibito al traino. Nel caso si abbia solo lo zaino, tutti gli oggetti compariranno lo stesso nel proprio inventario ma, non si avrà la possibilità di spostarsi in un'altra cella in quanto sovraccarichi.

Chi possiede una casa o un negozio può spostare gli oggetti dal proprio inventario a quello del luogo. Nel caso di un negozio gli oggetti saranno messi in vendita.

Oggetti speciali come mezzi di trasporto ed animali vivi al seguito non compariranno nell'inventario ma nella pagina "Al seguito".

Non è possibile raccogliere o cacciare più risorse di quante se ne possono trasportare.

#### *Oggetti nelle celle*

Tutti gli oggetti possono essere abbandonati. Gli oggetti abbandonati compariranno in un elenco delle cose trovate in quella cella. Questi oggetti possono essere raccolti.

#### *Scambiare oggetti*

Gli oggetti presenti nel proprio inventario possono essere ceduti ad un altro personaggio presente nella cella. Gli oggetti che si vogliono passare compariranno in un elenco "Lista per la consegna". Una volta elaborata la lista gli oggetti verranno automaticamente rimossi dal proprio inventario ed inseriti in quello del destinatario.

#### *Comprare e vendere oggetti*

Tutti i negozi senza un giocatore come proprietario hanno la possibilità di vendere gli oggetti messi a disposizione ed inseriti dall'Amministratore della Land e di acquistare oggetti ad un prezzo che varia a seconda della rarità, attinenza con la merce venduta e capacità di negoziazione del personaggio.

### *Indossare oggetti*

Gli oggetti presenti nel proprio inventario come vestiti, armature, armi e scudi possono essere indossate. Le statistiche del personaggio saranno ricalcolate in base ad eventuali valori presenti nell'oggetto, mentre il manichino mostrerà gli oggetti che il personaggio indossa

### *Migliorare gli oggetti*

E' possibile personalizzare un oggetto modificandone i punti, applicandoci un modello grafico, un nome ed una descrizione. La descrizione dell'oggetto è fornita dall'amministratore tramite un oggetto avanzato chiamato "Gocce di sapere". Le gocce applicabili compariranno nel menu a tendina nella finestra di miglioramento dell'oggetto in base alla classe di oggetto (pozioni, armature) e alla tipologia (testa, busto, braccia, ecc..).

Le gocce di sapere non si esauriscono e possono essere applicate più volte a più oggetti del medesimo tipo.

I modelli grafici sono acquistabili nella pagina dello store e possono essere applicati più volte a qualunque oggetto del medesimo tipo. Senza le gocce del sapere ed un modello grafico non è possibile migliorare l'oggetto; è inoltre necessario aver raggiunto almeno un livello di 150 punti nel mestiere associato alla tipologia di oggetto: ad esempio forgiatura 150 per gli oggetti in metallo.

Si ottiene un punto, spendibile per migliorare l'oggetto, ogni 5 punti mestiere oltre al 150 moltiplicati per il livello dell'oggetto: ad esempio se ho un livello forgiatura di 155 avrò 1 punto da spendere per un oggetto di livello1, oppure 2 per uno di livello 2, 3 per uno di 3, ecc.. E' possibile guadagnare punti anche sottraendone all'oggetto.

Aver appreso la professione di fabbro, ad esempio, non sarà sufficiente, senza aver fatto un po' di pratica, per migliorare la statistica dell'oggetto. Allo stesso modo non basterà la sola pratica senza l'uso della professione specifica per poter migliorare un oggetto. Il massimo dei punti accumulabili in un mestiere è 200, il massimo dei punti applicabili per migliorare un oggetto saranno quindi di 10 per ogni livello dell'oggetto.

Un oggetto migliorato avanzerà di livello e si valorizzerà di prezzo tanto di più quanti sono i punti applicati.