

sexso
razza
classe
attributi

Il sesso del pg può anche discostarsi da quello del giocatore, l'importante sarà riuscire ad interpretare questa scelta!

```
Il tuo personaggio e':  
(M)aschio o (F)emmina ?m
```

- Scelta della Razza

Su ancestral esistono oltre 20 razze, ognuna con la propria caratteristica, la propria storia e le proprie abilità. Per conoscere le informazioni di ogni razza basta semplicemente scrivere `"help <nome_razza>"`. Apparirà una breve spiegazione di cosa caratterizzi quel popolo e una sua breve storia. All'interno della descrizione sono solitamente evidenziati i punti forti e le debolezze, ad esempio nei Kaernuthiani viene declamata la velocità, nei Ro-wanu la forza, nei Minotauri la furia etc.

```
(@)                                     (@)  
- - - - -  
- (*) (*)  
- (A) Kenkari (*)  
- (B) Elfo Kithranesti (*)  
- (C) Elfo Elvornesti (*)  
- (D) Elfo Marino (*)  
- (E) Elfo Oscuro (*)  
- (F) Mezz'elfo (*)  
- (G) Nano Atavico (*)  
- (H) Satiro (*)  
- (I) Nano Oscuro (*)  
- (L) Orco (*)  
- (M) Troll (*)  
- (N) Minotauro (*)  
- (O) Draconiano (*)  
- (P) Centauro (*)  
- (Q) Kaernuthiano (*)  
- (R) Lyssiano (*)  
- (S) Ro Wanu (*)  
- (T) Faerie (*)  
- (U) Kender (*)  
- (V) Warekiano (*)  
- (Z) Ninfa (*)  
- (*) (*)  
- - - - -  
(@)                                     (@)
```

- Scelta della classe

Altra caratteristica del personaggio è la classe ovvero il *"lavoro"* o le *arti* che il pg intende imparare/perfezionare. Se vogliamo che il personaggio sia uno che tira colpi di fendenti a destra e a manca potremmo scegliere una classe guerriera o barbara, se vogliamo che lanci palle di fuoco o scateni tempeste di fulmini possiamo scegliere di farlo diventare uno stregone, un'incantatore oppure uno sciamano. Anche qui per aiutarvi nella scelta si può scrivere `"help <nome_classe>"` per avere una breve descrizione.

```
[Classi disponibili per i Ro Wanu]
@-----@
(A)   Paladino      (B)   Barbaro      (C)   Sciamano
(D)   Guerriero    (E)   Mercenario
@-----@

Per scegliere una classe, scrivi la lettera corrispondente, scrivi
aiuto per una descrizione delle classi disponibili per la tua razza,
o indietro per tornare alla scelta della razza.
b
```

- Attributi

Ogni personaggio ha 7 attributi:

- FORZA: attributo principale per le classi bellicose tipo guerriero
- DESTREZZA: attributo principale per le classi agili, come i lestopanti
- COSTITUZIONE: attributo molto importante per la determinazione dei punti ferita
- INTELLIGENZA: attributo principale per le classi magiche come gli stregoni
- SAGGEZZA: attributo importante per le classi magiche, essenziale per chierici e paladini
- CARISMA: attributo importante per ogni classe, soprattutto per coloro che sono bardi
- FORTUNA: attributo importante per tutte le classi, influisce su tutte le azioni di tutti i pg.

All'inizio verranno proposti una serie di valori, uno per ogni attributo, come segue:

Valore della Forza : Eccellente
Valore dell'Intelligenza : Discreto
Valore della Saggezza : Scarso
Valore della Destrezza : Scarso
Valore della Costituzione : Buono
Valore del Carisma : Scarso
Valore della Fortuna : Normale

E ci verrà posta la domanda se vogliamo tenere questi valori o cambiarli. Scegliendo di cambiarli verranno cambiati TUTTI i valori, quindi bisogna ponderare al meglio la scelta se gettare quelli che ci vengono proposti o se tentare la fortuna in un cambio. Ovviamente per un guerriero è quasi d'obbligo avere "eccellente" in forza, per un ladro in destrezza, per un chierico in saggezza: si consiglia di avere un "eccellente" almeno nell'attributo principale della classe scelta.

```

Valore della Forza      : Normale
Valore dell'Intelligenza : Normale
Valore della Saggezza   : Normale
Valore della Destrezza  : Normale
Valore della Costituzione : Normale
Valore del Carisma      : Normale
Valore della Fortuna    : Normale

Tieni queste statistiche? (S/N)n

Valore della Forza      : Discreto
Valore dell'Intelligenza : Normale
Valore della Saggezza   : Normale
Valore della Destrezza  : Discreto
Valore della Costituzione : Buono
Valore del Carisma      : Buono
Valore della Fortuna    : Discreto

Tieni queste statistiche? (S/N)n

Valore della Forza      : Eccellente
Valore dell'Intelligenza : Normale
Valore della Saggezza   : Buono
Valore della Destrezza  : Discreto
Valore della Costituzione : Discreto
Valore del Carisma      : Discreto
Valore della Fortuna    : Discreto

Tieni queste statistiche? (S/N)

```

- Impersonare un personaggio

Un MUD, solitamente, si distingue in due filoni: GDR e non- GDR.

GDR è l'acronimo di Gioco di Ruolo. In questo tipo di gioco il giocatore è come un attore che interpreta il ruolo del personaggio che ha costruito (in modo coerente alle scelte fatte per quel che riguarda sesso, razza e classe), muovendosi/muovendolo all'interno del mondo in cui è, anche in relazione con i pg degli altri giocatori. Lo scopo del gioco è divertirsi! Capirete dunque che in fase di creazione del personaggio è importante operare scelte oculate in modo da evitare di creare personaggi che per noi sono di difficile interpretazione, questo non farebbe divertire noi e nemmeno chi gioca con noi! Se sono una persona tranquilla e tendenzialmente pacifica, potrebbe risultarmi difficile impersonare il Minotauro barbaro sanguinario, e più facile invece essere un Elfo Druido.

- il PROMPT

Con il termine "prompt" si identifica la riga di informazioni che si presenta ad ogni schermata di gioco. E' uno strumento importante per tenere sotto controllo lo stato del personaggio tramite alcuni valori:

- HP: sono i punti ferita, importantissimi, in quanto durante un combattimento, se questi raggiungono lo 0, si è morti!
- Mana: è la quantità di linfa magica. Ogni magia consuma un po' di questa risorsa.
- Movimento: rappresenta la resistenza alla fatica del personaggio. Ogni spostamento e alcune abilità consumano questo valore.
-

Per selezionare quale informazione inserire nel prompt basta usare lo specchietto qui sotto:

%A Stato (tre caratteri I = invis, H = Nascosto , S = Silente)
 %C Hp del tank (a barre)
 %c Hp della vittima (a barre)
 %H Max HP propri (numerico)
 %h HP attuali propri (numerico)
 %M Max Mana propri (numerico)
 %m Mana attuali propri (numerico)
 %V Max Mov propri (numerico)
 %v Mov attuali propri (numerico)
 %N Nome del tank
 %n Nome della vittima
 %T Ora del giorno (Alba, Giorno, Tramonto, Notte)
 %x XP attuali
 %X XP da fare per il prossimo Livello
 %S Stile di combattimento (A Aggressivo B Barbarico D Difensivo E Evasivo S Standard)
 %a allineamento (buono cattivo neutrale)

All'inizio viene impostato il seguente prompt in automatico

```
[Pf:%h-%H] [Mana:%m-%M] [Mv:%v-%V] [Mon:%g] [%S: Xp:%X]
```

Eccovi un esempio:

```
Il Fiume delle Anime
Filamenti di nebbia danzano intorno alle tue caviglie, avvolgendoti in
una leggera sensazione di freddo simile ad un gesto di saluto da parte
del Fiume delle Anime che stai abbandonando. Il Tempo per la tua rein-
carnazione in Ancestral e' giunto, e devi abbandonare le spoglie di s-
pirito prendendo coscienza nel piano materiale.
[Uscite: Nord]
30hp 110m 150mv 27150exp ←
```

Come si vede il prompt è l'ultima riga visibile e nel caso in questione il prompt è quello base, si vede infatti che il mio personaggio ha 30hp (%h), 110 di mana (%m) e 150 di movimento (%mv).

Se volessimo vedere quanti punti ferita abbiamo e quanti sono il nostro massimo, basterebbe scrivere:

```
prompt %h/%H
```

e vedremmo una cosa tipo: 30/30.

Un prompt completo potrebbe essere il seguente:

```
prompt <NomePg: %h/%Hhp %m/%Mm %v/%Vmv Exp:%X>
```

che visualizzerebbe una stringa simile a questa:

```
<Prieseth: 30/30hp 110/110m 150/150mv Exp: 27150>
```

Durante un combattimento il prompt viene sostituito dall'fprompt che ha la stessa identica funzionalità del primo.

2 – Muoversi e praticare

Una delle cose essenziali per giocare è sapersi muovere.

Nella wild (il mondo fuori dalle città, dalle aree) muoversi è facile: ogni movimento costa punti movimento a seconda di dove ci si trova e si può andare in ogni direzione (o quasi), siano essi i punti cardinali (n, s, o, e) o i loro composti (ne, no, so, se). Se poi si devono percorrere grandi distanze si può sempre correre (se si sta volando possono correre tranquillamente solo le razze che hanno l'abilità "volo" permanente, come gli angeli o i folletti) nelle quattro direzioni principali grazie al comando: corri <direzione> <quantità di passi>.

Nelle aree funziona pressoché allo stesso modo: l'unica differenza è che non tutte le direzioni saranno possibili; quando si entra in una stanza verranno visualizzate automaticamente le uscite (per attivare/disattivare questa opzione utilizzare il comando: config +autoexit).

Attenzione però, alcune volte ci sono uscite che non vengono indicate in quanto nascoste, è quindi buona norma leggere attentamente la descrizione della stanza poiché potrebbe darci indizi su eventuali uscite nascoste.

Inoltre, alcune stanze, sono raggiungibili solo grazie al comando "entra"

- Praticare

Ogni pg ha delle abilità da usare durante il gioco, siano incantesimi o semplici mosse. Ogni classe ne ha di proprie, così come ne esistono alcune particolari per alcune razze. Per conoscere le abilità razziali basta digitare "*aiuto abilità razziali*" mentre per vedere quelle di classe "*abilita <nomeclasse>*"; per scorrere le proprie più semplicemente "*abilita*". In questo modo si può visualizzare anche la percentuale di apprendimento/conoscenza delle abilità: più la percentuale sarà vicina al valore massimo indicato, più è alta la possibilità che l'abilità venga portata a compimento con successo: inizialmente il contatore sarà a 0, escluso che per la lingua comune.

Esistono due modi per progredire: il primo consiste nel praticare nel Tempio della Memoria di Leynath dirigendosi nella stanza contenente la statua che rappresenta la nostra classe (per vedere dove si trova, appena entrati nel Tempio esaminate l'incisione che ivi si trova). Una volta davanti alla statua con il comando "*pratica*" si ha una visualizzazione veloce delle abilità/magie; usando "*pratica <nomeabilità>*" Si farà aumentare la propria bravura nell'abilità praticata. Si potrà praticare solo se si hanno a disposizione sessioni di pratica che si acquistano al salire di ogni livello (e alle volte regalate dai questor). La percentuale di apprendimento per ogni sessione è influenzata da alcuni fattori tra cui l'intelligenza: maggiore sarà l'intelligenza, meno pratiche userete per migliorare l'abilità!

Con questo metodo non è possibile comunque arrivare al valore massimo in quanto per imparare al meglio un abilità/magia si deve fare pratica sul campo. All'inizio saranno più le volte in cui non riuscirete ad usare correttamente l'abilità appena imparata, ma man mano che si sbaglia la percentuale di apprendimento sale, fino a raggiungere il massimo!

Le abilità razziali non vengono insegnate al tempio della memoria (se non per le razze umane) ma in varie aree:

Troll, Minotauri, Ferie, Kender, Ninfe, Satiri: sporgenza di roccia

Drow, Warekiani, Orchi: tempio Duergast

Razze elfiche: lago di Elvorn

Razze umane: Leynath

Razze naniche: Lenrian

3 – Livelli, morte e pkill

Ancestral è basato su di un sistema a livelli. Il personaggio, appena creato, sarà di livello 1 e per passare al livello successivo necessiterà di punti esperienza. Scrivendo "LIVELLO" si avrà l'elenco di quanti px (punti esperienza) servono per "livellare" (passare al livello successivo).

Perché livellare?

Ad ogni livello il personaggio guadagna Punti ferita, Punti mana, Punti movimento nonché avrà accesso a nuove abilità o magie. Livellando, quindi, il personaggio cresce divenendo più forte, fino a raggiungere il livello 50, quando guadagnerà il titolo di "Avatar", il massimo livello raggiungibile da ogni avventuriero.

Per guadagnare i punti esperienza necessari a livellare bisogna uccidere nemici (mob), e per far questo basta usare le proprie abilità riducendo i punti ferita del nemico prima che lui riduca i vostri!

Quando un nemico (mob) muore, apparirà una frase come la seguente:

Ferisci con estrema ferocia un orchetto!

Ferisci con estrema ferocia un orchetto!

Distruggi un orchetto!

Un orchetto e' morto!!

Ricevi 467 punti esperienza.

Se si riesce ad uccidere il mob si guadagnano un tot di punti esperienza che si sottrarranno da quelli da fare per livellare.

La quantità di punti esperienza che si ricevono variano a seconda di alcuni fattori:

- Livello del mostro: più la differenza fra il livello del personaggio e quello del mostro è elevata, maggiori saranno i punti esperienza guadagnati.

- Membri del gruppo: se si combatte in gruppo, i punti esperienza ricevuti saranno di gran lunga maggiori ... che aspettate dunque? GRUPPATE! Una volta in gruppo, inoltre, si potrà verificare lo stato dei membri del gruppo (comando: GROUP) oppure parlare ai soli membri del gruppo (GDICO <frase>)

- Quantità di mostri di quel tipo uccisi: man mano che sconfiggete mob di uno stesso tipo si ridurranno i px presi. Continuando ad uccidere orchetti si vedrà quindi una diminuzione costante ad ogni archetto ucciso: bisogna quindi cambiare area e obiettivo, non fermandosi sempre nelle stesse aree, ma cercando di essere in linea con il proprio pg: un pg buono dovrebbe evitare di uccidere bambini innocenti!

Come si è detto prima si guadagnano px se si riducono i punti ferita del nemico a 0, ma se fosse lui a portarci a 0?

Nel caso che un nemico ci porti a 0 punti ferita, il pg perderà i sensi fino a raggiungere i -10 pf e morire. Nella lenta agonia, se aiutato, potrà riprendersi senza incombere nel malus che ogni morte porta ad ogni personaggio: la HOLE! Ogni volta che si muore, infatti, vengono addebitati al personaggio altri punti esperienza da fare. Ad esempio, se mi mancassero 40.000 px per livellare dal primo al secondo livello e dovessi morire, mi ritroverei con una hole (quantità di px da fare) di ben 60.000px!!!!

E' importante quindi non morire poiché maggiore è l'esperienza del pg e maggiore sarà la hole che guadagnerà ad ogni morte. Morendo ci si ritroverà all'altare delle anime, senza nulla più addosso: se si vuole recuperare il proprio equipaggiamento

bisognerà quindi raggiungere il luogo dove siamo morti e riprendere gli oggetti dal nostro corpo precedente. Nel caso la morte sia sopravvenuta a causa di un mob aggressivo, sarà assai difficile recuperare il corpo: tornando nella stanza il mob ci riattaccherà uccidendoci di nuovo! Sarà d'importanza vitale avere quindi da parte un po' di "favore" per "supplicare il corpo" (leggere il capitolo 4- Divinità e devozione).

Nel corso della sua vita, il personaggio, potrà inoltre trovarsi a dover affrontare non mob (ovvero nemici gestiti dal gioco), bensì altri personaggi. L'uccisione fra personaggi è chiamata PK (Player Killing) e non essendo prerogativa di ogni giocatore è possibile scegliere di essere PK o meno. Se si decide di non esserlo, nessun personaggio potrà attaccarvi (così come non si potrà attaccare nessun personaggio), mentre nell'altro caso ... guardatevi le spalle, se farete un torto a qualcuno ... potrebbe vendicarsi!

4 - Divinità e devozione

In Ancestral esistono molti Aisar (simil divinità) ed ognuno rispecchia un determinato aspetto del mondo in cui il nostro avventuriero vive. Dopo un breve periodo di ambientamento, al personaggio, verrà quindi offerta la possibilità di scegliere a quale divinità votarsi: dal livello 10 sarà possibile scegliere in qualunque momento il dio più congeniale al nostro personaggio. La scelta deve essere conforme al modo di interpretare il personaggio, poiché, per non incorrere nella disapprovazione della propria divinità, sarà necessario condurre uno stile di vita conforme agli ideali divini che si "abbracciano" nel votarsi a una divinità. Per aiutarvi a scegliere l'Aisar più adatto ognuno ha una lista di "domini" suoi propri. Sul forum e sul sito sono presenti, oltre ai bg, anche altre spiegazioni più esauritive. Tramite il comando *aisar* si vedrà un elenco degli aisar presenti e *scrivendo aisar <nome del dio>* si vedranno le informazioni che lo riguardano.

Quando avrete scelto la divinità a cui votare il pg basterà lanciare il comando *devozione <nomeaisar>*. Da questo momento dovrete sacrificare i corpi dei nemici per ingraziare il vostro dio, aumentando così il FAVORE che lui ha verso il pg. Man mano che otterrete favore sarete in grado di rivolgere alcune preghiere al divino:

supplica richiamo: ritorno immediato al tempio di Leynath;

supplica corpo: permette di tornare in possesso del proprio corpo dopo la morte;

supplica oggetto: si ottiene un oggetto particolare non cedibile ad altri.

Può capitare di votarsi all'Aisar sbagliato: in questo caso basterà rilanciare il comando *devozione none* ma questa scelta non sarà certo gradita al dio e bisognerà accollarsi dei malus come conseguenza. Per votarsi nuovamente usare di nuovo *devozione <nome dell'aisar>*.

5 - Elementi

I praticanti della magia, giunti a livello 10, potranno legarsi indissolubilmente ad una delle Forze Creatrici, gli Elementi.

La scelta riguarda Druidi, Stregoni, Incantatori, Elementalisti, Alchimisti e Necromanti ed è irrevocabile. Una volta legatisi ad un elemento non si potrà più cambiarlo, il che porta svantaggi e vantaggi. Le magie legate alla Forza Creatrice prescelta saranno più potenti, ma quelle appartenenti all'elemento opposto a

quello scelto diminuiranno di potenza, per questo taluni preferiscono non operare questa scelta attingendo meno potere, ma da tutte le Forze.

Comandi:

elemento aria

elemento acqua

elemento terra

Chi sarà legato alla Terra potrà richiamare a sé solo una parte del potere dell'Acqua.

Chi sarà legato all'Acqua potrà richiamare a sé solo una parte del potere dell'Aria.

Chi sarà legato all'Aria potrà richiamare a sé solo una parte del potere della Terra.

6 – Missioni fisse, Nargath e quest divine

Su Ancestral vi potrà capitare di giocare una quest, ossia interpretare il vostro personaggio in una storia, interagendo con dei mob al fine di ricostruire una storia o più semplicemente di fare un favore a qualcuno.

In ogni caso, le missioni più belle sono le quest divine: avrete infatti l'occasione di improvvisare un canovaccio parlando con un mob il quale risponderà alle vostre domande e compirà azioni, manovrato dagli dei. Lo scopo? Semplice, divertirsi impersonando il proprio pg e vivere un'avventura diversa dal solito =D. Per di più alla fine di queste missioni ogni player viene ricompensato con alcune corone, il "sistema gloria" di Ancestral.

Inoltre, qualora non vi capitasse di collegarvi durante una di queste fantastiche avventure, esistono altri sistemi per divertirsi, le quest fisse! Moltissime aree del Mud nascondono una storia propria da scoprire, oppure un mob che vuole che lo aiutiate a sbrigare qualche mansione. In questo caso le azioni che dovrete compiere per provarle saranno prefissate. Detto così sembra facile, eppure su alcune di queste fisse potreste passarci parecchio tempo... Anche settimane intere! Lo sforzo verrà ricompensato, non dubitate...

Se invece non avete molto tempo e volete guadagnare un po' di oro, fate un salto da Nargath, a Leynath, oppure all'Ufficio Missioni di Ledimas. Richiedendo al generale una missione vi manderà in giro per il mondo al fine di eliminare i nemici dell'Impero o di recuperare oggetti rubati e, in caso di successo, verrete premiati con qualche soldo ed alcuni punti missione, da poter spendere per acquistare oggetti che lo stesso Nargath fornisce ai suoi valorosi mercenari. Il tempo in cui la missione potrà considerarsi conclusa viene rivelato dal generale di volta in volta (ricordatevi che per completare una missione è necessario tornare indietro a riferirlo) mentre il tempo da aspettare prima di poterne chiedere un'altra sarà di 30 minuti se avete fallito, solo 15 se avete avuto successo.

Comandi missione:

missione richiedi per farvi affidare una missione;

missione informazioni per conoscere il nome dell'obiettivo;

missione tempo per sapere quanto vi rimane prima del fallimento;

missione completa per riferire al generale (non necessariamente lo stesso a cui avete richiesto l'incarico) il successo;

missione punti per apprendere quanti pm vi rimangono;

missione lista per conoscere gli oggetti che potete acquistare coi pm, ed il prezzo.

Sia nelle quest divine, sia grazie ai questor, riceverete come premio delle “Corone imperiali”. La corona è una medaglia che rappresenta il valore del personaggio, la sua gloria, il suo impegno nel gioco. Avere molte corone permette di guadagnare livelli, oppure aumentare la propria forza, ovviamente tutto ad un prezzo preciso, che si può vedere scrivendo “*aiuto corone imperiali*”.

Capitolo 7 – I clan

Durante la sua vita ogni personaggio creerà una propria storia, contrarrà amicizie e, perché no, si farà pure dei nemici. Mentre il personaggio cresce dunque si creerà degli obiettivi da raggiungere, degli scopi che potranno a volte coincidere con quelli di altri con cui si potrà unire per perseguirli assieme. Queste associazioni sono chiamate Ordini o Clan, gruppi di avventurieri animati da uno scopo comune, o ad un modo di vivere che li accomuna. Se troverete dunque persone che seguono i vostri stessi scopi, potrete cercare assieme il clan che più vi interessa oppure crearne uno proprio, tramite un progetto che sarà vagliato dai gestori divini del mud.

Perché entrare in un clan?

Entrare in un clan significa legarsi ad un gruppo di personaggi, creare con essi nuove storie, interpretare il personaggio non più come avventuriero solitario ma come membro di un clan rinomato e conosciuto. Oltre che offrire nuovi spunti per il gdr, si potrà dare il proprio aiuto per migliorare l’Ordine stesso nonché si potranno conoscere nuovi amici con cui divertirsi. Un clan inoltre può offrire particolari oggetti o particolari abilità che lo rendono unico sulle terre di Ancestral.

Multiplaying nei clan.

Ogni giocatore è libero di avere il numero di personaggi che vuole ma prima di entrare in un ordine deve informare il capoclan se abbia altri personaggi in altri clan. Il Multiplaying (ovvero l’aver più personaggi in clan diversi) non è regolamentato dai divini ma direttamente dagli ordini stessi: saranno infatti i membri dei clan a scegliere se accettare o meno questo tipo di gioco.

Non trovo nessun clan che mi piace e non voglio crearne uno, posso restarne fuori?

Certamente. Non vi è obbligo a diventare parte di un clan ma è consigliabile in quanto il gioco di gruppo risulta più semplice e molto più divertente rispetto a quello solitario.

Capitolo 8 - Pronti ad iniziare!

Questo manuale è volutamente “generico” così da permettere a chi lo legge di iniziare a giocare senza doversi leggere centinaia di pagine in cui vengono analizzati e spiegati le centinaia di comandi che compongono un mud. Nel caso abbiate problemi durante il gioco potete contattare i divini che quasi costantemente vegliano sul gioco, oppure potete utilizzare il forum ufficiale dove riceverete gli aiuti di tutta la comunità di Ancestral.

Non resta che collegarsi dunque, vi ricordo solamente le regole da seguire nel gioco:

1. Spam

Niente spam, da' solo fastidio. Se non ricevete risposta provate ad aspettare e chiedere piu' tardi.

2. Multiplay

Niente multiplay! Mp e' quando si usa un proprio personaggio per avvantaggiarne un altro, oppure usandone due contemporaneamente. In ogni caso e' vietato! Anche il mp attraverso terzi personaggi e' severamente vietato.

3. Bug

Se si scopre un bug, si deve comunicarlo ad un immortale ed e' VIETATO sfruttarlo. Se c'e' una situazione strana deve essere sempre riportata, non solo nei casi in cui sia il proprio pg a perderci. Chiunque venga trovato a sfruttare dei bug sara' cancellato.

4. Scambio di personaggi

Non e' consentito scambiarsi i personaggi per nessun motivo.

5. Evocazioni

Non si possono evocare mob aggressivi per poter uccidere un personaggio.

6. Canali

Usate i canali pubblici con moderazione. Se dovete portare avanti un discorso non fatelo sul chiacchiero! Moderazione con i termini, nessuno si scandalizza per delle parolacce, ma tenetevele per voi.

7. Livelli

Crescendo di livello, lasciate le aree piu' facili ai novizi. Non e' bello che chi inizia a giocare trovi aree deserte e mob sterminati da carri armati che distruggono indiscriminatamente ogni cosa che respira... Un MOB si ritiene occupato dal primo pg che ne occupa la locazione, e che vi rimane presente da SVEGLIO (se dormite per recuperare in una locazione di un mob, qualche altro pg ha il diritto di attaccarlo). Un MOB aggressivo si ritiene occupato dal primo pg (sveglia) che ne occupa la locazione piu' vicina che dà accesso immediato a quella del mob. Fregare i mob crea astio, rovina il gioco, fa degenerare l'ambiente del mud. E' un comportamento che sara' punito severamente.

8. Rispetto

Le precedenti regole si ritengono conosciute e accettate da ogni giocatore, non scuseremo nessuna presunta ignoranza. Se avete domande sulle regole, siamo sempre disponibili per una risposta. Nel corso del tempo, le presenti regole potranno essere modificate e precisate, vi avviseremo di ogni eventuale modifica e daremo per presupposta la presa visione di essa.

9. Senso comune

Se sembra sbagliato, strano o inconsueto NON fatelo, NON testatelo voi. Comunicatelo agli immortali.

Buon gioco dunque!

Manuale creato da:

Inishu

Jiba

Con la collaborazione del team di Ancestral Mud