



REGOLAMENTO DEL GIOCO

SOMMARIO

[Usò degli oggetti e del denaro](#)

[Animali](#)

[Livelli di punteggio e cittadinanza dei personaggi](#)

[Lavori comuni e attività per il personaggio](#)

[Congreghe](#)

[Turni di gioco](#)

[Leggi e regole ON](#)

[Leggi e regole OFF](#)

[Faq](#)

APPENDICI DEL REGOLAMENTO

[Istruzioni e stile per giocare](#)

[Erbario](#)

[Regole per giocare con Fato](#)

[Manuale di Magia](#)

[Livelli di punteggi](#)

[Festività](#)

[Manuale degli allineamenti](#)

[Sondaggi](#)

[Lavori](#)

[Manuale per Masters](#)

[Tabelle per Masters](#)

Note sullo stile di gioco ammesso:

Ti trovi in un'**ambientazione fantasy, intorno all'anno mille, basso medioevo**, in una zona imprecisata collocabile genericamente **in mezzo all'Europa**. Ogni riferimento storico a persone o a fatti realmente accaduti è puramente casuale; valgono le regole della cavalleria e dell'onore.

Alcuni piccoli accorgimenti da seguire per l'ON:

- **E' buona norma dare del VOI** ai personaggi che incontri nei luoghi di Alatian, a meno che non siano loro stessi a chiederti il contrario o che il rapporto con alcuni personaggi sia così stretto ed intimo da rendere il "tu" naturale.
- Per garantire una serena permanenza ai giocatori, **sono bandite le parolacce**. Qualsiasi linguaggio offensivo viene punito con almeno un giorno di esilio dal gioco. Questa regola in particolar modo vale sempre e per tutti, dal semplice viandante ai capi congrega, consiglieri, nessuno escluso.
- **E' consigliato evitare di usare modi di dire moderni** (esempio: "ok", "a razzo") o citare oggetti, fatti, scoperte incoerenti con l'ambientazione del tempo (esempio: patate, polvere da sparo, caffè, sistema metrico-decimale)

- **Se ti sei appena iscritto**, è normale che tu abbia qualche difficoltà a capire subito come entrare a far parte delle attività principali di Alatian.
Cliccando sulla sfera blu che trovi in basso sulla pagina principale della mappa puoi vedere i personaggi collegati e tra essi, tramite gli appositi link della barra in alto, puoi scoprire se c'è un admin, una guida o una guardia: sono quelli più preparati a seguirti, consigliarti ed aiutarti nel bisogno. In alternativa, dalla homepage puoi cliccare su "scuola di ruolo" e andare in quella chat per fare domande ai presenti (se ve ne sono): è stata creata apposta per risolvere le necessità dei nuovi iscritti. Questo si chiama OFF GAME poiché converserai con loro come giocatore, e non come se a parlare fosse il tuo personaggio.
- **Se invece vuoi iniziare a giocare** osserva dove si trovano i personaggi in quel momento, recati in quel luogo anche tu e gioca in ON GAME, ossia muovendo il tuo personaggio. Ovviamente, il tuo personaggio non potrà conoscere gli altri anche se tu, player, ne leggi nome e scheda personale, così come non saprà chi è in un luogo e cosa dice finché non vi entra e assiste di persona, contrariamente a te che conosci questi fatti. Tieni sempre a mente la differenza tra te giocatore e il tuo personaggio, in modo da evitare spiacevoli errori e fraintendimenti.
- **Le condizioni atmosferiche** - Il meteo varia in base ai mesi: vento, pioggia, neve e sole sono decisi in base a dei parametri stabiliti separatamente dal sistema. Anche il moto del mare è deciso casualmente dal sistema, in base anche a pioggia e vento. Nelle ruolate in luogo esterno, tieni conto del meteo.
- **Missive** - puoi scrivere un messaggio permanente ad un altro personaggio tramite missiva, in due modalità: ON e OFF. La missiva ON è quella che il tuo personaggio manda ad un altro e va sempre firmata poiché senza firma viene considerata messaggio anonimo, mentre la missiva OFF (da giocatore a giocatore) può non essere firmata e va iniziata con le due sbarre (//) che distinguono questo tipo di comunicazione. In questo modo puoi comunicare anche con utenti non in linea al momento.
La missiva si scrive andando sull'icona del libro aperto e cliccando su "Anagrafe", quindi cercando il nome del personaggio e cliccando, nella sua scheda, l'icona della pergamena accanto al nome. In alternativa puoi visualizzare la scheda di un personaggio cliccando, nelle chat, nelle bacheche e nella mappa delle presenze, sul nome.
- **Bacheche delle affissioni** - In questi luoghi (accessibili dalla homepage o dall'icona della pergamena) puoi leggere messaggi pubblici a tutta la popolazione oppure comporre poesie e altro, affiggendoli nell'apposita bacheca. Alcune bacheche permettono di leggere ma non di scrivervi perchè riservate solo ad alcuni tipi di messaggi (narrazioni, sondaggi, dispacci dalla caserma, bacheca di Imraunara dagli admin con il transit).
Tutte le bacheche si intendono per uso ON; quelle per l'OFF sono chiaramente riconoscibili dalla relativa dicitura. Nelle bacheche ON va sempre apposta la firma in calce ad ogni messaggio; inoltre, sia nelle bacheche ON che OFF, vanno evitati lo spam, il botta e risposta e ogni tipo di volgarità o minaccia (vedi alle voci [REATI ON](#) e [REATI OFF](#))
- **Scheda del personaggio**: è la "vetrina" attraverso cui altri giocatori conoscono il nostro personaggio (in ON non ha alcuna valenza). Nello specifico:

IMMAGINE

Evitando accuratamente nudi o immagini troppo moderne (che facciano riferimento ad oggetti e abitudini non dell'epoca, come fucili e donne truccate pesantemente) sono ammessi disegni, foto, montaggi animati.

Troverete diversi avatar cliccando su qualsiasi motore di ricerca per immagini o cercando siti che raccolgono assieme tavole disegnate dai maggiori illustratori fantasy.

NOTA BENE: se entro 10 giorni dalla tua iscrizione non avrai inserito alcun avatar, il personaggio verrà cancellato per disinteresse.

ALLINEAMENTO

E' importantissimo scegliere un allineamento consono alla razza e che ci piaccia per il tipo di pg che vogliamo creare.

La descrizione degli allineamenti consentiti in generale è nel relativo documento sugli [allineamenti](#).

Leggendo le schede di razza ci faremo un'idea di quale allineamento sia il migliore.

STATO CIVILE

Qui va inserita la situazione sentimentale del nostro pg.

DESCRIZIONE FISICA

Conformemente con la scheda di razza, adattate le regole fisiche a vostro piacimento, sempre rimanendo entro quelli che sono gli standard minimi e massimi e nei colori, proporzioni, ecc.

Nel caso di razza con forma originale(f.m. per i mahol, f.f. per le fate) e forma umana (f.u.), descrivete anche quella umana per completezza.

NOTE PERSONALI

Inserite le note caratteriali e la storia, tutto quello che volete specificare sul personaggio.

Create un carattere e un passato coerenti con l'allineamento. Fatevi un giro tra i pg più esperti leggendo le loro note personali e vi farete un'idea molto varia!

ARMI

Fermo restando che un personaggio non può possedere armi non presenti nell'inventario (regolarmente acquistate o ricevute), ogni razza ha le proprie particolarità e limitazioni in merito ad armi ed armature possedibili. Se avete dubbi parlatene con il vostro caporazza!

STORIA

Ciascun personaggio ha un passato prima di arrivare in Alatian: possiamo scegliere dove e quando è nato ed eventualmente un po' di storia familiare che condiziona anche il suo carattere.

Uso degli oggetti e del denaro

Gli oggetti che puoi acquistare sono di vario tipo, fra cui: cibo, armi, vestiario, animali, oggetti vari. L'accesso al mercato è dalla chat del Mercato di Garcan, pulsantiera di destra, "al mercato". Puoi controllare in qualsiasi momento le cose di tuo possesso cliccando sull'icona con il viso di donna, sul sacco (inventario)

Oggetti di congrega: alcuni oggetti si possono acquistare ed usare solo se si appartiene ad una determinata congrega, per esempio solo i cerusici possono acquistare alcuni tipi di erbe mediche: vedrai questi prodotti nel loro mercato ma non potrai acquistarli. Qualora il personaggio acquistasse gli oggetti avendo la carica richiesta ma poi perdesse o abbandonasse la carica e non potesse più usare questi oggetti, dovrà venderli o restituirli.

Alcune congreghe, chiamate produttrici, creano oggetti che rivendono: in questo caso dai un'occhiata al loro mercato e poi scrivi ad un congregante (in ON o in OFF) per ottenere informazioni su come ordinare e sui prezzi.

Gli oggetti acquistati presso il mercato possono essere **usati o donati** ad altri personaggi.

Alcuni oggetti di tipo ornamentale (vestiario, animali, gioielli) possono solo essere donati e non producono variazioni di punteggio. Gli altri oggetti invece possono essere usati, sia su sé stessi che su altri (per farlo, basta cliccare sull'oggetto, selezionare il tipo di uso e il personaggio ricevente, purchè si sia nella stessa chat). Usando o donando l'oggetto, questo viene automaticamente eliminato dal nostro inventario.

Ogni donazione deve essere accompagnata dalla rispettiva ruolata di descrizione e può, ovviamente, avvenire nel rispetto delle informazioni ON, quindi solo tra personaggi che si conoscono e che hanno un motivo per portare a termine la consegna-accettazione dell'oggetto (regalo, compravendita, elemosina; furto ammesso solo nel caso di master o di automastering concordato e sottoposto a indagine dello staff). In caso contrario lo staff chiederà la restituzione dell'oggetto.

L'uso delle ARMI, anche se vi è il pulsante "usa", è **VIETATO dal regolamento** (vedi alle voci [REATI ON](#) e [REATI OFF](#)) ma il loro possesso serve all'eventuale master presente per valutare l'efficacia del colpo, in base all'effetto massimo previsto per l'oggetto e alle caratteristiche del personaggio che lo dà e di quello che lo riceve; quindi il master potrebbe anche modificarne l'efficacia.

Il possesso di un'arma o armatura nell'inventario personale non equivale ad averla sempre con sé: si richiede dunque di specificare all'inizio di ogni giocata le armi che si hanno appresso.

L'uso del CIBO su se stessi e su terzi viene regolamentato affinché non ne scaturisca un abuso al fine di incrementare troppo i punteggi: ogni pasto va

accompagnato con una ruolata di descrizione dell'atto del mangiare; non è consentito consumare più di tre unità di cibo per ogni turno di descrizione, fino ad un totale di 9 a pasto e 27 al giorno.

La prassi vieta di usare un cibo su terzi a meno che questo sia impossibilitato a farlo (bambino, ammalato, infermo).

Oggetti inventati: vige la regola che un oggetto se è nel proprio nell'avatar esiste, altrimenti no. Oggetti inventati, o con caratteristiche non riportate nella breve descrizione che fornisce il sistema per quell'oggetto, sono pura finzione e da considerarsi power playing (= abuso e raggirio delle regole del gioco), quindi ignorato anche se è un master ad autorizzarne l'uso. Su richiesta, l'oggetto deve essere rimosso dalla scheda del personaggio.

Non è consentito aggiungere caratteristiche agli oggetti nelle descrizioni del proprio background.

Passaggi di denaro: per disporre dei propri denari occorre che donante e ricevente siano collegati al gioco in contemporanea, anche se in luoghi diversi. E' necessario cliccare sull'icona del viso di donna, sulle monete; la donazione prevede una causale (motivazione) che verrà accettata solo se coerente con la situazione ON del personaggio; in caso contrario lo staff chiederà la restituzione della somma.

Animali

Chi desidera una bestiola potrà acquistarla al mercato.

Limitazioni e specifiche:

- Ogni personaggio può possedere un massimo di 3 animali.
- L'animale può essere comunemente ruolato in ogni contesto, ma MAI per attacco, e può essere ceduto ad altri, purchè il ricevente non ne abbia già 3.
- L'immagine dell'animale è esemplificativa, ma nella scheda pg possono essere specificate caratteristiche dello stesso (quali colore, nome, particolarità).
- Razze non provenienti dall'Europa e dal Medioriente e non risalenti al periodo storico del contesto non sono ammesse. Contiamo sul buonsenso di ognuno.
- L'animale può essere acquistato a qualsiasi età, ma si dovrà tenere conto del suo ciclo di vita.

Così come armi e oggetti particolari, la presenza dell'animale va dichiarata all'inizio del role, specialmente nelle quest, per permettere al Master di tenerne conto.

Animali presenti nell'elenco (e non) possono essere usati e/o donati dal Master durante le quest, sempre in coerenza con il periodo.

Punteggi

I punteggi di un personaggio, visualizzabili nella scheda personale e, per il proprio personaggio, nella colonna destra della homepage, sono il carisma (=esperienza), denaro, forza, energia, mente e mana. Solo il denaro è un punteggio che può essere citato in ON, mentre gli altri sono a scopo prettamente OFF. All'iscrizione vengono assegnati diversi punteggi in base alla razza scelta per il proprio personaggio. I livelli di punteggio previsti sono nel documento sui livelli di punteggio.

Indebolimento e morte del personaggio: Quando un personaggio arriva a zero punti in energia, mente o forza si considera morto, pertanto verrà esiliato. Nome, avatar, storia e scheda personale non verranno pertanto più usati, come non è possibile alcun passaggio di ricordi o di abilità del defunto, anche se il giocatore creerà un altro personaggio. Non è ammesso alcun tipo di resurrezione o di ripristino punteggi per un personaggio morto; si consiglia quindi di fare attenzione.

Come guadagnare punti:

- *Carisma:* un punto ogni 7 minuti circa di permanenza in chat. Al di fuori delle chat, nelle chat private e nella Scuola di Ruolo non vi è alcun incremento. E' vietato il "parcheggio" (permanenza in una chat di gioco senza alcuna azione, al solo scopo di aumentare il carisma). Lo staff è autorizzato ad accertamenti.
- *Forza, Energia, Mente:* tali punteggi aumentano (o diminuiscono) con il cibo e i relativi effetti, oppure diminuire se usati per attivare le skill che lo richiedono.

Possono essere variati anche da un master in casi particolari (malattia, ferite, eventuali cure mediche)

- *Denaro*: vedi alla voce "Lavori"
- *Mana*: indica la capacità di imparare magie e di usarle ed è appannaggio delle razze magiche; possono aumentare con la presenza in congreghe magiche e diminuire se si lascia la congrega, o se usati per attivare skill e incanti che lo richiedono.

Livelli di cittadinanza

Raggiunto un certo punteggio carisma, che testimonia l'anzianità e l'esperienza del proprio personaggio, si passa ad un livello superiore.

I livelli di punteggio previsti sono indicati nel documento sui livelli di punteggio.

Al raggiungimento del livello di cittadino è possibile chiedere la cittadinanza per una precisa zona di Alatian, come Antres, Garcan o Imraunara, coerentemente con razza, allineamento, lavoro del personaggio. La richiesta di cittadinanza va affissa nella relativa bacheca e deve essere scritta in ON.

Al raggiungimento del livello di Nobile il personaggio acquisirà un tributo del gioco a prescindere che sia o meno in congrega o che abbia o meno lavorato. Questo tributo non è cumulativo con altri introiti abituali.

Lavori

Per un cittadino che non partecipa ad alcuna congrega è possibile svolgere, una volta al giorno, alcune mansioni generali, lavori di bassa lega ma pur sempre remuneranti, dislocati in vari lochi (QUI segnalati) e così pagati:

Viandante = 10 klug

Cittadino = 20 klug

Elite = 30 klug

Leader = 45 klug

GranLeader = 60 klug

Il nobile percepisce uno stipendio giornaliero direttamente dalle casse del Re, senza dover lavorare nei vari luoghi di Alatian, come dazio e tributo alla sua importanza nel regno.

I partecipanti alle congreghe invece hanno uno stipendio fisso giornaliero che gli viene attribuito giornalmente ed automaticamente all'entrata nel gioco, in base alla carica che ricoprono all'interno della propria congrega. Le paghe aumentano con l'importanza della propria carica, a partire dall'apprendista, fino al capo congrega (trovi statuti, gerarchia e stipendi di ciascuna congrega cliccando sull'icona con l'elmo e selezionando "congreghe", avrai così l'elenco completo).

Congreghe

Per entrare in una congrega, gruppo dedito a varie attività detto anche gilda o confraternita, è necessario recarsi alla pagina delle congreghe e consultare lo statuto, che specifica sempre razze e allineamenti consentiti oltre alla modalità per fare domanda di ammissione; alcune, inoltre, possono richiedere una particolare cittadinanza o competenza.

Solitamente le congreghe scoraggiano o ignorano deliberatamente alcune pratiche, come fare domanda in più d'una congrega alla volta, saltare di congrega in congrega, porre domanda d'ammissione in OFF, assillare i congreganti con continue richieste d'esame.

Mansioni speciali di congrega: Alcune congreghe hanno mansioni speciali e appositi strumenti a disposizione; come le narrazioni, il pannello per multe ed esili, la gestione del mercato. I relativi capicongrega sono tenuti ad informare dell'uso di questi strumenti i propri congreganti qualora li ritengano idonei.

- Ogni congrega ha una sua bacheca pubblica, dove cioè possono scrivere tutti (alcune di queste si trovano però in luoghi non comunemente raggiungibili), e una bacheca privata visibile unicamente ai congreganti.

- I congreganti sono soliti riconoscersi e farsi riconoscere usando il saluto di congrega, tuttavia alcune congreghe “segrete” (non conosciute dalla popolazione) potrebbero preferire occultarsi, si prega pertanto di non mescolare informazioni On e OFF solo per avvantaggiarsi nel gioco.

Nota: Se per errore vi ritrovaste in una congrega che non avete richiesto, oppure semplicemente non volete più stare nella vostra attuale congrega ed avete il consenso del vostro capocongrega, potete tornare un semplice Alatiano usando il link "Torna Alatiano" che trovate accanto al vostro avatar.

I turni di gioco

Quando si gioca senza master non ci sono regole precise per il rispetto dei turni in gioco ma vige la regola del buonsenso e del rispetto (non spedire azioni ripetutamente, non tagliare a metà quelle degli altri); in presenza di un Master, invece, vanno seguite le indicazioni che darà sia in forma privata (missiva) che pubblica (barra dei turni). Anche pretendere, fuori dalle quest, turni rigidi e limitanti per il gioco è un comportamento errato e va segnalato allo staff. Per le giocate con il Master si rimanda al documento [“Regole per giocare con il Fato”](#)

Leggi e regole del gioco

REATI ON

ART. 1 Reati derivanti da offese e minacce

1.1 Sono vietate le offese verso qualsiasi abitante di Alatian, anche in assenza dell’interessato, verbali o scritte, pubbliche o private. Vietate minacce, estorsioni, furti, rapimenti.

Pena: a discrezione delle Guardie.

E' ammessa l'elemosina all'aperto, per il furto della quale è prevista incarcerazione di mezza luna.

1.2 Sono vietati episodi di violenza, attacchi con armi o senza ad altri cittadini, fatta eccezione per i casi di legittima difesa e di difesa altrui (Guardie).

Pena: incarcerazione.

ART. 2 Reati derivanti da atteggiamento non consono

2.1 E' vietato usare un linguaggio o comportamento scurrile e volgare, bestemmie o frasi e riferimenti a razzismo e discriminazioni di ogni genere, e tutto quanto possa essere considerato lesivo del pudore.

Pena: multa pecuniaria.

Bestemmie: esilio dalle terre di Arod.

E' d'obbligo usare il “voi”, l’araldica o il rango quando ci si rivolge ad un altro cittadino.

Pena: solo se denunciato alle Guardie.

Reclivi: multa pecuniaria.

2.2 Vietato falsificare firme o adottare l'altrui nome o identità.

Pena: multa pecuniaria.

2.3 Vietato portare armi di qualsiasi natura nei luoghi pubblici (taverna, casa comune) se non opportunamente autorizzati dalle corti o dalla propria carica.

Pena: multa pecuniaria e sequestro dell'arma.

ART. 3 Reati contro il Regno di Alatian

3.1 Vietata ogni tipo di offesa o minaccia ai regnanti ed alla loro corte.

Pena: incarcerazione.

Recidiva: esilio dalle terre di Arod.

3.2 Vietata ogni critica in forma pubblica delle decisioni spettanti alla corte, sia in forma verbale che scritta.

Pena: incarcerazione.

Recidiva: esilio dalle terre di Arod.

ART. 4 Reati commessi da Cavalieri, Guardie, Guide

4.1 Nel caso i suddetti reati vengano commessi da un Miliziano, Marinaio o Custode, dette pene saranno raddoppiate e verrà valutata l'espulsione del personaggio dalla congrega di appartenenza, nonché l'esilio per i casi più gravi.

ART. 5 Disposizioni generali

5.1 Questo statuto generale è affisso in ogni loco pubblico, quindi l'ignoranza di tali regole non può essere addotta come scusante per contestare l'applicazione di eventuali pene.

E' fatto obbligo ai viandanti di conoscere la legge vigente e le successive modifiche, sempre affisse pubblicamente.

5.2 E' fatto obbligo a chiunque si trovi testimone di un qualsiasi reato di avvisare le Guardie, possibilmente in modo non anonimo. Eventuale discrezione sul denunciante va valutata dai Capicongrega.

L'omertà ed il favoreggiamento di detti reati è considerato reato esso stesso e verrà punito con multa pecuniaria.

REATI OFF

ART. 1 Reati derivanti da offese e minacce

1.1 Sono vietate nel gioco le offese verso qualsiasi player, anche in assenza dell'interessato, a parole, in sussurro, via missiva o con messaggi in bacheca. Vietate minacce, estorsioni al fine di ottenere klug o altri benefici.

Pena: esilio di giorni 3

Recidivo: espulsione e ban.

ART. 2 Reati derivanti da atteggiamento non consono

2.1 E' vietato usare anche in OFF un linguaggio o comportamento scurrile e volgare, bestemmie o frasi e riferimenti a razzismo e discriminazioni di ogni genere, e tutto quanto possa essere considerato lesivo del pudore.

Pena: -10 punti mente.

Recidivi, esilio di giorni 3.

Bestemmie o grave turpiloquio: espulsione e ban.

2.2 Sono vietate le conversazioni in "off" fuori della Scuola di Ruolo, le grida (maiuscolo), azioni autoconclusive in assenza o presenza di master, uso di oggetti-armi, consumo alimenti e donazioni senza role o, se donazioni pecuniarie, senza motivazione ON valida.

Vietato vagabondare, cioè parcheggiare il proprio personaggio al fine di guadagnare punti carisma.

Pena: multa di 10 punti mente e restituzione di quanto ottenuto illecitamente.

Recidivi esilio di giorni 2.

2.3 Vietato polemizzare, anche e soprattutto nelle bacheche delle affissioni.

Pena: esilio di giorni 3.

2.4 Vietate scene di sesso, anche nei luoghi (chat) del gioco con accesso privato mediante password.

Lo staff si riserva il diritto di controllare le conversazioni illecite o supposte tali.

Pena: espulsione e ban.

2.5 E' vietato uccidere personaggi con scene particolarmente cruenta, come sbranamenti, morsi, descrizioni minuziose delle ferite dei personaggi, violenza efferata, ecc. indipendentemente da razza o abilità del proprio personaggio.

Pena: espulsione e ban.

ART. 3 Reati derivanti da improprio uso di personaggio

3.1 E' vietato l'uso di cloni o multipli per i livelli inferiori a "Elite".

Chiunque, possedendo i requisiti adatti, voglia creare un clone è tenuto a dare comunicazione del nome dello stesso allo staff PRIMA della creazione e NON a iscrizione avvenuta.

Nel caso i cloni disturbino il gioco altrui per esempio rendendo evidente l'utilizzo degli stessi da parte dello stesso giocatore, passaggio di denari e informazioni, o se si gioca con se stessi, il clone può essere considerato inaccettabile.

Pena: esilio del clone.

Recidivo: esilio di tutti i personaggi e ban.

3.2 E' fatto divieto di avere nomi di personaggio volgari, scurrili o offensivi.

Sono altresì vietati nomi ottenuti con vocali o consonanti utilizzate a caso e mal pronunciabili, o nomi di personaggi della letteratura o pubblicamente noti, reali o inventati, nonché di parole comunemente note in italiano o altre lingue conosciute. Lo staff comunicherà la richiesta di proporre un altro nome e provvederà al cambio anagrafico.

Pena: al terzo sollecito di cambio nome, cancellazione del personaggio.

3.3 Sono vietate nel proprio avatar immagini lesive al pudore, volgari o con particolari che non rispecchino l'ambientazione del luogo; inoltre sono graditi disegni e non foto negli avatar.

Vietate descrizioni offensive o volgari del proprio pg.

Pena: esilio di giorni 7.

Recidivo: espulsione e ban.

3.4 In caso di morte del personaggio, non sono ammessi ricordi di alcun tipo ereditati dal personaggio seguente, né incanti e/o riti di resurrezione.

Pena: esilio di giorni 7.
Recidivo: espulsione e ban.

3.5 Vietato influenzare palesemente il gioco ON con convinzioni e conoscenze OFF, muovendo il proprio pg in modo incoerente con quanto egli sa, possiede e vive (o ha vissuto) danneggiando e disturbando il gioco di altri pg, tranne che in caso di intervento master volto a sancire cambiamenti temporanei o permanenti.

Pena: multa in punteggi vitali e multa pecuniaria a discrezione delle Guardie, fino al ripristino dei punteggi iniziali per i casi più gravi.

Recidiva: esilio temporaneo del pg o, nei casi più gravi, esilio definitivo e ban.

Le pene sono proporzionali all'esperienza del player nella land ed alla sua influenza sul gioco globale.

ART. 4 Reati contro la Land

4.1 E' consentito menzionare altri regni nel background del proprio personaggio, tuttavia è vietato pubblicizzare in GdR off altri giochi, di qualsiasi tipo essi siano. In particolare è vietato linkare altri giochi di ruolo dal proprio avatar e da ogni altro posto leggibile del gioco, se non previa autorizzazione dello staff.

Pena: esilio di giorni 15.

4.2 Sono assolutamente vietati i tentativi di hackeraggio e lameraggio.

Pena: espulsione e ban.

Recidivo: denuncia alle autorità competenti.

4.3 Vietato impossessarsi, anche mediante raggio, degli altrui personaggi.

Pena: espulsione e ban.

4.4 Vietato usare per scopi di lucro o per altri giochi grafica, testi, contenuti e codice del gioco.

Pena: denuncia alle autorità competenti.

ART. 5 Disposizioni generali

5.1 L'ignoranza delle regole, non può essere addotta come scusante per contestare l'applicazione di eventuali pene.

E' fatto obbligo al giocatore di conoscere i regolamenti e tenersi aggiornato su eventuali modifiche degli stessi.

5.2 E' fatto obbligo ad ogni giocatore che si trovi testimone di un qualsiasi reato o omissione OFF di avvisare i moderatori, mediante copia testuale o, preferibilmente, schermata, del reato commesso.

Il favoreggiamento di detti reati è considerato reato esso stesso.

Pena: esilio di giorni 7.

Recidivo: espulsione e ban.

Art. 6 Doveri dei master

Il master non deve pretendere l'esecuzione perfetta dei propri ordini e deve lasciare ampio margine di respiro ai giocatori presenti alla ruolata, soprattutto tenendo conto del livello d'esperienza degli stessi.

Altresì deve punire severamente e doppiamente i giocatori che si approfitteranno di questo "margine di buon senso".

Per le altre specifiche, vai al [REGOLAMENTO MASTER](#).

Art. 7 Forum esterni

Forum esterni, di congrega o di razza, vengono creati dallo staff su richiesta del responsabile (Capocongrega o Caporazza) e successivamente dati in gestione al suddetto responsabile affinché lo adatti e riempia: questo per evitare che, come successo in passato, un cambio di idee possa causare non solo l'abbandono del gioco, ma anche la cancellazione del forum, pratica antipatica volta solamente a “vendicarsi” cancellando il frutto del lungo lavoro di una congrega e lasciando la stessa senza materiale esterno cui appoggiarsi.

Non esistono forum ufficiali abbinati al gioco: le bacheche OFF sono state create per sopperire a questa mancanza e sono moderate costantemente. L'uso e la frequentazione dei forum esterni è facoltativa e non obbligatoria, quindi sta al singolo bisogno dei giocatori di consultazione dei forum.

Faq - Domande frequenti ed altre curiosità

Posso creare un sito web o un forum di supporto ad Alatian?

Sì, è possibile e gradito. Puoi copiare tutto il materiale che desideri, comprese le immagini e i testi, ed utilizzarlo come meglio credi, assumendotene però ogni responsabilità con l'atto di copiarlo. In cambio si richiede un link ben visibile che punti ad Alatian, preferibilmente dal logo stesso.

Come funzionano i sondaggi?

Su Alatian alcune decisioni importanti vengono prese tramite un sondaggio, pubblico o riservato a determinate categorie di personaggi.

Alcune decisioni che vengono prese con questo sistema riguardano anche modifiche al di fuori del gioco di ruolo in senso stretto (OFF).

Attenzione: alcuni sono sondaggi a fini statistici e consultivi, altre invece sono vere e proprie prese di decisioni.

Chi fosse sorpreso a barare nelle elezioni, nonostante il severo sistema di controlli, sarà allontanato dal gioco immediatamente, per garantire la serietà verso i giocatori onesti.

Il mio personaggio ha una scadenza?

Normalmente, se un personaggio non viene usato da più di due mesi, viene cancellato automaticamente. Consigliamo quindi di effettuare di tanto in tanto almeno l'accesso al gioco per far aggiornare la data dell'ultima presenza del personaggio, salvandolo dalla cancellazione.

Non funziona più la firma delle missive, visualizzo strani messaggi o errori quando scrivo nelle chat o nelle bacheche, che succede?

Assicurati di usare caratteri Ascii standard ed evita le firma artistiche come “(˘·˘·[Firma]·˘·˘)”

Nota: questo regolamento vuole essere d'esempio e non esaustivo; per tutto quello che non è elencato qui si rimanda ai link esterni, al buon senso e alle bacheche di razza e congrega all'interno del gioco.

Eventuali aggiornamenti del regolamento verranno pubblicati nella bacheca “[dagli admin col transit](#)”