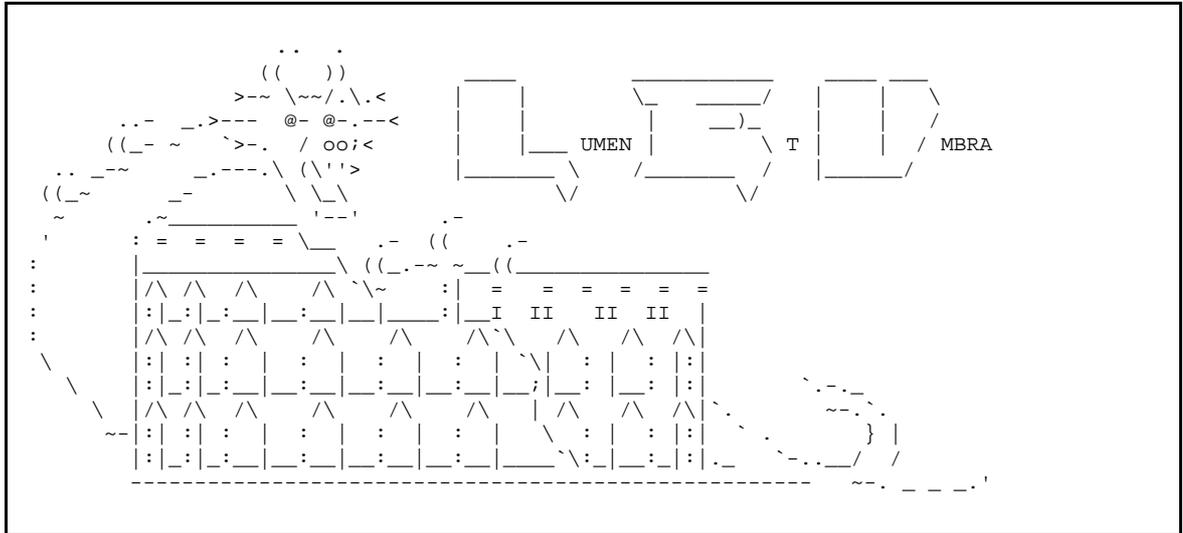


HelpMud



Un manuale di Lumen et Umbra

di Federico Rossi

(Drono, Sunbeam)

ICQ # 3363575

Federico.rossi@tiscalinet.it

<http://www.web.tiscalinet.it/fr>

Revisione giugno 2000: Marco Mastroddi (Khelben)

Khelben@tiscalinet.it

Revisione giugno 2001: Dario Costantini (Quasar)

dario@uni.net

Sommario

INTRODUZIONE	5
IL PRIMO GIRO AD ALMA	6
IL SISTEMA DI GIOCO.....	7
Cos'è IL MUD	8
<i>Le Tavole della Legge</i>	8
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	9
IL NOME.....	10
RAZZE	10
CLASSI	13
LIVELLI	16
<i>Punti Esperienza (XP) e Livelli</i>	17
<i>Immortali (dall'organigramma del 2/6/2000)</i>	17
<i>Tabella Titoli</i>	18
<i>Tabella Livelli</i>	19
IL GIOCO	20
LE VARIABILI PRINCIPALI	20
<i>Punti Ferita, Movimenti e Mana</i>	20
<i>Le Stat</i>	20
I COMANDI DI STATO	24
LO SCHERMO DI GIOCO	25
L'ALLINEAMENTO	27
RENT	27
ETÀ	28
GILDE	28
CLAN	29
LE CARATTERISTICHE DEI MOB.....	31
COMBATTIMENTO	31
<i>Calcoli</i>	35
<i>Il gruppo</i>	39
OGGETTI	40
INVENTORY	40
EQUIPMENT	40
LO SCRAP	41
SPELL SU OGGETTI.....	42
MAPPE.....	44
ALMA CIVITAS	45
AREE NEWBIE	46
<i>Le Gilde (direttamente dai maestri)</i>	50
I MAESTRI A PAGAMENTO.....	52
INFORMAZIONI.....	54
WORLD E REBOOT	54
COMUNICARE CON GLI IMMORTALI.....	54
I CLIENTS.....	55

SKILL	56
SPELL	57
MAGHI	57
<i>Incantesimi d'attacco</i>	56
<i>Monsum</i>	57
<i>Polymorph</i>	58
Lista degli incantesimi di maghi e stregoni	62
CHIERICI.....	63
Lista	63
RANGER	65
DRUIDI	65
PSIONICI	66
SOCIAL	67
LISTA COMANDI	72
<i>Gruppo</i>	72
<i>Combattimento</i>	72
<i>Magie e Skill</i>	72
<i>Comunicazione</i>	72
<i>Movimento</i>	73
<i>Passaggi Segreti</i>	73
<i>Oggetti</i>	73
<i>Riposo</i>	74
<i>Altro</i>	74

Introduzione

Lo scopo di questo mega-file è di fornire un comodo testo, ben impaginato e facile da consultare, da stampare, spillare e usare come ogni manuale cartaceo che si rispetti. Penso che LeU meriti un manuale, tipo quello che ti danno con un gioco che compri. Io ho trovato solo quello di Silver (<http://www.teta.it/dati/leuhelp3>) che è molto chiaro, semplice, simpatico... ma piccolo. Pochi kbyte in formato testo. È un ottimo “getting started”, mentre il mio si propone di essere un “user manual”: un mega impaginato e pronto alla stampa.

Sono sempre più preoccupato dal fatto che forse un help di LeU sarebbe dannoso. È un argomento dibattuto, e penso che l'ultima parola spetti a chi è investito dell'autorità divina. Io dico come la penso, e rendo disponibile il mio help. Accolgo ed invito ogni critica, in merito all'esclusione di parti di help che possano togliere gusto alla scoperta e all'esplorazione.

L'help in linea è frammentato tra info, help, help <parola>, news. Il rifarsi alla tradizione orale è bello e affascinante, con qualche limite. Urlare cose tipo “Dove diamine devo livellare adesso?” secondo me è bello, pittoresco, simpatico. Dipendere dagli altri porta umiltà, stimola rapporti interpersonali corretti, anche sul MUD. Diverso è il discorso per un ladro che inizia a giocare senza manco sapere quali modificatori dia il backstab. Io pensavo fino a poco fa che il berserk raddoppiasse i danni. Secondo me queste sono cose che vanno spiegate e tabellate. Come faccio a decidere come valutare un anello +1 dam se non so quanto male faccio? Non mi piacciono i discorsi tipo: troppi numeri addio rpg. O i numeri si tolgono del tutto, oppure è utile avere un'idea di quanto male si fa con un very hard, e di come si è ottenuto quel danno. Forse è più criticabile la tabella oggetti, che forse andrebbe limitata agli oggetti che si trovano proprio facilmente. Ho un mezzo progetto di ampliare la parte di descrizione delle zone, senza mappe, ma con racconti vaghi che diano l'impressione di essere stati raccolti in una taverna e che diano l'idea di cosa sia l'area. DIAVOLO! Non è possibile che un newbie non sappia mai quali sono le aree a lui destinate! Cosa può saperne un newbie che gli sceriffati sono buoni anche al quarto livello, mentre la foresta di pietra no? Io ho visitato i quickling quando ero di 30° e ovviamente mi sono annoiato. Secondo me bisogna mettere la gente, anche gli ultimi arrivati, in grado di fare le cose giuste. Non pappa pronta, ma almeno diamo loro una possibilità!

Note di Khelben (ndk)

Raccolgo con sommo piacere l'eredità del buon Federico Rossi che da qualche tempo ha abbandonato la sua sua vita attiva su LeU. Cercherò di aggiornare questo manuale da lui concepito con tanta passione, tenendo il passo delle nuove versioni. Se trovate errori o inesattezze vi prego di segnalarmele mailandomi all'indirizzo khelben@tiscalinet.it. Grazie ! ☺
Questo manuale e' aggiornato al **Giugno 2001**. Puoi trovare versioni più recenti al link) <http://www.leu.it/biblioteca>

WEB:

Su internet potete trovare diversi siti che parlano di Lumen et Umbra. Scrivo qui alcuni link interessanti.

Il Sito Ufficiale di Lumen et Umbra (gestito da Wism) <http://pol.mclink.it/leu>

La Biblioteca dei Filosofi (gestita da Silvara) <http://www.leu.it/biblioteca>

La Mailing List di Lumen et Umbra <http://groups.yahoo.com/group/leu> gestita da Fawdrath (alex.pace@tiscalinet.it)

Esiste inoltre una Newsletter dedicata alle comunicazioni ufficiali degli immortali

<http://groups.yahoo.com/group/leu-comunicazioni>

Il primo giro ad Alma

Non sei mai entrato in LeU? Risolviamo subito. Collegati a Internet con Netscape o chi per lui. Vai su Tucows, Entertainments, MUD's <http://tucows.mclink.it/mudnt.html#> e scarica Zmud (oppure direttamente dal sito della Zuggsoft, www.zuggsoft.com, ndk), oppure dalla pagina ufficiale di LeU (v.sopra) seguendo i links ai 'client'. Basta che clicchi sul nome e hai la versione per Win 95, poco sotto c'è la versione per Win 3.1. Per installare il programma basta scompattarlo in una directory e lanciare Zmud.exe. Scegli Evaluate, poi il Connection Wizard. Appare una lista dei MUD più famosi, scegli Lumen et Umbra. In alternativa a Zmud puoi scaricarti ELF, che è stato scritto da un ex giocatore di LeU ed ha Lumen come mud di default. NEW: Esiste una versione free di zmud già configurata per giocare a LeU e corredata di manuale che puoi scaricare dai siti ufficiali (v.sopra).

Se la tua connessione a internet funziona, appare una finestra con il logo di Lumen et Umbra, e ti viene chiesto il nome del tuo personaggio. Sei ora in connessione Telnet: cioè il tuo computer diventa un terminale del computer grosso di Mclink, è come se fossi seduto là davanti con un piccolo monitor nero tutto tuo, di quelli vecchi senza grafica.

Altrimenti puoi usare il telnet di windows (finestra Avvio, poi esegui, poi digiti **telnet mclmud.mclink.it 6000** oppure **192.106.243.106 6000** e immediatamente sarai alla schermata iniziale del gioco, ma senza un client il primo impatto può essere molto caotico.

Digita un nome (non sceglierne uno stupido ☹, ndk) rispondi alle domande che ti fanno un po' a caso, magari scegliendo un guerriero mezzo-gigante che per iniziare va bene, e sei dentro. Appari nel mondo di LeU, nudo come un verme e qualche moneta in bocca. Scrivi **look** e guarda il panorama: sei al Foro Imperiale, nel cuore di Alma, centro del mondo. LeU non è come uno dei tanti MUD tranquilli e silenziosi sparsi per la rete. È pieno di gente e di vita, di urla, confusione, grida.

Se ti senti frastornato da tanta gente, puoi cominciare a escludere qualcosa. Scrivi:

set shout off - diventi un po' sordo e non senti più le urla.

set auction off - non senti più le aste.

E dato che ci sei:

set ansi on - vedrai le scritte a colori, ti sarà più facile distinguere quel che ti serve. Se non ti piace fai **set ansi off**.

Set prompt 3 – cambierai il prompt (vedi nei prossimi capitoli)

set autoexits on - ti indica direttamente le direzioni in cui puoi andare e cosa trovi, così ti orizzonti meglio.

A questo punto scrivi **look** e leggi la descrizione della stanza dove ti trovi. Sei al foro Imperiale. Un monolite che è stato eretto in questa piazza attira subito la tua attenzione. Guardalo meglio (**examine monolite**). A questo punto, seguendo il consiglio inciso sul monolite digita **down** per trovarti all'Ingresso del Tempio della Conoscenza. Seguendo le istruzioni che trovi in ogni stanza puoi imparare rapidamente le nozioni fondamentali per girare nelle terre di Lumen et Umbra. Nell'area scuola newbie (così è chiamata la zona) troverai anche una piccola avventura per testare la tua capacità esplorativa e di combattimento. Ricordati che su LeU (così lo abbrevieremo d'ora in poi il nome Lumen et Umbra) ci sono molti giocatori disposti ad aiutarti a fare i primi passi. Ti basterà fare **gossip aiuto sono nuovo, qualcuno mi aiuta?** per trovare qualcuno disposto a darti una mano...

Ricorda che da web (vedi pagina precedente) puoi scaricare molti documenti utili per farti ambientare prima in questo gioco, in particolare nella biblioteca dei filosofi puoi scaricarti il pacco dono newbie.

Inoltre puoi scrivere direttamente a Khelben khelben@tiscalinet.it,

Silvara lsilva@mclink.it o a Rafim Rafim@tiscalinet.it

Il sistema di gioco

Cos'è il MUD

MUD significa Multi User Dungeon. L'idea di base viene da Dungeons & Dragons™, il primo gioco di ruolo. Dungeons & Dragons™ nasce nel 1974 da un'idea di Gary Gygax, e da allora si è evoluto in modo spettacolare, ispirando mille imitazioni. Gioco di ruolo significa che si gioca ricoprendo un ruolo particolare in una vicenda inventata. Prima di chiamarsi gioco questa tecnica era usata come terapia da alcuni psicologi americani: i pazienti in pratica giocavano una partita, e liberi dalle costrizioni della real life (vita reale, vita di tutti i giorni, ndk), potevano esprimere le parti di sé che non avevano il coraggio di tirare fuori.

Nel MUD si incontrano persone che fanno rpg serio, cioè giocano in role play (letteralmente "gioco di ruolo", ndk), si comportano come se fossero veramente il loro personaggio. Non tentate di chiedere loro se hanno visto la partita o che lavoro fanno in real life: li offendereste. Uno stesso giocatore potrebbe avere un personaggio cattivissimo, scorretto, antipatico e arrogante, e un'altro simpatica generosa e altruista. E non capirete mai che i due personaggi di sesso diverso nascondono la stessa persona... beh, quasi mai.

Ma l'rpg non è una terapia. Può far bene, come può far male. Non sottovalutatelolo: è un gioco, ma un gioco grosso. Lo sconsiglio agli psicolabili, può portare alla alienazione. La vita simulata può diventare più affascinante di quella vera. conoscere gente simulata può essere più bello, e così via. Dungeons & Dragons™ ha avuto problemi anche legali, negli Stati Uniti, per questo motivo.

MUD

Nel gioco di ruolo da tavolo, c'è un Dungeon Master che controlla l'ambiente, i mostri, che descrive i posti a mano a mano che vengono esplorati, ecc.

Francesco Munda in un suo messaggio al newsgroup nexus.leu ha definito alla perfezione la differenza RpG/MUD: *Un RPG si basa sul concetto di "avventura" (evento non ripetibile) o "campagna" (evento epico non ripetibile), mentre un MUD si basa sul concetto di "zona" (area i cui eventi si ripetono periodicamente).*

Nel MUD il mondo è formato da centinaia di zone che periodicamente tornano piene di MOB. Il divertimento nasce nel formare un gruppo con persone che non si conoscono, per rifare in modo nuovo la solita vecchia area, o per esplorarne di nuove.

Il Dungeon Master è un computer negli uffici di **mclink**. Un complesso programma controlla tutti i personaggi, descrive i posti, calcola le reazioni dei mostri (MOB) e risolve i combattimenti. Questo programma deve essere terribilmente affidabile, deve essere aggiornato continuamente, deve poter affrontare imprevisti e malfunzionamenti senza cancellare la memoria di tutti i giocatori (le tavole degli dei...)

LeU

Benem e Joy sono i due Dei che hanno costruito e gestiscono LeU. Dei di nome e di fatto: se fate **wizlist** i primi due nomi che compaiono sono i loro, sotto il meritato titolo di Dei degli Dei. Ci si riferisce spesso a loro con il mistico titolo di Implementors. Cioè la nutrita accolta di LeU può decidere, chiedere, fare e brigare, ma sono loro che alla fine si rimboccano le mani ed implementano le idee nel gioco, scrivono codice C, lo debuggano e lo mettono in linea. Sono gli unici che possono cambiare le regole del gioco. Certo, Joy da tempo non si interessa più di LeU: è volato via, in altre dimensioni, a creare altri mondi. Rimane Benem, che tuttavia non fa tutto da solo: c'è una accolta di Immortali ad Asgaard, l'Olimpo di LeU, che comandano, regolano, lavorano. Hanno poteri minori e sono divisi gerarchicamente. Loro sono come il Dungeon Master in Dungeons & Dragons, e possono far apparire una piscina con idromassaggio nel deserto del Gobi con un semplice comando. Però, se avete letto degli dei greci o egizi o babilonesi saprete che sono abbastanza umani, e inanellano stupidaggini come noi...

A mio modesto parere, questo è molto fico: **il buon funzionamento del gioco non è mai automatico, è formato da una girandola di piccoli contributi, dal newbie appena arrivato che grida aiuto, ai maghi di alto livello che possono lasciare in giro mostri pericolosi, agli immortali che organizzano belle avventure o scordano di punire un crimine...**

Ma ricordate sempre, quando entrerete nel vivo del dibattito, che gli Immortali che faticano a far girare la carretta, anche se sbagliano, meritano il massimo rispetto. **Noi ci impegniamo per giocare E NON PAGHIAMO NIENTE. Loro si impegnano per farci giocare E NON GUADAGNANO NIENTE. Spero di aver reso l'idea:**

Le Tavole della Legge

dalle tavole della legge in Domus Legis, Alma Civitas

- 1) Uccidere altri giocatori e' vietato in qualunque modo lo si faccia. E' vietato mettere in pericolo un altro giocatore volontariamente. E' vietato lanciare incantesimi negativi od inutili su altri giocatori. Date il comando `help pkill` per maggiori informazioni.

Non è del tutto vero. Vediamo meglio: il programma automaticamente previene gli attacchi tra giocatori, se provate ad attaccare un giocatore scappate imbarazzati. Questa è una fortuna, perché capita di sbagliare comando sulla tastiera. Tuttavia è possibile danneggiare o uccidere altri giocatori, ricorrendo ad escamotage. Ad esempio summonandoli davanti a MOB aggressivi, o lanciando su di loro incantesimi negativi. Una volta, giovane ed inesperto, vidi un grande dio delle tenebre, Artic il Male, tramortire un mio nuovo compagno. Mi ribellai alla violenza di cui ero stato testimone, urlai la mia condanna, mi appellai alle stesse leggi che ora voi, giovani avventurieri, studiate con fervore. Bene, Artic fece esattamente ciò che recita la prima legge. Castò feeble mind, facendomi perdere in modo permanente una abilità. Mi avvolse in una viscida tela di ragno e mi lasciò inerme davanti a un piccolo mago del colosseo, che mi uccise miseramente. Senz'altro violò la legge: ma mi insegnò cosa è il male. La morale è che le leggi ci sono, e gli dei del bene, capitanati da Hansolo, lottano per farle rispettare. Ma esistono dei del male e del caos, e loro vicari sulla Terra, come Vladimir: quindi non cullatevi troppo nella sicurezza della Prima Legge! Ora però non esageriamo: un conto sono gli Dei e un conto siamo noi mortali. Se summoni un pg davanti al Roc e lo fai ammazzare e gli fregghi l'eq, verrai denunciato, perseguito, nukato, ecc ecc.

- 2) Il multiplayering e' vietato. Per multiplayering si intende qualsiasi azione di un proprio personaggio che porti un vantaggio diretto ad un altro proprio personaggio. Date il comando `help multiplayering` per maggiori informazioni.

Esistono divinità preposte alla custodia della Seconda Legge, come il grande Walker. Occhio quindi. Diciamo che ci sono due tipi di multiplayering. Quello più pacchiano consiste nell'aver due personaggi collegati contemporaneamente. Potete avere due PG, certo. Ma prima di entrare col secondo, dovete **disconnettervi** dal primo. Attenzione: se andate in locanda e fate rent, e rimanete davanti al menu, siete ancora connessi! Dovete dare il comando **disconnect**. Su Zmud, va bene il comando di linea **#disconnect**. Volendo, potete lasciare il vostro PG in piedi in locanda, **link dead** (disconnessi). Se non vi disconnettete, un immortale in linea noterà il doppio IP address, e vi punirà per multiplayering. Lasciare in giro propri PG in link dead è poco elegante, ma non espressamente vietato.

Rimane spazio per una seconda forma di multiplayering: cioè l'aiutare un proprio PG con un altro proprio PG, anche senza connetterli contemporaneamente. Meno grave della precedente, è comunque illegale, punibile e punita. Il motivo del divieto è che voi dovete cercare aiuto da altri PG in linea, dovete interagire con gli altri. Scambiare oggetti e denaro tra PG propri è parimenti illegale. Tuttavia ci sono casi in cui si tollera: ad esempio se cancelli un tuo personaggio e lo ricominci dal primo livello.

- 3) E' vietato rubare equipaggiamento o soldi ad altri giocatori.

E qui c'è molto da discutere, perché allora i ladri che ci stanno a fare? Se si interpeta un ladro in modo rpg bisogna rubare. Questa tesi ogni tanto rispunta, e viene sommersa sotto una valanga di astio e condanne e punizioni. Quindi la terza legge va proprio rispettata: in un mondo dove l'equipaggiamento è più importante della vita, il furto è visto come il più odioso dei reati. Occhio: anche raziare i cadaveri è visto come furto. Ci fu un caso, tempo fa, di uno che fece ammazzare il compagno da un MOB grosso, e cominciò a venderne l'eq pezzo a pezzo. Ha fatto una brutta fine:)

- 4) E' vietato insultare od usare un linguaggio che offenda la morale degli altri giocatori sui canali pubblici. LeU e' un posto pubblico. Potreste anche essere querelati dai giocatori offesi.

I canali pubblici sono shout e gossip. Ricordate che i gossip sono sentiti solo nell'area in cui siete, ma gli immortali li sentono comunque. Sfogatevi all'interno del vostro gruppo o con messaggi diretti. Se non riuscite a trattenervi, aspettatevi di essere silenziati: un immortale vi impedirà di urlare per un certo tempo.

- 5) E' vietato svolgere azioni aggressive all'interno delle mura di Alma. Chiunque dovesse danneggiare altri giocatori con tale comportamento sara' ritenuto responsabile del danno e punito.

In altre parole se attaccate una guardia di Alma, o se portate un troll dentro le mura e questo viene attaccato dalle guardie, potrebbe passare di lì per caso il buon Seneca. E se il buon Seneca si arrabbia, e assiste le sue guardie, spara tante belle palle di fuoco, che inceneriscono voi, il troll, e tutti i newbies che si trovano a passare di lì per caso. Aree sicure per troll e simili sono il foro e quelle a nord del foro, e la reception che tanto è peaceful. Occhio che se avete attaccato una guardia e l'avete fatta franca, potreste ritrovarvi col flag assassino ('bit murder') fino al rent, e le altre guardie vi attaccheranno a vista.

Andava di moda tempo fa uccidere Seneca, un po' per sport, un po' perché era scavenger, cioè raccoglieva da terra tutto ciò che vedeva. Ora Seneca è molto più potente e non è più scavenger, ed il problema è risolto.

- 6) Siate gentili con gli altri giocatori ed aiutate i newbie. Voi newbie, non assillate troppo i giocatori di alto livello o gli immortali. Alcune informazioni utili per i newbie le otterrete con i comandi `help newbie`, `news` ed `info`.

Il buon Khelben organizzò addirittura un newbie-sitter day. Oggi è attivo il Servizio Newbie Sitter: rivolgetevi a Khelben o a Silvara. Ricordate che è meglio insegnare a pescare che donare un pesce!

- 7) Potete pregare gli immortali per ottenere aiuti, informazioni o qualche pozione o pergamena. Gli immortali non possono darvi oggetti oltre che pozioni o pergamene, ne possono fornirvi statistiche su voi stessi, su oggetti o su creature. Non pregate, inoltre per incantesimi su di voi, su altri giocatori o sulle creature. Gli immortali hanno il diritto di scegliere se e come esaudire le vostre preghiere senza dovere alcuna spiegazione.

Il comando è del tipo **pray <nome di un dio, oppure agli dei in gen.> ti prego nobile dio, aiutami con un tuo benevolo dono a recuperare le mie energie!**

Gli oggetti più richiesti sono le pozioni di mana, e le pozioni di sanc e heal, ma non chiedetele con **pray hansolo cangiante**:) fate delle pray rpg (cioè a tono fantasy). Tutti gli immortali vedono le pray, non solo Hansolo, e gli immortali si controllano tra di loro. Quindi non chiedete altro da ciò che è consentito, e soprattutto non chiedetelo in altro modo che col pray. Potete mandare messaggi telepatici agli dei, se sono visibili, ma non per chiedere pozioni o informazioni. Se invece volete qualcosa di più, servono i diamanti.

NB: per i newbie è stata recentemente implementata una procedura speciale: in caso di morte, se digitate **pray Benem aiuto** il vostro cadavere vi riapparirà accanto, risparmiandovi affannose e magari rischiose spedizioni di recupero.

- 8) Tutte le azioni svolte all'interno di Lumen et Umbra sono registrate all'interno di log disponibili al solo Benem. Chiunque gioca accetta tale condizione. Qualunque violazione delle regole comporterà una punizione ad insindacabile giudizio dell'immortale che ha riscontrato la violazione.

Il computerone tiene un log, cioè una registrazione, di tutto ciò che accade su LeU, ed è sempre possibile per Benem consultare il log e giudicare. Ogni giocatore può registrare un log mentre gioca, e se subisce ingiustizie può esibirlo per richiamare l'attenzione degli dei. Ovviamente i log personali non hanno valore legale, poiché sono falsificabili.

Non è vero che i log sono accessibili solo a Benem. C'è sempre un altro immortale preposto ai log: correva voce che Killrazor, ogni mattina, davanti alla brioche...Oggi pare lo faccia Hansolo!

Le azioni degli immortali sono registrate e controllate con particolare attenzione. Quindi tenete conto del fatto che qualunque cosa faccia un Immortale, in un certo senso è sempre un'azione pubblica..

Pkill

dall'help on line

Il Pkill è da tempo argomento di discussioni serrate. Se continuiamo così non sarà attivato mai, e visto che io non credo nella naturale bontà dell'uomo, non mi dispiaccio molto della cosa. Tecnicamente è implementato, e un immortale di alto livello può abilitare e togliere il flag su chiunque. C'è comunque l'Arena, per maggiori info vedi la sezione Aree.

"Normalmente su LeU i giocatori non si uccidono fra loro. Però c'è la possibilità di uscire dalla normalità e sfidare altri giocatori.

Attualmente questo è possibile nella zona comunemente chiamata 'arena'

Per trovare l'arena, andate sulla Flaminia da Alma e proseguite a nord fino ad incontrare la curva dell'arena. Da lì prendete il viottolo fino a raggiungere la costruzione di pietra. Entrate e leggete le istruzioni sul pilastro.

C'è anche un'altra possibilità di combattimento fra i giocatori: il flag PKILL.

Il flag PKILL permette di attaccare ed essere attaccato da altri giocatori che abbiano abilitato il flag PKILL.

Il PK può essere una sfida avvincente ma ha anche degli aspetti negativi.

Bisogna stare attenti a non farsi troppi nemici ed ad avere tanti amici, altrimenti sopravvivere può essere molto difficile.

Le regole di combattimento fra i giocatori sono le stesse del combattimento contro le creature di LeU. L'unica differenza è che per l'uccisione di un giocatore non si guadagnano punti esperienza, mentre il giocatore che muore perde l'esperienza come nelle morti dovute alle altre creature.

State molto attenti nell'abilitare il flag PKILL sul vostro personaggio. Una volta fatto NON POTRETE TORNARE PIU' INDIETRO! (ndr non è vero si torna indietro)

Uccidere o provocare la morte di altri giocatori che non hanno il flag PKILL o senza avere il flag PKILL è vietato e puntito severamente. E' altresì vietato farsi giustizia da soli. Se ritente di aver subito un torto da un'altro giocatore, contattate un immortale. Inoltre è vietato lanciare incantesimi negativi su altri giocatori o rendere più difficili le creature lanciando incantesimi che svantaggiano i giocatori che le stanno combattendo. Attualmente il flag PKILL non è attivabile sui giocatori, essendo ancora in fase di valutazione.

Creazione del Personaggio

Il tuo personaggio è PG, personaggio giocante, in contrasto con i PnG, personaggi non giocanti, che prendono il nome di MOB, mostri controllati dal MUD. In inglese si dice Playing Character (PC) e Not Playing Character (NPC).

Per iniziare io consiglio un guerriero mezzo-gigante con 20 in forza e 18 in costituzione. Altrimenti un guerriero-chierico nano, un biclasse forte anche ai bassi livelli, che rimane competitivo anche da grande, a differenza di un guerriero puro, che annoia. Sconsiglio, per iniziare, i caster puri, che danno lo stress del lancio incantesimi, aggiunto allo stress dei pochi hp: il primo che vi da' una sberla vi accoppa. Evitate lo stregone all'inizio. Se avete pazienza, ok il mago puro: soffrite ai livelli bassi e vi divertite dopo. Potentissimo al 50°. Il ladro ha molti trucchetti da imparare, non va bene all'inizio. Il chierico puro è simpatico, ma poco più. Buoni il druido, ranger, barbaro. Il monaco può essere piuttosto faticoso se non avete esperienza. Lo psionico all'inizio vi abitua male: non imparerete mai a girare a piedi. Quando sarete più esperti, via ai multiclasse. I classici sono wa/cl e wa/cl/mu. Fortissimo il cl/so/th. Divertente il wa/dr, un po' fuori moda il wa/mu.

Il nome

Non appena ti colleghi ti viene chiesto il tuo nome. Scegli un bel nome! Puoi prendere qualcosa dalla mitologia indiana, greca, o maya. Puoi inventarti un soprannome tipo Gonzo, o una accozzaglia di lettere strana tipo Drono. Puoi scegliere dal tuo libro fantasy preferito, anche se quelli sono quasi tutti presi. Non usare nomi comuni: io ho creato un personaggio a nome Argento, e quando mi summonano compariva un chilo di Pesci d'Argento al posto di me. Occhio che non vengono accettati nomi con tutte o molte maiuscole, e nomi considerati 'non rpg'. Gli dei potrebbero costringerti a cambiarlo.

Razze

Ogni razza ha delle peculiarità, che vi porterete sempre dietro. I mezzi giganti ad esempio sono ottimi guerrieri, possono avere 20 in forza, possono bashare (scaraventare a terra, ndk) i draghi. Ma non possono fare i maghi, o i druidi. Scelta la razza, la seguente tabella indica quali classi ti sono permesse, e quale è il livello massimo che puoi raggiungere. Oltre tale livello i punti esperienza che accumulerai saranno inutili, serviranno solo per "immortalare", divenire cioè un dio allontanandoti dalla tua forma mortale. Una **X** indica che non hai limiti di livello. Ad esempio l'unica razza che può diventare psionico del 50° è la human. È possibile scegliere più classi, divenendo multiclasse. Sono riportate esplicitamente le combinazioni multiclasse possibili per ogni singola razza. Sono riportati i minimi razziali delle caratteristiche (o stat: forza...), i punti che si possono distribuire per aumentare tali minimi, e i massimi razziali. Nota che per portare una caratteristica dal penultimo livello al livello più alto servono due punti.

#	Razza	ma	cl	wa	Th	dr	mk	ba	so	Pa	Ra	ps	Multiclasse permessi ¹	For	cos	Agi	int	sag	car	punti in più
0	Nano		X	X	35					45	30		wa/th, cl/wa	7-19	9-19	5-16	6-18	6-18	4-16	40
1	Elfo della luna	X	30	20	X	X	20		X	40	X	40	ma/wa, wa/th, ma/th, ma/wa/th	5-17	5-17	6-18	7-19	6-18	8-20	41
2	Elfo dorato	X	35	15	X	X	20		X	45	X	40	ma/wa, wa/th, ma/th, ma/wa/th	6-19	5-17	6-19	7-18	6-18	7-19	41
3	Elfo selvatico	30	35	X	X	X			30		X	40	ma/wa, wa/th, ma/th, ma/wa/th, ma/cl, wa/dr, ma/cl/wa, cl/wa	8-19	6-18	7-19	5-17	5-18	7-19	41
4	Umano	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	wa/dr, wa/th, ma/wa, cl/wa, ma/cl/wa, ma/cl/th	6-19	6-18	6-18	6-18	6-18	6-18	42
5	Gnomo	X	X	30	40	20	20		X				ma/wa, ma/th, wa/th	6-16	5-16	6-18	8-20	6-18	6-18	41
6	Halfling	20	40	30	X	X	20		20				wa/th, wa/dr	6-19	4-16	9-21	6-18	5-16	7-19	41
7	Mezz'elfo	30	35	35	X	35	30		30	X	X	40	ma/wa, wa/th, ma/th, ma/wa/th	6-19	5-16	7-18	6-18	6-18	6-18	39
8	Mezz'orco		30	45	X								cl/th, cl/wa/th	9-21	6-18	6-18	5-18	4-16	3-10	39
9	Mezz'ogre		30	X									cl/wa	7-19	9-20	6-18	3-14	3-14	3-10	39
10	Mezzo gigante			X						45			-	8-20	8-19	4-16	3-14	3-14	6-16	39
11	Elfo oscuro	X	X	30	40	20	30		X	40	X	40	ma/wa, wa/th, ma/th, ma/wa/th	6-19	5-17	8-20	7-19	6-18	4-16	41
12	Orco		30	X	45			40					cl/th	8-20	7-19	4-18	3-11	6-18	1-12	39
13	Goblin	20	30	X	X			30	20				wa/th	7-19	6-18	8-20	6-18	6-18	3-12	39
14	Troll		35	45	35			X					cl/wa	8-20	8-19	6-18	4-12	5-16	5-14	39
15	Nano oscuro	20	X	X	35		40		20				wa/th, cl/wa	7-19	8-19	6-17	6-18	6-18	4-16	40
16	Gnomo abissale	20	X	X	35		40		20				ma/wa, ma/th, wa/th	5-17	5-18	6-18	8-19	8-19	6-18	41
17	Elfo acquatico	X	30	30	X	X	20		X	40	X	40	ma/wa, wa/th, ma/th ² , ma/wa/th	6-18	5-18	8-20	6-18	6-18	6-18	41

wa=warrrior, ba=barbarian, pa=paladin, ra=ranger, mk=monk, th=thief, ma=magic user, so=sorcerer, cl=cleric, dr=druid, ps=psionist

¹ Ogni volta che è riportato **ma**, si sottintende che è possibile scegliere anche **so**.

² In questo caso particolare non si può scegliere di essere **so**.

Uomini

Si vede che questo gioco è fatto da uomini. L'uomo è il più versatile, ha i minimi razziali bassi e permette di distribuire a piacere ben 42 punti tra le stat. Non ha odi razziali per nessuno, e non riscuote particolari antipatie. Grande vantaggio: non ha limiti di livello in nessuna classe. In particolare è l'unico a poter essere psi del 50°. Non ha nessuna abilità particolare, e non ha massimi razziali alti.

Nani

Sono goffi (agilità 5-16) e bruttini (car 4-16), ma forti come un uomo e ancor più robusti (cos 9-19). Hanno bonus sul guadagno di punti ferita, malus sui punti movimento. Sono bassi, e non possono bashare creature alte. Bonus sui tiri salvezza contro veleno. Sono attaccati a vista dai giganti, e anche dai monelli di Ostia, che di per sé non sono un problema, ma possono essere assistiti dalle guardie, o molto peggio dai negozianti. Non riescono molto bene come ladri, ma sono ottimi guerrieri e chierici. Non vanno molto d'accordo con la magia.

Hanno l'infravisione, abilità di vedere le persone al buio, utilissima specie in Ade ed in abbinata con **spot** o **spy**, utile per summonare persone che risiedono in stanze buie.

Elfi

Tutti gli elfi sono molto agili, belli. Hanno l'abilità di scoprire passaggi segreti, fondamentale per esplorare o anche solo per raggiungere posti noti. Hanno l'infravisione.

Elfo della Luna

Molta autonomia di movimento. Guadagnano rapidamente punti mana ai cambi di livello, molta destrezza, poca costituzione. Scoprono passaggi segreti, hanno l'infravisione. Vengono attaccati a vista dai drow, anche polimorfati. In particolare appena un drow incontra un moon elf lo acceca.

Elfo Dorato

Sono come il MOON (elfo della luna), ma sono più intelligenti e meno saggezza.

Elfo Selvatico

Come il MOON, ma sono più forti e meno intelligenti. Sono versatili, in particolare son gli unici a poter essere ma/cl.

Elfo Acquatico

Sono più sani e forti. Possono respirare sott'acqua.

Elfo Scuro

Il drow va abbastanza di moda. E' un ottimo mago. Ha dei malus nel combattere in posti illuminati, ma un semplice incantesimo dei maghi, **darkness**, può eliminare l'handicap.

Mezzelfi

Infravisione, scoprono passaggi segreti, buono il recupero del mana e dei punti movimento.

Gnomi

Hanno l'infravisione, bonus sul mana regain, malus sui punti movimento... ma sono gli unici a poter avere intelligenza 20! Quindi sono ottimi stregoni. Possono portare al 50° anche il chierico, e solo al 30° il guerriero.

Bassi. Molto intelligenti. Poca autonomia di movimento, infravisione, recuperano rapidamente i punti mana.

Halflings

Molto bassi. Molta destrezza, poca forza. Poca autonomia di movimento, guadagnano rapidamente punti vita ai cambi di livello, resistono molto bene ai veleni, recuperano velocemente i punti movimento.

Mezzi-Orchi

Infravisione, molta costituzione, poco carisma. Buono il guadagno dei punti movimento ai cambi di livello.

Mezzi-Ogre

Infravisione, molta forza e molta costituzione, poca destrezza e poca intelligenza. Buono il guadagno dei punti movimento e dei punti vita ai cambi di livello. Sono di taglia grande e pesano parecchio. Possono scegliere solamente tra il Chierico e il Guerriero.

Mezzi-Giganti

Infravisione, molto forti, molta costituzione, poca intelligenza, poca saggezza e poca destrezza. Buono il guadagno dei punti movimento e del mana ai cambi di livello. Sono di taglia molto grande. Possono solo scegliere solo tra il Barbaro e il Guerriero. I giganti hanno molti punti vita come base al primo livello. Possono avere forza fino a 20... ideale per cominciare.

Razze Oscure

Sono tutte quelle razze malvagie per natura. Alcune di esse sono odiatissime dalla guardie di Alma che le attaccano a vista. Solo se siete dei giocatori esperti scegliete queste razze.

Orchi

E' una razza malvagia, tale e' e tale restera' per sempre. E' piu' forte della media ma le sue zanne gli danno un aspetto poco piacevole. Parte con un maggior numero di punti ferita.

Goblin

Piccola razza dall pelle verde in cui il mestiere di ladro e assassino sembra abbondare. Sono piccoli e agili, ma la loro bruttezza e' proverbiale.

Troll

Una mostruosa razza alta quasi come un mezzo gigante ma dalla pelle verde e spugnosa. Le loro ferite rigenerano a vista d'occhio (ma solo se sono sazi). La loro forza e costituzione e' piu' alta della media, ma la loro intelligenza rasenta limiti quasi animaleschi. Il troll rigenera gli hp persi in combattimento. Ogni round ne recupera uno, riempiendo tristemente lo schermo di messaggi tipo **Urgh rigenera**. La cosa può dar fastidio a tutti meno che al troll medesimo, che comunque recupera non più dell'hp regain normale che gli altri hanno a fine tick. Il vantaggio è che li recupera mentre combatte, lo svantaggio è che deve essere sempre sazio, e deve mangiare tantissimo. Il troll barbaro è una combinazione molto di moda, che tra l'altro riesce a totalizzare un numero di punti ferita veramente incredibile. Probabilmente è l'unica razza oscura che compensi la rottura delle guardie aggressive.

Nano Oscuro

Sono simili ai loro cugini benigni, unica differenza e' che sono di poco piu' agili e che partono con un maggior numero di punti ferita e il loro sangue li rende poco suscettibili ai veleni. Come il nano ma può essere anche mago (fino al 20°, non granchè...) e monaco (40).

Gnomo Abissale

Sono esteticamente simili ai loro cugini benigni, ma dotati di una saggezza senza pari. Alcuni potenti maghi sono di questa razza. La loro grande forza di volonta' li rende molto resistenti ai tentativi di ipnosi ed assoggettazione.

Classi

La classe è una professione, una specialità, un mestiere. Ci sono classi di combattenti, guerriero e barbaro e monaco, e di caster puri (lanciatori di incantesimi, ndk): mago, chierico, druido, psionico. Il paladino e il ranger sono classi miste. In tutto potrai scegliere tra undici classi. In ogni classe ci sono vari livelli di abilità. Guadagnando livelli diventi più bravo nella tua professione, guadagni hp, e ti vengono accordati vari privilegi. Per passare di livello devi fare punti esperienza (px).

I tiri salvezza (TS o Saving Throw) sono influenzati dalla classe. Dalle news:

Barbari, maghi e stregoni sono i più resistenti agli incantesimi, mentre i guerrieri quelli più esposti. I chierici e le altre classi simili sono più fortunati nei tiri contro paralisi e veleno.

tipo	Abbreviazione a due lettere	Abbreviazione	nome classe	nome italiano	Razze particolarmente portate, oltre l'uomo che è portato verso tutto
fighter combattenti	Wa	W	warrior	guerrieri	Nani, elfi selvatici, mezzi orge, mezzi giganti, goblin, orchi, nani oscuri, gnomi abissali
	mk*	K	monk	monaci	-
	Ra	R	ranger	ranger	Elfi e mezz'elfi (ovviamente)
	ba*	B	barbarian	barbari	Troll (e sono una potenza!)
	pa*	P	paladin	paladini	Mezz'elfi (anche se sembra strano)
	Th	T	thief	ladri	Elfi (non scuri), halfling, m.orchi, goblin
caster lanciatori di incantesimi	Ma	M	magic user	maghi	Elfi (non selvaggi), gnomi
	So	S	sorcerer	stregoni	Elfi (non selvaggi), soprattutto gnomi
	Cl	C	cleric	chierici	Nani, elfi scuri, gnomi
	Dr	D	druid	druidi	Elfi (non scuri), halfling
	ps*	I	psionist	psionici	-

* solo classe singola

Guerrieri

È l'ideale per cominciare. Ha pochissime skill da "praccare" (termine muddistico che indica "imparare", ndk) in gilda, e deve andare a cercarsi Master decenti in giro, a pagamento. Possiede però una skill particolare, il **rescue**, che consiste nel salvare la pelle ad un altro mettendogli davanti in combattimento. Attacca due volte a round, ma diventa una forza dal 21°, quando comincia ad attaccare TRE volte a round, un 50% in più...

Un guerriero ai bassi livelli se la cava bene anche da solo. Agli alti livelli solo non va da nessuna parte, deve sperare di trovare un caster che lo scarozzi in giro, e rispetto a un mago non fa neanche tanto male. Il suo compito diventa: bashare e incassare botte, mentre i caster fanno il lavoro grosso. Si capisce quindi il vantaggio di multiclassare il guerriero. Per un guerriero è essenziale l'equipaggiamento, visto che può usare oggetti magici, a differenza del barbaro, a mani nude fa pochissimo male, a differenza del monaco, e non può fare cosette come volare e invocare armature strane, come il mago. È l'unico col paladino e il ranger a poter praccare **rescue**. Dal 28° livello in poi è afflitto dal problema di livellare (termine muddistico per "andare a guadagnare un livello", ndk): deve andare da Tor, il Maestro dei Guerrieri, che sta oltre il vermone rosa delle sabbie, vicino ai Trogloditi dello skull (oggetto per personaggi malvagi che dà resistenza al drain, ndk). Se è inizializzato, **portal goat, D N W**. Se non lo è si entra in **astral**, si va all'oasi con **U N W W N U W U S enter specchio**, e si corre da Tor con **S E S run W (4) S S E S S W S W S S S S S S S W W W**.

Paladini

Guerrieri sacri, difensori del bene. Devono mantenere il loro allineamento buono, uccidendo il più possibile MOB cattivi, e non è semplice. Se perdono l'allineamento buono vengono declassati a guerrieri e perdono due livelli. Purtroppo i guerrieri a basso livello sono spesso cattivi, perché ammazzare i buoni è più facile. Hanno una versione da fanatico del rescue, l'**heroic rescue** (la differenza non è solo scenografica: mentre un wa deve indicare il nome della persona da 'rescuare', il paladino facendo il suo 'heroic' è come se facesse un 'rescue all'). Hanno qualche magia dei Chierici, ma poche e con un certo ritardo rispetto ai chierici. Al 50° si trovano ancora con un ridicolo **cure serious!** Però possono curare con la sola imposizione delle mani un altro personaggio buono: è il **lay on hands**. È una abilità potente, usabile una volta al giorno. Poi c'è il **blessing** dei paladini che è sgravato: al 50° fate due heal, sanc, bless, aid, strength, true sight, armor, sence life, ecc, ma usabile una volta ogni tre giorni (per 'giorni' qui si intende sempre in 'giorni-LeU' non in giorni veri ☺).

Rangers

Sono combattenti un po' più fini dei warrior puri. Conoscono la magia druidica, hanno tecniche di combattimento particolari, e in un bosco sono a casa loro. Possono muoversi silenziosamente all'aperto (**sneak**), sanno trovare acqua e cibo, sanno conciare le pelli meglio di chiunque altro (**tan**: un jacket tannato da un ranger è un po' meglio dell'analogo pezzo fatto da un warrior), possono praccare skill importanti per l'esplorazione, come **spot**, **spy** e **climb** (ma a pagamento). Essendo ottimi combattenti,

in genere usano un equipaggiamento da guerrieri. I pochi incantesimi che possono lanciare, infatti, hanno basso spellfail e comunque non sono utili in combattimento. Fino a qualche tempo fa l'equip anti-ladro impediva lo sneak, e ciò costringeva i ranger a spogliarsi per sneakkare, ora il problema è risolto, inoltre adesso anche i ranger, come gli altri tank escluso il barbaro, possono praccare il **rescue**. Possiedono inoltre una abilità fichissima, il **dual wield**, che permette di usare due armi. Combatte quindi come un guerriero, ma tiene in mano (hold) una seconda arma, con cui fa un attacco supplementare quasi ogni round (i bonus HIT e DAM... si sommano!). Purtroppo, avendo entrambe le mani occupate, un ranger in **dual wield** non può usare luci. Sanno lanciare alcuni incantesimi dei druidi, in particolare **invisibility to animals** (8) e **travelling** (15), inoltre **second wind**, **protection from evil**, **discover traps** (13), **remove poison** (20), e gli **animal summon** che sono carini.

Barbari

Sono combattenti un po' rozzi. Non possono usare niente di magico: MOLTO scomodo. In compenso ignorano le immunità ad armi non magiche o con bonus TOHIT inferiore a tot dei MOB (in altre parole, se un MOB ha una particolare capacità per cui un warrior non lo potrebbe colpire se non con un'arma magica almeno +4 hit, il barbaro lo colpisce lo stesso, anche se impugna una clava qualunque). Soprattutto hanno il berserk: un barbaro in berserk è arrabbiatissimo, combatte fino alla morte (ossia NON può scappare, anche volendo, se decide di berserkare) e infligge fino al 70% di danno in piu'. Fa tanto male, ma in compenso colpisce di meno (si dice che 'missa' molto). I Barbari guadagnano un botto di hp, sono gli incassatori migliori. Barbaro troll è una combinazione molto di moda. Per compensare la loro strapotenza devono guadagnare un mucchio di px, fin dai bassi livelli. Del resto, fin dai bassi livelli potete togliervi discreti sfizi. Un Problema: hanno tanti e tanti hp che per curarli come si deve serve un esercito di chierici! Cioè, un conto è se il MOB non ti becca, un conto è se ti becca ma tu sopporti 600 danni. Servono 6 heal per curarti! Hanno anche una buona mobilità, sanno cercare tracce (hunt) e hanno qualche altra abilità per la sopravvivenza in posti selvaggi. Possono essere solo classe singola.

Maghi

Ai primi livelli è un pianto, ma già un mago di settimo se ne va in giro invisibile, con un paio di MOB suoi schiavi, e lancia getti di acido da 7d6 di danno. Non è ancora granchè, ma sale rapidamente di livello. Poi prende **polymorph** e la vita cambia... Agli alti livelli un mago è mostruosamente forte: l'ultimo incantesimo che guadagna, il **disintegrate** del 48°, fa davvero male. Non può portare armature o armi pesanti, in parte compensato dagli oggetti a lui riservati, ANTI-MAGE ONLY-CLASS che devo dire sono proprio sgravati, specie per maghi puri neutrali). Se è multiclasse, ad esempio ma-wa (mago-guerriero) si può mettere una armatura o altri oggetti ANTI-MAGE, ma ha dei malus sul lancio di incantesimi (+20 spellfail, una tantum, se ha almeno UN oggetto anti-mago: quindi o nessun oggetto o tutti quelli che servono). Per un mago è importante l'intelligenza, che influenza il lancio degli incantesimi, e la saggezza, che influenza il recupero dei punti mana e il numero di incantesimi che si possono imparare. Lanciando incantesimi si consumano punti mana, come per i chierici. Se avete intenzioni serie e volete arrivare al 50°, tenete presente che gli otto polymorph più potenti per essere eseguiti richiedono un check sulla costituzione. Se fate un mago gracilino, rischierete la morte ogni volta!

Nell'ultima versione di LeU il mago puro è fortissimo. Undici polymorph potenti sono riservati al mago puro, ad esempio, ed anche molti oggetti succulenti. Un mago puro del 50° ad esempio può polimorfarsi in un lich e diventare immune alle armi normali: può uccidere Jaffar da solo, tanto per dire.

Allora puro o multiclasse? Un mago puro può fare alcune cose vietate ai maghi multiclasse perché si sacrifica anima e corpo alla magia: non può usare armature o armi potenti, è cagionevole di salute. Raggiunge rapidamente livelli di precisione notevoli, se sa collezionare gli oggetti giusti. In genere se ne va in giro invisibile, e per proteggersi ha bisogno di qualche amico guerriero che lo rescui se viene attaccato. Quando è di livello decentemente elevato può difendersi polimorfandosi in un combattente, quando è ai livelli massimi non ha bisogno di nessuno, anzi gli altri lo implorano!

Il multiclasse non ha la incredibile penuria di hp che affligge il mago, può accettare un po' di spellfail e indossare armature, e così via. Il mago/guerriero è un combattente d'eccezione, attacca in due modi. Semplicemente letale. Senz'altro porterà almeno un oggetto anti-mago, e quindi dovrà fare i conti col suo +20 spellfail. Un mago/chierico è una ottima scelta, per i palati più raffinati, ma siccome solo il wild elf può esserlo, occorre reincarnarsi poi per crescere. Fino al 20° livello si soffre, poi potete indossare il **golden ring +3INT**, arrivate al massimo di intelligenza, e diventate tra i personaggi più potenti sul MUD. Se volete giocarlo agli alti livelli come merita, fatevi reincarnare subito subito in un drow o un uomo. Il mio secondo pg è gnomc cl/so, si chiama SunBeam, ed al 23° livello con la sua stalattite distribuiva massacre.

Rimane il mago/chierico/guerriero, un personaggio difficile se siete alle prime armi, sgravatissimo fin da chump se sapete giocare. Però è necessario saper giocare in solitaria, per sfruttare la propria versatilità e guadagnare l'enorme quantità di px necessari. Altrimenti il mago/ladro, molto versatile, ottimo esploratore.

Stregoni

Pari pari come il mago, ma non usa mana. Si siede, studia i suoi x incantesimi, aspetta il tick, si alza, si siede, studia altri x incantesimi, si alza, e finalmente può usarli richiamandoli alla memoria. Per uno stregone è d'obbligo essere intelligente, altrimenti la memoria non basta. Con intelligenza 16 puoi memorizzare al massimo 2 incantesimi a tick e un 10-20 incantesimi totali, con un massimo di 4-5 incantesimi per tipo. Troppe limitazioni, c'è da diventar scemi: per rifarti 20 incantesimi ti serve un quarto d'ora di meditazione. Quindi serve intelligenza 18. Il 19 è inutile, perché il successivo miglioramento si fa sentire solo a 20, e solo lo gnomc può arrivarci. Lo gnomc "sorcio" è un'ottima soluzione.

La formula degli incantesimi memorizzati a tick è (**bonusINT + level**)/8, per stregoni biclasse /12, per triclasse /16.

Lo stregone ha un grande, enorme vantaggio che lo compensa in parte di una vita d'inferno passata a studiare. **NON ESISTONO OGGETTI ANTI-SORCERER**. Quindi un sorcio può prendere ed usare tutti gli oggetti esistenti, senza avere spell-fail, con l'unica limitazione degli oggetti single-class e anti-align. Cioè non può usare oggetti riservati ad una classe particolare, e quelli contrari al suo allineamento. Perciò un wa/so, o anche un so puro, può girare in armatura e spadone, senza spellfail. È simpatico abbinare sorcio e chierico, così puoi adoperare tutta quella mana altrimenti sprecata. A parte i triclasse, solo il wild elf può essere cl/so, e tristemente ha i livelli limitati a 35 e 30. Quindi servirebbe un druido che sia disposto a reincarnarti in una nuova razza. Peccato che il reincarnate abbia effetti aleatori, e puoi ritrovarti asino, gigante delle tempeste, troll, serpe... e comunque ogni tentativo costa un punto di costituzione (il minimo vitale è COS 3). E' ottimo il cl/th/so. Essendo ladro backstabba. Essendo chierico si cura. Essendo sorcio si polimorfa e attacca. Le classi di chierico, mago e ladro non possono usare eq da guerriero: quindi un cl/th/mu è una classe veramente stupida, perchè deve rinunciare all'eq da danno. Invece multiclassando il so, possono indossare tutto, soffrendo solo lo spellfail clericale.

Chierici

Sono curatori. Come classe singola sono abbastanza deboli. Sanno combattere, ma con un solo attacco a round. Hanno qualche incantesimo d'attacco, ma sono poco efficaci. Possono evocare qualche piccolo MOB, ma niente di utile. Il loro ruolo è curare i combattenti, proteggerli, curare la paralisi e il veleno, e magari **dispellare** gli incantesimi protettivi del nemico. Al 19° liv. hanno **summon**, per evocare chiunque in un istante. Al 25° **heal** che cura 100 hp e tutte le malattie in una botta. Al 26° **sanctuary**, che raddoppia i punti ferita del tank. Al 36° il mitico **resurrect**, che vince la morte e riportando in vita il cadavere non lascia hole (letteralmente "buco", cioè i px necessari dopo una morte per raggiungere il livello successivo, ndk). I chierici inoltre hanno **Astral Walk**, al 30°, uno strumento indispensabile per muoversi su LeU. Astral è meno diretto di portal o doorway ma funziona anche se l'area non è inizializzata. Se il chierico puro è una delle classi più deboli di LeU, il guerriero/chierico è una delle più forti. Esistono buone armi ed armature che non siano anti-cleric, comunque un wa/cl può usare tutto l'eq da danno che vuole, e tenersi il misero spellfail. Così il wa/cl è in sintesi un tank che si sanca e cura da solo... una macchina da guerra. Risolve, con fly e astral, anche i problemi di movimento tipici di un combattente puro. Ha però problemi con la mana: heal e sanctuary sono dispendiosi e ne servono tanti. Inoltre heal in combattimento entra con estrema difficoltà (+150 spellfail!!!), e quindi in un gruppo tirato il wa/cl può vedersi ridotto al ruolo di inefficace chierico. Come sempre la soluzione è in un super-eq a base di bonus mana e spellfail.

I triclasse quasi sempre multiclassano il chierico. E' troppo comodo.

Druidi

Avete presente Panoramix? Un druido è un caster particolare, legato a doppio filo ai boschi da cui proviene. È un discreto curatore, ma non ottiene mai heal o sanctuary dei chierici. Specialisti di veleni, guadagnano **remove poison** già all'8°. Al 34° imparano un segreto noto solo ai druidi: il **reincarnate**, con cui possono cambiare la forma mortale di un altro essere vivente (e se cambi forma mortale, puoi ad es. diventare uomo e dimenticare i vecchi limiti di livello max... (toglie però 1 punto di costituzione come il resurrect clericale). Posseggono tutta una serie di rivisitazioni druidiche di incantesimi da mago. Hanno un versione animalesca del monsum, del cacaodemon, del polymorph. Possono trasformare un bastone di fuoco di Tras in un tank che regge da solo Raoh. Possono polarsi in Mulichort, con quattro attacchi fortissimi. Hanno addirittura i loro poly shock (termine che indica la possibilità di trasformarsi in creature leggendarie rischiando la vita nella trasformazione stessa, ndk), come il terrificante Leviatano. Insomma sono forti combattenti, e vale la pena di multiclassarli col guerriero. Un wa/dr è paragonabile a un wa/mu, divertente da giocare ed insolito. La grande jattura dei druidi è l'allineamento neutrale, difficilissimo da tenere, più difficile del buono o del cattivo. Ma tanto un PG potente deve decidere una volta per tutte...

Monaci

No, non c'entrano nulla i monaci medievali. Il prototipo del monaco è Bruce Lee. Menano a mani nude e fanno malissimo, specie agli alti livelli. Fanno danno blunt. Non possono avvalersi dei bonus di armi particolari (se usano un'arma hanno un solo attacco, ma da piccoli è meglio usarla), in compenso colpiscono sempre anche MOB immuni alle armi non magiche o simili, tipo Anxur per capirci. Sono immuni alla paralisi: ottima cosa per Medusa o La Signora della Magia. Non possono 'rentare' (v.) con più di 20 oggetti e non possono depositare denaro in banca. Il monaco ha un altro grandissimo vantaggio: il **dodge** dei monaci, diverso da quello dei guerrieri, permette di schivare completamente un attacco ogni tanto. Inoltre il loro **kick** entra quasi ogni round e fa molto più male di quello dei wa (che ne tirano uno ogni 3 round).

Ladri

Il ladro ruba, ma fa tante altre cose utili. Ha abilità da assassino. Colpisce alle spalle (**backstab**), con un moltiplicatore che cresce col livello e la conoscenza, fino a x12. È il miglior esploratore: può entrare muoversi senza far rumore (**sneak**) in modo che i mob aggressivi, anche quelli che vedono l'invisibile, non si accorgano di lui. Può rimanere nascosto (**hide**), al sicuro tra le ombre, e se sta tranquillo NESSUNO può scovarlo. Trova passaggi segreti, apre i lucchetti e disarmo le trappole. Il ladro-mago è senza dubbio il miglior esploratore possibile. Il ladro/guerriero dà grandi soddisfazioni: ho sentito parlare di un wa/th che avrebbe ucciso il maestro Raoh con un unico singolo backstab. Da notare però che il th multiclasse ha modificatori ridotti sul backstab rispetto al mono. Il ladro ha bisogno di agilità altissima, perché influenza la riuscita delle sue specialità, e di una forza molto alta, perché in fondo è pur sempre un combattente e di per sé non fa molto male. Ha un attacco solo e la THAC0

peggiore di tutti! Per questo si trova bene abbinato al guerriero. Per potenziare il ladro classe singola, molto penalizzato, si è introdotto recentemente il **circle**: in pratica è un backstab che si può eseguire in combattimento (senza dover 'stoppare' prima), aggirando la vittima. Si può fare solo se il ladro non è tank (ossia, non è lui a reggere i colpi dell'avversario in prima linea). Poi c'è lo sgambetto **trip**, che può far cadere anche creature huge.

Psionici

Hanno incantesimi tutti particolari, sono più che magie delle abilità mentali, spesso personali. Possono ad esempio rendersi invisibili, ma non possono lanciare un incantesimo di invisibilità su qualcuno. In compenso prendono molto presto incantesimi molto potenti, ma hanno una lista molto ridotta: dal 38° in poi non prendono più nulla.

C'è chi li chiama i taxi di Alma, e non a torto. La vera specialità degli psionici è spostarsi. Hanno summon dal 10° e portal dal 32°, e possono uccidere MOB semplicemente summonando mostri aggressivi l'uno davanti all'altro, facendoli scannare e distribuendo infine colpi di grazia. Con uno psionico nel gruppo andare da Siracusa alla Grecia diventa uno scherzo.

Giocare uno psionico è indubbiamente difficile, ma può dare grande soddisfazioni.

Multiclasse

Si possono scegliere più classi, diventando multiclasse. Il multiclasse divide i px ottenuti tra le sue classi, anche se una di esse dovesse raggiungere il suo massimo prima delle altre. Un triclasse, ad esempio, impiega il triplo del tempo a crescere, ma quando è cresciuto... fa danni! ☺

Un multiclasse guadagna hp secondo una media al difetto tra le sue classi, quindi è svantaggiato. Può apprendere e usare le skills di tutte le sue classi: un ma/wa ad esempio attacca due volte a round come il guerriero, e lancia incantesimi come il mago. La limitazione che subisce è che non potrà mai raggiungere un livello di 'superba' conoscenza, ma si fermerà a 'molto buona' per gli spell e addirittura solo a 'buona' nelle abilità da warrior. Un multiclasse può usare oggetti vietati ad alcune delle sue classi. In questo caso si parla di spellfail (cioè di penalità al lancio degli incantesimi, ndk). Se si ha almeno un oggetto ANTI-CLERIC, e non importa quanti, si ha un +20 spellfail sulle magie clericali, e così via. Molto importante, multiclassando cl e so, fare attenzione agli spell 'doppioni' (armor per esempio) e cercare di NON praccarli come sorcerer o sarete costretti a castarli dal libro, mentre quando si può scegliere è più comodo usare il cl (astral, summon, ecc).

Livelli

I punti esperienza (px)

I px si guadagnano uccidendo MOB. Tutte le classi a tutti i livelli guadagnano px allo stesso modo. Uno spettatore al Colosseo vale 100 punti, una Gorgone 20k (k=mila, 20000, ndk), un Primo Albero qualche mega (mega=milioni). La difficoltà di uccidere un MOB è commisurata al suo valore in px, almeno in teoria. In realtà ci sono MOB che danno più punti di quanto non valgano: questo per me è un difetto, perché tutti i giocatori si affollano su questi pochi MOB, evitando le aree pericolose e poco redditizie. Per fortuna gli dei intervengono a correggere le situazioni troppo sbilanciate: dall'ultima revisione medusa e witch, ad esempio, hanno cominciato a sparare paralisi e fulmini. Secondo altri è giusto che ci siano MOB facili che diano pacchi di px. Li posso tranquillamente elencare in ordine di dimensione: Grifo, Markam, Anaconda, Cieco, Gorgoni, Ippolita, vari mob di Ade anche se adesso serve fly o climb per entrare, Lucrezio, Protettori di Talonia, Beholder, Raoh, Mercurio, Anxur, Flaminio. Ci sono state svariate proposte per correggere la situazione. Una molto bella sarebbe di dare penalità quando si ammazza lo stesso MOB per la x-esima volta, ma richiederebbe un lavorone da parte degli implementors. Parallelamente però si sarebbe dovuta alleggerire la morte per permettere un minimo di esplorazione.

Ogni MOB è destinato a una certa fascia di giocatori. Se sei di 16° livello, ad esempio, sei un chump, e si presuppone che ammazzerai MOB chump. Se ammazzi MOB piccoli "rubi" lavoro a chi è più piccolo di te. Da fine 97 se ammazzi MOB troppo piccoli ricevi solo una parte dei px. Pare però che il malus valga solo se il MOB non è aggressivo. Dalla revisione del 6 luglio 98 questo aspetto è stato enfatizzato: **se uccidi MOB con più di cinque livelli di differenza prendi pochi px**. Infine ricorda che conviene sempre gruppare con pg di livello non troppo diverso dal tuo (ideale un max. di 5-6 livelli di differenza), in modo che i px vengano divisi equamente, altrimenti la quota più alta va al pg di livello più alto e il più piccolo non prende praticamente nulla.

Il Comando Level

Scrivendo **level <abbreviazione_classe>** potete conoscere i livelli che potete raggiungere in una particolare classe. Se non visualizza nessun livello, quella classe è a voi preclusa. Le limitazioni sono date dalla vostra razza, imposte dalla nascita. L'unico modo di cambiare la propria razza è l'incantesimo **reincarnate**. Subito dopo essere stati reincarnati, fate level per tutte le classi che avete, per controllare di non avere fastidiosi limiti.

La classe viene identificata con una sola lettera, riportata nella mia tabella. Attenzione che psionico è **i** e monaco **k**.

Fasce di livelli

Liv.	Fascia	max	note (per gli immortali la lista è aggiornata al giugno 2001)
1-10	Newbie		perdono solo il 33% dei px morendo.
11-20	chump		
21-30	medium		una fascia facile: si è già potenti ma si devono fare pochi xp
31-40	expert		fascia sfigata, pochi MOB
41-50	adept		i più potenti tra i mortali
51	avatar		quando si raggiungono i 220° mega in tutte le proprie classi si diventa avatar, ma per divenire immortale devi richiedere e risolvere una quest, complessa, in più punti, da solo e senza aiuti.
51	Immortali		Alesis, Andy, Angelus, Asmodeus, Berenice, Boh, Bodhi, Boing, BraveHeart, Brutus, Dead, Enia, Falcon, Fistantantilus, Flint, Flash, Foulter, Gemini, Giusterrico, Larek, Livio, Magenta, Mefistofele, Optimus, Pindus, Raul, Robin, Sammaele, Shimeril, Siddartha, Sivitri, SilverHawk, Slyder, Syrguth, Taliesin, Toster, WoodPriest, Yuza.
52	Santi	50	Bisius, Hnntaahr, Colosso, Cronos, Elena, Elfred, Furis, Latrandhyr, Stormbringer, Goten, Berhild, Beorn, Lokar, Theodor, Kismeth, Qwerty, Sephiroth, Shiva
53	Creatori	30	Aurora, Akela, Artic, Bark, Brahma, Firelord, Holder, Whisper, MagoMerlino, Quasar, Athor, Shanidar,
54	Angeli	14	Laisburg, Rinelkind, Koattiele, Khelben, Rafim, Silvara, Balinor, Iradidio, Walker
55	SemiDei	12	Silver
56	Dei	10	
57	Dei superiori	8	
58	Dei del giudizio	6	Killrazor, Orson
59	Dei creatori	4	Hansolo
60	Dei degli Dei	2	Benem, Joy

Immortali (dall'organigramma del 2/6/2000)

- Benem e Joy sono gli Implementors, i creatori di Lumen et Umbra.
- Hansolo è, per molti versi, il dio più importante. La sua presenza è assidua in ogni angolo del vasto e complesso meccanismo che è il mondo. Come Benem coordina gli sforzi dei programmatori, svolgendo un lavoro lontanissimo dalla polvere delle strade di LeU, così Hansolo coordina la quotidiana fatica degli immortali, che inscenano l'eterna lotta del Bene e del Male, di cui noi tutti siamo spettatori e attori. Così come Benem è irraggiungibile, e non noterà mai una vostra lettera nel mega di posta giornaliera che riceve, Hansolo è disponibile, e distribuisce il suo numero ICQ, segue la mailing list e la bacheca dei mortali. A volte, se urlate la vostra per un'ingiustizia subita, prima ancora che l'eco si sia spento Hansolo è già lì davanti a voi, a calmarvi. Hansolo fu il capostipite del potente Clan degli Jedi. Bisogna dire che ha un dono per la gestione e il comando, e il successo di LeU, a mio modesto parere, è dovuto in massima parte a lui.
- Orson è il secondo coder di LeU. Lavora per lo più nell'ombra, ma il suo contributo è pari a quello di Hansolo.
- Walker è il controllore dell'equilibrio. Alcuni pensano sia un paranoico rompiballe che non lascia giocare la gente. E' uno sporco lavoro, ma qualcuno lo deve pur fare:) Una cosa è certa: se siete in MP Lui Lo Sa, E Non La Passerete Liscia.
- Koattiele è l'Area-Master, il responsabile delle nuove aree.
- IraDiDio e Balinor coordinano le innovazioni e le leggende, e sono i responsabili del bilanciamento degli oggetti.
- Silvara si occupa dei newbie e dell'RPG, oltre ad essere responsabile del web di LeU (biblioteca).
- Rafim è il Quest Master, cioè il coordinatore degli avvenimenti e delle avventure create dagli Immortali; inoltre si occupa l'RPG insieme a Silvara.
- Khelben è il Test Master, controlla il corretto funzionamento delle nuove aree.

Tabella Titoli

Quando date il comando **who**, vi viene dato il titolo di ogni giocatore in linea:

	Warrior	Cleric	Monk	Magic User	Sorcerer	Ranger	Barbarian	Paladin	Thief	Druid	Psionic
1	Swordpupil	Layman	White Belt	Supplicant	Spellweaver	Woodsmen	Grunt	Holy Page	Delinquent	Aspirant	Brain
2	Recruit	Seeker	Initiate	Apprentice	Bookworm	Brother	Brawler	Holy Squire	Miscreant	Ovate	Seeker
3	Runner	Believer	Brother	Student	BookStudent	Woodland Brother	Smasher	Holy Warrior	Footpad	Sprout	Finder
4	Sentry	Novice	Layman	Scholar	Scholar	Forest Watcher	Basher	Protector	Pilferer	Courser	Psychic
5	Man-at-arms	Initiate	Student	Trickster	Soothsayer	Forest Protector	Horseman	Defender	Filcher	Tracker	Psychic
6	Mercenary	Attendant	Practitioner	Illusionist	Illusionist	Forest Guardian	Horsemaster	Crusader	Pincher	Guide	Telepath
7	Scout	Acolyte	Exponent	Cabalist	Warlock	Pathseeker	Competent	Holy Brother	Snatcher	Pathfinder	Controller
8	Fighter	Minion	Adept	Apparitionist	Apparitionist	Pathfinder	Pillager	Knight	Ninja	Green-Peace Keeper	Mind Bender
9	Warrior	Adept	Monk	Medium	Medium	Pathmaker	Raider	Knight Defender	Pick-Pocket	Warder	Palm Reader
10	Swordsman	Priest	Shodan	Scribe	Scribe	Ranger	Destroyer	Knight Crusader	Cut-Purse	Pagan	Fortune Teller
11	Fencer	Missionary	Shinobi	Sage	Sage	Wanderer	Berserker	Bodyguard	Sharper	Watcher	Sensor
12	Combatant	Levite	Genin	Seer	Seer	Forester	Raging Berserker	Paladin	Burgler	Woodsmen	Divinator
13	Protector	Curate	Disciple	Divinator	Divinator	Gatherer	Sacker Of Villages	Paladin	Robber	Pict	Clairsentient
14	Defender	Chaplain	Chunin	Alchemist	Alchemist	Guardian	Sacker Of Towns	Paladin	Mugger	Tree Hugger	Firestarter
15	Warder	Padre	Nidan	Evoker	Evoker	Searcher	Sacker Of Cities	Paladin	Magsman	Celt	Metapsionic
16	Guardian	Canon	Expert	Necromancer	Necromancer	Freeman	Chieftain	Paladin	Bandito	Animist	Psionic Student
17	Veteran	Vicar	Jonin	Abjurer	Abjurer	Trapper	Hordling	Paladin	Highwayman	Hedge	Psionic Tutor
18	Hero	Deacon	Hwarang	Invoker	Invoker	Huntsman	Hordesman	Paladin	Brigand	Tender	Psionic Instructor
19	Swashbuckler	Shaman	Sandan	Enchanter	Enchanter	Frontiersman	Hordesmaster	Paladin	Agent	Strider	Psionic Teacher
20	Myrmidon	Speaker	Sabom	Conjurer	Conjurer	Forest Brother	Barbarian	Grand Knight	Outlaw	Druid	Grand Psionic
21	Esquire	Confessor	Sensei	Summoner	Summoner	Bounty Hunter	Barbarian	Grand Knight	Blade	Aquarian	Psionist
22	Blademaster	Expositor	Sifu	Magician	Magician	Animal Tamer	Barbarian	Grand Knight	Quick-Blade	Arbolist	Psionist
23	Reeve	Mystic	Guru	Spiritualist	Spiritualist	Scout	Barbarian	Grand Knight	Knifer	Dionysian	Psionist
24	Lieutenant	Hermit	Pendakar	Savant	Savant	Explorer	Barbarian	Grand Knight	Sneak	Herbalist	Psionist
25	Captain	Faith Healer	Yodan	Shaman	Shaman	Archer	Barbarian	Grand Knight	Thief	Naturalist	Psionist
26	Raider	Healer	Master	Mystic	Mystic	Walker	Barbarian	Grand Knight	Special Agent	Silvian	Psionist
27	Champion	Lay Healer	Superior Master	Wiccen	Wiccen	Strider	Barbarian	Grand Knight	Collector	Forrestal	Psionist
28	Dragon	Illuminator	Ginsu Master	Mentalist	Mentalist	Bushman	Barbarian	Grand Knight	Hand	Ancient	Psionist
29	Armiger	Evangelist	Godan	Mnemonicist	Mnemonicist	Runner	Barbarian	Grand Knight	Unseen	Archdruid	Psionist
30	Scrutifer	Voice	Leopard Master	Nueromancer	Nueromancer	Tracker	Barbarian	Paladin Defender	Thug	Great Druid	Psionist
31	Lancer	Templar	Tiger Master	Spellbinder	Spellbinder	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Cut-Throat	Grand Druid	Psionist
32	Banneret	Hospitalier	Snake Master	Synergist	Synergist	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Grand-Thief	Master of Fire	Psionist
33	Chevalier	Chuirgeon	Crane Master	Oculist	Oculist	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Repossessor	Master of Stone	Psionist
34	Knight Errant	Chuirgeon General	Dragon Master	Thaumaturgist	Thaumaturgist	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Killer	Master of Air	Psionist
35	Knight	Inquisitor	Rokudan	SpellMaster	SpellMaster	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Secret Agent	Master of Water	Psionist
36	Marsha	Abbot	Master of Seasons	Dispeller	Dispeller	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Renegade	Hierophant Initiate	Psionist
37	Keitar	Reverend	Master of the Winds	Warlock	Warlock	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Murderer	Hierophant Druid	Psionist
38	Paladin	Bishop	Master of Harmony	Sorcerer	Sorcerer	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Butcher	Hierophant Adept	Psionist
39	Justiciar	Arch Bishop	Shogun	Wizard	Wizard	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Slayer	Heiropfant Master	Psionist
40	Grand Marshall	Cardinal	Shichidan	Great Wizard	Grand Sorcerer	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Defender	Executioner	Numinous Hierophant	Psionist
41	Grand Knight	Patriarch	Hachidan	Magus	Magus	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Assassin	Mystic Hierophant	Psionist
42	Grand Paladin	Grand Inquisitor	Kudan	Serpent Mage	Serpent Mage	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Assassin	Arcane Hierophant	Psionist
43	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
44	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
45	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
46	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
47	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
48	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Barbarian	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
49	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Conan	Paladin Crusader	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
50	Lord	High Priest	Grand Master	Arch Magi	Spell Master	Forest Ranger	Khan	Grand Paladin	Master Thief	Cabal Hierophant	Psionist
51	Immortal	Immortal Cardinal	Immortal Grand Master	Immortal Warlock	Immortal Warlock	Immortal Ranger	Immortal	Immortal Paladin	Immortal Assasin	Immortal Hierophant	Immortal Psionist

Tabella Livelli

	Warrior	Cleric	Monk	Magic User	Sorcerer	Ranger	Barbarian	Paladin	Thief	Druid	Psioni
	w	c	k	m	s	r	b	p	t	d	i
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	3.000	1.500	1.000	2.500	2.500	2.500	5.000	2.500	1.250	2.000	2.000
3	6.000	3.000	2.000	5.000	5.000	5.000	10.000	5.000	2.500	4.000	4.000
4	12.000	6.000	4.250	10.000	10.000	10.000	20.000	10.000	5.000	7.500	9.000
5	25.000	13.000	8.500	20.000	20.000	20.000	40.000	20.000	10.000	12.500	15.000
6	50.000	27.500	17.000	40.000	40.000	40.000	80.000	40.000	20.000	20.000	30.000
7	100.000	55.000	34.000	60.000	60.000	80.000	160.000	80.000	40.000	35.000	55.000
8	180.000	110.000	68.000	90.000	90.000	150.000	275.000	150.000	70.000	60.000	90.000
9	300.000	225.000	110.000	135.000	135.000	300.000	525.000	300.000	110.000	100.000	150.000
10	450.000	350.000	200.000	250.000	250.000	500.000	775.000	500.000	160.000	160.000	220.000
11	635.000	500.000	325.000	375.000	375.000	700.000	1.050.000	700.000	220.000	240.000	320.000
12	835.000	650.000	490.000	575.000	575.000	875.000	1.295.000	875.000	325.000	325.000	450.000
13	1.050.000	810.000	680.000	810.000	810.000	1.085.000	1.585.000	1.085.000	445.000	475.000	600.000
14	1.305.000	990.000	905.000	1.080.000	1.080.000	1.325.000	1.920.000	1.325.000	585.000	650.000	775.000
15	1.590.000	1.200.000	1.160.000	1.390.000	1.390.000	1.595.000	2.295.000	1.595.000	745.000	845.000	1.000.000
16	1.905.000	1.440.000	1.440.000	1.735.000	1.735.000	1.900.000	2.720.000	1.900.000	925.000	1.065.000	1.250.000
17	2.260.000	1.700.000	1.755.000	2.115.000	2.115.000	2.235.000	3.185.000	2.235.000	1.120.000	1.305.000	1.540.000
18	2.645.000	1.990.000	2.095.000	2.530.000	2.530.000	2.605.000	3.700.000	2.605.000	1.340.000	1.570.000	1.870.000
19	3.060.000	2.300.000	2.465.000	2.985.000	2.985.000	3.005.000	4.255.000	3.005.000	1.575.000	1.855.000	2.250.000
20	3.515.000	2.640.000	2.870.000	3.475.000	3.475.000	3.435.000	4.855.000	3.435.000	1.825.000	2.165.000	2.650.000
21	3.980.000	3.000.000	3.300.000	4.000.000	4.000.000	3.900.000	5.500.000	3.900.000	2.100.000	2.500.000	3.100.000
22	4.450.000	3.360.000	3.800.000	4.500.000	4.500.000	4.350.000	6.160.000	4.350.000	2.400.000	2.890.000	3.600.000
23	4.940.000	3.750.000	4.380.000	5.080.000	5.080.000	4.870.000	6.940.000	4.870.000	2.725.000	3.340.000	4.150.000
24	5.500.000	4.170.000	5.060.000	5.760.000	5.760.000	5.480.000	7.840.000	5.480.000	3.075.000	3.870.000	4.750.000
25	6.100.000	4.680.000	5.820.000	6.520.000	6.520.000	6.170.000	8.860.000	6.170.000	3.450.000	4.460.000	5.400.000
26	6.730.000	5.250.000	6.680.000	7.380.000	7.380.000	6.940.000	10.000.000	6.940.000	3.850.000	5.130.000	6.100.000
27	7.400.000	5.880.000	7.620.000	8.320.000	8.320.000	7.790.000	11.260.000	7.790.000	4.300.000	5.860.000	6.900.000
28	8.170.000	6.570.000	8.660.000	9.360.000	9.360.000	8.720.000	12.640.000	8.720.000	4.800.000	6.670.000	7.800.000
29	9.040.000	7.320.000	9.780.000	10.480.000	10.480.000	9.730.000	14.140.000	9.730.000	5.300.000	7.540.000	8.800.000
30	9.990.000	8.130.000	11.000.000	11.700.000	11.700.000	10.830.000	15.760.000	10.830.000	5.850.000	8.490.000	9.900.000
31	11.000.000	9.000.000	12.300.000	13.000.000	13.000.000	12.000.000	17.500.000	12.000.000	6.450.000	9.500.000	11.100.000
32	12.050.000	10.000.000	13.650.000	14.500.000	14.500.000	13.200.000	19.350.000	13.200.000	7.100.000	10.600.000	12.500.000
33	13.300.000	11.150.000	15.100.000	16.250.000	16.250.000	14.650.000	21.300.000	14.650.000	7.800.000	11.750.000	13.950.000
34	14.700.000	12.500.000	16.600.000	18.250.000	18.250.000	16.300.000	23.400.000	16.300.000	8.550.000	13.000.000	15.600.000
35	16.300.000	14.050.000	18.200.000	20.550.000	20.550.000	18.150.000	25.600.000	18.150.000	9.450.000	14.400.000	17.450.000
36	18.150.000	15.750.000	19.900.000	23.150.000	23.150.000	20.250.000	28.050.000	20.250.000	10.400.000	16.050.000	19.550.000
37	20.100.000	17.650.000	21.700.000	25.950.000	25.950.000	22.550.000	30.600.000	22.550.000	11.400.000	17.900.000	21.850.000
38	22.300.000	19.700.000	23.600.000	29.050.000	29.050.000	25.100.000	33.400.000	25.100.000	12.500.000	19.900.000	24.400.000
39	24.700.000	21.950.000	25.600.000	32.450.000	32.450.000	27.850.000	36.300.000	27.850.000	13.650.000	22.100.000	27.150.000
40	27.250.000	24.400.000	27.800.000	36.100.000	36.100.000	30.800.000	39.500.000	30.800.000	14.850.000	24.450.000	30.100.000
41	30.000.000	27.000.000	30.300.000	40.000.000	40.000.000	34.000.000	43.000.000	34.000.000	16.100.000	26.900.000	33.300.000
42	33.000.000	30.400.000	33.000.000	44.800.000	44.800.000	38.000.000	46.900.000	38.000.000	17.500.000	29.400.000	36.800.000
43	36.500.000	35.000.000	36.000.000	50.400.000	50.400.000	42.600.000	51.300.000	42.600.000	19.100.000	32.000.000	40.700.000
44	40.500.000	41.300.000	39.400.000	56.800.000	56.800.000	47.900.000	56.000.000	47.900.000	21.000.000	34.700.000	45.200.000
45	45.000.000	48.000.000	43.400.000	64.000.000	64.000.000	53.800.000	61.000.000	53.800.000	23.200.000	37.500.000	50.300.000
46	50.000.000	55.500.000	48.200.000	72.000.000	72.000.000	60.400.000	66.500.000	60.400.000	25.600.000	40.500.000	56.000.000
47	55.500.000	64.000.000	53.900.000	80.800.000	80.800.000	67.700.000	72.500.000	67.700.000	28.200.000	43.800.000	62.200.000
48	61.500.000	73.500.000	60.500.000	90.400.000	90.400.000	75.600.000	79.000.000	75.600.000	31.100.000	47.800.000	69.000.000
49	68.000.000	84.000.000	68.400.000	100.800.000	100.800.000	84.200.000	86.700.000	84.200.000	34.200.000	52.100.000	76.400.000
50	80.000.000	100.000.000	80.000.000	120.000.000	120.000.000	100.000.000	100.000.000	100.000.000	40.000.000	60.000.000	90.000.000
51	200.000.000	200.000.000	200.000.000	200.000.000	200.000.000	200.000.000	200.555.000	229.500.000	220.000.000	201.000.000	200.000.000

Il gioco

Le variabili principali

Punti Ferita o Hit Point o HP

Rappresentano i punti vita del tuo personaggio, ovvero le ferite che egli può assorbire prima di morire: se vai sotto al max numero di hp, vai in coma e a -10 muori. Si recuperano con il passare del tempo, ogni tot di tempo che chiameremo **'tick'** della durata di circa 75 sec, oppure con le magie curative che hanno chierici, druidi e paladini, o con le pozioni. Facendo **REST** oppure **SLEEP** il recupero viene velocizzato (ma di poco). Questo recupero ('regain') può essere molto influenzato dall'equip.

Al primo livello si parte con una quantità di hp che dipende oltre che dalla classe e dalla costituzione, anche dalla razza.

Ad ogni cambio di livello gli hp verranno incrementati di una quantità variabile all'inizio e fissa dal tredicesimo livello in poi, quantità che dipende dalla costituzione e dalla classe.

Più in dettaglio un guerriero prende 1d10 per ogni passaggio di livello fino al 12, un chierico 1d6, un mago 1d4, più il bonus della costituzione (COS 18 equivale ad un bonus di 8). Dal livello 13 in poi si guadagna solo il bonus.

Anche l'età ha il suo effetto. Dai 18 ai 30 anni acquisisci 1 HP all'anno. Oltre i 35 anni ne perdi uno ogni 5 anni. Quindi un guerriero maturo, di 35 anni e di 50°liv, con 18 in costituzione, ha 12d10 + 48x8 + 12 HP ossia al massimo 516 in più rispetto al valore iniziale.

Punti Movimento o MOV o V

Servono... per muoversi, evidentemente :-). Ovvero ogni passo costa in media 2 PM e quando si arriva a zero ci si ferma esausti. In zone impervie e nella foresta è facile che vengano richiesti anche più pm per muoversi. Volando all'aperto si consuma solo 1 PM, mentre volando al chiuso o in città se ne consumano 3. Correre consuma più PM e bisogna fare attenzione quando si fa **run** perché la corsa continua finché non interviene un ostacolo a fermarla...

Shout costa 10 PM (e 10 mana). Ci possono essere penalità al movimento se avete un peso eccessivo in inventario.

Anche durante gli attacchi si consumano punti movimento, 1 per ogni colpo tirato, solo che durante il combattimento si può arrivare fino a -10 dopodiché... beh è una situazione estremamente spiacevole in cui è meglio non trovarsi!!! Non hai la forza né per scappare, né per reagire, né per gridare. Puoi solo lanciare incantesimi, e prega di avere second wind, che a differenza di refresh può essere lanciato in combattimento. Anche 'heroes feast', oltre a sfamare restora i mov.

Attenzione alle aree dead-magic e no-regain. In esse non si recuperano i punti movimento, e se sono dead magic non è possibile fare refresh o second wind.

Punti Mana o M

Servono per castare le magie, e dipendono dall'intelligenza del personaggio. Ogni magia richiede un determinato ammontare di mana point, fino a 50, e una metà viene sprecata ugualmente anche se la magia non riesce. Le tabelle magie riportano la mana richiesta. Un incantesimo appena imparato richiede più mana del normale. Gridare con **shout** o fare **bellow** costa 10. Gli stregoni non usano mana per gli incantesimi.

NB: quando hai fame o sete, i 'regain' di Hp, mov e mana sono pressoché azzerati, e se non sei warrior PERDI hp.

Le Stat

Le "stat" sono le caratteristiche del personaggio: forza, costituzione, agilità, intelligenza, saggezza, carisma. Per un umano la stat è un 3d6, minimo 3 massimo 18. Per non umani, variano i minimi e i massimi secondo la tabella delle razze (vedi). Le stat influenzano la scelta della classe.

Occorre distinguere tra valore base e modificato

Quando si comincia il gioco si ha un certo valore, che è il valore base, o naturale. Non cambia con la classe, livello o con l'età. L'unica eccezione è se dopo una morte ci si fa resuscitare o reincarnare, in quel caso si abbassa un punto alla Costituzione.

Il valore modificato, invece, cambia sempre. Si intende modificato dall'equipaggiamento, la roba che indossi, o grazie ad incantesimi. Su alcune cose conta solo il valore base reale, su altre può contare il valore modificato. Ad esempio un guerriero con equipaggiamento che dà bonus carisma potrebbe avere CAR 14, e riuscire agruppare molta gente. Ma avendo CAR naturale 6, egli viene attaccato di preferenza dai MOB, rispetto a gente con CAR 10.

Dal 16 ottobre 1997, sia lodato Benem, le Stat sono decise dal giocatore secondo regole chiare, subito dopo la scelta della razza. Ti vengono assegnati i minimi razziali, e un tot di punti da distribuire, senza superare i massimi razziali.

L'unica regola è che per arrivare al massimo razziale l'ultimo punto conta doppio.

Un uomo ad esempio parte da:

F	C	A	I	S	C
6	6	6	6	6	6

e ha come massimi:

18 18 18 18 18 18.

Per essere un buon guerriero chierico, può scegliere i punteggi:

17 17 10 9 18 6

e per farlo deve aggiungere ai suoi minimi i seguenti valori:

11 11 4 3 12 0

per un totale di 41 anzichè 42: l'ultimo punto aggiunto alla saggezza, per portarla da 17 al massimo razziale di 18, ne costa 2.

Sentirete spesso parlare di vecchia generazione... infatti un tempo le stat erano rollate a caso dal MUD, e si poteva solo decidere come assegnarle. In questo modo con un semplice programmino si creava il personaggio centinaia di volte, cancellandolo finchè non fosse venuto bene. E nascevano i PG "sgravati". Ad esempio Drono ha delle stat oggi impossibili:

19 12 12 15 18 13

Per evitare questo si è pensato prima di bloccare la cancellazione dei personaggi di basso livello, poi di eliminare del tutto la "rollata".

Se sentite parlare ancora di rollare ci si riferisce ad altre cose, più fini. Ad esempio ad un reincarnate, o alla ricerca di buoni tiri per i punti ferita lungo la fascia newbie.

Forza

Influenza il danno fatto durante gli attacchi e il peso che può essere portato dal tuo personaggio (in etti), nonché il numero massimo di oggetti nell'inventario e il peso massimo delle armi che puoi usare ad una mano, a due mani e che non puoi usare affatto. Vale sempre il valore di Forza modificato da equip e spell.

La forza arriva a 21. Si può alzare con oggetti come i guanti corazzati dei nani, la cinta di Ippolita, la pelle del lupo mannaro, il black knight visor, i guanti neri, o con l'incantesimo Strength. Si può abbassare di un punto con Chill Touch, salvo tiro salvezza. A forza zero sei morto. I dati per la forza bassa in tabella sono mie illazioni.

Notare il salto tra 18 e 19: da +2 a +6. Il punto è che mancano i gradini da 18/01 fino a 18/99, presenti in AD&D, ma da tempo aboliti su LeU.

Forza	Dam	Peso Max
22	+9	5343
21	+8	4322
20	+7	3642
19	+6	3002
18	+2	1814
17	+1	1301
16	+1	1202
15		1102
14		1002
13		952
12		902
11		852
10		802
9		752
8		703
7		653
6		603
5	-1	503
4	-1	403
3	-1	204
2	-2	104
1	-4	12
0		0

Agilità

Importante per schivare gli attacchi, ti dà un bonus AC (armor class). Influenza anche la possibilità di colpire (bonus TOHIT), come è riportato sulle news:

Il bonus al colpire (tohit) non è più calcolato sulla forza, ma sulla destrezza.

È la caratteristica principale dei ladri, che devono sneakkare, hidare ecc ecc. Influenza anche la capacità di schivare i bash (che influenzi anche l'abilità di bashare non è sicuro, anzi è stato smentito), di bere pozioni in combattimento senza farle cadere. Anche per l'agilità contano i valori modificati dall'equip.

Agilità	bonus AC	TO HIT
21	-70	+4
20	-60	+3
19	-50	+3
18	-40	+2 (?)
17	-30	+1
16	-20	+1
15	-10	
14	-	
13	-	
12	-	
11	-	
10	-	
9	-	
8	-	
7	-	-1
6	+10	-1
5	+20	-2
4	+30	-2
3	+40	-3
2	+50	-3
1	+60	-5

Costituzione

La COS naturale influenza gli hp con cui parti all'inizio e gli hp guadagnati ai cambi di livello.

La COS modificata determina l'HP-regain, cioè la quantità di hp che si riprendono ogni tick, ed il MOV-regain.

Influenza anche il System Shock causato ai maghi dall'incantesimo Polymorph, in combinazione col carisma, e il tiro salvezza contro veleno.

Intelligenza

L'INT naturale influenza il numero iniziale dei punti mana e il guadagno ulteriore di mana salendo di livello. Il valore modificato invece determina il numero di magie che possono essere memorizzate da uno stregone, il massimo numero di magie di uno stesso tipo, la possibilità di fallire un incantesimo (spellfail). Influenza anche la rapidità con cui si impara: con INT 18 per praccare una skill o spell, bastano due/tre sessioni. Insieme al carisma influisce sul fatto che possiate utilizzare oggetti particolarmente potenti prima o dopo un certo livello.

Saggezza

Influenza il riguadagno dei punti mana (MANA-REGAIN), normalmente 20+1 per ogni punto sopra al 6. Il valore naturale decide il numero di practice che si guadagnano al cambio di livello: un triclasse che deve praccare di tutto ha bisogno di una buona saggezza, uno stregone che sia disposto a non imparare qualche magia può anche metterla al minimo.

Carisma

Il CAR naturale influenza la scelta delle creature aggressive: tra uno carismatico ed uno no viene attaccato prima il piu' brutto!
 Il CAR modificato influenza il controllo dei MOB nello charm e i prezzi che puoi ottenere dai commercianti comprando e vendendo. Influisce poi, come l'intelligenza, sulla facilità di utilizzare oggetti potenti (cioè a un livello un poco più basso). Ma la cosa più importante è che il carisma influenza il massimo numero di persone che possono seguirti. Inoltre ha una certa influenza sul System Shock del Polymorph, oltre alla costituzione.

Col carisma basso vi assicuro che è una tragedia: attaccano sempre voi, e non potete mai gruppare più di due-tre persone. Tenete conto che un +7 sul carisma si può ottenere con una certa facilità con l'eq, ma a quel punto hai un eq rivolto al carisma e non si può avere tutto! La Tabella di seguito riportata da' dei valori orientativi su cui non metterei la mano sul fuoco :-)

Carisma	Variazione percentuale dei prezzi	Massimo numero di gruppati
18	-50%	20
17	-40%	17
16	-30%	14
15	-20%	12
14	-10%	10
13		9
12		8
11		7
10		6
9		5
8		4
7	+10%	3
6	+20%	2
5	+30%	2
4	+40%	1
3	+50%	1
2	+60%	1
1	+70%	0

I comandi di stato

Attribute (att)

Tu hai 45 anni e 7 mesi, 122 cms, e pesi 58 chili.
 Stai trasportando 331 etti di equipaggiamento su 703.
 Stai trasportando 3 oggetti su 31.
 Tu sei corazzato
 Le tue caratteristiche sono: FOR:8 COS:16 AGI:10 INT:20 SAG:17 CAR:7.
 Le tue capacita` di colpire e danneggiare sono buono e buono rispettivamente.
 La tua possibilita` di sbagliare gli incantesimi e` alta.

```
Incantesimi attivi:
-----
Incantesimo : 'bless'
Incantesimo : 'armor'
Incantesimo : 'fly'
Incantesimo : 'true sight'
Incantesimo : 'minor track'
Incantesimo : 'detect magic'
```

Ti dice la tua età, quanto sei alto, quanto pesi, quanto peso stai trasportando e quanto ne puoi trasportare (dipende dalla tua forza), quanti oggetti hai in inventario (avere l'inventario libero è una regola fissa del giocatore esperto: si dice che faciliti il flee e migliori il bash, ma soprattutto è comodo per recuperare facilmente l'eq in caso di morte e per tenerlo comunque più riparato dagli scrap dentro la borsa) e quanti ne puoi avere, l'armor class (AC), le caratteristiche (stat), i bonus per colpire (hit) e per i danni (dam), la cui scala è circa:

```
molto buono
buono
nella media
```

La tua possibilità di sbagliare incantesimi, lo **spellfail**, di base è **quasi certa**. Per migliorare si devono indossare oggetti antisPELLfail, i più semplici sono gli orecchini scintillanti di Tras, bonus -5, Murena Viva -10.

Se si indossano oggetti contrari alla propria classe, lo spellfail peggiora: +20. Solo PG multiclasse possono indossare oggetti contrari ad una delle classi di appartenenza. Se si indossa almeno un oggetto ANTI-CLERIC, e non importa quanti, si ha uno spellfail di +20 quando si castano spell clericali. Idem con gli ANTI-MAGE: spellfail sugli incantesimi da mago. Idem con i druidi. Gli psionici sono solo classe singola, quindi il problema non si pone. Monaci, guerrieri, barbari non hanno problemi: non castano incantesimi, e stranamente un oggetto ANTI-WARRIOR non dà penalità sulle abilità del guerriero. In altri termini, non esiste **skillfail**. Consultate spesso la lista di incantesimi attivi. Riporta tutti gli spell attivi: anche quelli negativi che si sono subiti in combattimento. Uno stregone seduto a memorizzare vedrà attivo addirittura lo spell memorizing. Alcuni incantesimi possono essere visualizzati direttamente sul prompt (vedi).

Score

```
Tu hai 41 anni.
Sei un mezzo gigante
Tu hai 299(399) hit, 118(118) mana e 159(179) punti di movimento.
Il tuo allineamento e`: Veramente malvagio
Hai effettuato 16370616 exp, ed hai 31269 monete d'oro.
Exp al prossimo livello: W:129384
I tuoi livelli: W:41
Questo ti qualifica come Drono un mezzo gigante Grand Knight
Hai giocato per 47 giorni e 4 ore.
Sei in piedi.
```

Ti dice di tutto: l'età (vedi), la tua razza, se hai fame, se sei ferito, i tuoi hp (hit point), mana e il movement, il tuo allineamento morale (diventi cattivo uccidendo i buoni, se sei cattivo non puoi usare oggetti buoni e viceversa), i tuoi xp (experience points, k=migliaia, mega=milioni), quanti soldi hai (ricorda che 100 a notte minimo se ne vanno alla locanda), quanti xp ti mancano al prossimo liv, di che liv sei, il titolo (lo puoi cambiare con **set title**), quanto sei stato collegato, che stai facendo (se sei seduto, in piedi...), se hai fame o sete.

Ricorda che se sei triclasse gli xp guadagnati vengono divisi fra le classi, per cui se dice che ti mancano 100k al prossimo livello, in effetti sono 200 o 300k.

Lo Schermo di Gioco

Pur essendo un gioco con interfaccia a caratteri, LeU ha una sua grafica, un suo stile. Ognuno può personalizzare l'output del MUD come vuole, usando comandi di setting che agiscono sul server di LeU, ed eventuali comandi del client. Qui discutiamo il primo gruppo, per quanto riguarda i client si faccia riferimento al capitolo su ZMud.

Prompt

Il prompt è la riga di comando, il posto del cursore lampeggiante per capirsi. Nei MUD il prompt diventa una specie di status line, che da' i valori aggiornati di molte variabili. Con **set prompt 1**, **set prompt 2** eccetera potete provare quelli predefiniti.

Conviene però usare un prompt più completo.

Si possono usare le seguenti variabili, ben spiegate nell'help on line:

```
help prompt
%h punti vita
%H punti vita massimi
%m punti mana
%M punti mana massimi
%v punti movimento
%V punti movimento massimi
%x punti esperienza mancanti al prossimo livello
%C stato della creatura che attacchi
%c stato del personaggio contro cui combatte la creatura che attacchi
%N nome della creatura che attacchi
%n nome del personaggio contro cui combatte la creatura che attacchi
%S e %s visualizza gli incantesimi attivi sul vostro personaggio. Per ogni
incantesimo viene visualizzata una lettera secondo la lista che segue:
  F Fireshield
  S Sanctuary
  I Invisibilita`
  T True sight
  D Protezione da Drain
  A Schermo anti-magia
  P Polymorph
Se l'incantesimo sta per andarsene, la lettera diventa minuscola.
Se usa %s, quando non c'e` l'incantesimo viene visualizzata un - al
posto della lettera.
```

Il mio prompt è:

```
set prompt $c0214H%h/%H M%m/%M V%v/%V $c0206X%x $c0210[%n/%c vs %N/%C] $c0206%S
```

che senza le stringhe dei colori suona come:

```
set prompt H%h/%H M%m/%M V%v/%V X%x [%n/%c vs %N/%C] %S
```

Durante il gioco il prompt appare così:

```
H171/171 M225/255 V120/120 X809282 [<nessuno>/* vs <nessuno>/*] --SIT-P
```

Dove H, M e V sono gli HP, la MANA e il MOV, X sono gli xp per il prossimo livello, s indica il Sanctuary che sta per scadere in quanto minuscolo, I l' invisibilità, T il True Sight, e P il Polymorph.

Se invece sono impegnato in un combattimento, appaiono altri dati: il tank ed il suo stato, il MOB che attacchi ed il suo stato.

```
H171/161 M80/255 V119/120 X809282 [Adgar/graffiato vs statua/squarciato] ----T--P
```

Set Autoexits On/Off

Automaticamente quando entri in una locazione ti vengono fornite le possibili uscite e il nome della locazione relativa, se visibile. L'alternativa è scrivere **exit** a mano ogni volta, o guardare in ogni direzione. Le uscite sono comunque scritte in fondo alla descrizione della stanza, di norma, eccetto il caso di porte chiuse o stanze segrete.

I colori

Set Ansi On/Off

set ansi on e vedrai finalmente a colori. È indispensabile. Il nome della locazione ha un colore suo, le parole del gruppo un altro. Gli emote finalmente si riconoscono per quello che sono. Gli incantesimi del fuoco appaiono in rosso. Quando fai who e' facile distinguere newbie da chump da expert.

Scrivere a colori

Quando scrivete qualcosa che può essere visto dagli altri giocatori (un emote, un titolo, ecc.) lo potete colorare. I colori saranno visti solo dai giocatori che hanno il flag ANSI abilitato. (**set ansi on**).

I colori si ottengono mettendo la sequenza **\$cXYZZ** prima dei caratteri che intendete colorare.

La **X** è 0 (o 1, v.sotto) per scritta normale, 5 per lampeggiante e 6 per reverse.

La **Y** è un numero di una cifra, che indica il colore di sfondo, scelto fra i primi 8 se X è 0, o fra i seguenti 7 se X è 1.

La **ZZ** è il colore della scritta, due cifre, scelto tra i 15 sotto elencati.

00 Nero	08 Grigio scuro
01 Rosso scuro	09 Rosso chiaro
02 Verde scuro	10 Verde chiaro
03 Marrone	11 Giallo
04 Blu	12 Blu chiaro
05 Viola	13 Viola chiaro
06 Cyan	14 Celeste chiaro
07 Grigio (default)	15 Bianco

Ad esempio: \$c0011prova\$c0007 farà apparire la parola 'prova' in giallo, resettando poi il grigio di default.

Scrivendo invece \$c1712prova\$c0007 la scritta appare in blu su sfondo bianco.

Sono molto fiki, ma attenzione a non far lampeggiare troppa roba.

IMPORTANTE: ricordate sempre di resettare i colori al termine della frase, aggiungendo \$c0007 alla fine.

Display 0/1

Con **display 1** hai una info-bar in fondo al tuo schermo. La info bar contiene i tuoi punti vita, i punti mana, i punti movimento, i tuoi soldi e i tuoi punti esperienza. Questo formato utilizza il protocollo VT100, molto comune.

Per tornare al setup normale **display 0**.

Compact

Elimina la riga vuota tra un comando e l'altro. Io lo uso in abbinata con un prompt dallo sfondo colorato, che mi disegni una linea continua sullo schermo, a mo' di separatore.

Resize <num>

Cambia il numero di righe del tuo schermo, influenzando quindi il modo con cui il sistema spezzetta i testi lunghi prima di inviarli. Si usa **resize <num righe>**, il default è **resize 25**.

Io uso sempre il massimo, è molto più comodo: **resize 50**. Purtroppo il sistema non lo ricorda, ed occorre ridare il comando ad ogni collegamento.

Set pause off/on

set pause off può disinserire la pausa tra una pagina e l'altra, quando ti dice premi enter per continuare o q per uscire. Abbastanza comodo: evita del tutto lo spezzettamento del testo.

Set Brief off/on

Si usa quando ci si muove in ambienti **conosciuti**: elimina le descrizioni delle stanze. Rende il collegamento più snello, diminuendo il lag. Ricordarsi di toglierlo in esplorazione, e sui grifoni elfici. I giocatori esperti si piccano di tenere sempre spento il brief, un po' per il vanto di saper gestire enormi scroll di testo, un po' perchè leggere le descrizioni è importantissimo. Tutto il colore, la bellezza viene dalle descrizioni e dalla fantasia del giocatore... sennò che giochiamo a fare? Il MUD non è un foglio quadrettato, è un mondo da sentire, annusare... Inoltre molte quest si basano sulla conoscenza del MUD, in particolare delle descrizioni delle stanze.

L'Allineamento

grazie a Fawdrath (Alessandro Pace, a.pace@flashnet.it)

Ci sono tre allineamenti: good, neutral ed evil. L'allineamento (align) influenza gli oggetti che puoi usare ma non quelli che puoi tenere.

Alcune classi hanno un align obbligatorio: druidi neutrali, paladini buoni, ranger neutrali o buoni. Se l'align non viene rispettato vengono declassati rispettivamente a chierici, guerrieri e guerrieri ancora. Perdono anche 2 livelli. Quando si sta per perdere la classe si viene debitamente avvertiti (msg: la tua mancanza di fede disturba gli dei!).

Uccidendo mob neutrali si tende al neutrale, mob good si tende all'evil e mob evil si tende al good. L'entità dello spostamento dipende da quanto sia grosso il MOB in rapporto al PG. Ovviamente PG piccoli, newbie o chump, hanno un align più mobile. Attenzione che l'entità del cambiamento è commisurata agli XP TOTALI che dà il mob, quindi uccidendo un mostrone good assieme ad un adept pur prendendo pochissimi XP l'allineamento si abbasserà di molto.

Una certa influenza la danno anche atti come rescue, assist e cure (good) o backstab, drain e doorbash (evil). Polimorfarsi in goblin o altre creature caotiche è un atto molto malvagio.

Per sapere il proprio allineamento si dà il comando score. Per conoscere quello dei MOB c'è **know alignment**, oppure oggetti con DETECT-EVIL ecc.

I MOB buoni più famosi (parlando di newbie/chump) sono Afrodite, custode e ladro di cuori alle Terme, Markam e le guardie, il golem d'oro, le anime in Ade, Ippolita.

Quelli cattivi sono alla magione ducale, tutto Ade a parte Proserpina (buona), le anime e il Boia Infernale (neutrale), il grifopiteco, il cameriere delle terme. La maggior parte degli animali in genere sono neutrali, come anaconda e arcobaleno. Nota che anche 'neutrale' può avere sfumature importanti. Capivascello di Ostia e ospiti terme sono neutra-evil.

align	In numeri	Score	know alignment
evil	-1000	Veramente malvagio	I'd rather just not say anything at all about Drono
evil		Malvagio	Drono probably just had a bad childhood
evil	-350	Cattivo	
neutral		Noiosetto	Drono could be a little nicer
neutral	0	Ti senti bilanciato	Drono has not firm moral commitment
neutral		Bravo ragazzo	Drono is often kind and thoughtful.
good	+350	Dolce e carino	
good		Buono	
good	+1000	Buono da star male	Drono has an aura as white as the driven snow

Rent

Quando vorrai lasciare il gioco dovrai per forza andare nella Reception della locanda Taberna Viator dove la simpatica Giulietta ritirerà le tue cose e i tuoi soldi che ritroverai al tuo rientro. Se uscirai invece con **quit**, perderai tutto quello che hai e ti ritroverai NUDO come un verme!!! La locanda si raggiunge facilmente dal centro di Alma facendo E U: qui ti basterà fare **rent** per lasciare il gioco e conservare tutto quello che hai faticosamente guadagnato. Assicurati di avere dei soldi con te, altrimenti non potrai pagarti la stanza, allora sì che sono guai!!!

Il rent ti costerà 100 monete d'oro al giorno (inteso stavolta come giorno reale), tranne per oggetti particolarmente preziosi che costano di più. Ogni città ha una locanda, e se ne trovano anche sparpagliate sul territorio. Potete trasferirvi ed andare a vivere a NT, usando quella locanda, quella banca, quel panettiere. Le pergamene di ritorno vi portano alla locanda dove avete rentato l'ultima volta (come pure il 'word of recall', nota solo che né pergamene né recall funzionano da polati).

Prima di rentare conviene controllare il proprio eq con **offer**, in questo modo vedi la lista di TUTTI i tuoi oggetti, con il valore di rent di ognuno, l'eventuale flag RARO. Fatelo soprattutto se avere raccolto cose sconosciute. Inoltre può capitare che Giulietta non vi faccia rentare: esistono oggetti non rentabili, che dovrete necessariamente droppare prima. Con offer controllate quali sono (spesso si tratta di chiavi, oppure funghetti dei cl o mirtilli dei druidi). Occhio che i monaci hanno un limite di 20 oggetti indossati per rentare.

Banca

È buona norma depositare un po' di soldi in banca, al sicuro dai ladri, dalle morti e dalle manie spenderece. Qui potete depositare, chiedere un estratto conto o ritirare soldi, con **deposit**, **balance**, **withdraw**. Attenzione che in LeU la banca non è collegata al rent: se finite i soldi che avete in tasca, vi viene venduto tutto l'eq, anche se avete due mega in banca. I monaci non possono usare la banca, si devono portare tutto il capitale appresso.

Età

Quando inizi il gioco hai 17 anni. Ogni tick (c.a 67sec) che passi collegato conta un'ora. Dai 18 ai 30 anni acquisisci 1 HP all'anno. Oltre i 35 anni ne perdi uno ogni 5 anni. Passati gli 80 anni, i vari 'regain' di hp, mana e mov cominciano a andare in crisi. Non risulta nessuno sia mai morto di vecchiaia, ma se non si provvede con un equip speciale diventa un problema serio andare in giro.

Gilde

Le gilde sono corporazioni formate dai mortali e gestite interamente da loro, che hanno il fine di promuovere la gilda stessa ed i suoi affiliati nel mondo di LeU.

Per entrare a far parte di una gilda si deve contattare il capogilda e chiedere di essere ammessi. Verrà assegnata una quest, e un eventuale periodo di apprendistato. Una volta ammessi, sarà possibile entrare nei locali della gilda, comprare gli oggetti riservati venduti solo nel negozio della gilda, e accedere, in presenza del capogilda, al forziere. Ogni gilda ha un forziere, che per legge non può contenere oggetti maxxati o che paghino rent troppo alti. Per creare e mantenere una gilda si devono pagare xp: è quindi presente una banca di xp, in cui è possibile depositare al massimo 100 k al giorno.

Si può sfidare il capogilda in combattimento per prenderne il posto. Una gilda deve essere patrocinata da un immortale.

La Gilda dei Filosofi

Si trova sulla Cassia. Molti suoi componenti, a partire da Hnntaahr, il fondatore, sono personaggi storici di LeU. I filosofi non sono molto potenti: ricercano la conoscenza più che l'equipaggiamento. Per questo motivo la Gilda è stata dichiarata da Hansolo Patrimonio Culturale di LeU, e non è possibile sfidarne il capo, che attualmente è Miriel. La quest per entrare è una difficile quest di conoscenza sul MUD. <http://www.leu.it/biblioteca/>

Esiste una sottogilda newbie dei Filosofi, i Bene Gesserit.

Bene Gesserit: <http://www.geocities.com/Area51/Zone/4015/index.html>

La Gilda degli Esploratori

Si trova a sud di Alma, vicino ad Anxur. Anche questa è una Gilda più dedicata alla conoscenza che al combattimento, e non a caso gemellata con i Filosofi. Attuale capo è Valinor.

Questa e' la loro Home Page: <http://web.tiscalinet.it/Esploratori/msie.htm>

La Gilda di Lama e Pietra

Famosa, blasonata, potente. Accusata di essere una mafia. Gli oggetti riservati ai membri, come la Sacca di Lama e Pietra, sono potentissimi. La quest per entrare a farne parte è dura e selettiva. E' sita lungo la Via del Mare.

<http://www.mclink.it/personal/MC0316/lp.htm>

La Gilda dei Mercenari

La più giovane delle Gilde, nata come clan poi trasformatosi. Il nome è piuttosto indicativo dei loro scopi e della loro visione di gioco... possono aiutarvi in molte cose, basta pagare... E' stata messa lungo la Via Flaminia, a nord di Alma. Nati dall'idea di fornire eq o servizi a pagamento, i mercenari sono diventati fra i più potenti combattenti di LeU. Con l'idea di dare un prezzo a tutto, e di inkassare immediatamente il prezzo, si imposero come nuovo fenomeno nel mondo di LeU. Quasi tutti ladri triclasse, i mercenari hanno tenuto un comportamento coerente di egoismo e opportunismo che li ha resi impopolari. Il loro affermarsi ha provocato, per reazione, la nascita di molti clan fondati su valori di gratuità e lealtà. I mercenari, devo dire, negano molte accuse che vengono loro mosse: sarò lieto di aggiungere qui la loro versione, appena potrò parlare con **Falsar La Faina**, il loro capo. Penso che sia il caso di ricordare anche **TearsOfTheDragon** e **Trinita, Friz, Jop, Canser, Glamdrind...**

Clan

I clan sono molto più semplici delle gilde. Non hanno un luogo proprio sul MUD, e quindi mancano di molti vantaggi e doveri propri di una gilda. Devono però avere, per essere ufficializzati, un dio protettore, uno statuto, un capo. Questi sono solo alcuni dei Clan attivi, per informazioni più complete e aggiornate potete vedere qui: <http://www.leu.it/biblioteca/clan/>

Il Clan degli Jedi

Hansolo ne è il capostipite. Serve dire altro? E' un clan storico, elitario, ne fanno parte molti dei. Si fonda sui valori dell'amicizia tra i membri, e ovviamente sulla "Forza". Tutti i Jedi sono molto potenti.

Il Clan degli Arkangeli

Nascono da un'idea di IraDiDio, non diciamo quale:) Originariamente avevano nomi tratti dalla Bibbia, rigorosamente con desinenza in -ele, tipo **Daniele, Gabriele, Uriele** che è il capogilda, **Barchiele, Abele, Camele, Sammaele, Michele, Cafaele**. Riuscirono ad esaurire la Bibbia, e ora non si capisce più quali sono i veri profeti e quali sono i nomi inventati. Inventato è sicuramente Koattiele, er Piumato Imbukato, mio caro protettore, che tra l'altro è l'arkangelo di livello più alto (ci teneva che fosse specificato!). Sono tutti rigorosamente triclasse esperti, e anche se fanno parte oramai della "vecchia guardia", si difendono ancora bene.

Il Clan dei Cavalieri del Tuono

Sono un antico Clan in decadenza, sebbene ci sia qualcuno che si aggira per le vie di Alma proclamandone la rinascita... Per saperne di più, puoi recarti alla Tomba del Primo cavaliere, nel bosco di Alma. L'Ordine è composto soprattutto di paladini, ma ammette anche warrior e multiclasse wa. Possono essere ammessi anche caster ma in ordini paralleli ("Saette" e "Tempeste").

Gli Spettri

Avversari storici dei Cavalieri del Tuono, anch'essi hanno risentito della decadenza dei vecchi clan. Ultimamente sembrano vivere un certo risveglio, dovuto soprattutto alla ricomparsa del loro patrono, il dio Laisburg.

Il Clan dei Cavalieri della Luce

Fawdrath li fondò con l'intento di creare una lega anti-DT, un gruppo di amici che si aiutassero tra loro specie in caso di perdita dell'equipaggiamento. Sapete tutti quanto Fawdrath tenesse all'eq in generale: la sua mitica lista di 300k...Ma il buon Fawdrath decise di non dare un taglio settario al nuovo clan, e stabilì che per statuto si aiutassero anche gli esterni, con generosità e correttezza, affiancando a tutto questo lo stimolo verso l'rpg e la conoscenza.

"Poco dopo la sua creazione pero' ci si rese conto che il fine di ogni Cavaliere non era solo quello di aiutarsi a vicenda, ma che tutti credevano fermamente in un certo stile di vita, nella correttezza e nella lealta', nella ricerca della conoscenza quale fine e non quale mezzo, nonche' nell'aiuto, ovviamente gratuito, anche nei confronti dei membri esterni all'Ordine, qualora non ritenuti immeritevoli, ed infine nel disinteresse e quasi disgusto in quella frenetica corsa al potere fine a se stessa che tanto impera oggi nel mondo".

L'idea ebbe successo, ed attualmente i Cavalieri della Luce sono uno dei clan più di moda su LeU. La quest per entrare è diventata via via più impegnativa: attualmente è una quest di ricerca in più punti, seguita da un apprendistato e da una votazione del Consiglio.

<http://www.itaca.com/webmaster/leu/>

I Clan più recenti

I Salii

Clan composto rigorosamente di monoclasse. Hanno avuto una notevole espansione e costituiscono un interessante movimento di opinione per la rivalutazione delle classi mono su LeU. Per maggiori informazioni, il loro capo è Dalamar.

Gli Inkursori - I Combattenti della Luce – I Padawan

Tre clan nati come 'sottoclan' rispettivamente di Mercenari, Cavalieri della Luce e Jedi. Partecipano a quest e 'palii' con formazioni indipendenti ed è anche successo che abbiano uguagliato o addirittura battuto i clan maggiori ☺
Attualmente i primi due sembrano essersi anche ufficialmente affrancati dai clan maggiori.

Corporazione dei Cartografi, Bretoni, Guerrieri Nuvola, Gladiatori...

E chi più ne ha più ne metta... nella fattispecie: i cartografi sono un gruppo recente con finalità simili alla Gilda degli Esploratori, i Bretoni sono... i seguaci di Edmondo/Darkangel, i Nuvola sono un clan di soli monaci ispirato ad un libro di Stefano Benni e i Gladiatori sono un'emanazione degli Inkursori. Comunque è un mondo in continua evoluzione ☺

Le caratteristiche dei MOB

I MOB hanno le stat e le variabili hp, mana, mov. Dopo il reboot, le stat delle infinite razze di LeU sono rollate dal server, in un certo range tipico della razza. Questo influenzava il polymorph, che dava risultati diversi da un reboot all'altro: oggi questo particolare è cambiato. Non c'è modo di sapere le stat di un MOB, e queste non influenzano in modo diretto alcunchè. Penso che azioni come il disarm ed il bash abbiano un check sulla destrezza, o un confronto tra la tua destrezza e quella del mob. Inoltre se si fa weakness e poi chill touch a catena su un mob si diminuisce la sua forza, diminuendo in primis il danno inflitto, e con l'eventualità di ucciderlo portandogli la forza a zero... anche se non l'ho mai visto succedere però ☺

Dati più corposi su un MOB sono il suo valore in PX, che si può scoprire con buona approssimazione con Know Monster, e il livello. Il bash si basa su un confronto tra i livelli: Tras è di circa 15° e un newbie non lo basherà mai, mentre un adept non fallirà quasi mai. La Signora della Magia è 53°, quindi non si ha mai la certezza di basharla (il massimo livello mortale è 50°). Un mortale inoltre non riesce a dispellare un MOB di livello 51 o superiore.

Ogni MOB ha una classe, e possiede solo le skill di quella classe (prima del 1 Agosto '98 le avevano tutte). Quindi i MOB guerrieri possono disarmare, bashare, switchare, kickare. I chierici si curano, castano harm (pericolosi perché non sono bloccati da nessuna protezione), accecano e si castano le protezioni dagli elementi. Seneca è cleric, ad esempio.

I maghi castano charm, web, tutti gli incantesimi d'attacco da magic missile a disintegrate, e se sopravvivono ad un combattimento per proteggersi cominciano a summonare legioni di monsum. Il beholder addirittura tenta di summonare il suo nemico, facendovi correre brividi di terrore per la schiena. I maghi possono anche castare un drain...

I druidi in particolare avvelenano, o silenziano... Comunque un MOB bashato non può usare skill finché non si rialza.

Alcuni MOB sono scavenger: raccolgono ed usano tutto quello che capita. Può essere comodo far raccogliere loro oggetti che diano penalità. I MOB possono essere sentinel, cioè fermi in una locazione, o muoversi liberamente in giro, con l'unica limitazione delle stanze vietate ai MOB che servono a limitarne la zona.

Altri dati tipo: numero di attacchi, danno, possibilità di colpire, AC, dipendono dal livello, dalla classe, dalle stat e dall'eq. Il comando consider da' una valutazione di questi parametri confrontandoli ai tuoi. Per modificare l'eq di un MOB si può disarmarlo, ottima cosa per MOB con super armi, o scarpargli tutto addosso facendo insalate di acidi e fulmini.

Combattimento

Su LeU si combatte sempre.

Tecnica d'attacco

Queste sono le mie tecniche di guerriero expert, probabilmente si può far di meglio.

Ci si raggruppa davanti alla stanza del mostro. Si controlla che tutti i partecipanti siano gruppati, in modo da dividere equamente i px. Si decide chi tanka, cioè chi attaccherà per primo sopportando l'attacco dei MOB.

Se ci sono più MOB e più tank, i tank si mettono d'accordo su chi colpire (io kill 1.gorgone e tu kill 2.gorgone, ok?).

Se ci sono più tank, si può decidere che il secondo tank sostituirà il primo a mezza battaglia, con un rescue. Non fare troppo affidamento su questa tecnica, il rescue non sempre riesce.

Gli stregoni memorizzano i loro incantesimi d'attacco. I chierici curano il tank e operano le loro magie di protezione.

1) Se il MOB non è aggressivo, si entra, si **pinka** il mostro con lo spell faerie fire, il tank attacca e prende l'attacco di iniziativa, gli altri assistono SUBITO dopo. I maghi non ingaggiano subito il combattimento con **assist**, ma lanciano spell aggressivi tipo **blindness**, **dispel magic**, **weakness**, **slow**. Dopo assistono e partono con incantesimi di attacco.

2) Se il MOB è aggressivo, si entra tutti insieme, e IMMEDIATAMENTE il tank attacca. Se non attacca subito, il MOB attaccherà per primo, scegliendo forse il più debole, ammazzandolo rapidamente a meno di un rescue o un flee. Per attaccare rapidi, se si usa Zmud, si scrive il comando per intero, tipo **kill grifo**, poi si entra con il comando del tastierino numerico, e immediatamente si preme Invio. O meglio si da' la lista di due comandi: **east; kill grifo** (in ELF il carattere per dare comandi in sequenza invece è ^, quindi sarebbe: **east^kill grifo**).

3) Il tank apre l'eventuale porta e entra solo. Se è capogruppo può usare **run**, in modo che gli altri non lo seguano. IMMEDIATAMENTE attacca. Dopo un round entrano alla spicciolata gli altri e attaccano: è la tecnica meno efficace.

4) I personaggi fisicamente deboli possono andare in giro invisibili o sneak, e seguire tranquillamente il tank nella tana del mostro. Attenzione però che molti MOB di una certa levatura e tutti gli animali vedono l'invisibile (esiste un apposito invis to animals per druidi e ranger). Alcuni MOB vedono persino lo 'sneak'.

5) Un modo rapido di fare un MOB è il colpo alle spalle di un ladro, eseguito ad arte mentre il MOB dorme. Se va a segno infligge una mostruosa quantità di danni. Ci si può organizzare con un mago che addormenta il MOB e un guerriero che soccorra se le cose vanno male.

Chi attaccare?

Come decidere chi attaccare e chi no? Una prima idea ve la dà il MUD, con il comando **consider <MOB>**. La valutazione può essere:

Perche'non ti butti semplicemente a mare e ci risparmi la fatica?
 TU SEI MATTO!
 Sei scemo o cosa?
 Non ti sarai un po` montato la testa?
 Avrai bisogno di un po' di fortuna e di un buon equipaggiamento.
 Avrai bisogno di un po' di fortuna.
 L'incontro perfetto.
 Piu` che facile.
 Non sara` un problema.
 Troppo facile per crederci.

Ma non fidatevi. La vostra potenza dipende in buona misura dal vostro equipaggiamento, e poi dalle stat. Un guerriero mezz gigante con 20 in forza, equipaggiato con tutti gli oggetti magici che può portare, infarcito di + hit, + dam, si può permettere molte soddisfazioni vietate a un suo collega meno fortunato. Se poi è assistito da un mago e da un chierico può riuscire anche se il messaggio è TU SEI MATTO. Ricordate che il consider tiene conto **solo del livello** del mob rapportato al vostro, ma non considera né il vostro equip, né il gruppo, né d'altra parte tantomeno eventuali attacchi speciali o immunità del mob.

L'ideale per non rischiare è attaccare solo MOB conosciuti. Se volete esplorare, invece, fatevi accompagnare, o chiedete prima informazioni.

L'incantesimo **know monster**, fa sapere quanti xp vale il MOB, più altre informazioni che aumentano col livello del mago.

Se andate proprio alla cieca, abbiate cura di capire, anche con uno shout, se l'area che state esplorando è adatta al vostro livello: addirittura al Colosseo, area newbie per eccellenza, ci sono mostri di tutte le taglie, dai draghetti ai maghi che castano Web al paladino allo spettatore, alla statua dei gladiatori, al druido che avvelena...

Quando è il MOB ad attaccare

Ci sono mostri aggressivi che attaccano a vista, appena entrate nella loro locazione. Se appartieni a una razza particolare, puoi incontrare odio razziale sparso in tutto il mud. I giganti ad esempio odiano i nani. I poveri troll sono odiati da un pacco di gente. Le guardie cittadine non attaccano per odio ma per dovere: devono far rispettare la legge. La legge è quella che proclama Seneca: in sintesi niente mostri in città. Se avete mostriciattoli al seguito, non portateli nelle città, o le guardie attaccheranno anche voi. E sarete schedati: si ricorderanno la vostra faccia, e vi attaccheranno sempre fin quando non sarete morti (o fino al prossimo reboot).

Combattimento

Iniziato l'attacco, il tank si prende tutte le botte. Questo è il suo scopo primo, il suo compito. Ogni tanto farà **report** per far sapere agli altri come sta, se ha bisogno di cure, se sta per morire... (un buon chierico comunque controlla sempre le condizioni dei compagni facendo 'group'). Se il tank sta per morire, può scappare. Certo, non è onorevole, ed è pericoloso per gli altri attaccanti. È buona norma avvertire: **gtell STO PER FLEEARE!!! SCAPPATE!!!** o qualcosa del genere. Il capitano dovrebbe essere l'ultimo ad abbandonare la nave... salvo accordi diversi presi prima (dai proviamo la queen, al massimo ce la diamo a gambe...). In particolare i giocatori novizi non hanno ancora la velocità necessaria a portarsi fuori pericolo, lasciarli là è veramente un'infamia.

Lag

È molto importante non sovraccaricare il personaggio di comandi, in modo da poter modificare la propria strategia durante il combattimento. Se date due **bash witch** di seguito, il vostro povero personaggio dovrà fare due bash prima di rispondere nuovamente ai comandi, totale 4 round. Ogni bash infatti dà un lag di 2 round, cioè dopo un tentativo di bash non si possono più dare comandi per 2 round (col kick warrior addirittura 3). Se dovete tenervi pronti a scappare, o a rescuare un vostro amico, non bashate, a meno che non sia strettamente necessario (contro mob caster, il bash è decisivo).

Lo **spot** dà tre round di lag, e quindi è pericoloso da usare se ci sono mostri erranti in zona. In caso meglio **spy** che non da lag. Anche negli incantesimi il lag è fondamentale: un acid blast richiede almeno due round. Non parliamo poi degli incantesimi che non possono essere lanciati mentre si combatte: bisogna smettere con **stop** e lanciaarli, a volte hanno un lag mostruoso.

Penso che il lag possa essere frazionario.

Limiti al numero di attaccanti

Non c'è limite alle persone che possono entrare in una locazione, salvo alcune stanze 'tunnel' o 'private'. Ma c'è limite alle persone che possono attaccare un singolo obbiettivo, sia esso MOB o PG. Quindi se si è in tanti, prima attaccano i combattenti puri, e poi eventualmente i multiclasse. Chi deve lanciare incantesimi, se può, eviti di entrare in combattimento, in modo da non avere spellfail. Attenzione però: nella mischia anche i caster possono trovare la visuale occupata, ed essere impossibilitati a castare. La regola è: quando sei persone impegnano in corpo a corpo un singolo obbiettivo, nessun altro può interferire neanche con incantesimi o armi da lancio.

C'è poi il rischio di non riuscire a bashare per carenza di spazio. Intendo che anche chi è in prima linea non ci riesce! Ancora più penalizzato del bash è il backstab dei ladri.

A volte ci sono limiti al numero di persone che possono entrare in una stanza. La locazione si dice privata. C'è una locazione dell'arena, ad esempio, privata ad 1! Ti metti là, e sei al sicuro. Se un MOB forte si trova in una privata, o dopo una privata, è un caos. Senza preavviso, parte del gruppo rimane indietro, la tattica di combattimento va a pallino, con conseguente strage. Appena ci si accorge del fatto, tornare indietro, unire il gruppo ed organizzarsi. Avanti i più forti, gli altri seguono, tenendosi in contatto con il gtell per sapere dove girare. Appena le locazioni non sono più private, il gruppo si riunisce.

Compiti delle varie classi

I maghi fanno molto più male dei guerrieri. Basta che se ne stiano dietro, protetti, senza oggetti metallici addosso che li impediscano (NB non è sicuro che oggetti con specificato il flag METAL diano spellfail). Allora possono sbizzarrirsi. Decidete prima se vi serve l'equipaggiamento di un MOB, perché un **acid blast** o un **fireball** distrugge tutto quello che trova.

I chierici esistono per curare il tank. Devono dosare la loro energia lungo il combattimento, senza curare persone sane, e senza lesinare incantesimi quando le cose si mettono male. È buona norma controllare chi stia effettivamente subendo i colpi: il MOB potrebbe anche switchare, cioè cambiare bersaglio e prendersela con un piccoletto.

Ci sono molti incantesimi considerati **aggressivi**, come **slow**, **weakness** e **dispel magic**, che se lanciati provocano una reazione da parte del MOB. È buona norma castarli subito dopo che il tank ha attaccato. **Faerie fire**, invece, non è considerato aggressivo.

Il ladro se non è impegnato in combattimento può colpire alle spalle (**backstab**), e fa tanto male... poi entra automaticamente in corpo a corpo: può scappare, nascondersi, aspettare il mob e fargli una nuova sorpresina, se ha un tank con sé può fare **stop**; **backstab**, oppure **circle** (solo th mono) o può continuare a combattere normalmente.

Maghi, chierici, ladri possono attaccare il MOB, per poi eventualmente disimpegnarsi dal corpo a corpo (**stop**) e concentrarsi sulle loro skill. Solo il tank non può dare **stop**: su di lui sono diretti gli attacchi del MOB ed è costretto a difendersi. In effetti anche il tank può stoppare, e resta un round fermo, subisce ovviamente un attacco, e allora torna a combattere. Se si danno una serie di **stop** in pratica non si attacca mai, si sta fermi a farsi croccare. Può essere un modo per regalare un MOB a un altro giocatore: tu senz'altro non lo uccidi, visto che non lo colpisci mai, e chiunque può sbizzarrirsi sul MOB impunemente... e ucciderlo senza prendere danni (a meno che il MOB non sia warrior ed abbia **switch**...)

Il tank ha altre opzioni: può scappare con **flee** in una locazione limitrofa a caso, o ritirarsi in buon ordine se possiede **retreat**. La sintassi è sempre **flee**, ma questa volta ti viene detto in quale direzione sei fuggito. Entrando in modalità **wimpy** si scappa automaticamente sotto i 30 hp. Ogni buon guerriero si tiene l'inventario pulito come uno specchio, senza neanche uno spillo: pare che in questo modo il **flee** entri più facilmente. Nota che un tank wimpy non fa una gran bella figura e difficilmente guadagnerà una buona reputazione...

Corpo a corpo

Nel corpo a corpo, si confronta la vostra abilità nel colpire (bonus HIT dovuti alla destrezza e all'eq), con la Armor Class (AC) del bersaglio. Se l'attacco va a segno, infliggete un certo danno (damage), calcolato con la combinazione dei dadi della vostra arma, con i bonus DAM dell'eq e della forza.

La frase usata dal MUD per descrivere cosa succede vi dà un'idea del danno inflitto:

Frase	fino a:
miss	0
Bruises	2
Barely hit	4
Hit	10
Hit hard	14
Hit very hard	24
Hit extremely well	34
Massacre with your hit	44
Devastate!!!	oltre

Esempi

Con tre extremely well si infliggono 75-102 danni, 88 in media. Come termine di paragone, tenere conto che un mago di 30° con un colour spray infligge 120 danni, liv x 4, dimezzabili con tiro salvezza.

Un mago di 40° con un meteor swarm, l'attacco in assoluto più cattivo, spazzola via 260 danni in media (liv x d12), ben più di tre massacre, 120 di media, anche contando l'eventuale dimezzamento del tiro salvezza. Rimane confermato il teorema che un mago di alto livello fa taanto male, anche tenendo conto del fatto che alcuni incantesimi d'attacco laggano, cioè è impossibile tirarli ogni round. Ma c'è sempre il disintegrate, liv x d10 e ne tiri uno a round...

Ecco alcune armi comuni e i danni che infliggono:

Arma	Danni	da a	media
Lancia bifida (Armor -15l)	3d3+2+2	5-11	8
Lancia Sacra (Markam, INT +2, backstab -100, DEX - 1)	5d3+2+2	7-17	12
Ascia bipenne (Nani)	2d5+3+3	5-13	9
Spadone 2-mani (Colosseo)	3d5	3-15	9
Bloodstained Fork (gatti di Talonia)	2d8	2-16	9
Bloodstained Fork (Incantata)	2d8+3+3	5-19	12
Scorticatore (Markam, cause light)	3d3	3-9	6
Stalattite Roccia (Giganti)	3d6+3+3	6-21	13.5
Scimitarra Persiana (Siracusa)	5d3+3+3	8-18	12
Ascia Runica Lupo (Thrain ad Allania, Hit +10, mana -60)	2d12+3+5	7-29	18
Cerchio di Lama (Signora della Magia)	1d30-2+5	6-35	20.5
Cerchio di Lama (Incantato)	1d30+3+3	4-33	18.5

Lo scorticatore è simpatico. Again dice: "In teoria non fa molto, ma una volta incantato a +3 è una ottima arma da caster e per il double wield dei ranger. Il cause light inoltre fa male anche a mob immuni a spell da mago e ad armi con bonus bassi. Essendo 'glow' brilla, quindi spesso per il double wield e' simpatico perché potete scambiare arma e luce senza problemi".

Con Drono, mezzo gigante con forza 20, utilizzando i seguenti oggetti, ottengo dei very hard o extremely well:

Stalattite Roccia	3d6+3	6-21
Medaglione Gitani	+1	
Medaglione Gitani	+1	
Spiked Helm	+1	
Jeweled Gauntlets	+2	
Bonus forza	+7	
Tot.	3d6+15	18-33

Un barbaro di alto livello con forza 19 che usi un semplice Iron Irgaak, se si arrabbia fa male quasi quanto me:

Iron Irgaak	1d8+3	4-11
Bonus forza	+6	
Bersek	x1.70	
Tot.	(1d8+9)x1.70	17-28

Considerazioni sugli hp del tank

Quanti danni può sopportare un guerriero? Quando c'è in giro un bravo chierico, è difficile dirlo. Prendiamo un guerriero con 400 hp, che ingaggi un combattimento di almeno 5 round. Prima che il combattimento finisca il chierico farà a tempo a castare 4 heal, e poiché ognuno cura 100 hp è come se il guerriero avesse 800 hp iniziali. Inoltre è sancato, subisce solo la metà del danno, quindi è come se avesse 1600 hp!!! Tutto questo con un "buon" chierico, cioè almeno di 30° livello, con oggetti anti-spellfail che gli diano sicurezza di non sbagliare gli heal, fornito di mana sufficiente a castarne 4 di seguito, e abbastanza sveglio da non spreca nessuno, cioè da usarli quando i punti ferita del guerriero siano superiori a 300. Se poi si riesce ad ottenere la resistenza, si raddoppia ancora! Poniamo un mago neutrale che si polimorfa in elementale e si sanca: i suoi 200 hp diventano 800.

Calcoli

C'è chi dice che troppi calcoli tolgono gusto al RpG. Forse in parte è vero, ma gliene danno un altro. Scegliete se volete andare alla cieca, basandovi su questo fa più male / questo fa meno male. Io consiglio di dare una scorsa ai numeri, per farsi un'idea di quanto vale un'armatura e quanto sia importante castare un incantesimo piuttosto che un altro. Armor + Shield ad esempio equivalgono a un buon mantello o a tre punti di agilità: è bene saperlo. E poi il gusto del gioco è anche nella ricerca spasmodica di un buon eq, e allora quando hai il pezzo in mano e lo hai identificato, che ci fai con quei numeri?:)

Allora il calcolo del combattimento è semplice. Prima si decide se il colpo va a segno. La tua abilità naturale nel colpire, la THAC0, viene modificata con i bonus HIT che ti spettano tra arma, eq e spell. Poi viene confrontata con la AC del bersaglio introducendo un fattore casuale. La AC dipende dall'agilità, dall'eq e dagli spell. Se il colpo fallisce, pace. Se prende, l'armatura non influisce più, non attenua il colpo. Il danno viene calcolato con il dado dell'arma, modificato con tutti i bonus DAM, tra forza, eq, spell. Poi vengono applicati i modificatori, che possono essere raddoppio, dimezzamento e così via. Poi, se il bersaglio ha l'abilità **dodge**, toglie un tot fisso ai danni che prende, con un minimo di uno (1d3). Fine. Le uniche varianti possibili sono i modificatori, che in casi particolari sono applicati diversamente.

Armor Class o AC

La **classe armatura** (AC) va da +100 a -100, corrispondente a +10 -10 in D&D.

Per sapere la vostra AC potete affidarvi al comando `attribute` oppure, se volete dati precisi, recitate una pergamena di identificazione senza oggetto, in modo da identificare voi stessi.

Descrizione data da attribute	AC
Corazzato come un Dragone	-95
Molto ben corazzato	-70
Ben corazzato	-40
Corazzato	-20
Ben protetto	0
Protetto	20
Ben difeso	40
Difeso	70
Come nudo	100

La destrezza dà un bonus di +10 all'armor per ogni punto a partire dal 13 (sull'help dice sopra il 15 e non per i monaci).

Gli spell di protezione più facili sono: **armor** (-20) (o `barkskin` per i druidi), **shield** (-10).

Il tuo equipaggiamento influenza la AC, in due modi.

In generale ogni oggetto ha una `ac-apply`, indice della difficoltà con cui l'oggetto si scappa (rompe). Se indossi degli oggetti intorno al corpo, sul corpo e su altre locazioni, questi ti proteggono, e il loro AC apply abbassa la tua AC secondo un moltiplicatore:

Moltiplicatore	dove è indossato
x3	sul corpo o intorno ad esso
x2	sulle gambe o sulla testa
x1	su braccia, mani, piedi e come scudo
x0	altrove

Inoltre ogni oggetto dell'equipaggiamento, ovunque indossato, può avere un bonus AC, che si applica direttamente alla AC. Ad esempio la mitica `scale shirt` che protegge dall'elettricità, agognata da ogni operaio dell'Enel.

```
Object 'Blue Dragon Scale shirt', Item type: ARMOR
Item is: ANTI-MAGE ANTI-MONK
Peso: 10, Valore: 12000, Costo di rent: 0
AC-apply is 9
Can affect you as :
  Affects : ARMOR by -10
  Affects : RESISTANCE by ELECTRICITY
```

Ha un `ac-apply` di 9, moltiplicatore di 3 perché va sul corpo, totale -27, più il bonus armor di -10, e si vola a -37 AC.

Una buona armatura da -30, più guanti, schinieri... Se sei invisibile hai un bonus ulteriore, ma appena attacchi eccoti visibile...

THAC0

To Hit Armor Class 0. È la vostra abilità naturale nel colpire la AC 0, che la classe armatura media. Dipende solo dalla classe e dal livello. Le classi si dividono in tre fasce: le migliori sono i combattenti, poi vengono i chierici, druidi, ladri e psionici, e come cenerentola ultimo arriva il mago (e stregone). Essere un th o ma/th è triste per la THAC0.

Modificatori

Ci sono modificatori che agiscono sul danno inflitto. Alcuni sono dovuti a skill o spell, uno al tipo di arma, altri alla posizione del bersaglio, altri alle immunità. Delle skill si parlerà a tempo debito, in questa sede approfondiremo solo le immunità.

Backstab, circle	x 2 - x 9	colpire alle spalle (skill th). Si applica solo al primo colpo.
Berserk	x 1.33 - x 1.7	combattere alla morte (skill ba)
Slay	x2 ma...	se un'arma è slay-qualcosa, raddoppierà i danni dovuti alla sola arma verso quel qualcosa. Gli altri danni inferti non sono raddoppiati
-	x 2	colpire un dormiente o incosciente (stunned)
-	nulla!	colpire uno seduto (l'help dice x1.5 ma è sbagliato!)
Fireshield, iceshield	x1 ma...	infligge all'attaccante lo stesso danno fisico che procura (spell personale ma 40, cl 45)
Sanctuary	/ 2	dimezza il danno (spell cl 26)
Immunity	x 0	annulla il danno
Resistance	/ 2	dimezza il danno
Susceptibility	x 2	raddoppia il danno

Immunity, resistance, susceptibility

Ogni creatura può essere immune, resistente o suscettibile rispetto a varie classi di attacchi. Ad esempio Anxur, la statua di Giove Anxur lungo l'Appia, è immune alle armi che non siano almeno tohit +4. Ovviamente un elementale del fuoco, o anche un fire-giant, potrà solo sorridere davanti a una palla di fuoco. Al contrario un albero si mostrerà piuttosto suscettibile ad un attacco a base di fuoco.

Essere immuni significa che un attacco di quel tipo viene completamente ignorato, e forse non costituisce nemmeno aggressione.

Essere resistenti significa danno dimezzato e/o forti bonus sui tiri salvezza.

Essere suscettibili significa danno raddoppiato e/o forti malus sui tiri salvezza.

Per quanto riguarda le immunità ai bonus magici, notare che solo con un arma +5hitroll si è sicuri di prendere sempre.

Le immunità e resistenze sui fisici sono molto importanti, e vanno valutate con cura. Val la pena di lanciare un know monster sul MOB per sapere bene con chi si ha a che fare. La resistenza ai blunt è la più importante per i PG, perchè quasi tutti i MOB sono disarmati e fanno danno blunt. La resistenza al pierce è grandiosa per contrastare i backstab. E' indispensabile negli scontri in arena contro un ladro. L'immunità allo slash è molto scoccante su un MOB, perchè le armi usate dai PC sono spesso spade. In effetti, e soprattutto crescendo di livello, conviene portarsi dietro un'arma per ogni tipo di danno.

Poi ci sono le immunità contro gli elementi magici: fuoco, freddo, acido, elettricità, energia. In genere l'immunità ad un elemento porta con sé la suscettibilità all'elemento opposto. Notare che per l'elemento gas non ci sono immunità: esso non è un vero e proprio elemento magico (unica difesa, lo spell di resistenza al soffio per cl e dr). Tutti gli incantesimi d'attacco dei maghi ricadono in una di queste categorie o elementi. Gli incantesimi clericali di 'cause' o harm no: sono meno potenti, ma se centrano il bersaglio, colpiscono chiunque. Quasi tutti i soffi dei draghi ricadono in queste categorie. Notare il soffio di gas, che non scappa ed in compenso fa più male. Attacchi energy, acid e fire scrappano pesantemente, elettricità di meno, freddo praticamente mai! L'immunità previene lo scrap, la resistenza lo riduce, e suppongo che la suscettibilità lo incrementi.

Gli incantesimi di protezione dei chierici danno solo resistenza.

L'immunità più ambita per i giocatori è quella anti-drain. Ci sono alcuni oggetti che la danno, ma solo per neutral ed evil, come il Beaten Up Cave Fisher Skull vecchio tipo (quello nuovo da solo resi). Gli unici oggetti anti-drain per buoni sono il Sacro Martello di Ravenloft e altri oggetti no-rent che si trovano a Ravenloft, difficilissimi da prendere.

Attenzione: sia la resistenza, sia l'immunità al **drain** compaiono come una D nel prompt (se si è richiesta la variabile %S o %s). Occhio a non confonderle! La d minuscola significa che l'incantesimo di protezione sta per scadere, non ha nulla a che fare con la distinzione immunità-resistenza.

Per ottenere una particolare immunità, utile in quel momento, un mago può polimorfarsi in un mostro ad hoc: ad esempio drago di bronzo per il fuoco, o zombi per il drain. Altrimenti si può cercare un reincarnate.

Chi è immune al fuoco od al freddo non subirà i danni da, rispettivamente, fireshield ed iceshield.

Tabella delle Immunità

Tipo	Immunity	immunità da:
Arma	Nonmag	armi non magiche, ad es. i Golem del colosso
	plus1	armi con meno di tohit +1
	plus2	armi con meno di tohit +2
	plus3	armi con meno di tohit +3, ad es. La Cosa della Palude, o i Licantropi
	plus4	armi con meno di tohit +4, ad es. Anxur
Fisici	Blunt	danni da botta: bludgeon, hit, crush, bite, smash, smite, blast ed i calci.
	Pierce	danni da punta: pierce, sting, stab, backstab e le armi da lancio.
	Slash	danni da taglio: slash, whip, cleave, claw.
Elementi Magici	Fire	fuoco (fireball, burning hands, flamestrike..), come il Gigante del Fuoco, un bellissimo mostro in cui farsi reincarnare
	Cold	freddo (icestorm, cone of cold, iceshield)
	Elec	elettricità (lightning bolt, ad esempio, shocking grasp, o chain)
	Acid	acidi (acid blast)
	Energy	energia (disintegrate, colour spray, meteor)
Altro	Poison	Veleni
	Drain	perdita di livelli/xp
	Sleep	incantesimi di sonno
	Charm	ipnosi, se resuscitate un MOB di questo tipo, esso non vi seguirà
	Hold	paralisi e simili (slow)

Tipo di danno fisico

Il tipo di danno fisico può cambiare a seconda dell'arma che usi, in base a tre categorie principali: **blunt**, armi da botta, **pierce**, armi da punta e **slash**, armi da taglio. A seconda del tipo di danno il MUD riporta una frase diversa, che vi permette di capire la categoria (in fondo basterebbe saper l'inglese:). E' molto importante sapere il tipo di danno che fate voi ed il MOB, per gestire le immunità e le resistenze come si deve. E se identificate un'arma non vi dirà il tipo di danno dell'arma! Per andare sul sicuro, in questi casi, lanciate un know monster. Nota che il bash infligge qualche danno, pur non rientrando in nessuna categoria. Quindi anche un immune ai fisici è sensibile al bash. Il kick dovrebbe rientrare nei blunt, come tutti gli attacchi a mani nude, tipici dei monaci.

Tipo	descrizione	traduzione, es. di arma
Blunt	bludgeon	randello, mazza
	hit	colpire, mani nude
	crush	rompere, alcuni martelli
	bite	mordere
	smash	sfondare, fracassare
	smite	battere duramente
	blast	distruggere
	kick	calciare
pierce	pierce	trafiggere, perforare, pugnale
	sting	pungere
	stab	pugnalare, spada corta
	backstab	pugnalare alle spalle
	-	armi da lancio
slash	slash	spada
	whip	frusta
	cleave	fendere, ascia
	claw	artigliare

I monaci

Un monaco è un combattente che non usa armi. Nulla gli impedisce di usarle, in effetti, ma appena il livello sale, conviene loro girare disarmati... Le tabelle dei monaci sono particolari. Per colpire si comportano normalmente, con il problemino che non possono sfruttare armi con bonus tohit, ma solo oggetti che si indossano tipo guanti. NB: i monaci possono e devono sfruttare i bonus di un oggetto 'tenuto' (holdato), ma occhio che se l'oggetto è un'arma il mud ignora quei bonus, per cui devono holdare altri tipi di oggetto (tipicamente utilizzano due luci, come i sigilli imperiali, per esempio).

Per il numero di attacchi addizionali per round usano la formula $(\text{livello}-1)/16 + 1$. L'help dice che la parte frazionale del risultato dà la probabilità di avere un ulteriore colpo: non è vero.

Per il calcolo del danno vedi tabella.

liv	danni	numero attacchi
1	1d3	2
2		2
3		2
4	1d4	2
5		2
6	1d6	2
7		2
8		2
9		2
10		2
11		2
12	2d3	2
13		2
14		2
15	2d4	2
16		2

17		3
18		3
19		3
20	3d3	3
21		3
22	3d4	3
23		3
24		3
25		3
26		3
27	4d3	3
28		3
29		3
30	4d4	3
31		3
32		3
33		4

34		4
35	4d5	4
36		4
37	5d4	4
38		4
39		4
40		4
41		4
42	6d4	4
43		4
44		4
45	6d5	4
46		4
47		4
48		4
49		5
50	7d4	5

Ad esempio un monaco di 50° ha 5 attacchi da 7d4, un minimo di 7 e un massimo di 28. Aggiungeteci il bonus forza e i bonus dam dell'equipaggiamento... niente male davvero.

L'attacco a mani nude di un monaco è di tipo blunt, cioè un colpo da botta. Per i MOB immuni al blunt, i monaci sono inutili.

Il gruppo

Girare in gruppo ha vantaggi e svantaggi. Se si è monoclasse, il gruppo è d'obbligo. Serve la classe combattente, e serve la classe chierico. Per far più male serve la classe mago, per spostarsi rapidamente psionico o mago. Quindi il guerriero monoclasse è costretto a grupparsi, e a spartire i px con gli altri. Andrebbe tutto bene, perché grupparsi è divertente, in fondo è lo scopo del gioco. Purtroppo non è facile trovare un gruppo affiatato, che funzioni bene. Spesso non si trova proprio nessuno, e si gira raminghi gridando: "Chi gruppaaa???" Inoltre è limitata la forza massima del gruppo: sparpagliare cinque classi in cinque persone diverse è inefficace, sono cinque bocce da sfamare, cinque corpi da curare, proteggere, far volare, e da stipare dentro le stanze. Ci sono molti limiti al numero massimo di persone in un gruppo. Il primo è il carisma del capogruppo, che si può alzare con qualche oggetto. Il secondo sono le stanze "private", dove non entrano più di tot persone: si possono attraversare alla spicciolata, uno alla volta, ma se capita un MOB proprio lì è un problema. Il terzo è il limite al numero di persone impegnate in un combattimento. I gruppi di otto persone sono quasi inutili, ci si intralcia a vicenda. Il quarto è la difficoltà di conciliare le opinioni e le esigenze di tutti: chi vuole andare veloce e chi non può fare MOB cattivi, chi si attarda a chiacchierare e chi deve staccare ogni dieci minuti...

Se si è multiclasse, si risolvono questi quattro problemi. Un triclasse concentra in sé un piccolo gruppo, e spartisce l'esperienza tra le sue tre classi. E' quasi costretto a fare il solitario: per sfruttare le sue maggiori potenzialità e racimolare abbastanza px da sfamare le sue esigenze. Fare il solitario è triste per alcuni versi, ma dà molta più libertà. Inoltre due o tre multiclasse insieme formano un esercito di classi diverse, e risultano molto più potenti di un gruppo di monoclasse.

Set group order on/off

Anche se non sei in un gruppo esperto, quando hai una connessione lenta, sei laggato, puoi decidere di dare il potere al tuo capogruppo di darti ordini diretti. Così se c'è bisogno di curare Minni il capogruppo può scrivere **order Pippo cast 'cure light' Minni** e salvarle la vita. Certo, può anche ordinarti **order Pippo kill Seneca** e tu sei spacciato. È un grande atto di fiducia: puoi essere usato alla stregua di un monsum qualunque. Per ordinare a tutti i seguaci un atto, si fa **order followers qualcosa**.

In gruppi esperti, se il capogruppo non è tank, per fare i MOB aggressivi si può fare così: il tank può settare il group order on, in modo che il capogruppo dia il doppio comando (due comandi separati da punto e virgola, con Zmud, o con ^ se usi ELF) tipo **east; order Drono bash grifo**. E' una tecnica molto efficace, indispensabile se si combattono MOB pericolosi. Il capogruppo si sincera che tutti i bashatori abbiano il group order, entra e ordina a tutti i bashatori di bashare, e ai monaci di kickare. Dopodiché il combattimento si svolge normalmente, e i vari guerrieri e monaci gestiscono il bash come credono. L'unico inconveniente è che per scrivere il comando ci mettete un po'! Sarà una cosa tipo: **s;or Drono bas Pro;or Golia kic Pro;cast 'harm' Pro**

Set group name <nome>

Decide il nome del gruppo, se ne sei il capo. Io consiglio:
set group name \$c5010I fan di Drono!\$c0007 (vedi Colori)

Report

dichiarare ad alta voce come stai (hp,mana,mov), usalo mentre combatti per informare i tuoi compagni senza che debbano fare **group** per sapere lo stato di tutto il gruppo.

Oggetti

Tutto LeU è basata sugli oggetti: magici o meno, di più o meno difficile reperibilità, più o meno editati. Tutto ciò che trovi lo puoi raccogliere e tenere in inventario, o usare come equipaggiamento. Poi quando smetti di giocare dovrai affittare la stanza e pagare l'affitto con **rent**, altrimenti perderai tutto. Ora vediamo con calma ogni aspetto della questione.

Inventory (inv)

Dando il comando **inventory** saprai le cose che hai in tasca, a portata di mano. Cerca di avere sempre questo elenco meno occupato possibile. Peso a parte, c'è un limite massimo al numero di oggetti che puoi trasportare, e se lo raggiungi non puoi raccogliere più nulla da terra. Puoi tenere in inventario anche cose a te proibite per classe o che ancora non sei in grado di indossare perché piccolo, o oggetti anti-align, contro il tuo allineamento. Se provi ad usare questi ultimi però, ti cadono a terra. Se l'oggetto è molto più potente del tuo livello non puoi nemmeno prenderlo in inventario, a meno che non sia dentro un contenitore: se raccogli una borsa dentro può esserci di tutto. Non puoi però rentare con la borsa (o meglio, insistendo, pare che alla fine Giulietta si convinca, ma è un rischio. Gli oggetti potrebbero 'sparire' anche durante il rent con conseguenze spiacevoli). Tutto ciò che hai in tasca può essere visto da un ladro con un semplice look, ed eventualmente rubato. Inoltre si può scappare in combattimento. Per stare al sicuro si deve tenere l'inventario pulito, e mettere tutto nella borsa, da tenere sulle spalle. L'equipaggiamento infatti non può essere rubato. I soldi possono sempre essere rubati. NB: se l'oggetto è 'cursed' (maledetto) non puoi né dropparlo né junkarlo. Se sei chierico, no problem, te lo decursi da solo (remove curse) indipendentemente che si trovi in inv o indossato. Se non sei chierico ti devi augurare che l'oggetto non sia anti la tua classe, perché per farti castare il remove devi indossarlo. Altrimenti... o te lo tieni, o quitti lasciando un amico fidato di guardia al resto (magari prima prova con una pray ad un immortale, che te lo può 'stealare').

Equipment (Eq)

Il tuo equipaggiamento, cioè le cose che indossi. Brevemente, l'eq.
Solo alcuni oggetti possono entrare a far parte del tuo equipaggiamento.

La zona del tuo corpo dove indossi l'oggetto si chiama **slot**. In pratica l'equipaggiamento è l'insieme degli oggetti che hai assegnati ai tuoi slot. Hai 21 slot: mani, piedi, gambe, eccetera. Ogni oggetto può avere uno slot di default, dove viene indossato se non si specifica nulla (**wear <oggetto>**, **wear all**). Alcuni oggetti sono multi-slot e possono essere indossati su varie parti del corpo, come gingilli piumati (finger, wrist), pelle del lupo d'argento (attorno al corpo, waist), stracci suola (head, feet). Se un oggetto X non ha uno slot di default, o se si desidera indossarlo altrove, occorre provare, a logica o a caso, tutti gli slot: **wield X**; **hold X**; **wear X head, wear X eye, ear, neck, body, back, arm, wrist, hand, finger, waist, leg, foot**. Se un oggetto non ha nessuno slot non si può indossare.

Vediamo ora gli slot più importanti. La gestione delle mani è molto difficile. In mano hai armi, scudo, luce e oggetti. Di mani ne hai solo due, è vero, ma spesso puoi tenere tre oggetti. Di regola si rimuove la luce, si prende arma e ammennicoli, poi si holda la luce: spesso permette di portare in questo modo tre oggetti. Lo scudo non occupa del tutto una mano, si intende attaccato al braccio, infatti si indossa con **wear**. L'arma si impugna con **wield**, e occupa una mano se è normale, due mani se è particolarmente pesante per il personaggio. Il confronto si fa tra la forza e il peso dell'arma. La mano che eventualmente rimane libera può tenere qualcosa con **hold**. Se questo qualcosa è una fonte di luce viene riportato all'inizio sotto **<come luce>**, altrimenti compare come **<tenuto>**. Puoi tenere una bacchetta magica e usarla per lanciare incantesimi (attenzione che si usa con **use <nome bacchetta> senza abbreviazioni nel nome**). Puoi tenere una pozione per avere una chance di quaffarla in combattimento. Puoi usare un oggetto che dia dei bonus, come una pale blue stone, +1 forza.

NB: per usare bacchette, pergamene o bastoni magici è necessario tenerli in mano (hold)

Solo gli oggetti indossati hanno effetto su di te con i loro bonus, malus e varie caratteristiche tipo **spellfail**, **affect you as**. Un oggetto 'hum' (emette un ronzio) però disturba lo sneak anche se non è indossato, devi metterlo in borsa perché non disturbi. Hai 21 locazioni disponibili (slot). In tabella sono riportate 22 locazioni, ma è ripetuta la mano. Scegli con cura gli oggetti migliori da indossare, a mano a mano che li incontri. Puoi anche fare al contrario: chiedere cosa ti conviene tenere come orecchini e poi cercarlo, e così via. La AC totale si calcola con (AC) x (moltiplicatore slot) + (bonus AC)

dove	Descrizione	slot	hit	dam	AC	x	+	= AC
<come luce>		hold				x0		
<su di un dito>		finger				x0		
<su di un dito>		finger				x0		
<intorno al collo>		neck				x0		
<intorno al collo>		neck				x0		
<sul corpo>		body				x3		
<in testa>		head				x2		
<sulle gambe>		leg				x2		
<ai piedi>		feet				x1		
<sulle mani>		hand				x1		
<sulle braccia>		arm				x1		
<come scudo>		shield				x1		
<intorno al corpo>		about				x3		
<intorno alla vita>		waist				x0		
<al polso>		wrist				x0		
<al polso>		wrist				x0		
<impugnato>		wield				x0		
<tenuto>		hold				x0		
<sulla schiena>		back				x0		
<all'orecchio destro>		ear				x0		
<all'orecchio sinistro>		ear				x0		
<davanti agli occhi>		eye				x0		
	bless oggetti							armor
	bless							shiled
	aid							stone skin
	forza	XXX						destrezza
	destrezza		XXX					
	HIT&DAM naturale							TOT AC naturale
	HIT&DAM con spell							TOT AC con spell

Se hai già una caratteristica maxxata è inutile prendere oggetti con bonus relativi (es. forza 20 con i guanti naneschi...). Se vuoi un personaggio ultra-competitivo, devi aver ben chiaro fin da subito quali oggetti porterai quando sarai adept, e scegliere le stat di conseguenza.

Per fare sistemazioni di fino puoi indicare il luogo dove intendi indossare l'oggetto. Ad es. **wear cintura waist** obbliga a indossare la cintura alla vita, **hold cintura** ti permette di tenerla in mano e coglierne i bonus senza indossarla. **Hold simbolo-sacro** ti permette di usare il simbolo sacro Almiriano come luce, con un semplice **wear simbolo-sacro** ne coglieresti i bonus ma avendolo al collo non lo useresti come luce.

Ogni tanto fai eq e controlla di avere impugnata l'arma, i monaci e tutti i guerrieri possono disarmarti. Può essere un'idea farsi un trigger per riprendere al volo l'arma e impugnarla, tipo:

```
#TRIGGER {A two-handed sword flies from your grasp.} {take sword; wield sword}
```

Lo Scrap

Quando si subisce un devastate, attacco fisico da più di 44 danni, c'è un debole rischio di scrap.

Quando si subisce un attacco magico, basato su un elemento tra acido, elettricità, energia, fuoco, e questo attacco va a segno, si subiscono prima i punti ferita (dimezzati da un eventuale resistant to acid...o sanc) poi lo scrap, cioè ogni oggetto nell'equipaggiamento e nell'inventario esegue un tiro salvezza contro scrap (scrap vuol dire rottame, rottamare).

L'oggetto tira 1d20 e si salva con 7 o più. Sul tiro agiscono vari modificatori, ad esempio -1 per ogni affect. Se l'oggetto è resistant esegue il tiro due volte, se è brittle ha malus paurosi. Se ha dei bonus sui Tiri Salvezza, tali bonus si applicano anche sul tiro salvezza dell'oggetto (un oggetto +5 Save All sarà molto avvantaggiato). Un eventuale bonus Dam da' penalità (un'arma +5+5 o un paio di guanti +3 Dam sono svantaggiati).

Se il tiro riesce l'oggetto è salvo.

Se fallisce diminuisce di un punto la sua AC e ritenta il tiro, e si considera scarpato (impropriamente, perchè vuol dire rottame: meglio dire rovinato, buried in inglese).

Se la sua AC va a zero l'oggetto è irrimediabilmente rotto, e i suoi pezzi cadono a terra. Se è un contenitore il suo contenuto rimane esposto e cade a terra. Ogni oggetto nel contenitore rotto esegue un tiro salvezza con un grande bonus, in misura di quanto era robusta la borsa. Se il contenitore era chiuso il bonus è maggiore.

Quando si subisce un disintegrate la procedura è diversa. Ogni oggetto, se lo spell entra, fa dapprima un tiro salvezza contro "fumate". Se fallisce scompare in una nuvoletta di fumo. E'QUESTO L'UNICO CASO IN CUI TUTTO IL CONTENUTO DI UNA BORSA PUO'SCOMPARIRE. Se il tiro riesce si fa un altro tiro normale per lo scrap ordinario.

Ogni oggetto di tipo ARMOR ha una propria AC, indice di quanto è resistente. Un anello può avere 2 AC, uno scudo 8. Quando l'oggetto è rovinato, diminuisce la sua AC nel modo indicato, e questo è un danno perché rimane meno resistente e protegge di meno se indossato su testa, gambe, mani, piedi, braccia, corpo o intorno al corpo, ed inoltre diminuiscono le sue caratteristiche. Se provate a venderlo a un negoziante vi danno in cambio zero coin!

Ogni oggetto di tipo WEAPON ha un qualche dado di danno (1d8, 3d4, 1d30...) indice di quanto fa male ma anche di quanto è resistente. Quando un'arma si rovina diminuiscono le facce del dado (3d5 anziché 3d6 per dire). Le facce del dado contano come AC. Un'arma 1d30 quindi fa un danno molto aleatorio ma è quasi indistruttibile, mentre una 30d1 fa sempre lo stesso danno altissimo, ma è delicatissima. L'arma migliore al mondo è 1d40 artifact:)))

Gli altri tipi di oggetti contano come se avessero AC unitaria: sono o rotti o sani.

Gli ARMOR e gli WEAPON, che possono rovinarsi senza rompersi, appaiono come "in condizioni eccellenti" se sono sani, "in ottime condizioni", "buone condizioni", "da riparare" a mano a mano che si rovinano. Attenzione alle apparenze: l'unico modo di conoscere dati sicuri è un **identify**.

I fabbri di Alma e Talonia riparano le armi e armature a pagamento, ma sono dei ladri: cambiano solo l'apparenza, mentre le caratteristiche rimangono invariate. Per aggiustare gli oggetti dovete spingervi in Abyss, dal buon Plutarco dagli occhi di brace. Nella sezione sulle aree spiego come si prova ad andarci, e perché non ci si riesce:)

“Normativa antiscrap di Kharas”

Se state per sostenere un combattimento a rischio di scrap, valutate la possibilità di togliere l'eq troppo delicato o prezioso. La "normativa antiscrap di Kharas" prevede di tenere sulle spalle una borsa esterna (magari un forziere chiuso) con dentro una seconda borsa, con dentro tutti gli oggetti. Se la borsa esterna si rompe, no problem: la borsa interna cade a terra integra (a meno che non sia fallito il fumante...), e voi potete tranquillamente prenderla e indossarla. Altrimenti tutto il contenuto ruzzola per la stanza con grande divertimento dei MOB presenti. La migliore borsa esterna è il forziere (da expert): si trova solo al reboot dai mostrifango, sotto le Terme di Alma. Sconsiglio le borse anonime, è un caos, e le borse piccole.

L'inventario deve essere tassativamente vuoto, pare aumenti le possibilità di flee e di bash. E inoltre la roba in inventario rischia di essere scarpata o rubata. Inoltre se si muore o ci si polimorfa, l'eq si mischia all'inventario facendo un gran casino. Se si aveva l'inv vuoto basta fare **get all; wear all**. In questo modo si può dimettere tutto il proprio eq a cuor leggero, con **remove all; drop all** per poi riprenderlo un attimo dopo. E' comodo ad esempio per passare davanti ad un mob pericoloso, o per scoprire se una stanza è una DT (Death Trap, perdi solo l'eq)

Come già detto, fatevi fare bless su tutto l'equipaggiamento: bonus +1 sul tiro salvezza.

Spell su oggetti

in buona parte grazie a Fawdrath (Alessandro Pace, a.pace@flashnet.it)

Dispel Magic

Il **dispel magic** può essere lanciato solo su oggetti magici, cioè con il flag MAGIC.

Il dispel lanciato su un oggetto da un medium rimuove solo gli eventuali spell **bless** ed **invisibility**. Il dispel di un adept rimuove tutti gli **affect you as...** e permette di incantare in seguito l'oggetto.

Enchant Weapon ed Armor

Ricordate che potete farvi incantare armi e armature (a meno che non siate barbari)!!

Dovete farlo fare però da un mago o stregone Adept del vostro stesso allineamento. Nel caso di armi (weapon) queste non devono essere già magiche (lo vedete con il detect magic oppure dal bit MAGIC nell'identificazione) o avere già bonus hit&dam; altrimenti dovete farle disincantare prima da un cleric o mu di alto livello (rimuovendo tutte le proprietà magiche (affect) dell'arma). L'enchant weapon di un mu 45 da' +3 hit&dam.

Nel caso di armature (armor) queste non devono essere già magiche e anche se non lo sono non devono avere un bonus superiore a 1 su qualunque tipo di TS e non devono avere bonus ARMOR migliori di -3, altrimenti dovete disincantarle prima (ma si perdono così tutte le caratteristiche positive dell'oggetto). Se il pezzo di armatura ha malus sull'Armor o sui TS non è incantabile in nessun modo.

L'enchant armor di un Adept da' -1TS (Tiri Salvezza) -3 ARMOR.

Non ho preso in considerazione l'enchant degli Expert e dei medium poiché da' bonus inferiori, non ne vale la pena; l'enchant degli dei invece da' bonus molto superiori, ma tanto non ve lo faranno mai! :)

Il Bless

E' buona norma fare benedire ogni parte dell'equipaggiamento: da'un bonus sul tiro salvezza dell'oggetto contro scrap. Pare non si possa benedire un oggetto ANTI-GOOD, quindi occhio agli **enchant** per malvagi... si deve fare prima il **dispel**, poi il **bless**, poi l'**enchant**.

Un oggetto benedetto ha la flag BLESS. Non diviene magico, ma un barbaro non può usare neanche oggetti blessati e nemmeno oggetti col flag glow(!). Un mago medium può risolvere il problema.

Il bless da' sicuramente +1 hitroll (cumulabile con lo spell bless sul PC ma non con altri BLESS sugli oggetti indossati), probabilmente anche -1 TS (non cumulabile).

Oggetti Maledetti

Alcuni oggetti sono maledetti (NODROP) e non potrete scrollarveli piu' di dosso. Serve un chierico con il "remove curse", ma per lanciare lo spell occorre holdare o indossare l'oggetto e questo puo' essere un problema molto serio se l'oggetto e' anti-classe del PC; un modo sicuro per rimediare e' quittare e tornare sul luogo e prendere tutti gli oggetti tranne ovviamente quello maledetto.

Oggetti Che Non Potete Prendere

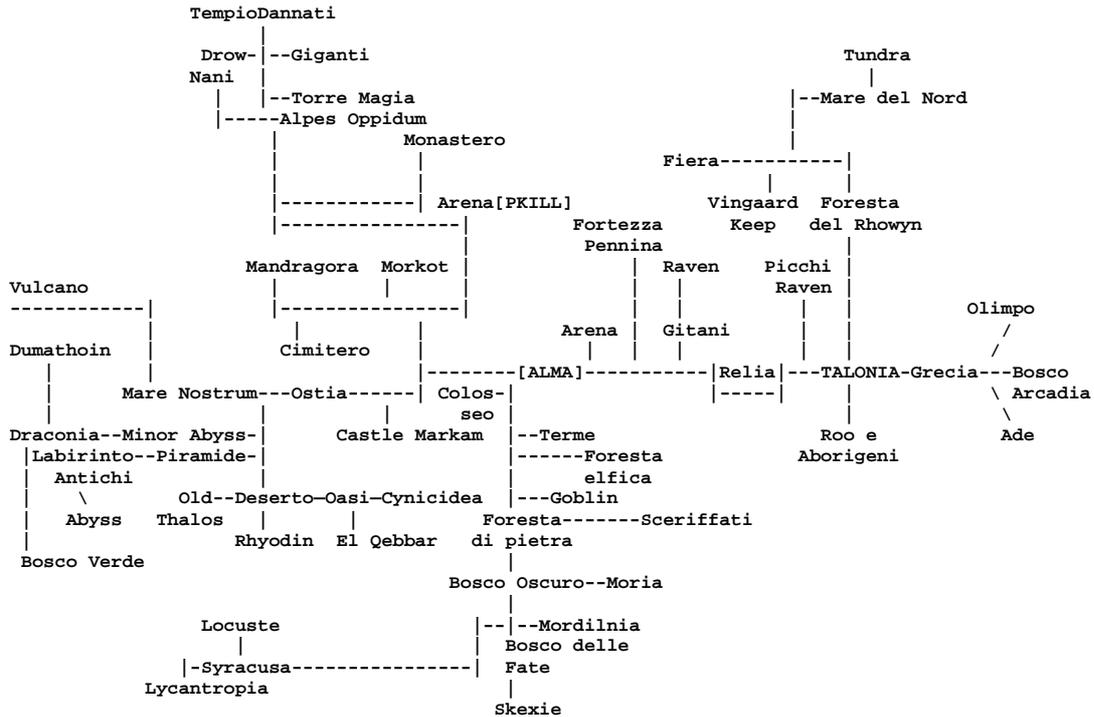
Alcuni oggetti vi 'zapperanno', ossi vi cadranno dalle mani; ciò dipende dal vs. allineamento morale. I PG bi o tri-classe riescono a portare alcune cose normalmente proibite ad una delle loro classi, ma vengono in compenso penalizzati sulle 'skill'. Il cosiddetto 'spellfail' ossia la possibilità che un incantesimo non vi riesca, viene incrementato dagli oggetti anti-classe (+20 una tantum), come pure, pare, da oggetti con flag 'metal'. Altri oggetti vi faranno paura ('Hai quasi paura a prendere un oggetto potente come lo Scettro di Pinko Pallo', p.es.) o vi diranno che non capite come usarli, ciò vuol dire che siete ancora piccoli, ci riproverete da grandi. Se vi capita di non riuscire a prendere un oggetto al primo tentativo, ma ci riuscite al secondo e magari appena messo vi ricasca, è un segno che siete 'quasi' del livello giusto per portarlo, ancora un pizzico di pazienza...

Il sorcerer non ha oggetti proibiti, ed è il suo grande vantaggio rispetto al magic user, che ne ha migliaia.

solo i maschi/femmine possono...	l'oggetto è only men o only women
non sei la persona adatta a usare	anti la tua classe
you are zapped by	allineamento morale incompatibile, lo puoi tenere in inv
non puoi prendere	l' oggetto è no-get, nessuno può prenderlo
hai quasi paura a prendere	sei ancora piccolo!
Non capisci come usare	Lo puoi prendere ma non usare, sei piccolo ma di poco

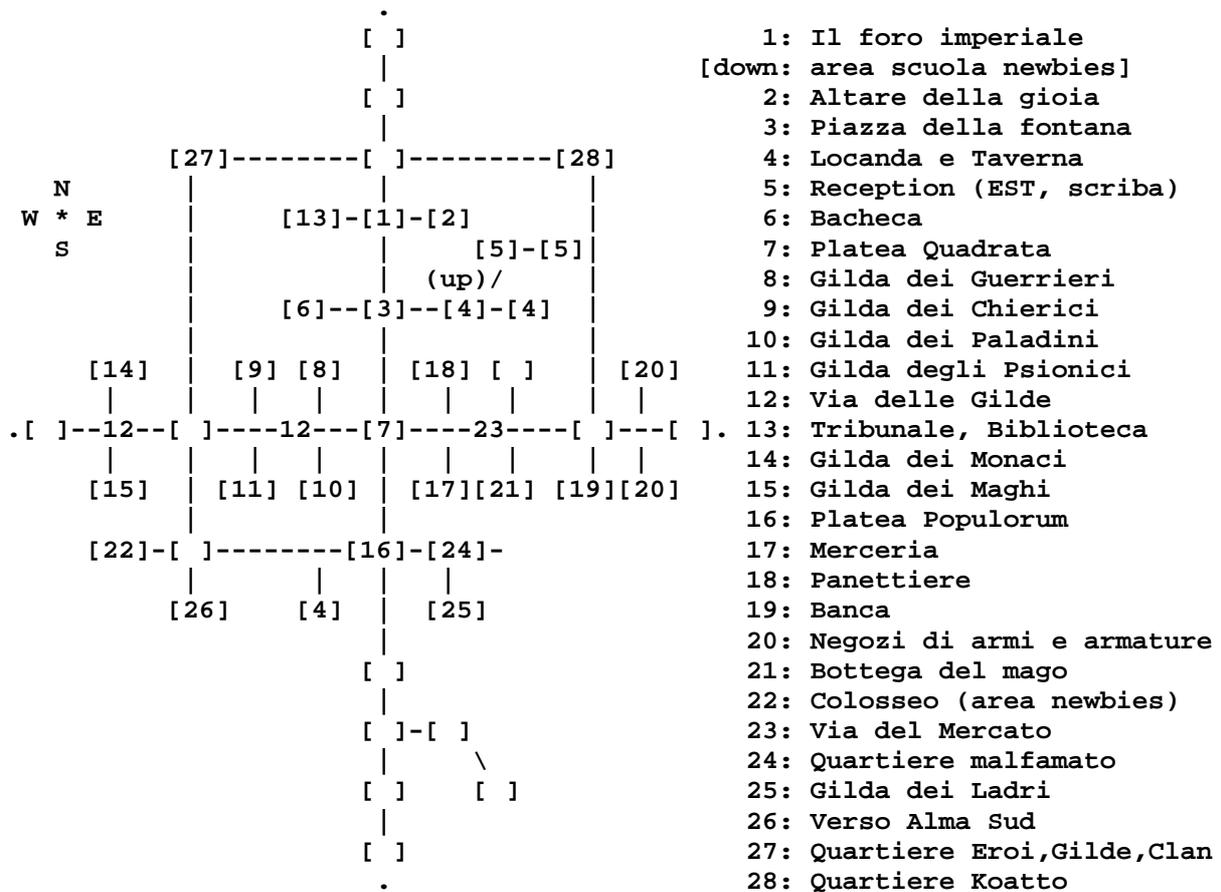
Mappe

Ecco la mappa fornita dall'help on line con **help map**, doverosamente rivista e corretta dal prezioso Marco Mengozzi (Firelord). Ci sono solo le aree principali e le grandi arterie.
 Le mappe da noi circolano sempre in formato ASCII ed io rispetto la tradizione.



Sentite un certo formicolio? Una certa ansia di esplorazione? Questa mappa può essere equiparata ad una carta dell'Europa: è ENORME. Potete viaggiare tutta la vita e non vedrete mai tutti gli anfratti che racchiude LeU. Probabilmente non riuscirete neanche a visitare tutte le aree note. E se anche visitaste tutto con un personaggio umano, dovrete ricominciare da capo con un personaggio capace di beccare passaggi segreti:)

Alma Civitas



Alma Civitas è la capitale di un impero: la sua mappa è ricca e complessa, e ci trovate di tutto. Descrivendo la mappa ci si imbatte con molti concetti chiave del gioco, quindi attenzione.

Quando cominciate il gioco da zero partite dal Foro Imperiale, le volte successive dalla Reception. Nella reception siete al sicuro, è no summon (non possono evocarvi), potete dormire. Dallo scriba controllate la posta con **check**, ricevete con **receive** e mandate posta con **mail**. Quando mandate posta, scrivete **mail <personaggio>**, dettate il messaggio riga a riga e chiudete con **@**. Abbiate cura di disattivare tutti i trigger mentre scrivete! Lo so, come editor fa schifo. ZMud ed altri client forniscono utility per scriversi i messaggi con calma e mandarli al momento buono, anche per evitare di restare collegati con LeU mentre si scrive.

Al palazzo di giustizia è esposta la bacheca. I comandi sono **look at bacheca**, **read <num>**, **read all**. Scrivete con **write <argomento>**, poi dettate le righe come per mail, e chiudete con **@.**, salvando poi con **write**. La stanza della bacheca è 'silence' (non si parla e non si casta) per scrivere in pace.

Domus Legis (up dalla bacheca) è un posto più tranquillo della reception: non ci entra mai nessun MOB. Assieme alla libreria, è usata dal popolo di LeU come luogo di appuntamenti e riunioni. Molte avventure sono nate da un manipolo di eroi riuniti tra gli scaffali della Domus. E'anche usata, alla bisogna, come spogliatoio: per sistemare l'equipaggiamento, o per dividere il bottino di una scorreria.

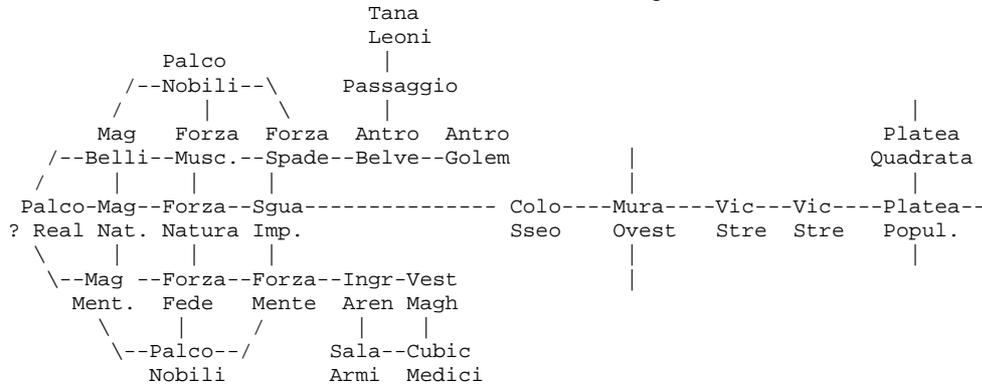
Le strade di Leu sono abbastanza tranquille. Certo, sono percorse da guardie, barboni, mercanti, guerrieri, gatti e pipistrelli, quindi non sono il luogo ideale per le chiacchierate o per gli scambi di eq. Seneca girovaga pasticciando per mantenere l'ordine. Ogni tanto si arrabbia con un gattino e lo minaccia: fate attenzione a non suscitare la sua ira portando MOB strani al vostro seguito. In sua presenza, inoltre, non è possibile lanciare incantesimi: ci sono vari MOB di questo tipo, tra cui il Bartender, Rugantino, il Fornaio, il Mighty Beholder. Fateci attenzione.

Le guardie sono un poco leccine con i personaggi potenti:) ma...occhio: attaccano a vista i troll e altre razze malvage.

Aree Newbie

Colosseo

La mappina è di EtaBeta. Nota che da ogni palco puoi fare up. E attenzione alle dir illogiche, cioè direzioni verso cui si va e non si torna. Da Palco Nobili vai a east e ti trovi a Forza delle Spade. Per tornare a Palco dei Nobili però devi fare west, north.



Generazioni di muddaroli hanno cominciato la loro vita virtuale ascoltando la parola di Silver, il cui mitico help è stato per anni l'unica risorsa del newbie disperato. Ecco cosa dice Silver del Colosseo:

*Da Alma Civitas vai **2S 5W** e sei al colosseo. Stai molto attento perché se ti infili in qualche guaio, morire e' un attimo. Gira il piano in cui ti trovi salendo, eventualmente, alle balconate. Fai sempre **con mob** prima di attaccare qualcuno, comunque dovresti poter cominciare con gli spettatori meno abbienti (ultimo piano) (46 xp). Finche' sei solo, MAI attaccare il Paladino e, se ci tieni all'EQ, MAI cimentarti con i Maghi. Alcuni MOB si assistono, quindi attento quando passerai ad attaccare Vassallo (200xp), Cavaliere (184xp) e Principe (850). Poi ci sono i monaci (piccolo=4*xp, medio=2200xp, grosso=4000xp) e il Druido (6400) che ti puo' avvelenare. Infine Guerriero (90xp), Spadaccina elfa (300xp) e Barbaro (2900xp).*

Poco da aggiungere. Quando siete grandicelli farete conoscenza con i golem. Attenzione: sono mostri immuni alle armi che non abbiano bonus TO HIT. Vi serviranno armi magiche o incantesimi d'attacco. Altri MOB da provare: il leone vicino ai golem e gli spazzini elfi.

I draghetti del colosseo sono quasi le mascotte di Alma Civitas, ma fate i bravi e all'inizio lasciateli perdere. Una nota: sugli spalti troverete la statua dei gladiatori... guardate che è un MOB! Non è neanche tanto tosto, quando sarete di decimo livello tornate a salutarlo... Da livello dodici in poi non potete più entrare al Colosseo, Flaminio vi fermerà. Quando sarete Adept potrete convincerlo a farvi entrare a suon di sganassoni, oppure astralare...

Tribunale

Da Alma civitas il Tribunale si raggiunge facilmente così: N W S. Vi troverai segretari (400), leguleio (450), cancellieri (1000), ma anche insetti (pericolosi)(1500), mastini (620) e due magister, Tribunicus (3000) e Curiae (1500). Il piano sotterraneo e' un po' piu' pericoloso per un newbie, senza contare l'ingresso alle vecchie carceri ove è meglio non avventurarsi se non si e' almeno 16° livello e mai da solo. (Silver)

Foresta Elfica

Bella:) La mia area newbie preferita. È riservata a PG di livello inferiore a 15. Portatevi una barca, altrimenti potete esplorarne solo metà. La parte sud è facile facile, già terzo livello va benone per le bestioline, un po' di più per fare strage di elfi (attenzione che si assistono!). A nord est oltre il lago ci sono gli elfi più nobili e difficili, in particolare la principessa. Attenzione al custode che picchia sodo e casta. A nord ovest c'è il bosco malato... triste. Se volete farlo guarire, qui c'è una delle quest automatiche di LeU. Potete farla una volta sola e ci sono in palio 150k. È destinata a newbie, ma dovete essere belli massicci. Preparatevi con cura: dovrete scovare passaggi segreti, trovare chiavi e oggetti magici, combattere con mostri che avvelenano... Una dritta: portatevi una pala, comprandola da Mercatore.

Magione Ducale

La dimora del duca è una miniera di simpatici oggetti, ottimi per equipaggiare un newbie. Nel maniero si trovano alcuni maghi, quindi è bene avere bashatori (guerrieri che hanno bash). La porta è chiusa a chiave, per entrare serve un ladro o un monaco che possano 'pickare', un mago con 'knock' o un guerriero con doorbash (attenti allo svenimento quando fallisce il doorbash: per rinvenire o si aspetta il tick o basta un cure light). Direi che un gruppetto di livello 7 può avere successo. Attenzione, il duca è un valoroso, ma si narra che la persona più pericolosa sia un'altra... la chiamano l'abominio...

Il grifo

Il grifopiteco è un grosso, enorme animale, resistentissimo e coriaceo. Vale infatti 45k. Purtroppo per lui è chiuso in cella da tempi immemorabili, e si è debilitato. Impiegherete molto tempo ad ucciderlo (serve refresh), ma subirete pochi danni (se magari un mago usa la cortesia di castare faerie fire e qualche chill touch non vi becca più). Andate a cercarlo nel maniero sulla Flaminia. Da Alma andate dritti a nord, quando la Flaminia curva voi prendete a sinistra la strada tra i colli, in fondo troverete l'ingresso. Già un piccolo gruppetto di personaggi di terzo hanno delle possibilità, ma non perdetevi in esplorazioni all'inizio. I piccoletti per entrare si facciano invisibili, gira tra i corridoi un orribile incrocio tra una giraffa e un armadillo che si comporta in modo molto antipatico. Entrate dritti, la penultima porta a destra è la vostra... I giovani ladri, prima di entrare, si allenino a colpire alle spalle chi dorme, facendo esperienza sui poveri fiorelingua.

Il castello di Lord Markam

Lord Markam è il secondo MOB "regalato", che da' cioè molti più punti di quanti non dovrebbe. Prendete l'Appia e cercate verso sinistra, troverete l'accesso al castello. Se il ponte levatoio è alzato per la tarda ora, chiedete che lo aprano con **open south**. Dentro trovate tanta gente simpatica, poco equipaggiamento buono, un bel po' di soldi sparsi tra i soldati. Le uniche persone che dovete evitare, come sempre, sono i venditori, quelli che se fate list vi offrono qualcosa; per il resto esplorate in tranquillità. Mi pare che ci sia anche un bel passaggio segreto... Per Lord Markam dovete essere circa di decimo. In teoria anche meno, però... col grifo potete anche "provarci", il combattimento è così lento che se le cose vanno male scappate. Markam è pur sempre un Cavaliere di Solamnia, seppur decaduto. La sua lancia vi tira giù in poco tempo, dovete andarci belli convinti. Però vi regala tanti bei passaggi di livello... 80k !!! E la lancia è molto buona: prendetela con voi. Anche se non potete usarla, datela ai monsum vostri schiavi, che sapranno cosa farne. Durante il combattimento è buona cosa provare il disarm su Markam, senza lancia è tutto più facile. Se non sapete disarmare fate un salto dal buon Ninja sulla Via del Mare, lì vicino. Ancora un suggerimento per i maghi: usate spesso il know monster. Lanciandolo su Markam, verrete a sapere che è resistente all'acido, e quindi coscienziosamente userete contro di lui tempeste di ghiaccio condite con fulmini.

Appena lasciata l'Appia avete l'occasione di visitare la campagna circostante il castello andando a Est. Attenzione alla via persa tra la nebbia, non è pericolosa ma vi ci perdetevi immancabilmente. Con un po' di pazienza se ne esce, e magari incontrate un certo golem a guardia di una torre... tenete conto che è meno forte di Markam. Evitata la nebbia, la zona si fa rocciosa e incontrate un certo Tras Donein, che ha fama di spaccare tutto a palle di fuoco. Vale pochissimi punti, ma i suoi orecchini sono moolto succulenti per un giovane caster. Purtroppo tirarlo giù è un problema. Pochi colpi ed è morto, ma nel frattempo vi ha squagliato l'equipaggiamento oppure vi ha scatenato contro un piccolo drago o anche entrambe le cose. È un buon momento per chiedere aiuto a un guerriero esperto:) Infatti quello che conta è il bash, e sul bash si valuta la differenza di livello, e Tras è di livello alto e vi frega. Oppure mettete su un gruppetto di piccoli bashatori...

Procedendo incontrate un scarpata pericolosa. Se riuscite ad uccidere Markam scendete baldanzosi: il Lupo d'Argento e la Bestia Nera sono più deboli. Trovateli e attaccateli subito: sono aggressivi, potrebbero uccidervi il mago.

Ostia

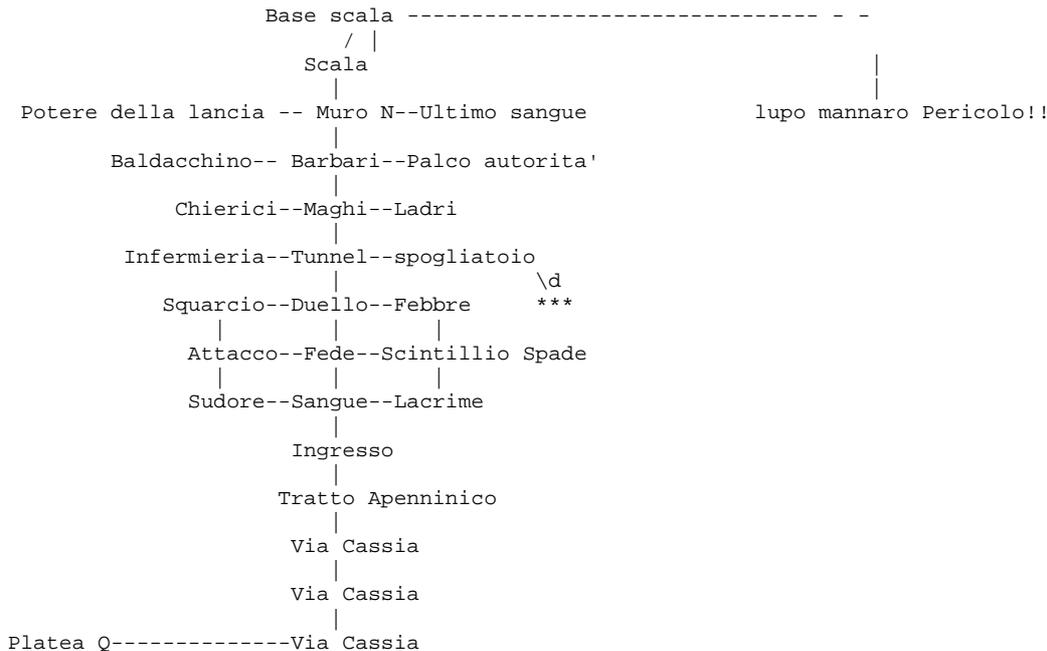
Mappa cura di Andrea Francioni.



Ostia è una amena cittadina di mare. E' infestata di ragazzini terribili, il cui passatempo preferito è tirare la barba ai nani di passaggio. Purtroppo le guardie assistono i pargoli, e un nano ad Ostia può passare brutti momenti. Felice sta sulle scatole un po' a tutti. E' anche ricercato, e non appena passa una guardia lo mena. Può essere simpatico, in tal caso, dare il colpo di grazia e razzolare i px. Rugantino vende ottime barche, a buon prezzo. A meno che un gruppo di expert non l'abbia ucciso. Lucrezio e la statua di Mercurio sono due MOB molto gettonati. Sono circa per expert e adept. La statua si prende anche con armi normali. I preti sono evil, menano abbastanza. Il capo vascello (neutra-evil) è a livello del custode delle terme.

Arena della Cassia

Non quella della Flaminia, dove si combatte tra giocatori senza uccidersi sul serio, ma una specie di Colosseo fuori porta di Ghibli (Mago puro)



Nel complesso i mob sono mediamente più forti di quelli del Colosseo, andateci cauti. Fate particolarmente attenzione con Trax, Muzio e l'elefante corazzato. Nella zona si trova, addosso a due barbari, l'unica pozione anti-veleno non magica e quindi indispensabile per i barbari ('contenitore di vetro'). Una volta cresciuti, tipo chump alto, potrete scendere nel sotterraneo e affrontare il temibile lupo mannaro che vi si nasconde.

Le Gilde (direttamente dai maestri)

Gilda	DIR da Platea Quadrata
guerrieri	W N E N
chierici	2W N N
maghi	4W 2S E
ladri	S E S E S
barbari	8 W 2 N
Paladini	W 2S
Psionici	2W 2S
Ranger	7W 2S
Druidi	8N W 3S
Monaci	4W N D

Quando arrivi di fronte al Maestro, fai practice e ti dira' cosa puoi imparare e a che livello di conoscenza sei nelle varie skills, nonché i punti prac (practice session) che ti rimangono. Scegli quella che vuoi imparare e poi digita prac <skill> e userai un punto prac per far salire di un grado quella skill. Inizialmente passerai dal non averla per niente al minimo grado di conoscenza, ma migliorerai usandola, quindi ti conviene usare i tuoi punti in diverse skills e non tutte concentrati su una. Comunque in gilda non possono insegnarti molto su una singola skill. Il discorso è identico per le magie. Dopo aver 'praccato' una prima volta, per migliorare una skill successivamente il comando invece è train <skill>. Molte delle skill particolari che si apprendono da altri Maestri lontano dalle Gilde NON migliorano purtroppo con l'uso e vanno ri-trainate a pagamento.

Per i monaci, dall' 11 livello in poi, ci sono dolenti note: il maestro Cain è lontano e dopo la Strada Austera si incontrano serpi velenose. Occorre muoversi sneak o invisibile. La maggior parte delle classi (eccetto ba, psi, pa) devono cambiare Gilda da chump: wa, cl, mu e th vanno a Talonia, druidi, ranger e monk in posti inguattati fuori Alma. Inoltre druidi e monaci dovranno duellare con un mob di pari livello per guadagnarsi la promozione.

I chierici hanno messenger, i maghi sending e gli psionici telepat per mandare messaggi. NB: il sorcerer NON deve memorizzare il sending sul libro, lo può usare direttamente come fanno gli altri.

Tra le skill fuori-Gilda più importanti da praccare presto, vanno segnalati il doorbash (dal ninja di via del Mare) per warriors, e le 'lore' che migliorano il backstab dei ladri (Saggio di Mordilnia).

Talonia (New Thalos)

La strada per NT all'andata è resa facile dal Servizio Aviano Elfico (NB: il nome della fermata è Relia). Scesi dall'aviano basta fare est e siete nella nuova città. Il ritorno però è un po' più problematico (se ancora non avete il 'recall', spell cl 13, c non vi siete portati una pergamena di ritorno). Purtroppo, per una strana magia, ripassando dalla porta verso ovest non troverete la fermata, ma un lungo tortuoso sentiero da attraversare con molta cautela, evitando in velocità le frecce dei legionari ribelli e stringendovi nel mantello mentre attraversate un inquietante villaggio abbandonato e infestato di demoni. Nel villaggio c'è un demone, in una chiesa a sud, che un gruppetto di chump può affrontare, che nasconde in un sotterraneo un ottimo pezzo di equipaggiamento. L'altro demone (up dalla piazza centrale) ha una pietra che è una bacchetta di word of recall e può abbreviare il viaggio.

A NT le attrattive sono molte, tutte da esplorare. Potete visitare tutte le strade e gli edifici principali senza pericolo. Trovate le gilde per passare dall' 11° livello in poi, negozi interessanti dove vendono il backpack e le Iron Ration, una reception, una banca, una copia della bacheca. Verso sud un porto, cavalli, un fiume e da lì si esplora. Attenzione che da queste parti non vendono barche: portatevela da Alma, soprattutto se da Talonia intendete proseguire a est per la Grecia.

Ade

di Manfred lo scudiero di Drono (Fgerminiani@iol.it)

Ade è un'area per alti chump-medium piena di mob malvagi. Solo Proserpina, il Boia Infernale e le anime a nord del crocicchio sono buone.

Vi si accede dalla Grecia. Dal ciliegio: 2E N 2D E e si arriva di fronte a Cerbero, il guardiano di Ade. Per entrare e' necessario ucciderlo e prendere la chiave con la quale aprire la porta. Occhio pero'! Se lanciate incantesimi d'attacco tipo acid blast, lightning bolt, colour spray... rischiate di romperla e di rimanere bloccati (e tutta la zona è no-summon, per cui dovrete c astralare o sperare che uno vi venga a prendere); molto meglio affidarsi ai vecchi magic missile o chill touch. Ucciso Cerbero andate ad Est e vi ritrovate al Crocicchio dell'Averno.

Apriamo subito un'importante parentesi: i mob che si trovano a sud del crocicchio attaccano tutti a vista ma, tranne il Boia Infernale e il Crudele Centauro, non vedono al buio. Quindi finche' tenete la luce spenta questi non vi attaccheranno. La cosa è resa un po' più complicata da Orfeo che va in giro per Ade portando una luce, per cui se capita in una stanza in cui ci siete voi

e dei mob questi, se aggressivi, vi attaccano. Attenzione anche al fatto che se Orfeo muore in una locazione buia, lascia l'equipaggiamento lì per terra, ed illumina la stanza fino al reboot. State attenti, soprattutto se ciò capita all'Antro delle Torture (la locazione appena a sud del Crocicchio), dove possono essere fino a 6 torturatori.

Per le prime volte vi consiglio di provare: Caronte (immune a pierce e resistente a slash), Vlad (resistente a slash), Boia Infernale (immune a slash), Calamaro e Piovra (un colpo e muoiono ma se vi scade il fly mentre siete lì.... Addio equip). Con un dispellatore si possono pure fare Proserpina e lo Scheletro Guardiano. Ben più tosto è invece Minosse, mentre Ade in persona è praticamente un suicidio ☺

Da evitare sono i mostri acido, che fanno male e vi sfasciano tutto... soffiano acido, e non potete proteggervi neanche con un globo di major invulnerability, perchè non sono incantesimi di acid blast, ma solo "soffi".

Per uscire da Ade a piedi dovete andare al Crocicchio. Da qui 2N W ed eccovi sulle rive dello Stige. Seguendolo si arriva sul Fiume Tiberis, si incontra un laghetto che porta nel bosco di Alma (quello dell'anaconda per capirci) e poi il porticciolo di Alma.

In Ade, come nel resto della Grecia, non funzionano i summon, monsum, word of recall, pergamene del ritorno varie. Funziona solo Astral Walk.

Astral

Il piano astrale collega a modo suo moltissime aree. L'unico modo per entrarci è l'incantesimo **astral walk** dei chierici, l'analogo **teleport without error** dei maghi o **probability travel** degli psi. L'unico modo di uscirne è infilarsi in una delle colorate piscine sparpagliate in giro. Astral Walk è bellissimo: funziona anche in luoghi no-summon. Non funziona solo in zone dead-magic o esplicitamente no-astral. Inoltre funziona anche se la zona prescelta non è inizializzata, a differenza di portal e doorway e summon. Semplicemente si entra nell'area, come se ci si andasse a piedi. Si entra in una specifica locazione dell'area, sempre la stessa. Per Alma ad esempio la locazione è la libreria

In Astral si fanno brutti incontri, letali per un debole mago. Occorre andare veloci, dando tutte le dir insieme, e sperando che qualcuno del gruppo non rimanga indietro. Quando sarete più forti, solo i Maghi Githyanki vi daranno fastidio, con le loro web, e gli antipatici Predatori, che sono ladri e possono rubarvi i risparmi senza che ve ne accorgiate.

Appena entrati in Astral ci si trova a Sul Bordo del Vuoto Astrale. Andando a Sud c'è Strano Accampamento, un luogo sicuro da cui spesso partono le quest. Andando a nord c'è lo specchio dal rassicurante colore Bianco Latte, che vi porta a casa, alla libreria di Alma. Andando up si entra nella zona principale di Astral, niente DIR illogiche, solo specchi e specchi. Cercate lo specchio (pool) giusto con questo prontuario:

Destinazione	Colore dello specchio	DIR
Libreria di Alma	Bianco Latte	N
Orshingal	Grigio Palude	U N E
Colosseo	Cangiante	U N W
Torre della Magia	Oro	U N W N
Fiumeanime perdute	Blu Mezzanotte	U N 2W
Moria	Grigio Scuro	U N 2W S
Drow	Grigio Fumo	U N 2W N
Nani	Granito	U N 2W 2N
Old Thalos	Rosso Bruciato	U N 2W N E
Syracusa	Verde Erba	U N 2W N U
Grotta Necrofagi	Giallo e Verde	U N 2W N U E
Grecia	Verde Smeraldo	U N 2W N U W
Oasi nel Deserto	Turchese	U N 2W N U W U S
Roo	Verde Scuro	U N 2W N U W U W
Lycantropia	Marrone Sporco	U N 2W N U W U N
Abyss	Grigio	U N 2W N U W U U

Arrivati alla stanza giusta, si trova una polla d'acqua di un colore particolare. Bisogna dare il comando **enter specchio**.

Arrivati allo specchio per Abyss, controllando di avere fly altrimenti si scrappa tutto, potete andare a west, Presso la Cascata d'Argento, e poi down. Qui vi trovate nel mitico Mare d'Argento. Con un run south trovate Allania, la città delle favole, che galleggia sul mare d'argento. Vale la pena di farci un salto solo per leggere le descrizioni di questo posto incantato. Nella taverna di Allania trovate Kebab, l'uomo della Maschera d'Argento. Un tipo interessante, e anche la sua maschera è molto interessante. Trovate anche Saulot, disperato per aver perso il figlioletto Silear. Saulot è una quest automatica: se la portate a termine avrete uno Strano Simbolo Sacro. Ma aspettate di crescere un po' prima.

I maestri a pagamento

Vi insegnano dei trucchetti che non fanno parte dell'addestramento standard... ma si fanno pagare. Molte delle cose che imparate da loro migliorano solo a pagamento, non con l'esperienza (eccetto doorbash, disarm, spy, climb, switch, find food e find water, retreat). Il costo parte da 15000 coins per la prima sessione e sale paurosamente per ogni train di perfezionamento. Convieni portare oggetti con bonus INT da indossare durante il training per velocizzare l'apprendimento. Ogni prac costa anche un punto prac, come se fosse fatta in gilda. Questo è un bel problema per PG piccoli o con bassa saggezza.

Maestro ninja

Andando verso Ostia, trovate "Un maestro ninja e' passato di qui poco fa..." fate **follow ninja** e infine **prac doorbash** e saprete finalmente sfondare le porte.

Con **prac** vi dirà le altre cose che può insegnare: utili per i guerrieri sono **switch**, che permette di cambiare avversario durante un combattimento, **retreat** che permette di ritirarsi in buon ordine dal combattimento, sapendo dove ci si ritira. Inoltre i ranger dovranno praccare **spy e climb**. Anche i ladri **climb**, mentre spy e retreat li hanno già in gilda.

Riding vuol dire cavalcare: in un posto pieno di carrozze, di barche, di maghi che volano e psionici che summonano, andare a cavallo può sembrare uno sport. Ma anche se fosse? C'è un bel cavallo nel castello di Markam, e uno nella parte sud di New Thalos. Le cavalcature non sono veri e propri schiavi, ma potete usarli per gli spostamenti all'aperto e non consumerete mov, poi lasciatelo all'ingresso dell'edificio (non entrano in luoghi chiusi). Per salire e scendere usate 'mount' e 'dismount'. Comunque come skill è trascurabile.

Occhio di falco

Se siete dei guerrieri, prendete l'Appia e andate a sud, a sud, a sud fino alla foresta di pietra. Girate un po' e troverete il simpaticone, che vi insegna **spot**, l'abilità utilissima di capire al volo chi c'è lì intorno, in un raggio di due locazioni. Tornare non è così semplice... se siete pigri, portatevi una pergamena di ritorno. Si compra da Magus a 7500 monete o si chiede ad un mago. Ah, una cosa... gli alberi... non li attaccate:)

Saggio di Mordilnia

Ci si arriva col simpatico grifone, basta scendere a entrare in città, andare a nord fino al gate, poi piegare a est fino in piazza. Per tornare si usa sempre il grifone.

Insegna le **lore**, le abilità di valutare l'avversario (consider). Fate help lore e saprete cosa saprete con **lore**, dipende dal vostro livello. Ad esempio con people lore a superb:

```
H26/26 M116/116 V109/130 X1228 <nessuno>/* vs <nessuno>/* consider Sassone
L'incontro perfetto!
Un Sassone sembra umano o mezzo umano
Il numero di 'max hit points' e` estremamente piu` basso del tuo
La classe di armatura e` maggiore della tua
Ha pochi attacchi per turno
Il danno per attacco e` avvertibile
La Thaco e` estremamente piu` bassa della tua
Il 'damage bonus' e` estremamente piu` basso del tuo
```

Le lore sono indispensabili per un ladro, perchè danno un bonus fino a +2 sul backstab.

```
necromancy
vegetable lore
demonology
animal lore
reptile lore
people lore
giant lore
other lore
```

Inoltre insegna l'utilissimo sign language. Si usa **sign <messaggio>**, e vuol dire parlare a gesti. E' l'unico modo di parlare sott'acqua.

Poi insegna dei linguaggi, per capire cosa dicono gli altri quando parlano in **say**, cioè nella propria lingua.

Inoltre monaci e ladri possono praccare **read magic** per leggere le pergamene, abilità che tutti i caster (compresi paladini e ranger, oltre a cl,mu,so,dr,psi) hanno senza bisogno di praccarla, e che è vietata a warrior e barbari.

Cain

Sta vicino a Raoh, ed è il guild master dei monaci. Le dir per Raoh sono 4W 7N E 3N W 3N 2E N 2E 2N 2E 2N, da dare in fretta altrimenti vi avvelenano. Da lì entrate nel monastero, non pericoloso, e cercate Caino. Per tornare bisogna dare un 'doorbash down' verso una botola in cucina, o una pergamena del ritorno. Insegna **dodge, kick e disarm**. Il **dodge** che insegna non è potente come quello dei monaci (quando gli entra schivano totalmente un attacco), ma permette comunque di sottrarre 1d3 dai danni ricevuti... tutto fa brodo ☺

Il Cacciatore

Dovremmo dire cacciatrice che in effetti a dispetto del nome, pare sia femmina... Si trova sulla via del Mare, poco prima di Ostia. Insegna **find food**, che consente di cibarsi di radici nelle wilderness, e **find water**, che consente di trovare... dei bicchieri d'acqua (!). Stranamente queste due abilità non vengono più insegnate ai monaci, ai quali facevano piuttosto comodo, a causa dei loro limiti di equip. Le insegna tuttora ai ranger, che possono così mangiare bacche e radici come contorno insieme alle loro razioni di nemici uccisi...

Informazioni

Help

Questo helpmud non è la unica fonte di informazioni. Ci sono dei comandi che si possono dare in linea per avere dati e aiuti.

Con **info** ottieni una prima, rapida infarinatura.

Facendo **help** ottieni una lista di argomenti su cui puoi avere informazioni.

Usa spesso l'help, è utile e sempre a portata. Ad esempio **help cure light** per sapere come funziona l'incantesimo, **help cast** su come si lancia, **help shoot** per lanciare frecce, **help map** per avere la mappa, **help practice** per sapere come si imparano le skill (abilità). Purtroppo l'help è lacunoso, e spesso marcatamente errato. LeU è aggiornata spesso, l'help mai (lavori in corso... si spera nella prossima versione). Quindi verificate sempre chiedendo in giro.

Con **commands** hai la lista completa dei comandi disponibili.

Con **allspells** hai la lista delle magie ed abilità speciali esistenti. Non è aggiornato alla perfezione.

Con **world** i dati sul mondo.

Con **news**, e questo è importante, l'elenco di tutte le modifiche apportate, in ordine cronologico.

Leggete spesso la bacheca. Andate in Domus Legis, 3N da Platea, fate **look at bacheca**, **read <num messaggio>** per leggere un messaggio, oppure **read all** per leggerli tutti (con un limite al numero di righe totali). Qui sono scritti i bandi per le quest, le informazioni spicciole, gli annunci di matrimonio (!!!), gli appuntamenti per vedersi in real life, e farsi una PAIZZA.

Nell'introduzione trovate inoltre come iscriversi alle mailing list ed indirizzi email a cui rivolgervi in caso di necessita'.

World e reboot

Per fare scena riporto i dati di LeU dati dal comando **world**:

```
Base Source: BenemMUD Versione 1.16b
Orario di partenza: Fri Mar 5 08:56:04 1999
Orario attuale: Fri Mar 5 15:32:08 1999
Indice di attesa: 337702 usec
Numero di stanze nel mondo: 5311
Numero di zone nel mondo: 86

Numero di personaggi giocanti: 1493

Numero di tipi di creature nel mondo: 2308
Numero di tipi di oggetti nel mondo: 2687

Numero di creature nel gioco: 3751
Numero di oggetti nel gioco: 9524
```

L'orario di partenza indica quando c'è stato l'ultimo reboot, evento catastrofico giornaliero che resetta tutto. Se il reboot giornaliero (...ripartirà entro 20 minuti...) vi coglie in giro, sarete gentilmente schiaffati in camera da letto, e sarete disconnessi: nulla di grave, in fondo. Ce ne sono due al giorno, uno alle 8:00 e uno alle 20:00, oppure 8:30 e 20:30. Subito dopo il boot il mondo è vuoto, e le varie aree vengono caricate in memoria a mano a mano che qualcuno vi entra (numero di zone nel mondo). Entrare per primo in un'area presenta il vantaggio che tutti gli oggetti sono al proprio posto, compresi gli oggetti particolari indossati dai MOB. Quindi c'è la corsa... Non ricompaiono solo gli oggetti maxati, che cioè non possono esistere in numero superiore a x, e che qualcuno possiede. Per ulteriori info vedi la sezione oggetti.

L'indice di attesa è il LAG, tempo che passa tra il comando e la risposta del MUD. E' data in μ s, mentre in genere si da' in ms. Nell'esempio si ha LAG di 337 ms, ancora accettabile. Oltre i 500 non si può giocare. Per avere una conferma dell'indice di attesa si può dare **ping mclmud.mclink.it** da una finestra DOS. Se ci sono problemi di collegamento, provare **tracert mclmud.mclink.it** sempre da finestra DOS, che evidenzia il percorso compiuto dal segnale.

Comunicare con gli Immortali

Guardate l'introduzione per avere indirizzi email a cui chiedere aiuto!

Inoltre sulle pagine ufficiali (vedi sempre l'introduzione) trovate gli indirizzi email degli immortali.

Per segnalare bug (errori nel gioco) scrivete a Orson:

gfs@dielectricslab.diepa.unipa.it o a Khelben khelben@tiscalinet.it

Per nuove idee

Khelben@tiscalinet.it

I clients

Per giocare su Leu l'ideale è usare un programma adatto ai MUD, un client. Il più famoso e usato è Zmud. Devi scaricarti Zmud32.zip, lo trovi tranquillamente nella mia pagina.

ZMud32 È per windows 95, ma esiste una versione per Win31. Non esistono versioni Linux, dovrete usare altri client (il più noto si chiama Tinyfugue). Chiedete a Khelben. ZMud è aggiornato molto spesso, è semplice all'inizio, e imparando a conoscerlo diventa potentissimo: puoi farlo funzionare a colori con menu a tendina, pulsanti personalizzati eccetera. Tutto il mondo lo usa, e facendo ricerche su Altavista e Yahoo troverete molti gruppi che ne parlano. Eccone due:

<http://www.digital-storm.com/zmud>

<http://www.trail.com/~zugg/zmud/index.htm>

Elf forse è ancora meglio. È fatto apposta per LeU da Alfredo Milani Comparetti, "Elfred" (mc3078@mclink.it), e dà vantaggi innegabili. E' linkato alla pagina ufficiale di LeU.

A detta degli esperti riconosce automaticamente il prompt, il tick, e ha già dei trigger complessi pronti. L'automapper è molto più stabile. È flessibile e si presta a programmazione complessa. Peccato che sia inusabile dalle persone normali: ha un help molto lacunoso ed incompleto. Spiega molto bene le funzioni più banali e comuni, e non accenna minimamente a nessuna delle caratteristiche che rendono Elf unico. Visto che compaiono messaggi tipo Registrami! ogni due secondi, lo ho registrato pagando le 50000L. Non è cambiato nulla e continuo a non capirci nulla. Alfredo mi ha detto che cercherà di rendere l'help più abbordabile anche ai "lenti" come me. Speriamo!

Skill

Le apprendi nella tua gilda. Se sei guerriero ad es. vai alla gilda dei guerrieri, fai **prac**, ottieni la lista delle cose che devi ancora imparare e i punti che puoi impiegare. Fai ad es. **help bash** per sapere di che si tratta, poi **prac bash** per usare un punto practice session e imparare i rudimenti. Ti conviene usare i punti solo per la prima volta, e poi migliorare con l'esperienza, fin quando ti verrà detto che sai tutto su quell'arte (superbo). Se vuoi migliorare usando i punti prac, a partire dal 6 luglio 98 devi farlo col comando **train**, anzichè prac. Tieni comunque presente che il maestro non ti insegna una skill ulteriormente se sei già a 'mediocre', ma dovrai necessariamente migliorare solo usandola.

Un guerriero non sa che farsene dei punti, impara quattro o cinque abilità e lì si ferma. Per imparare altro deve andare da maestri a pagamento (vedi), come il maestro ninja sulla Via del Mare. Le abilità imparate a pagamento non migliorano con l'esperienza, e vanno migliorate con train, spendendo ogni volta il denaro richiesto e il punto prac. Visto che soldi e punti sono cose preziose, conviene andare a praccare e usare train solo dopo aver pompato la propria intelligenza in tutti i modi, ad esempio col Golden Ring +3INT del fabbro degli Sceriffati, o con l'elmo di Vlad +2INT.

Facendo in ogni momento **prac <classe>**, dove <classe> è la vostra classe, saprete l'abilità che avete in ogni skill che avete già imparato, secondo la scala, mentre digitando **skill <classe>** avrete la lista completa delle abilità disponibili, con accanto segnato il livello necessario per impararle.

superba
molto buona
buona
mediocre
nella media
povera
pessima
inesistente
non imparata

Blessing

Paladini only: si può usare una volta ogni tre giorni, limitazione esagerata e criticata. Tre giorni sono $3 \times 24 \times 75 = 5400$ sec, un'ora e mezza reale. Agli alti livelli comprende sanctuary e due heal., oltre a strength e true sight.

Backstab

Abilità speciale dei ladri. Il ladro non deve essere impegnato in combattimento, per riutilizzarlo è necessario stoppare o fleare e tornare. Occorre un'arma da punta (pierce) come un pugnale, una lancia. Ci sono armi che danno bonus al backstab.

Il danno inferto viene moltiplicato per un fattore dipendente dal livello (tabella diffusa tempo fa da Colosso):

Fino al livello	Moltiplicatore
7	2
15	3
24	4
32	5
38	6
43	7
48	8
49	9
50	10
lore almeno poor	+1
lore almeno very good	+2

NB: Il moltiplicatore dei biclasse viene abbassato di due punti, quello dei triclasse di quattro.

Spell

Le classi che possono lanciare incantesimi (**spell**) si dicono spell-caster, “o come dicevan tutti” caster. Alcuni incantesimi sono propri dei maghi, altri dei chierici, altri dei druidi. Altri sono tipici di una classe, ma vengono ottenuti anche da altre classi, dopo un certo numero di livelli (es.detect magic è dei maghi di primo, ma anche un chierico di terzo può impararlo).

La sintassi è diversa a seconda della classe. I maghi e i chierici usano **cast** '<spell>', gli psionici **mind** '<spell>' (alcuni però, come shield o blast, si digitano direttamente senza comando davanti). Gli stregoni devono prima sedersi e memorizzare con **memorize** '<spell>', poi devono lanciare con **recall** '<spell>'. Alcuni spell richiedono altre specificazioni.

Il nome della magia deve essere racchiuso tra apici, e può essere abbreviato. Ad esempio **cast 'cure light' drono**, oppure **cast 'cure l' dro**.

Maghi

I maghi sono esperti di magia. Ma va? Bè tutti i caster sono esperti di magie, nel senso di cose non normali... Ma la vera magia è appannaggio dei maghi. I loro incantesimi sono eminentemente di attacco. Sono tanti, ed è difficile che un mago li conosca tutti. Sono presi da AD&D, con delle modifiche per bilanciare il gioco, in particolar modo sul livello di acquisizione. Alcuni incantesimi hanno bisogno di note particolari.

Incantesimi d'attacco

Gli incantesimi d'attacco dei maghi hanno l'unico difetto di essere troppo forti. Distruggono anche l'equipaggiamento! Quindi occhio allo scrap: se volete togliere lo spadone al paladino non usate acido.

Quando usate incantesimi di attacco contenuti in bacchette, occhio alle cariche rimaste, che si possono scoprire con un identify, e al livello dell'incantesimo, cioè il livello che dovrebbe avere un caster per lanciare lo stesso incantesimo.

Lag e lag frazionario

Fate mooolta attenzione al lag degli incantesimi: un acid blast di 10° livello ha una media di 35 danni ogni due round, quindi soli 17,5 danni a round. Un ice storm sembra far meno male, ma poichè ne castate uno a round, ha una media di 25 a round: è più efficace. Ed è pure d'area!

Se spari incantesimi a raffica, il lag degli incantesimi può essere frazionario. Ho notato, infatti, che in 2 round si possono castare ben 3 heal! Il primo round ne casti uno solo, e ne accumuli mezzo, diciamo. Il secondo round ne spari due! Questo effetto vale solo se si casta a raffica: altrimenti non accumuli. Provate anche col magic missile ed il disintegrate.

Per il colour spray, invece, il primo round ne casti uno, ed il secondo nessuno. Poi ne casti uno al terzo ed uno al quarto! Totale: tre spell in quattro round.

Altri spell non hanno lag frazionari, e a castarli di seguito non ci guadagni nulla.

numero incantesimi per round	frequenza	lag	esempio	1	2	3	4
3 ogni 2	1.5	0.66	heal	X	x	x	x
					x		x
1 ogni 1	1	1	ice storm	X	x	x	x
3 ogni 4	0.75	1.33	colour spray	X		x	
						x	
1 ogni 2	0.5	2	meteor swarm	X		x	

La tabella illustra meglio il problema. Consideriamo la frequenza anzichè il lag, è più chiaro. Lo heal ha 3 spell ogni 2 round, quindi frequenza = $3/2 = 1.5$ Quanto cura heal? Se lo casti a raffica, non 100 danni a round, ma $100 \times 1.5 = 150$ danni a round. Questo dato è riportato sotto **danni reali** nella tabella seguente.

Il disintegrate è il migliore. Attenzione però: ha una procedura di scrap aggiuntiva, nota come “fumante”: un oggetto che fallisca il TS contro fumante, semplicemente, scompare in una nuvoletta di fumo, indipendentemente dalla sua resistenza. Vedi la sezione sullo scrap per maggiori info.

³ Nota: i valori dei danni sono riferiti a un mago di 10°. Basta moltiplicare per l'effettivo livello diviso 10, ad esempio un mago di 48° col meteor swarm fa una media di $65 \times 4.8 = 312$ hp (!!!) e un massimo di $120 \times 4.8 = 576$ hp (gulp!).

⁴ TS negation significa che se il bersaglio effettua il tiro salvezza non ha effetti, half che ha metà effetti.

Incantesimo	liv	freq	lag	danno	min-max ¹ al 10°liv	media al 10°liv	media al 50°liv	media reale 50°	area	TS ¹	scrap	immuni
magic missile	1	1.5	0.66	1d4 + 0.5 x liv	6-9	7.5	27.5	41.25		half		shield
shocking grasp	2	1	1	1d8 + 1 + liv	12-19	15.5	55.5	55.5		negation		elettrici
chill touch	4	1	1	1d3 x liv	10-30	20	100	100	x	half		ghiacci
burning hands	6	1	1	1d4 + liv	11-14	12.5	52.2	52.2	x	half		fuoco
acid blast	6	0.5	2	1d6 x liv	10-60	35	175	87.5		half	x	acido
lightning bolt	10	1	2	1d6 x liv	10-60	35	175	87.5		half	x	elettrici
ice storm	11	1	1	1d4 x liv	10-40	25	125	125		half	x	ghiacci
color spray	14	0.75	2	4 x liv	40 ¹	40	200	150			x	energi
cone of cold	17	0.5	2	5 x liv	50	50	250	125	x	half	x	ghiacci
prismatic spray	17			vedi	0-60				x	negation		dipend
chain lightning	25	1		liv x d10 a scalare...	10-100*	*	*		x		x	elettrici
fireball	25	1	1	liv x d8	10-80	45	175	175	x	half	x	fuoco
meteor swarm	36	0.5	2	liv x d12	10-120	65	325	162.5		half	x	energi
incendiary cloud	45	0.5	2	liv x d10	10-100	55	275	137.5	x	half	x	fuoco
disintegrate	48	1.5	0.66	liv x d10	10-100	55	275	412.5		half	xx	energi
call lightning	cl 45	0.5	2	1d8 x (liv+2)	13- 96	54.4	234.5	117.2			x	elettrici
harm	cl 25	1	1	100	100	100	100	100		half		nessur
heal	cl 25	1.5	0.66	cura 100-1d4almax	100	100	100	150				

Monsum

Vuol dire Monster Summon, evoca dei mostri che si pongono al tuo servizio, come fossero charmati. Il numero massimo di mostri summonabili dipende dal tuo carisma. I mostriciattoli che crei in questo modo si rivelano molto più controllabili degli analoghi che potresti charmare.

Ci sono vari livelli di Monsum: Monsum One, Monsum Two... A seconda del livello i mostri evocati sono scelti da una rosa differente. Dovrai scegliere quali monsum imparare, e conoscere le caratteristiche dei mostri da te summonabili. Prima del combattimento potrai evocare un po' alla volta tutti i monsum possibili, uccidere gli inutili e tenere i buoni. Ad esempio il gigante del fuoco regge bene ai colpi, e darà modo a te di lanciare in pace incantesimi. Altri MOB si curano, o accecano l'avversario. I draghi sono un caos: quando soffiano attaccano anche te, scappando tutto. Sono deboli, hanno solo la caratteristica del soffio, che essendo d'area colpisce tutti. Consigliabile ordinarli sleep e non grupparli.

Equipaggiali andando alla magione ducale o da markam e facendo raccogliere l'equipaggiamento sparso:

order followers take all;order followers wear all

Notare che i monsum impugnano di tutto: un semplice mistico può usare una arma da adept e fare stragi inaudite. Portatevi appresso un paio di lance sacre o simili da regalare ai vostri famigli...

monsum n.°	liv	evoca
1	4	scopa animata, scheletro, goblin
2	7	
3	9	pulce gigante, gnoll, ogre (basha) , ghoul (paralizza) cadavere, lucertola gigante, ragno gigante, furetto gigante, piccolo drago nero (soffia!)
4	12	chierico nano (ottimo incassatore, si cura e non viene attaccato dalle guardie, ma un solo attacco, wa 4), juju zombie (paralizza), rana gigante (avvelena, wa 2), ombra (invisibile), mistico (3 attacchi di notevole violenza;), piccolo drago blu (soffio c.a 15 danni), gargoyle (wa 4), orrore uncinato (wa 7)
5	15	pantera distortente, lucertola, minotauro
6	18	
7	22	drow (attacca male ma si cura dopo il combat), gigante del fuoco (molti hp, un ext well), lumaca gigante (molti hp), sacerdotessa di Loth (attaccata dal drow)

Controllare i monsum o gli charmati

Per avere qualcuno ai vostri ordini avete vari spell tipo monsum, dust devil, golem, conjure elemental, find familiar, nonché charm person, monster, vegetable... Inoltre se resuscitate un MOB e questo è charmabile, si porrà al vostro servizio (Altrimenti vi ringrazia e se ne va).

Ci sono regole fondamentali da seguire con i mostri schiavi. La prima è non portarli nelle zone abitate: Seneca o chi per lui si arrabbia, demolisce prima il monsum, poi voi, poi il vostro gruppo. Oppure tutti insieme, aggiungendo uno che passava di lì per caso. Sarete redarguiti da tutti i giocatori, e additati come pazzi incoscienti. Se al vostro seguito avete schiavi umani o elfici è tutto ok.

Seconda regola: non lasciare mostri in giro. Finchè si tratta di mobbetti è un conto, ma se lasci un drago bianco libero di scorrazzare per castle Markam, il povero newbie che timido si avventura riceve una morte violenta e ingiusta. Tanto più siete potenti, tanto più dovete essere attenti: ricordate che c'è sempre uno più potente di voi...

⁵ Nota: un incantesimo che fa sempre lo stesso numero di danni è più affidabile...

⁶ Non ho proprio idea di cosa diamine faccia, non so neanche bene se sia un incantesimo d'attacco.-

Per comandare i propri piccoli si usa **order <monsum> <azione>**. Potete specificare un monsum o parlare a tutti mettendo **followers**. Provate a far fare ginnastica con **order followers hop**. Vi conviene farvi un alias tipo **or = order followers**, perché non si ammettono abbreviazioni.

A volte se siete bassi di carisma i monsum si rifiutano di obbedire, o vi si rivoltano contro. Ogni tot di tempo ci sarà un check per vedere se il mostriciattolo si inselvatichisce: un drago bianco è ovviamente più irrequieto di una lumaca gigante. Il carisma influenza anche il massimo numero di persone che puoi controllare. Nell'ultima versione il ruolo del carisma è quasi eccessivo...

In genere i monsum, o lo charmato, si usano come tank. Il mago fa **order followers kill Hercules**, e i mostriciattoli attaccano. Ovviamente Ercole si arrabbia e spazzola via il prima che lo ha attaccato. Il secondo della lista è il mago! Quindi il povero mago ha le seguenti opportunità: far attaccare i monsum e fleare (non può andarsene fischiettando, perderebbe la faccia), rendersi invisibile a Ercole, impegnarsi ad annichilire Ercole prima che Ercole annichilisca il primo monsum, oppure resistere bravamente all'attacco di Ercole, aspettando magari un rescue di un guerriero. Dipende dal tempo che hai da perdere, dalla disponibilità di un guerriero, dal fatto che Ercole veda o meno l'invisibile. I mostriciattoli si rifiutano di abbandonare il padrone, quindi non potete ordinare loro di entrare da soli nella tana del lupo... Potete solo fleare dopo che i mobbetti hanno attaccato. Magari potete aspettare che il tank o un altro monsum abbia ingaggiato il MOB e poi tornare dentro. Da invisibili potete castare spell non aggressivi: curare i monsum ad esempio, o continuare ad evocarne di nuovi.

Una buona cosa è far attaccare i monsum, subito dopo far attaccare tutto il gruppo, e sperare bene. Attenzione però! Nessuno può essere circondato da più di sei persone. Quindi non più di sei attaccanti possono intervenire contro un MOB. Fatevi i conti prima...

Attenzione: come col polymorph, ogni mob ha le sue caratteristiche e abilità, usate in automatico.

Come funziona coi px? Tutti i px degli schiavi vanno al mago. Se si è in gruppo, quindi, i mostriciattoli vanno gruppati. Purtroppo essi sono timidi, e si fidano solo del mago... Quindi il mago deve essere capogruppo, egruppare tutti quanti. Se il suo amico è un nano, e ha evocato un gigante delle colline, potrebbe avere dei piccoli problemi... In questo modo però i px vanno ridistribuiti equamente, anche se un monsum dà il colpo finale, con un piccolo (e meritato) vantaggio al mago.

Polymorph

È un incantesimo potentissimo. Si prende al 9°, e non serve a nulla: diventa utile a mano a mano che si cresce.

Il mago si trasforma in una nuova creatura. L'effetto dura (livello caster - livello creatura) * 2 + 2 ore, cioè tick. Per una creatura del vostro livello vuol dire 2 tick, poi 4, 6, 8...

La nuova creatura si riforma dalle carni del mago. È nuda, le rimane però in mano l'equipaggiamento del mago. Attenzione al limite di 20 oggetti in inventario: svuotatelo prima di polimorfarsi. Anche le eventuali ferite rimangono invariate. Cosa cambia? Tutto il resto. Se ti trasformi in pettirosso è come se fossi stato pettirosso tutta la vita. Acquisisci le dimensioni, gli attacchi, la classe armatura, le abilità speciali tipiche di un pettirosso!

Se il poly è umanoide ti è possibile usare il tuo vecchio equipaggiamento e castare normalmente. Attenzione a non farvi prendere la mano! Non scordatevi mai di essere polimorfati! Tenete conto degli odi razziali: se siete goblin sarete attaccati dalle guardie, se nani dai monelli di ostia, se drow attaccherete voi stessi gli altri elfi. Tenete conto del fatto che non vi riconoscerà nessuno: tutti quelli che vi seguivano smetteranno di farlo, compresi i vostri monsum che aspetteranno fedeli il ritorno del padrone. Dovrete risistemare il gruppo. Inoltre un poly umanoide non può rentare. Un poly non umanoide non può fare nulla: rent, cast, auction, send, buy, recall, shout...

Infine, le abilità in automatico. Ogni poly ha delle abilità. Alcuni volano. Altri vanno sneak. Altri castano.

Il cacciatore roo in particolare ha sneak come abilità di razza, e non è influenzato da eq ed inv: va sneak sempre, a differenza dei ladri, per cui è una abilità.

Quelli che castano in automatico non consumano nessuna mana, decidono loro cosa e quando castare, non subiscono spellfail in combattimento perché i MOB non hanno spellfail, e strano a dirsi castano anche sott'acqua. Attenzione ai poly che soffiaco o castano d'area, possono farvi fare cose che non volevate.

Molti poly si castano spell come fireshield (maestro mind flayer), sanctuary (drow), heal (delfino astrale): può essere conveniente cambiare forma, farsi lanciare lo spell e tornare normali.

Ricapitolando:

1. prima vi castate addosso tutto quello che potete, visto che poly non umanoidi non castano (è buono per riposare la mana...)
2. vi polimorfate facendo attenzione a scrivere bene la key: **cast 'polymorph self' key**
3. se siete umanoidi, wieldate l'arma e poi fate wear all. Se avevate un equipaggiamento ordinato, tutto andrà al suo posto:)
4. rimettete a posto il gruppo. Follate il capo e fatevi gruppare. Se siete il capo fatevi rifollare e grupgate.
5. fatto quello che dovete, fatevi due conti su quanto tempo vi resta col poly (non è bello che scada in combat), sulle zone dove volete passare (odi razziali) e vedete se vi conviene tornare normali di vostra sponte con **return**.

Vediamo cosa dice l'help on line di questo portento:

Durante le guerre dei Maji è andato perduto il vecchio dweomer che permetteva a coloro che erano maestri di Magia di mutare in ciò che desideravano. Negli ultimi anni, un malvagio negromante albino ha lavorato insieme a una strega nota per i suoi occhi d'argento, ed insieme, sono riusciti a recuperare tale magia... Hanno scoperte nuove possibili mutazioni,

alcune delle quali è necessario avere una forte attitudine magica per attuarle, altre per la quale è necessario essere della stessa indole della creatura in cui ci si muta. Ma cosa più straordinaria hanno scoperto come mutarsi in leggendarie bestie che vivevano solo nell'era dei sogni.

Le creature che hanno il termine shock inserito nel livello di potere a cui si conseguono sono vere forze della natura, temibili e quasi imbattibili. È possibile trasformarsi in esse solo al 50° livello, e il processo è molto doloroso, e alcune volte porta alla morte del mago che tenta la metamorfosi.

Attenzione che lo shock è una cosa seria. Anche i maghi multiclasse possono fare poly shock esclusi il Solar Deva ed il Lich. Pensavo fino a poco fa che la costituzione del mago fosse fondamentale per resistere, come riportano le tabelle di AD&D. Poi l'esperienza di Ughettino mi ha fatto cambiare idea. Valente mago (anche se un po' infantile) morì cinque volte di seguito fuori da Jaffar, nel tentativo di diventare Lich, ed aveva COS 16. Si è preso una hole inaudita, rischia quasi di perdere livelli. E allora? Che fare? Corre voce che il check sia basato sul Carisma, vuoi per bug, vuoi per inkasinare le cose, vuoi per un rpg a me oscuro. Personalmente ritengo ASSURDO che non sia chiarito questo punto: Ughettino ad esempio si è rollato il PG apposta per fare il Lich, ed ora è fregato. Un minimo di rispetto! Non si sa nemmeno se conta la stat naturale o modificata!

Liv	nome metamorfosi	levil	neut	good	mage	humano id	key	
10	pettiroso						pettiroso	circa 12 hp ottimo per recuperare rapidamente hp: bastano un paio di pozic cura ferite leggere
10	goblin					x	goblin	tank 2 attacchi circa 85 hp attaccato a vista da nani e guardie
12	lupo grigio						grigio	120 hp, 2 attacchi, bonus hit molto buono e dam buono, e soprattutto bc corazzato
13	falco rosso						falco	vola, 2 attacchi, ma armatura peggiore del lupo
14	gatto nero						nero	pochi hp ma sneak in automatico
14	nano					x	nano ⁷	basha e disarm in automatico, attaccato a vista dai monelli di ostia e dai giganti
14	cobra					x	cobra	donna cobra, immune al veleno ed avvelena in automatico
15	apprendista mind flayer					x	apprendista	si dice che casti come psi, ma pare di no.
15	elementale d'acqua		N			x	acqua	120 hp, 1 ext well, corazzato come un dragone, resistente a cold, electrici pierce, slash (peccato i MOB usino quasi sempre blunt: vedi il capic combattimento)
15	onda cadaverica						onda	120 hp, tank con 8 attacchi, missa molto, 120 hp
16	pantera distortente						pantera	180 hp ed ecco un buon tank! ottima difesa, hit&dam molto buono, 3 attacchi,
17	zombie	E	N			x	zombie	armatura discreta. Attaccato dalle guardie. Immune al drain e drain automatico (il drain, sui mob non serve a nulla, ma funziona sui PG quindi è poly da EVITARE in arena)
18	gigante colline					x	colline	140 hp, tank mediocre, hit&dam molto buono, 1 attacco. Puoi castare ma hai solo attacco!
19	minotauro					x	minotauro	come il gigante delle colline ma con 2 attacchi! meno hp. E' molto gettonato.
20	falco imperiale		N				imperiale	200 hp corazzato come un dragone, 3 attacchi, TOHIT molto buono e DA buono
22	l'aracnide gigante						aracnide	4 attacchi, immune al veleno, avvelena
23	succube	E				x	succube	fireshildato, 2 attacchi, draina
23	erinne	E				x	erinne	pochi hp, drain in automatico, si sanca
23	quickling					x	quickling	3 attacchi
24	fuoco fatuo						fatuo	110 hp, sanctuary, fireshield e true sight, casta da mago, draina
25	treant			G			treant	5 attacchi ma pochi hp: buono per assistere
25	drago bianco						bianco	pochi hp, soffia cold: buono contro creature del fuoco
25	l'enfan					x	enfan	sneak in automatico
25	delfino astrale						delfino	Si cura, e in un attimo torna sano: cioè ha heal. 1 attacco, sneak in automatico
26	drow					x	drow	casta chierico, HIT & DAM molto buono, qualche harm. Quando è ferito si fa sanctuary. Acceca e attacca a vista gli altri elfi
27	l'elementale di terra		N			x	terra	tank huge, pochi hp, 1 attacco, niente di che.
30	folletto					x	folletto	casta chierico, un harm a round, 2 attacchi, carisma alto
30	gnomo delle montagne		N			x	gnomo	casta druido, sempre sancato, ottimo incassatore ma picchia poco. A volte cas d'area.
31	pegaso						pegaso	tank, 3 attacchi, peccato non umanoide: tipo aracnide
32	mind flayer				M	x	flayer	casta psi, ma per ora è disabilitato
33	gatta mannara			G	M		gatta	sneak automatico
33	gigante del fuoco					x	fuoco	immune fuoco, suscettibile al freddo
35	drago di bronzo						bronzo	buon tank, soffia fire, immune fire
35	cacciatore roo					x	roo	130 hp, si muove sneak qualunque cosa indossi, perché per lui è una abilità razza, spy e spot, ottimo esploratore
36	l'uomo serpente					x	serpente	200 hp, 2 attacchi, immune poison, buona corazza
37	tigre mannara	E			M		tigre	bash in automatico: uno a round!!!
38	gigante dei ghiacci					x	ghiacci	180 hp, 1 ottimo attacco, immune cold, suscettibile fire

⁷ Cambiato di recente

39	unicorno			G			unicorno	
39	incubo	E					incubo	
40	drago blu	E					blu	soffia electricity, immune electricity
40	elementale fuoco		N			x	elementale	200 hp, due ext well o massacre, immune fuoco forse fireshield
40	golem dei fulmini					x	fulmini	220 hp, immune fulmini, spara un fulmine per round e mena 4 ext well, hug corazzatissimo: OTTIMO! buon carisma
41	signore dei gatti			G	M		gatti	
41	Sire dei lupi	E			M		lupi	sempre sneak ed immune drain, huge, carisma alto, scopre passaggi segreti
42	maestro dei mind flayer					x	maestro	200 hp, casta psionico e si fa flameshroud, il fireshield degli psi, che dura lungo, attaccato dalle guardie di Alma DISABILITATO
43	figlio di strahd					x	figlio	è un vampiro, draina automaticamente, immune drain
45	elementale d'aria		N			x	aria	240 hp, e... resistente ai fisici!!! huge, 2 attacchi, suscettibile electricity
45	signore dei ghouls				M	x	ghoul	
46	l'elite quickling				M	x	elite	
47	draghessa d'argento			G			argento	
50	golem d'oro					x	golem	guerriero, 2 attacchi, 380-400 hp, resistente tutti gli elementi,
50	vampiro	E			M	x	vampiro	immune drain, draina automaticamente
50	grande drago rosso	E					rosso	
50	l'araba fenice				M		fenice	mago, casta automaticamente di tutto. disabilitata
S	gigante delle tempeste					x	tempeste	casta fulmini, immune fulmini ed energy, huge. 3 attacchi, true sight
S	Lich	E			M	x	lich	immune agli attacchi fisici, casta da chierico... vuol dire anxur senza un graffio
S	drago policromatico	E					policromatico	
S	grande drago d'oro			G			oro	
S	solar deva			G	M		deva	4 attacchi, sancato e fireshieldato, 1 harm a round e si CURA!!!
S	Drago Astrale		N				astrale	Come il mob!
S	Onda Kamea-Mea		N				kamea	1 attacco devastante da 200 hp !! 1200hp restante a quasi tutto!
S	Beholder						Beholder	impedisce di castare

Legenda:

E: evil, solo maghi malvagi possono diventare questa creatura.

G: good, solo maghi buoni possono diventare questa creatura.

N: neutral, solo maghi neutrali possono diventare questa creatura.

M: mage, solo maghi puri possono diventare questa creatura.

S: shock, può causare la morte del mago, TS basato sul carisma o costituzione (!?)

Lista degli incantesimi di maghi e stregoni

Gli incantesimi di maghi (magic user) e stregoni (sorcerer) sono proprio gli stessi (c'è qualche errore nell'help on line). Le differenze sono: i sorcerer sono l'unica classe caster che non usa la mana, e che non ha oggenti ANTI-CLASS, quindi non conosce spellfail. NB: il so NON deve memorizzare il **sending** sul libro.

#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
162	sending	5	1	-	-	-	1	mandare messaggi telepatici (non funge in combat o da seduti)
255	comprehend languages	10	1	3	-	-	-	serve per capire la gente in say, quando parla con la propria lingua di razza
89	create light	5	1	2	-	3	-	crea una sfera di luce usabile come una torcia
20	detect magic	5	1	3	-	5	-	gli oggetti magici (con il flag magic, che i barbari non possono toccare) appaiono circondati di un alone blu
32	magic missile	15	1	-	-	-	-	danni = 1d4 + 0.5 x liv, non fa scrap
73	shield	1	1	-	-	-	-	bonus AC -10, ferma i magic missile
41	ventriloquate	5	1	-	-	-	-	ventriloquate <target> <frase>, dove target è un oggetto o persona presente in stanza. Il tiro salvezza è eseguito sui presenti: se lo falliscono vedono il target che parla, altrimenti scoprono il tuo tentativo
19	detect invisibility	5	2	5	-	7	-	vedi l'invisibile, ma non vedi al buio
110	find familiar	30	2	-	-	-	-	crea un animale follower, diverso secondo il livello.
37	shocking grasp	15	2	-	-	-	-	danni = 1d8 + 1 + (1 x liv) , TS per annullare il danno
61	knock	10	3	-	-	-	-	apre una porta
38	sleep	15	3	-	-	-	-	zzzzzz
7	charm person	10	4	-	-	-	-	soggioga un essere umano
8	chill touch	15	4	-	-	-	-	danni = 1d3 x liv , se fallisce TS forza ridotta di 1 punto
29	invisibility	5	4	-	-	-	-	diventi invisibile, i negozianti non trattano con te, non è detto che i MOB non ti vedano perché alcuni hanno detect invis , per tornare visibile: vis .
74	monsum one	10	4	-	-	-	-	vedi spiegazione a parte
117	scare	3	4	-	-	-	-	terrorizzi un MOB che scappa
67	acid blast	15	6	-	-	-	-	danni = 1d6 x liv , TS metà danno
5	burning hands	15	6	-	-	-	-	area, danni = 1d4 + liv , TS metà danno LIV 5???
39	strength	10	6	-	-	-	-	aumenta di 1d8 la forza di un combattente, 1d6 per chierico, 1d4 altri
59	weakness	10	6	-	-	-	-	diminuisce la forza dell'avversario, che in genere ti attacca.
75	monsum two	12	7	-	-	-	-	
66	fear	15	8	-	-	-	-	fa scappare l'avversario
95	minor creation	30	8	-	-	-	-	specificare cosa creare: raft = zattera, barrel,bread...
60	dispel magic	15	9	10	-	9	-	elimina molti spell attivi sul bersaglio, in particolare fly e sanc. Influisce molto, come sempre, la differenza di livello: un dispellatore di 50° nel gruppo è spesso essenziale. Non agisce sul blindness (serve cure blindness), sul poison (serve cure poison), sulla paralisi (serve remove paralisis)
158	know monster	20	9	-	-	-	-	identifica bene un MOB: px, hp, immunità, resistenze eccetera
76	monsum three	15	9	-	-	-	-	
99	polymorph self	40	9	-	-	-	-	personale, durata = (liv caster - liv creatura) x 2 + 2 ore, vedi paragrafo
82	charm monster	5	10	-	-	12	-	charm ma anche per i mostri
90	continual light	10	10	26	-	16	-	crea una luce perenne
148	gust of wind	2	10	-	-	-	-	area, butta a terra chi fallisce il TS per un round. Un round di lag.
30	lightning bolt	15	10	-	-	-	-	danni = 1d6 x liv , TS metà danno, SCRAP da elettricità
69	fly	15	11	22	-	14	-	durata = più alto livello del caster + 3 ore, usi meno MOV all'aperto, più al chiuso, non cadi nelle "stanze pozzo"
72	ice storm	15	11	-	-	-	-	area, pioggia di ghiaccio da 1d4 * liv, poco lag: 1 round
106	web	3	11	-	-	-	-	immobilizza la vittima che può però lottare
4	blindness	15	12	14	-	-	-	cecità, durata = 2 + liv ore, penalità AC e HIT di -4
77	monsum four	17	12	-	-	-	-	
10	colour spray	20	14	-	-	-	-	danni = 4 x liv, TS per metà danno
24	enchant weapon	100	14	-	-	-	-	da' un bonus HIT&DAM ad un'arma non magica, max +3/+3. Se l'arma e' magica si può tentare di dispellarla.
78	monsum five	20	15	-	-	-	-	
260	enchant armor	100	16	-	-	-	-	l'oggetto acquista al massimo -3 bonus armor e -1 Save All, ma non deve essere magico
115	power word blind	10	16	-	-	-	-	acceca la vittima se ha livello minore al tuo
70	cone of cold	15	17	-	-	-	-	area, danni = 5Xliv, uno a round: ottimo!
243	prismatic spray	40	17	-	-	-	-	abbastanza inutile. area, lancia su ogni MOB 2 spell a caso tra: slow, blindness, teleport, paralyze, 20hp, 40hp, 60hp.
2	teleport	33	17	-	-	-	-	il bersaglio viene trasferito in una locazione a caso del MUD: buono per sbarazzarsi di un MOB. Potete anche farlo su un PC, ma dopo aspettatevi di essere messi al bando da LeU!
79	monsum six	22	18	-	-	-	-	
156	slowness	20	19	-	-	-	-	riduce gli attacchi della vittima alla metà per eccesso. Il caster riceve un attacco bonus dalla vittima.
#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
108	major track	20	20	-	-	17	-	durata = liv x 2 ore, come minor track ma con più raggio

216	minor invulnerability	25	20	-	-	-	-	blocca solo gli incantesimi fino al livello 5, come magic missile, chill touch, scare, shocking grasp
161	silence	30	21	23	-	25	-	silenzia la vittima impedendole di castare
25	energy drain	35	22	-	-	-	-	toglie un livello alla vittima. Atto molto malvagio. NON USARE SU PC!!!!
80	monsum seven	25	22	-	-	-	-	
155	haste	20	23	-	-	-	-	velocizza il target, raddoppiando il numero di attacchi, e invecchiandolo di un anno. I guerrieri normalmente hanno 2.5 attacchi, raddoppiati fanno solo 5 e non sei. Stranamente è considerato aggressivo dai mob.
114	power word kill	10	23	-	-	-	-	parola della morte: uccide istantaneamente le vittime non troppo potenti
116	chain lightning	30	25	-	-	25	-	area, 1d6 x liv sul bersaglio principale, e meno danni a scalare su tutti gli altri presenti nella locazione
26	fireball	50	25	-	-	-	-	liv x d6 , TS per metà danno, area, scrappa molto
92	stone skin	20	26	-	-	-	-	-40 AC, personale. Da resistenza al pierce.
217	major invulnerability	50	27	-	-	-	-	blocca incantesimi livello 6-10: acid blast , lightning bolt, cause serious e critic, web, burning hands.
163	teleport without error	20	30	*	*	*	*	entri in astral (vedi), come astral walk dei chierici
121	feeblemind	30	34	-	-	-	-	riduce l'INT a 5, toglie per un lungo tempo una skill: VIETATO SU PC
267	wizardeye	40	35	-	-	-	-	puoi esplorare le stanze adiacenti: si usa look <dir>
71	meteor swarm	35	36	-	-	-	-	liv x d12, TS per metà danno: il più potente incantesimo d'attacco...
81	fireshield	40	40	45	-	48	-	chi ti attacca riceve un ammontare di danni uguale a quello che ti infligge. Bestiale! In genere il MOB switcha su chi non è fireshieldato
81	iceshield	40	40	45	-	48	-	come il fireshield ma con danni da freddo
164	portal	50	43	*	*	*	*	specificare un bersaglio, MOB o PC: crea un portale temporaneo verso il bersaglio. Gli stregoni impiegano due tick per memorizzarlo.
53	identify	100	45	-	-	-	-	come pergamena di identificazione. Ti lascia svenuto per 1 tick.
244	incendiary cloud	60	45	-	-	-	-	area, danni = liv x d10, TS per metà danno
64	paralyze	50	45	-	-	-	-	paralizza la vittima, ma entra molto difficilmente.
220	anti magic shell	100	48	*	*	*	*	personale, crea una sfera anti-magia, che inibisce gli incantesimi da e verso il soggetto, nonché quelli già presenti sul soggetto, che si volatilizzano. Fino al 13 dicembre '98 gli incantesimi HOLD (paralyze, web, slowness) e Polymorph facevano eccezione: ora non più. Il DRAIN può essere castato sul soggetto. Oggetti magici non sono influenzati. Lo spellcaster non può lanciare nessun incantesimo. Durata = 1 tick
245	disintegrate	45	48	-	-	-	-	danni = liv x d10, TS per metà danno. Gli stregoni impiegano due tick per memorizzarlo.

Legenda:

ma: sta per mana: energia spesa per lanciare l'incantesimo.

Per ogni classe il numero segnato è il livello minimo per poter praccare nella propria gilda lo spell in esame.

Valgono i simboli: * = 60 cioè dio, - = x cioè immortale.

area = incantesimo d'area, colpisce tutti i non appartenenti al gruppo del caster

personale = può essere lanciato solo sul mago stesso

TS = tiro salvezza

Chierici

Resurrect

È stato recentemente modificato. Quando un PG muore, si trova al menu con le scelte Inizia, Descrizione, Cancella eccetera. Può rientrare in gioco, parlare, gridare, contattare un chierico, e ottenere un resurrect. Allora deve uscire dal gioco con quit, e poi un chierico può resuscitare il cadavere. Tutto questo prima che il cadavere si sia putrefatto. Al chierico l'incantesimo costa 80k coin, e rimane svenuto con 1 hp ed 1 mana: è molto opportuno che qualcuno lo curi a sua volta. Al PG resuscitato viene tolto un punto costituzione. L'effetto di questa menomazione si fa sentire sul calcolo degli hp solo da quel punto in poi, non è retroattivo.

Dal 4 ottobre '98 non è più possibile resuscitare MOB di livello uguale o superiore al proprio, per evitare che con un Flaminio ed un Anxur al seguito, un qualunque expert potesse ammazzare un Primo Albero.

Lista

#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
261	messenger	5	-	1	1	1	-	manda un messaggio telepatico: send <persona> <messaggio>
3	bless	5	-	1	-	-	-	+1 HIT;rende gli oggetti più resistenti allo scrap
55	cause light	8	-	1	-	2	-	infligge 1d8 se riesce il tiro per colpire, eliminabile con tiro salvezza
119	command	3	-	1	-	-	-	comandi alla vittima una azione. Se MOB deve essere sotto il settimo livello. E' aggressivo.
#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
18	detect evil	5	-	1	-	6	-	oggetti e personaggi evil sono circondati da un alone rosso

16	cure light	5	-	1	9	2	-	cura 1d8
87	turn	5	-	1	10	12	-	dovrebbe far scappare i non morti
1	armor	5	5	2	-	-	-	AC -20
13	create water	5	-	2	-	-	-	riempie un contenitore
91	calm	15	4	2	18	-	-	Calma un MOB, se questo è in preda al panico e continua a scappare in giro.
215	darkness	15	5	3	-	3	-	circonda l'oggetto di una nube oscura. Nasconde il sanctuary e toglie i malus dei dark elf nel combattimento alla luce. Da un bonus hide.
85	refresh	5	6	3	-	4	-	fa recuperare (1d4+1) x livi punti movimento, non si fa in combattimento
118	aid	5	-	4	-	-	-	+1 HIT per 4-5 tick. + 1d8 hp (se supera il max torna normale dopo 1 tick)
44	sense life	5	-	4	-	-	-	se ci sono creature in hide, ti dice: avverti una presenza...
12	create food	5	-	5	-	-	-	crea un funghetto, non rentabile, che ti sazia. Il fungo cade a terra.
14	cure blind	5	-	6	-	-	-	rimuove cecità
65	remove paralysis	10	-	6	15	9	-	rimuove paralisi, dovrebbe essere castabile in combattimento
84	cause serious	9	-	7	-	8	-	infligge 2d8+2
34	protection from evil	5	-	7	20	-	25	ti rende più resistente agli attacchi di creature malvagie: bonus tiri salvezza
83	cure serious	9	-	7	50	8	-	cura 2d8 + 2
63	animate dead	5	16	8	-	-	-	Tramuta un cadavere in uno zombie con hp 1d8 per metà del livello del caster: non male perché a differenza del monsum diventa sempre piu' potente, e di cadaveri ce ne sono molti.
35	remove curse	5	-	8	-	-	-	si lancia su una persona e rimuove la maledizione sulla persona medesima o su un oggetto da essa usato (l'oggetto deve essere in equipaggiamento)
86	second wind	5	20	9	35	14	30	recupera (1d8 +1) x liv punti movimento, si fa anche in combattimento: molto meglio di refresh
56	cause critical	11	-	10	-	13	-	infligge 3d8+3 danni
15	cure critic	11	-	10	-	13	-	cura 3d8 + 3
31	locate object	20	-	11	-	-	-	ti dice i MOB o PC o i contenitori in cui trovare un certo oggetto. Se sono tanti ne viene visualizzato un certo numero. Abbinato al portal...
17	curse	20	13	12	-	-	-	maledice una persona o un oggetto (vedi oggetti)
23	earthquake	15	-	15	-	-	-	area, 1d4 + liv
57	flamestrike	15	-	15	-	-	-	una fiamma di 6d8, dimezzabile con tiro salvezza
109	golem	30	-	15	-	-	-	devi avere per terra davanti a te i pezzi per farlo: gambali, sivali, guanti, elmo, corazza, maniche. La forza del golem dipende dagli oggetti.
42	word of recall	5	-	15	-	-	-	torni alla reception di partenza
259	protection from electricity	40	*	18	*	19	*	NB le protection danno la resistenza (metà danno), non l'immunità (nessun danno, nessuno scrap)
258	protection from energy	40	*	19	*	*	*	
40	summon	20	27	19	-	-	-	evoca un MOB o PC. Le reception, la foresta elfica, la Grecia e molte altre aree sono NOSUMMON. Specificate sempre il nome per esteso: potreste evocare per sbaglio un mostro. Può essere necessario specificare il numero: summon 2.argento
94	true sight	20	-	19	-	24	-	detto TS, ti permette di vedere tutto, salvo le persone in hide.
22	dispel evil	15	-	20	-	-	-	
58	dispel good	15	-	20	-	-	-	
257	protection from cold	40	*	20	*	21	*	
242	protection from evil group	45	-	20	35	-	45	
256	protection from fire	40	*	21	*	22	*	
88	succor	15	24	23	-	-	-	crea una pergamena di ritorno, non rentabile
103	heroes feast	40	-	24	-	-	-	sfama i presenti, e li refresha
27	harm	35	-	25	-	-	-	100 danni inflitti, precisi precisi, se riesce il tiro per colpire: ottimo perché non esistono resistenze o immunità che reggono.
28	heal	50	-	25	-	-	-	100 danni curati, ha almeno +150 spellfail in combattimento (!!!)
36	sanctuary	50	-	26	-	-	-	dimezza i danni inflitti. Dura 6 tick. Il sanc divino dura molto di più.
98	cacaodemon	50	30	29	-	-	-	Il primo cacao si fa tenedo in mano il bastone di ossidiana e lanciando cast 'cacaodemon' one (vrock, 5 hard) Il secondo con la runed dagger , poi gladio magico , e così via con altri oggetti assurdi.
101	astral walk	30	-	30	-	-	-	entri in astral (vedi)
102	resurrection	33	-	36	-	-	-	resusciti un morto, e il processo ti costa 80k coin e ti lascia svenuto con 1 hp ed 1 mana. Il soggetto perde un punto di costituzione. Se è un MOB ed è charmabile, per riconoscenza si mette ai tuoi ordini. Se non è charmabile, ti ringrazia e SE NE VA!!!! Non si possono resuscitare MOB di liv uguale o più alto del proprio. NB: mob rescato se ucciso paga 1 px
266	protection gas breath	50	-	37	-	-	-	
263	protection frost breath	50	-	38	-	39	-	
264	protection electric breath	50	-	39	-	40	-	
#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
265	protection acid breath	50	-	40	-	41	-	
262	protection fire breath	50	-	40	-	41	-	
218	protection from drain	40	-	48	-	-	-	

Ranger

Sono qui riportati gli spell che il ranger prende prima del druido, per gli altri vedi la tabella dei druidi.

#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
143	animal friendship	2	-	-	-	5	3	Charme riservato agli animali. Solo con animali neutrali.
147	snare	10	-	-	-	8	5	Dovrebbe essere una sorta di web, non pare che funzioni.
144	invis to animals	10	-	-	-	11	8	Gli animali vedono l'invisibile: solo questo spell permette di sfuggirli.
153	discover traps	10	-	16	-	15	13	Individua trappole. Serve poi un ladro per renderle inoffensive.

Druidi

Ho visto Ebanus, dr expert, far sparire un bastone di fuoco, quello di tras, e tirar fuori un Huge Ancient Tree dal nulla. Un attrezzo da 389 hp, wa 26, che si è tankato raoh senza batter ciglio. Molti spell si castano solo all'aperto.

#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
21	detect poison	5	-	-	-	1	3	controlli se un cibo è avvelenato: utile per controllare le razioni dei ranger
157	dust devil	10	-	3	-	1	-	un monsum
96	faerie fire	10	5	4	-	1	-	+20 AC di malus al bersaglio
62	know alignment	10	7	4	5	2	-	ti compare una trase criptica. Vedi allineamento.
149	barkskin	5	-	-	-	3	-	uguale ad armor. Castando prima bark, poi armor, si possono sommare.
122	shillelagh	10	-	-	-	3	-	incanta una clava... spell inutile.
123	goodberry	10	-	-	-	4	-	crea mirtilli nutrienti e curativi (non rentabili)
54	infravision	7	8	-	-	5	-	vedi le persone e i MOB anche al buio. I non umani lo hanno come abilità di razza. Utile per summon, spy e spot, dove serve vedere in stanze buie. Per evitare di avere la luce in mano non è molto utile perché non vedi gli oggetti. Meglio il True Sight.
145	slow poison	20	-	-	10	6	10	personale, durata = 24 ore, diminuisce gli effetti del veleno
68	water breath	15	9	-	-	6	-	respiri sott'acqua: indispensabile per muoversi...
124	flame blade	10	-	-	-	7	-	crea una spada di potenza proporzionale al livello del druido. NB: indispensabile per vincere i duelli in gilda (l'arma non è rentabile)
107	minor track	10	12	-	-	7	-	durata = caster liv ore, puoi inseguire un obiettivo fino a 50 x liv stanze lontano, non funziona al buio. Si usa track <obiettivo> e suggerisce la direzione da prendere stanza per stanza. Gli elfi inseguono meglio, i diavoli i demoni gli immortali meglio di tutti.
160	speak with plants	5	-	-	-	7	-	per conoscere il 'nome' di un albero da trasporto (vedi)
33	poison	10	-	13	-	8	-	avvelena il bersaglio
43	remove poison	5	-	17	40	8	20	finalmente curi il veleno!
141	tree travel	2	-	-	-	8	-	INDISPENSABILE per livellare (la Gilda chump è DENTRO un albero)
97	faerie fog	20	16	11	-	10	-	rende visibili a tutti le persone invisibili
159	transport via plant	20	-	-	-	10	-	Permette di spostarsi da un albero speciale ad un altro.
142	travelling	2	-	-	-	10	15	Anche ranger: spendi un solo mov su qualunque tipo di terreno.
93	conjure elemental	30	16	13	-	11	-	Simile al cacodemon. Si deve specificare l'elemento e si deve tenere in mano un particolare oggetto. Earth = Stone Grey Dull; Fire = Deep Red Stone; Water =Pale Blu Stone; Air = Clear Stone. Le pietre le trovate a Old Thalos intorno al Mighty Beholder.
120	change form	20	-	-	-	12	-	è il polymorph dei druidi. Una volta ogni 12 ore-mud.
129	animal summon one	15	-	-	-	15	20	è il monsum dei druidi. Una volta al giorno, ma sono fortini.
11	control weather	25	-	26	-	15	-	cast ' control weather ' worse better per peggiorare o migliorare il tempo
166	mount	20	47	*	*	15	*	Crea una cavalcatura di livello proporzionale al caster.
139	tree	30	-	-	-	15	-	Una specie di poly in albero, proporzionale al livello (NB: sneakkano)
146	entangle	20	-	-	-	16	-	Un paralyze che funziona solo in terreni 'forest'.
137	charm vegetable	5	-	-	-	17	-	Tipo di charm specifico per piante.
6	call lightning	20	-	45	-	18	-	(liv+2)d8 di danno su una vittima, solo all'aperto se piove (usa control weather per far piovere)
151	warp weapon	20	-	-	-	19	-	'Scrappa' l'arma dell'avversario (bruttissima cosa da NON fare in arena...)
130	animal summon two	20	-	-	-	20	25	
128	commune	10	-	-	-	20	20	Una specie di potente spot, all'aperto soltanto.
138	vegetable growth	20	-	-	-	20	-	prima ti fai amica una pianta e poi la potenzi con questo spell... ce ne sono altri simili, per far crescere animali e insetti.
#	Spell	ma	Mu	Cl	Pa	Dr	Ra	
154	firestorm	15	-	-	-	22	-	fiammata d'area
104	group fly	30	24	-	-	22	-	fly a tutto il gruppo
152	heat stuff	30	-	-	-	23	-	-1 dex e malus hit regain alla vittima
131	animal summon three	25	-	-	-	25	30	
150	sunray	15	-	-	-	27	-	Danneggia undead e vegetali, acceca gli altri (salvo ts); area
111	changestaff	30	-	-	-	30	-	Tramuta uno staff in un discreto follower (Huge ancient tree)
140	animate rock	15	-	-	-	31	-	Anima alcuni oggetti 'rock' in piccoli followers (in prop. al peso del rock)

126	insect growth	20	-	-	-	33	-	
125	animal growth	20	-	-	-	35	-	la regola è: evochi un animale e poi lo potenzi con il growth
132	fire servant	30	-	-	-	35	-	Questo e i seguenti evocano dei discreti followers
133	earth servant	30	-	-	-	36	-	
134	water servant	30	-	-	-	37	-	
135	wind servant	30	-	-	-	38	-	
136	reincarnate	50	-	-	-	39	-	grande! tipo il resurrect ma ti reincarna in una specie a caso tra asino mucca serpente uomo lucertola cavallo pecora... in genere si cerca fire giant, ice giant, dark elf.
127	creeping death	50	-	-	-	45	-	l'arma totale. Uno sciame di 1000 insetti che prende a muoversi in giro, ogni insetto infligge 1 danno a chi si trova per strada, e poi penso (spero!) che muoia. NB: Occhio, tirandolo su vie brevi può tornare indietro...

Psionici

Gli psionici sono una classe del tutto separata dalle altre. Lo psionico è single-class, umano, e usa solo i suoi incantesimi, che per l'esattezza non sono incantesimi... tanto che molti si castano direttamente, senza il **mind** davanti.

Gli psionici prendono presto incantesimi molto potenti, ma in genere ad uso personale, cioè castabili solo su di sé. Sono i taxinari di LeU: si muovono da subito con l'analogo psionico di portal, summon.

#	Spell	ma	Ps	
254	esp	10	1	tipo il comprehend languages
231	meditate	20	1	ti siedi e recuperi mana più velocemente
224	psi invisibility	20	1	personale (sintassi: invis)
241	psi shield	20	1	personale (sintassi: shield)
229	psionic blast	20	1	spell offensivo. Salvo TS, può accecare o addirittura 'stunare' la vittima. bla <nome>
225	cannibalize	20	2	converti x hp in x*2 mana (caniba 10, se entra prendi 20 mana, se canni perdi gli hp comunque)
230	hypnosis	20	2	v. charm hypno <nome>
221	doorway	20	3	personale, tipo portal: doorw <nome> e sei nella locazione di 'nome'. Occhio a non farlo a caso...
285	psychic impersonation	50	3	tipo disguise (ti mascheri e spero che un mob incazzato non ti riconosca più)
227	aura sight	20	5	vedi l'alone rosso dell'allineamento evil di mob e pc
268	mind burn	15	5	area, un po' meno potente di un blast
276	psionic strength	15	6	tipo strength, personale. mind 'psionic str'
232	scry	20	7	mitico! lanciato su un MOB, vede la locazione in cui si trova il MOB come se vi si trovasse
275	chameleon	40	8	hide
269	clairvoyance	45	8	come spy o wizard eye, vedi nelle locazioni accanto quando fai look.
273	levitation	20	10	un fly di breve durata, castabile anche sugli altri. mind 'levita' <nome>
223	psi summon	20	10	tipo summon (più preciso, ma lagga molto)
228	great sight	20	11	tipo true sight + sense life + aura sight
279	psionic teleport	15	12	come il teleport mu, spedisce mob (o pc...) in una locazione a caso
274	cell adjustment	100	14	cura, risorsa estrema: converte il mana in hp ma lascia svenuti
277	mind over body	60	14	annulla momentaneamente il bisogno di bere e mangiare
226	flame shroud	20	15	è il fireshield: sintassi fires
284	mindblank	50	17	difesa contro attacchi di altri psi
233	adrenalize	20	20	controverso. Ha effetti simili al berserk, convertendo hit in damage.
286	ultra blast	60	20	area, versione potenziata del mind burn.
281	mind wipe	20	21	riduce pesantemente l'int della vittima, se entra il target non casta più...
278	probability travel	40	21	astral walk degli psionici
270	psionic danger sense	50	23	unico spell in grado di segnalare le Death Trap (combinato con clairvoyance e facendo look + dir)
222	psi portal	20	32	apre un portale su un bersaglio e ci trasporta l'intero gruppo dello psionico in un solo colpo
283	tower of iron will	50	34	tipo mindblank, ma non verificato
272	telekinesis	35	35	una piccola possibilità di bashare anche per gli psi ☺
282	psychic crush	45	37	poco usato, perché meno potente del disint, ma ha il vantaggio di non scappare se serve l'eq
271	psionic disintegrate	50	38	come lo spell dei maghi

Social :)

I comandi più comuni sono segnati in grassetto, se ne userete altri vi farete notare, il che è un bene. Se ne userete troppi sarete probabilmente giudicati eccentrici...Ma consiglio caldamente di impararne solo alcuni e farne un vezzo. Sono 210 circa, saperli tutti è comunque difficile:))

Parlare

agree	essere d'accordo
listen	Ascolti con attenzione.
calm	calmare: Cerchi di calmarlo.
chide	Lo rimproveri gentilmente.
blame	Lo rimproveri aspramente
taunt <nome>	sgridare qualcuno: Sgridi XXX cosi' forte che rimbalza tutto intorno.
apologize	scusarsi
console	consolare
comfort <nome>	consolare qualcuno
beg <nome>	cercar di cavar quattrini a qualcuno
thank <nome>	ringraziare qualcuno
cheer <nome>	congratularsi con qualcuno
compliment	congratularsi
interrut <nome>	Gli metti un cerotto sulla bocca, che dispettosa!
point <nome>	indicare (te stesso o qualcun altro)

Espressioni

nod <nome>	annuire (di norma usato prima di un combat per confermare che sei pronto)
pout	mettere il broncio
gaze	Ti guardi attentamente intorno, cercando qualcosa
peer	guardarsi attentamente intorno
glare	guardarsi intorno sprezzante
wink <nome>	ammiccare con intenzione
accuse <nome>	guardare con aria accusatoria qualcuno
roll	Strabuzzi gli occhi./ fai gli occhi da triglia
blink	Guardi con stupore XXX
grit <nome>	Fai una smorfia di disgusto./Guardi XXX disgustato
ponder	riflettere sulla situazione
muse	meditare
raise	alzare un sopracciglio
scowl	aggrottare la fronte
frown	aggrottare le ciglia
shake	scuotere la testa
shrug	alzare le spalle
cears	tapparsi le orecchie
ceyes	chiudere gli occhi
ignore	ignorare quelli che stanno intorno
sigh	sospirare: Sospiri.
gasp	rimanere senza fiato
sulk	mettere il broncio
blush	arrossire
squirm	Ti senti terribilmente in imbarazzo.
ack	accostare una mano all'orecchio

Paura

pleade	chiedere pietà
moan	mettersi a frignare
groan	gemere fortemente
shiver	rabbrividire
shudder	rabbrividire solo a pensarci
cower	ritrarsi spaventato
recoil	indietreggiare inorridito
cringe	terrore: Un brivido di terrore ti corre lungo la spina dorsale. / X sbianca dal terrore!
sniff	tirare su col naso
gulp	Ricacci le lacrime in gola.
whine	XXX piagnucola miseramente: un brivido ti attraversa la spina dorsale.
sob	piangere
cry	piangere: Ueeeeeeeeeeeeeeeeee!...
scream	Urlare: ARRRRRRRRRRGH!!!!
touch <nome>	toccare (qlcno: per controllare sia tutto intero)

Greetings

shake <nome>	stringere la mano a qualcuno
hug <nome>	abbracciare qualcuno
cuddle <nome>	abbracciare affettuosamente
bhug <nome>	abbraccio da orso
squeeze <nome>	strizzare appassionatamente
bow <nome>	Ti inchini profondamente (di fronte a)
kneel (<nome>)	inginocchiarsi rispettosamente davanti a qualcuno
liege <nome>	inginocchiarsi e fare atto di vassallaggio
curtsey	esibirsi in una graziosa riverenza
hkiss <nome>	baciare la mano a qualcuno
greet <nome>	salutare con un bacetto affettuoso
salute <nome>	Saluti educatamente
wave <nome>	salutare qualcuno
swave <nome>	Salutare con un'ombra di tristezza

Gioia

clap	mostrare approvazione battendo le mani
applaud	applaudire
dance <nome>	portare qualcuno sulla pista da ballo
hop	saltellare allegramente
mosh	girare pazzamente in tondo
mosh <nome>	...con qualcuno
bounce	BOIINNNNNNGG! / XXX rimbalza di qua e di là!
jump	saltare in alto come una molla

Riso

laugh	rotolarsi per terra dal ridere
cackle	ridacchiare allegramente
giggle	ridacchiare discretamente
snicker	ridere sotto i baffi
chuckle	ridacchiare di soppiatto
lick	leccarsi i baffi e sorridere
smile (<nome>)	Sorridi felice
smirk	sorridere affettatamente
sneer	sogghignare beffardamente

grin	sogghignare maleficamente
------	---------------------------

Atti amichevoli

pat <nome>	Batti con simpatia la mano sulla spalla di XXX
nudge <nome>	dare di gomito a qualcuno
bonk <nome>	dare una botta in testa a qualcuno
poke <nome>	dare una gomitata nelle costole
highfive <nome>	dare il cinque a qualcuno
ruffle <nome>	arruffare i capelli si qualcuno
wedge	Lo stringi forte forte a te! O U C H !!!
strangle	strangolare Lo acchiappi alla gola!
bcheck	saltare addosso violentemente
jump <nome>	Zompi sulla testa di XXX
tackle	tendere un agguato:)
tackle <nome>	cercare di placare qualcuno senza successo
tickle <nome>	Fai il solletico a XXX
touch	toccare (qlcno: per controllare sia tutto intero)
whap	prendere a cuscinate
pie	tirare una torta in faccia
spank <qualcuno>	sculacciare qualcuno
dance <nome>	portare qualcuno sulla pista da ballo

Atti non amichevoli

accuse <nome>	guardare con aria accusatoria qualcuno
steam	ribollire dall'ira
fume	fumare d'ira
groan	fare GRRRRRRRR..
roar	Ruggisci inferocito.
growl	ringhiare
snarl	ringhiare irosamente
tongue	Tiri fuori la lingua.
tongue <nome>	Mostrì la lingua a XXX
finger <nome>	mostrare il dito medio a qualcuno
insult	insultare
curse	imprecare con vigore
slap <nome>	dare un sonoro schiaffo a qualcuno
scratch	graffiare
punch <nome>	sferrare un pugno in faccia a qualcuno

Amore

roll	Strabuzzi gli occhi./ fai gli occhi da triglia
gaze qlcuno	Incontri il suo sguardo e vi rimani incatenata
stare <nome>	osservare qualcuno con aria sognante
wink <nome>	ammiccare con intenzione
drool <nome>	sbavare (dietro a qualcuno)
whistle	lacerare l'aria con un fischio di apprezzamento
pinch	pizzicotto sul sedere
wiggle	ancheggiare: Agiti le tue rotondita' posteriori in maniera notevolmente apprezzabile.
Strip	Fare lo strip
blush	arrossire
love <nome>	comunicare i propri sentimenti a qualcuno
kiss <nome>	baciare dolcemente qualcuno
french <nome>	baciare qualcuno sulla bocca appassionatamente

hug <nome>	abbracciare qualcuno
massage <nome>	massaggi gentilmente le spalle a qualcuno
spank <qualcuno>	sculacciare qualcuno
squeeze <nome>	strizzare appassionatamente
stroke	Carezzare...)
caress <nome>	accarezzare amorevolmente
purr	fare le fusa (MIAOOOOO...)
snuggle <nome>	coccolare qualcuno
cuddle <nome>	coccolare affettuosamente qualcuno
fondle <nome>	carezzare vezzosamente qualcuno
nibble <nome>	mordicchiare il lobo a qualcuno
nuzzle <nome>	strofinare delicatamente il naso sul collo di qualcuno
bite <nome>	mordere sul collo qualcuno

Corporali

burp	ruttare: XXX rutta fragorosamente./ Rutti discretamente
yawn	sbadigliare: Sei preda di una invincibile noia esistenziale o hai sonno?
hiccu	avere il singhiozzo
spit	sputare al di la' della tua spalla sinistra
sneeze	starnutire
cough	tossire
ack	Emetti uno strano gorgoglio e rigurgiti qualcosa di bizzarro.
sniff	tirare su col naso
snore	russare
puke	vomitare
fart	scoreggiare
tongue	Tiri fuori la lingua.
lick	leccare

Impazienza

blow	Sbuffi come una locomotiva.
twiddle	girare i pollici
pace	essere irrequieto (lett.passo)
tap	picchiare il piede con impazienza
snap	SCATTARE! Schiocchi le dita eloquentemente.
tug <nome>	Lo tiri con impazienza per la manica.

Teatrino

grobe	brancolare
ack	accostare una mano all'orecchio
comb	aggiustarsi i capelli
flip	dar fuori di matto
relax	rilassarsi
pant	fare: pant Mamma mia che faticaccia!
scoff	prendere un po' in giro tutti
pie	tirare una torta in faccia
boast	vantarsi
strut ??	camminare orgogliosamente
flex	pompare i muscoli e flettere i bicipiti
bounce	BOIINNNNNNGG! / XXX rimbalza di qua e di la'.
jump	saltare in alto come una molla
find <nome>	cercare (qlcosa)
guard	Fare la guardia
confess	confessa i propri segreti
daydream	sognare i bei tempi che furono

cross	Incroci le dita e preghi che vada tutto per il meglio.
beg	Implori l'indulgenza degli dei. Francamente, non hai molte speranze! :->
chide	Borbotti sommestamente contro gli Dei.
whimper	Inveisci contro la sfortuna che si accanisce.
curse	Imprechi con vigore, sonoramente e a lungo.
worship	esibirsi nel quotidiano rituale di venerazione
rub	fregarsi le mani
plot	fare piani diabolici
toast (<nome>)	brindare: Brindi alla sua salute.
yodel	cantare alla maniera dei montanari tirolesi
hum	ronzare (fischiettare)
sing	mettersi a cantare
bark	latrare
howl	ululare alla luna
stare	osservare il cielo
toss	lanciare in aria
shutdown	sospendere le attività

Altro

pose	quasi ogni classe ha una lista enorme di pose tutte da provare... è scelta a caso
emote	una espressione personalizzata, ad es. emote ride fino a star male . Al posto di emote appare il tuo nome.

Lista Comandi

Gruppo

follow <nome>	seguire qualcuno
group <nome>	fa entrare qualcuno che ti stia seguendo nel gruppo di cui sei a capo, MOB compresi
group	se sei membro di un gruppo, ti da' la situazione di hit, mana e mov. dei membri del gruppo
gwho	da' l'elenco dei gruppi che si sono formati
order <nome> <comando>	dai un comando a qualcuno. Il qualcuno deve essere un tuo seguace: un MOB evocato o charmato da te, o un membro del tuo gruppo che ti abbia autorizzato a dargli ordini
order followers <comando>	dai un comando a tutti i tuoi seguaci
set group order on/off	autorizzi il tuo capogruppo a darti ordini diretti, si usa spesso se sei laggato, cioè hai la linea lenta
set group name <nome>	decide il nome del gruppo. Solo il capogruppo può farlo.

Combattimento

consider <mob>	ti dice la difficoltà nell'uccidere quel mob... sii cauto nel fidarti... NB: attenzione ai Master, quelli che se fai practice di danno una lista di cose da imparare a pagamento: sono fortissimi
kill <mob>	attacchi un mob
assist <nome>	aiuti qualcuno che combatte. Il vantaggio e' che se il tank muore e il mob non e' aggressivo, non infierisce su di te.
rescue <nome>	ti metti davanti a qualcuno in un combattimento, diventi il tank. È una abilità
report	fai sapere agli altri le tue condizioni fisiche
throw	lanciare qualcosa (throw <oggetto><dir><mob>); l'oggetto deve essere in inventario
shoot <dir><mob>	tirare una freccia, prima fare wield arco e load freccia . Le dir sono in inglese: north, east, south, west . Non usare abbreviazioni: con no potreste colpire Noira.
fire	sparare (con qlcosa)
wimpy	codardo! da' il flee automatico sotto i 30 hp! Però salva la vita... la tua almeno.
flee	fuggi dal combattimento in una locazione limitrofa a caso. Il MOB può seguirti, devi capire dove sei con look e muoverti fuori dall'area.

Magie e Skill

practice	nella propria Gilda o in presenza di un Master da' la lista delle nuove skill/spell disponibili e quanti punti prac si hanno.
practice <skill spell>	nella propria Gilda o in presenza di un Master fa imparare una skill nuova, usando un punto prac.
practice <classe>	da' la lista delle skill/spell che si conoscono e il grado di conoscenza, relative alla classe specificata.
train <skill spell>	nella propria Gilda o in presenza di un Master fa aumentare il livello in una certa skill/spell, usando un punto prac. Nota che si impara anche dall'esperienza.
gain	alla gilda, quando hai i punti necessari, ti fa salire di livello
allspells	elenca tutte le magie
skill <classe>	da' l'elenco delle magie disponibili per quella particolare classe, con il livello della magia e quanto la conosci bene
cast '<magia>'	lanci un incantesimo (MU/CL), o spell o magia. Devi scrivere il nome corretto, racchiuso da apici ed eventualmente abbreviato. Devi essere in piedi. Alcuni spell non possono essere lanciati in combattimento. Alcuni spell richiedono specificato un bersaglio, es. cast 'cure light' Vanghelis . Ogni spell ti lagga per uno o più round.
mind '<magia>'	lanci un incantesimo (PSI)
recall '<magia>'	lanci un incantesimo memorizzato precedentemente (SO)
memorize '<magia>'	memorizzare le magie (SO). Devi essere seduto per farlo.
vis	ritornare visibile, dopo che qualcuno ti ha reso invisibile
recite <pergamena>	recitare una pergamena (o scroll) (se non si è caster, necessita lo skill read magic) es. recite pergamena scudo per identificare il vostro scudo. Il comando non accetta abbreviazioni e la pergamena deve essere tenuta in mano.

Comunicazione

shout <mess>	gridi un messaggio, ti sentiranno in tutto il mondo. Al primo livello non puoi farlo.
gossip <mess>	uguale ma ti sentono solo nell'area
tell <nome> <mess>	dici qualcosa a una sola persona
gtell <mess>	dici qualcosa ai membri del gruppo... dovunque siano!
say <mess>	dici qualcosa nella lingua della tua razza, gli altri non capiranno. Si sente solo nella stanza.

emote (anche virgola",")	un messaggio che vedono solo nella tua locazione, al posto di 'emote' appare il tuo nome.
sign <mess>	se hai lo skill sign language , ti fai capire a gesti anche da chi non parla il comune, ed anche sott'acqua. E' l'unico modo di comunicare sott'acqua e in stanze silence (tipo bacheca a Alma).
deafen	diventi sordo (non senti più gli shout né i gossip)
nogossip	non senti più i gossip
notell	non senti più i tell
nosend	non senti più i send
send <nome> <mess>	per inviare messaggi telepatici, tutti i caster meno lo psi: si impara in gilda
telepate <nome> <mess>	stesso skill, ma per psionici. A differenza del send funziona anche da seduti.
check	funziona dallo scriba (est dalla Reception) e ti dice se ci sono messaggi per te
receive	funziona dallo scriba e ti permette di prendere i messaggi per te
mail <nome>	funziona dallo scriba. Lascia un messaggio. Il messaggio si scrive riga per riga e si chiude con @
look at bacheca	a nord del Foro legge la lista dei messaggi in bacheca
read <num>[<num>]	davanti alla bacheca, legge il messaggio o i messaggi se si specificano due numeri.
read all	leggi tutti i messaggi in bacheca, con un limite di righe
write	scrivere in bacheca (write <argomento>) o sui papiri (write <papiro> <penna>). Si chiude con @, e si deve andare a capo. Si possono usare colori, anche nell'argomento, ma occorre ricordarsi di chiudere con \$c0007 per resettare il colore.

Movimento

north	indovina! E ricorda di scriverle sempre in inglese!
east	indovina!
west	indovina!
south	indovina!
up	indovina!
down	indovina!
enter <oggetto>	entra in un portale magico creato da un mago, in uno specchio d'acqua trovato in Astral...
look	guarda la stanza
brief	elimina le descrizioni delle stanze
where <nome>	localizzare un mob o un giocatore nell'area (il nome va scritto per esteso, ad es. where monaco-piccolo)
exits	da' l'elenco delle uscite possibili di una stanza
set auto exits on/off	appena entrato in una stanza da' subito le uscite possibili: COMODISSIMO!
run <direzione>	correre da qualche parte, fino a che un ostacolo ti ferma. I mob aggressivi non fanno in tempo ad attaccarti. Le dir sono in inglese: north, east, south, west.
Track <nome>	Segue le tracce di un MOB o PG. E' una abilità, che si ottiene facilmente con incantesimi clericali o grazie all'arma
swim	nuotare, è uno skill che ovviamente si impara nei porti, ma nessuno ne ha mai capito l'utilità
mount	salire in sella. È uno skill.
ride	cavalcare
dismount	smonti di sella
climb	scalare qualcosa. È uno skill importantissimo. Senza climb non riesci a entrare in Ade, per esempio. Solo i ladri e i ranger possono praccarlo. L'unica alternativa è fly (mu 11, cl 22, dr 14) o levitate degli psi.
open <direzione>	aprire una porta. Puoi specificare una direzione o un oggetto. In alternativa, per passaggi segreti, si può tentare dig, push, pull, lift, twist, cut e turn, su tutto ciò che capita a tiro nelle 6 direzioni...:) Se la porta/oggetto e' chiusa a chiave serve o la chiave, o doorbash (wa), o knock (ma), o pick (th, mk). A volte è proprio necessaria la chiave...
close <direzione>	chiudere una porta
unlock <dir>	aprire un lucchetto. Devi avere la chiave giusta in inventario. Puoi specificare una direzione o un oggetto. Le chiavi non sono rentabili. E NON E' BELLO FARNE INCETTA O NASCONDERLE!!!
lock <dir>	chiudere a chiave un lucchetto. Serve la chiave.

Passaggi Segreti

open <ogg>	aprire
lift <ogg>	sollevare qualcosa
pull <ogg>	tirare qualcosa (es. leva)
push <ogg>	spingere qualcosa (es. tenda)
twist <ogg>	svitare
turn <ogg>	girare
dig <ogg> <direz>	scavare, serve un oggetto DIG, come una pala, da impugnare
cut <ogg> <direz>	tagliare, serve un oggetto SCYTHE, come una falce, da impugnare (es. cespuglio)

Oggetti

examine <ogg>	esamini qualcosa, cioè ci guardi dentro
inventory	l'inventario di ciò che hai in mano o in tasca o dio sa dove. Puoi maneggiare con put, drop, wear, wield, hold solo le cose che hai in inventario.
equipment	equipaggiamento, ciò che usi, indossi, impugni

put <oggetto> <cont>	mettere un oggetto dell'inventario in un contenitore. Ad es.put borsa 2.borsa mette la prima borsa nella seconda borsa (l'ordine te lo da' l'inventario)
get <ogg>	prendi un oggetto e lo metti in inventario. Per prendere soldi: get coins
get <ogg> <cont>	prendi un oggetto da un contenitore e lo metti in inventario. Anche: get all <contenitore> . NB: anche un cadavere è un contenitore!
take <ogg>	come get
drop <ogg>	posare qualcosa
wear <ogg>	indossare qualcosa. NB: cio'che indossi sulle spalle non ti pesa, puoi portare uno zaino pesantissimo. Certo, quando lo togli ti cade in terra... Per vestirsi in fretta: wear all . Lo scudo va indossato normalmente con wear , le armi vanno in wield , e bacchette magiche, pietre magiche fonti di luce e simili tenuti con wear o hold .
wear <oggetto> <parte del corpo>	specifica dove indossare
wield <arma>	impugni un'arma. Con lo skill double wield dei ranger puoi impugnarne due, la seconda si holda .
hold	tenere in mano, se è una sorgente di luce viene accesa
grab	come hold
remove <ogg> _ti togli qualcosa che avevi indossato o impugnato o holdato	
use <ogg>	usare qualcosa, devi tenerla in mano. Ad esempio una bacchetta magica si usa: wear bastone; use bastone grifo . Le pozioni si usano con quaff , le bacchette magiche con use , le pergamene con recite .
give <ogg> <pers>	dare qualcosa a qualcuno. Attenzione all'ordine! Prima l'oggetto, poi la persona...
give <num> coin <nome>	dai soldi a qualcuno. Es. give 1000 coin Drono
split <num>	dividere dei soldi fra i membri del grupo
list	nei negozi ti da' la lista di ciò che puoi comprare
buy <ogg>	comprare qualcosa, se hai CAR alto paghi di meno
sell <ogg>	vendere qualcosa, anche qui il CAR modifica il valore dell'oggetto, quello indicato nell'identificazione. Può capitare che il negoziante non ha i soldi. Occorre allora fare il giro di tutte le città e cercare acquirenti...
offer	alla locanda, ti lista gli oggetti che hai per vedere quanto paghi d'affitto e se hai oggetti non rentabili. È buona norma darlo sempre, prima di fare rent .
taste <ogg>	sentire il sapore di un cibo
eat <ogg>	mangiare qualcosa
drink <qualcosa>	bere qualcosa
quaff <pozione>	bere una pozione, se sei in combattimento è meglio averla in mano, altrimenti va bene anche in inventario. Comunque in combattimento la pozione si rompe quasi sempre, non contateci.
fill <ogg> <fonte>	riempire un oggetto a una fonte
pour <ogg> out	svuotare qualcosa: se avete un barile di birra e volete riempirlo d'acqua da portarvi dietro.
pour <ogg> <ogg>	travasare
sip <ogg>	sentire il sapore di una bevanda
read <ogg>	leggere qualcosa
recite <pergamena>	recitare una pergamena (o scroll) (necessita lo skill read magic: se non si è caster dal saggio di Mordilnia. Es. Per usare una pergamena di identificazione: recite pergamena spada
flame <ogg>	accendere (qlcosa)
junk <ogg>	elimina un oggetto. Da' px fino al secondo livello compreso
donate <ogg>	dona un oggetto. Gli dei ti sono riconoscenti, e a volte ti premiano con un cure critic. Ricevi sempre un po' di denaro. L'oggetto donato appare sull'Altare della Gioia. Gli oggetti donati una volta non danno più diritto a premi se donati nuovamente, e non possono essere più venduti
auction <ogg> <cifra>	mette all'asta un oggetto che hai in inventario, con base d'asta specificata. Se renti prima della fine dell'asta perdi l'oggetto.
bid <cifra>	rilancia l'offerta. Rilancio minimo 10%. Non puoi rilanciare la tua offerta, nè ritirarla. Se renti o quitti prima della fine dell'asta perdi i soldi.
auction	ti informa delle aste in atto
noauction	non senti più le aste / non senti più solo le offerte/ senti tutto

Riposo

sit	sedersi
rest	riposarsi (recupero velocino, impossibilità di muoversi attaccare o castare incantesimi, puoi parlare, dare oggetti, comprare)
sleep	dormire (recupero veloce, rischio di essere attaccati nel sonno, impossibilita' di vedere e dare comandi)
wake	svegliarsi o svegliare qualcuno (wake nome)
stand	rialzarsi

Altro

help	lista di argomenti su cui è disponibile un help on line (anche help <parola>)
who	elenca i giocatori presenti sul MUD, con la rispettiva razza e classe.
who <nome>	da' la classe e razza di un giocatore.
whois	ti da' l'email del personaggio, sempre che questi ne abbia definito qualcuno col comando set email .

set email <email>	imposta la tua e-mail. Se stai usando Zmud, devi scrivere: set email f.rossi~@mclink.it per specificare che @ non è un carattere speciale. La tilde è ALT+126.
whozone	elenca i giocatori presenti nell'area dove ti trovi, quelli che ti sentono con gossip
attribute	le tue caratteristiche: spell (se sei invisibile o blessed...), bonus per colpire eccetera. Dal liv 16 in poi mostra le stat (FOR, INT...)
levels <classe>	da' l'elenco dei livelli della classe
score	comando che visualizza i dati personali: soldi, exp, nome, titolo, se sei seduto...
set title <titolo>	decidi il tuo titolo, che compare sempre accanto al tuo nome (dal liv 21)
save	salvi i punti esperienza e il livello (in caso di guasti al computerone di mclink...)
brief	elimina le descrizioni dei luoghi
compact	risparmi la linea vuota tra una descrizione e l'altra
bug	si usa per segnalare un bug : bug <bug>
idea	si usa per segnalare un'idea: idea <idea>
typo	si usa per segnalare errori di ortografia: typo <errore>
alias	con alias <num> <macro> si settano le macro che verranno poi eseguite semplicemente digitando il numero. Con alias si visualizzano le macro definite. Es: alias 1 cast 'cure light' fa in modo che 1 Tizio sia uguale a cast 'cure light' Tizio
set ansi on/off	colori ANSI a schermo
set pause on/off	non spezza i testi lunghi
world	informazioni generali
news	elenco delle nuove modifiche
info	alcune informazioni per giocare meglio
commands	lista dei comandi principali
time	ti dice che ora è (ovviamente l'ora virtuale, ogni ora è un tick, ossia poco più di un minuto)
weather	ti dice che tempo fa
wizlist	lista degli dei esistenti
pray <dio> <ogg>	rivolgere una preghiera ad un Dio presente. Fare who -g per sapere chi è presente. Puoi pregare una volta al giorno (giorno virtuale, tempo di LeU). La pray è una abilità che può riuscire o meno, si pracca in gilda come le altre. Se non riesce il dio non sente nemmeno la richiesta. Si possono chiedere pozioni o pergamene, di moda la opal (sanc) e la cangiante (+200 mana).
prompt	ti dice il tuo prompt, una frase che ti viene ripetuta all'inizio di ogni riga di comando, dove compaiono delle variabili. %h ad esempio è la variabile dove sono memorizzati i tuoi hp. Un buon prompt può essere prompt H%h/%H M%m/%M V%v/%V X%x %N/%C vs %n/%c %S
prompt <nuovo prompt>	modifica il prompt. Se fai prompt I miei hp sono %h > il tuo prompt sarà: I miei hp sono 12 > . Digita help prompt per conoscere le altre variabili.
afk	comando che significa che ti allontani dalla tastiera. Un qualunque comando e sei tornato. Non ha nessun effetto se non quello di informare gli altri. Se invece stacchi la linea, sei link dead e vieni buttato fuori dal gruppo.
offer	si da' alla reception, prima di depositare i propri oggetti, per sapere quanto ognuno paga di rent, e quali oggetti siano RAR!
rent	si da' alla reception per uscire dal gioco, affittando una camera e depositando l'equipaggiamento a 100 monsete al giorno, di più per oggetti speciali
quit	esci dal gioco perdendo tutto l'eq, ricominci dal foro. Se non hai oggetti o soldi sei obbligato ad uscire con quit.

N.B. ~ = ALT + 126

[A tutte le generazioni che si susseguiranno a giocare a questo splendido gioco...]