

## **Sommario: Foundations 1.83**

- **1. Le basi**
  - 1.1 Informazioni importanti da sapere
  - 1.2 Trovare l'area residenziale dove costruire la propria casa
  - 1.3 Marcare il terreno
  - 1.4 Valore del terreno
  - 1.5 Scegliere una casa
  - 1.6 Le Case sul server PvP
  
- **2. Personalizzare la casa**
  - 2.1 Aspetto esterno
  - 2.2 Decorare il giardino
  - 2.3 Decorare l'interno di una casa
  - 2.4 Utilizzo dei Trofei
  
- **3. Manutenzione e gestione della casa**
  - 3.1 Pagare l'affitto
  - 3.2 I gettoni ottenibili con i Punti Taglia personali
  - 3.3 Vendere la casa
  - 3.4 Raggiungere la casa
  
- **4. Gestire gli accessi alla casa**
  - 4.1 La casa e gli amici
  - 4.2 Quello che gli amici possono fare
  - 4.3 Casa di gilda
  
- **5. Oggetti speciali per le case**
  - 5.1 PNG speciali per le case
  - 5.2 Il rivenditore
  - 5.3 Il sistema di esplorazione del mercato
  - 5.4 I forzieri della casa
  - 5.5 Strumenti da lavoro (artigianato)
  - 5.6 Pietra di legame all'interno della casa
  
- **6. Le mappe di Foundations**
  - 6.1 Le mappe delle aree residenziali di Foundations
  
- **Appendice A : Oggetti di arredamento**
  - Oggetti di arredamento per la casa
  - Arredamento per Interni
  - Trofei
  - Decorazioni da parete
  - Oggetti per Giardino
  - Tappeti
  - Cartelli segnalatori
  - Oggetti speciali

## INTRODUZIONE (versione del manuale 2.0)

Questo manuale è stato scritto prendendo come base il sito dedicato all'espansione di Dark Age Of Camelot: Foundations.

Ho effettuato la traduzione di buona parte del sito americano aggiungendovi parecchie informazioni extra. Se riscontrate inesattezze, errori o imprecisioni, oppure avete nuove informazioni da aggiungere a questo manuale non esitate a scrivermi.

Ogni fine mese farò il conto delle modifiche da effettuare e rilascerò una nuova versione del suddetto manuale ^^

La mia e-mail è sempre la stessa: [dangaio@libero.it](mailto:dangaio@libero.it) potete anche trovarmi su msn allo stesso indirizzo.

Il sito dove trovare la mia documentazione sempre aggiornata è <http://www.clanodb.it>

Il portale dove trovare una marea di informazioni su daoc è <http://www.daoc-planet.it>

In game mi trovate sul server ITA Deira > Reame Albion > personaggio Dangaio ^^;



Buon divertimento ^^;

PS sono anche un consigliere in game ^^;

Se vi serve aiuto sendatemi con /ad dangaio messaggio :-)

Ultima cosa:

Questo manuale è di libera distribuzione sulla rete, ma NON sono ammesse modifiche al suo contenuto se non effettuate direttamente dal suo autore.

Viene distribuito soltanto in formato PDF.

## 1. Le basi

### • 1.1 Informazioni importanti da sapere

- Prima di iniziare a comprare la vostra nuova casa ci sono alcune cose importanti che dovrete sapere:

- Le case richiedono un affitto settimanale
- Le case possono essere molto costose
- Le case possono appartenere sia al singolo giocatore che a una gilda
- Potete impostare i permessi per decidere chi può accedere alla casa
- L'interno e l'esterno di una casa non corrispondono come dimensioni: internamente le case sono molto più grandi rispetto a come appaiono

- Se avete compreso l'importanza di questi aspetti e siete convinti nel voler procedere nel comprare la vostra casa o la casa di gilda, cominciate a leggere tutto questo manuale.

### • 1.2 trovare l'area residenziale dove costruire la propria casa

- La prima cosa da fare è scegliere l'area residenziale dove costruire la propria casa

Ogni reame possiede differenti aree residenziali :

#### **Aree residenziali di Albion**

- Caerwent
- Rilan
- Dalton
- Old Sarum
- Brisworthy
- Aylesbury
- Chiltern
- Sherborne (1.75)

**Direzione:** (loc. 0,5696,40704) Dopo che avete attraversato il ponte di Cotswold verso Camelot, girate a SINISTRA e procedete DRITTO A SUD. L'ingresso per le aree residenziali sarà sulla vostra DESTRA.

#### **Aree residenziali di Hibernia**

- Meath
- Torrylin
- Kilcullen
- Dunshire
- Saeranthal
- Aberillan
- Tullamore
- Moycullen (1.75)

**Direzione:** (loc. 207,11136,62080) Uscite dal cancello Nord di Tir na Nog e entrate nel Connacht, da lì seguite la strada che porta verso SUD-OVEST e dovrete vedere l'ingresso per le aree residenziali alla vostra SINISTRA.

## Aree residenziali di Midgard

- Eirikstaad
- Carlingford
- Wyndham
- Arothi
- Frisia
- Kaupang
- Holmestrand
- Nittedal (1.75)

**Direzione:** (loc. 100,60864,50240) Dalla pietra di legame di Mularn, andate dritti ad EST per trovare l'ingresso per le aree residenziali.

### • 1.3 Marcare il terreno

Prima di iniziare a porre della fondamenta, prima di iniziare a costruire la vostra nuova casa, occorre per prima cosa marcare il terreno come oggetto di vostra proprietà.

Ogni reame ha le sue uniche aree residenziali. Queste aree sono state divise in lotti di terreno e ogni lotto di terreno è marcato da speciali "pietre miliari".

Nell'immagine riportata potete notare una "pietra miliare" utilizzata per marcare i lotti di terreno su Midgard giusto per farvi un'idea.

Questi lotti sono stati raggruppati a loro volta in piccoli villaggi da 10 lotti ognuno e ogni lotto è contrassegnato da un numero.

Alcuni villaggi possono essere più desiderabili rispetto altri a causa della loro posizione o per il panorama che offrono: possono trovarsi vicino a una pittoresca cascata o a un tranquillo e rilassante lago.

Il prezzo di ogni lotto di terra cambierà durante il corso del tempo attraverso il processo di valorizzazione del terreno descritto nel dettaglio qua sotto. Una volta scelta la locazione, è giunto il tempo di segnarne la vostra proprietà.

Per fare ciò, è sufficiente fare doppio click sulle pietre miliari, apparirà una finestra per la conferma della vostra intenzione di comprare il terreno e una notifica del suo costo.



Una pietra miliare di Midgard.

### • 1.4 Valore del terreno

Il Nel processo di valorizzazione del terreno, il lotto di terra parte ad un prezzo molto alto e questo prezzo scenderà lentamente e costantemente.

Il valore iniziale di un lotto di terreno è di 95 platini ed ogni ora perde 1,2 platini di valore.

In questo modo dopo alcuni giorni il valore del terreno raggiungerà il valore minimo di 300 monete d'oro.

In qualsiasi momento i giocatori sono in grado di controllare il prezzo del terreno e comprarlo se si desidera acquistare il terreno a quel determinato prezzo.

Possono tranquillamente aspettare che il terreno cali di prezzo ed acquistarlo più tardi, sempre ammesso che non sia stato comprato da qualcun'altro a un prezzo più elevato.

Quando un terreno torna disponibile per la costruzione della casa, il suo prezzo riparte dal massimo valore (95 platini) e ricomincia a scendere lentamente ogni ora finché non viene ricomprato da parte di qualche giocatore. .

- **1.5 Scegliere una casa**

**Nota:** Potete ottenere il vostro contratto di proprietà, cliccando con il tasto destro del mouse sulla "pietra miliare" del vostro lotto di terra dopo che avete comprato il terreno. Oppure potete parlare con l'apposito mercante che si trova nella locale piazza del mercato

Congratulazioni! Avete appena comprato un terreno.

Ora è tempo di costruire la vostra casa, click destro del mouse sulla "pietra miliare" per comprare il contratto di proprietà. Ricordate che ottenere il contratto è solo il primo passo.

Dovete pagare un affitto settimanale per la manutenzione della vostra casa e più grande sarà la vostra casa e maggiore sarà l'affitto da pagare.

Se volete ingrandire la vostra casa, potete farlo parlando con il mercante che trovate nella piazza del mercato.

**VERAMENTE IMPORTANTE:** Dal momento che comprate il lotto di terra, avete 7 giorni da questo momento per pagare l'affitto. Tenete a mente che il conto alla rovescia per il pagamento parte da quando comprate il terreno, non da quando costruite la casa.

Questo serve ad evitare che i giocatori comprino dei lotti di terra e li lascino inutilizzati.

In pratica dopo aver comprato il terreno vi conviene costruire subito la casa.

Per pagare l'affitto, per prima cosa premete sul tasto "INFO" nell'interfaccia della casa per vedere a quanto ammonta l'affitto da pagare. Dopo di che cliccate sul numero di monete che vi servono e trascinatele sul pavimento all'interno della casa. Questi soldi saranno così messi nella vostra cassetta per l'affitto.

Per vedere quanti soldi avete depositato nella vostra "cassetta per l'affitto" premete ancora una volta sul tasto "Info".

Per ogni reame esistono 4 modelli di casa.

COTTAGE > COSTO ABITAZIONE 1 PLATINO

CASA > COSTO ABITAZIONE 10 PLATINI

VILLA > COSTO ABITAZIONE 40 PLATINI

MANSIONE > COSTO ABITAZIONE 100 PLATINI

Ognuno di questi modelli base può venire personalizzato dai giocatori secondo i loro gusti.

Si passa dalla casa piccola e confortevole al vero e proprio palazzo con enormi stanze e decorazioni in marmo/oro di altissimo pregio.

I 4 modelli base rappresentano anche i 4 livelli a disposizione in cui può venire migliorata la propria casa.

Per ogni livello la casa possiede 1 piano più 1 solo piano sotterraneo.

Esempio: le case di livello 3 posseggono 3 piani e 1 solo piano sotterraneo e così via.

Il piano sotterraneo conterrà stanze sempre più grandi quanto più sarà grande la casa.

Una casa di livello 4 per esempio avrà nel suo sotterraneo una enorme sala riunioni

Se desiderate ingrandire (upgrade) o diminuire (downgrade) le dimensioni della vostra casa, potete farlo parlando con il mercante addetto alla vendita delle case e comprare il contratto per una casa più grande o più piccola.



Vista di una mansione di notte

Quando effettuate un ingrandimento (upgrade) della casa, otterrete indietro il vecchio contratto della casa originaria.

Per capirci: se avete comprato una casa di livello 2 e piazzate nella casa un contratto per una casa di livello 4, ritroverete nel vostro zaino il contratto della casa di livello 2.

Assicuratevi di avere almeno 1 spazio libero nel vostro zaino PRIMA di effettuare questa operazione.

Se effettuate una riduzione della vostra casa, **NON OTTERRETE IL CONTRATTO ORIGINALE INDIETRO.**

Solo nel caso di un miglioramento della casa, otterrete il vecchio contratto. Se possedete per esempio una casa di livello 4 che vi costa troppo da mantenere e passate a una casa di livello 2, non otterrete il vecchio contratto da 100 platini.

Questo comportamento del gioco NON è un bug. Si tratta di una precisa scelta di gameplay che può venire condivisa o meno, ma non si tratta di un bug del gioco.

Ricordatevi inoltre che ingrandire o diminuire la vostra casa cambierà il valore dell'affitto da pagare, ma non sposterà in nessun modo la data di riscossione dell'affitto!

Per evitare di trovarsi con la casa demolita apparentemente "senza motivo" è una buona idea, depositare il massimo dei soldi possibili nella cassetta dell'affitto subito dopo aver effettuato un ingrandimento (upgrade) della casa.

NOTA: durante il processo di ingrandimento o diminuzione della vostra casa, una eventuale veranda già presente verrà distrutta (e non verrà rimborsata).

Prima di procedere ad ingrandire (upgrade) o diminuire (downgrade) la vostra casa dovete rimuovere ogni oggetto presente al suo interno, al suo esterno, dai forzieri e dal mercante rivenditore.

Se non ripulite la casa, prima di effettuare questo procedimento, perderete gli oggetti rimasti e non sarà possibile riaverli indietro.

Potete utilizzare il comodo comando: "/housepickup" che vi permette di ritirare e inserire nel vostro inventario ogni oggetto presente nella casa (ad eccezione dei vari mercanti, forzieri e strumenti per l'artigianato). Vi consiglio di utilizzare questo comando sia dentro la casa, che nel giardino per essere sicuri di non aver dimenticato nulla!

**VERAMENTE IMPORTANTE:** SOLO nel caso di un ingrandimento (upgrade) di una casa, otterrete indietro il contratto originale!

NOTA: L'unico modo per liberare un lotto di terra dalla presenza di una casa è quello di far demolire la casa non pagando l'affitto.

## • 1.6 Le Case sul server PvP

Se giocate sul server PvP i teletrasportatori delle capitali dei 3 reami e delle isole delle nebbie vi offriranno una nuova destinazione: davanti alla porta della vostra casetta!

In più, un nuovo PNG teletrasportatore vi aspetta nelle piazze del mercato delle case per spedirvi nelle piazze del mercato degli altri reami.

Su Albion: (nome PNG e dove trovarlo)

Master Torrel -> Caerwent Market

Master Gerrard -> Rilan Market

Master Seglen -> Dalton

Master Cormanth -> Old Sarum

Master Caladar -> Brisworthy

Master Caroy -> Aylesbury

Su Hibernia: (nome PNG e dove trovarlo)

Seran -> Meath

Maran -> Torrylin

Gerta -> Kilcullen

Yirbryn -> Dunshire

Muirinn -> Saeranthal

Neras -> Aberillan

Su Midgard: (nome PNG e dove trovarlo)

Stor Gothi Magra -> Arothi

Stor Goti Grentor -> Wyndham

Stor Gothi Agreg -> Carlingford

Stor Gothi Goreg -> Erikstaad

Stor Gothi Magra -> Frisia

Stor Gothi Leidar -> Kaupang

Nel server PvP i giocatori possono acquistare una casa anche se non appartiene al reame del giocatore comprando tutto il necessario dal PNG o scambiando i contratti di terreno con altri giocatori.  
 In pratica è possibile che un menestrello (pg di Albion) si compri una casa in una delle aree residenziali di Hibernia, basta parlare con il mercante o comprare l'atto di proprietà di un terreno da un altro giocatore.  
 Quando un giocatore cercherà di arredare la sua casa con degli elementi di interno o di decoro esterno comprandoli dal solito mercante, verranno mostrati gli elementi che appartengono al reame del giocatore, non al reame di appartenenza della casa.  
 Quindi se un giocatore di Albion, compra casa in Hibernia, la casa che otterrà sarà una casa relativa ad Hibernia, mentre l'arredamento interno ed esterno della casa sarà relativo al reame di Albion.

Alcuni mercanti venderanno i materiali per tutti e 3 i regni, li trovate come al solito nella piazza centrale del mercato. Alcuni oggetti richiederanno materiali specifici per essere migliorati, trovate come sempre tutto dal solito mercante che vi venderà con somma gioia (sua!) ogni tipo di materiale di cui potreste aver bisogno.  
 Sul server PvP i giocatori possono acquistare una casa per ogni reame in cui hanno almeno 1 personaggio attivo. Questo vuol dire che potete possedere fino a 1 massimo di 3 case per ogni singolo account.  
 Ad ogni modo non è possibile costruire 2 case nella stessa area residenziale e un singolo personaggio non può possedere più di una casa per volta.

Nel server PvP il PNG guaritore NON praticherà il normale sconto del 25% quando vi risanerà la costituzione.

## 2. Personalizzare la casa

### • 2.1 Aspetto esterno

Se lo stile architettonico della vostra casa dipende dal modello di abitazione che avete comprato, ci sono molti modi di personalizzare la casa rendendola unicamente vostra.

Per prima cosa premete SHIFT + TASTO DESTRO MOUSE (TDM d'ora in poi) sulla vostra casa per far apparire la finestra per gestire le opzioni "Esterne della casa".

In basso nell'angolo a sinistra c'è una lista di opzioni che potete settare per modificare l'aspetto esteriore della vostra casa.

Esempio: volete personalizzare l'aspetto del tetto.

Scegliete dalla lista il materiale che più vi interessa/piace e confermate la vostra selezione.

Appena avrete confermato la vostra selezione, essa verrà immediatamente applicata alla vostra casetta.

Questo cambiamento nel colore/materiale del tetto per il momento viene visto solo dalla persona che ha effettuato la selezione del nuovo tipo di materiale/colore.

Ogni volta che effettuerete un cambiamento alla vostra casa, potrete notare nell'angolo in basso a sinistra il costo effettivo del cambiamento



L'interfaccia per personalizzare l'aspetto della casa



Una Mansione.

- Una volta che siete sicuri di voler applicare in maniera definitiva i cambiamenti selezionati, premete sul tasto ACCETTA e questi verranno immediatamente applicati e saranno resi visibili a tutti ^^;
- In pratica agite direttamente sulla casa come in una sorta di gigantesca anteprima solo a voi visibile...una volta che siete sicuri di voler effettuare tutti i cambiamenti che avete scelto, allora premete il tasto Accetta e preparatevi a sborsare un sacco di soldi!

## ○ 2.2 Decorare il giardino



Sistema di gestione per il giardino.

Per iniziare premete SHIFT + TDM sulla vostra casa per far apparire la finestra per gestire le opzioni “Esterne della casa”.

Premete sul tasto “GIARDINO” avrete così accesso all’interfaccia di gestione del giardino. Dovrebbe apparire la vostra casa osservata da una visuale dall’alto e da una griglia.

L’icona per comprare gli accessori per il vostro giardino si attiva ed è quindi possibile scegliere tra i tantissimi oggetti a disposizione quelli che compreremo e che piazieremo nel giardino.

Una volta che l’oggetto che vi interessa è nel vostro inventario, cliccateci sopra e trascinatelo sulla griglia che ricopre il giardino. Potete piazzare l’oggetto che vi interessa solo nelle aree di colore grigio-chiaro.

Le aree più scure sono aree sulle quali non potete intervenire.

Queste aree possono riguardare la posizione della vostra casa (non potete mettere una statua su di un tetto giusto per capirci...), le linee che demarcano il vostro lotto di terra, oppure altri oggetti già precedentemente piazzati.

Una volta piazzato l’oggetto sulla griglia in una zona sgombra, potete decidere di ruotarlo: per fare questo o cliccate sull’apposito pulsante che si trova a fianco di questa finestra-griglia oppure premete SHIFT + TDM direttamente sull’oggetto. Se volete rimuovere un oggetto che avete piazzato da qualche parte per il giardino, non dovete far altro che un doppio click sull’oggetto oppure tornare nell’interfaccia di gestione del giardino e premere il TSM sull’oggetto.

Questo farà in modo che l’oggetto venga reinserito nel vostro inventario.

Mentre pianificate come costruire o migliorare il vostro giardino, ricordatevi che il vostro inventario possiede una capienza limitata a SOLO 30 oggetti

## ● 2.3 Decorare l’interno di una casa

Una volta sistemati l’esterno della casa e il giardino è il momento di lavorare all’interno della propria abitazione. (e di spendere molti altri soldi...) Ci sono moltissime opzioni a disposizione per rendere la vostra casa il più possibile confortevole ed utile. Ci sono tantissime decorazioni che vi permettono di personalizzare la vostra abitazione.

All’interno della casa fate SHIFT + TDM in qualunque punto per attivare l’interfaccia di gestione dell’interno della vostra casa.

La prima cosa che vi salterà agli occhi sarà la scelta dei TAPPETI.

In base al numero di stanze e relativi pavimenti che possiede la vostra casa potete scegliere il tappeto da utilizzare tra una vasta selezione di colori.

Se state scegliendo un tappeto direttamente sul pavimento che avete selezionato, vedrete il tappeto apparire e/o cambiare colore. Questo cambiamento al momento è visibile solo a chi sta effettuando le varie selezioni.

Si tratta sempre di una ANTEPRIMA

Esattamente come per i tappeti, la gestione degli striscioni e degli scudi avverrà tramite l’anteprima in modo da non commettere errori e sprecare un sacco di soldi. In pratica solo chi sta effettuando delle modifiche all’interno della casa può vederne tramite l’anteprima il risultato finale. Il costo di ogni cambiamento apportato e di tutti i cambiamenti, dovrebbe essere visibile nel lato sinistro dell’interfaccia.

Cliccate sul pulsante “COMPRA” quando siete sicuri di avere effettuato tutti i cambiamenti.



Esempi di decorazione

**Nota:** *Tutti gli oggetti decorativi come quadri, striscioni, ecc possono essere posti ovunque sia possibile senza limitazioni. non esistono punti di ancoraggio per questi tipi di oggetti.*

Se volete appendere qualche quadro o comprare qualche accessorio per la casa premete sul pulsante "STORE". Apparirà una finestra dalla quale potrete selezionare ed eventualmente comprare gli oggetti che vi servono. Una volta che avrete comprato 1 oggetto o più oggetti, questi vengono automaticamente messi nel vostro inventario

e sono pronti per essere posizionati in qualsiasi punto della casa.

Alcuni oggetti come i quadri possono venire posizionati SOLO sulle pareti.

Altri oggetti come tavoli e sedie possono venire posizionati solo sui pavimenti.

Potete regolare l'angolazione con il quale disporre i vari oggetti: come al solito basta premere SHIFT + TDM sull'oggetto e regolare l'angolazione preferita.

Potete decorare le pareti della vostra casa anche mettendo in mostra ARMI E SCUDI provenienti dalla vostra personale collezione!

Aprirete il vostro inventario e scegliete un'arma o uno scudo, trascinateli sulla parete e l'arma apparirà appesa alla parete.

Ricordatevi che quello che apparirà appeso alla parete altro non è che una COPIA VIRTUALE dell'arma che avete selezionato dal vostro inventario.

L'arma o lo scudo che avete usato come decoro della parete non verrà MAI RIMOSSA dal vostro inventario.

Se volete rimuovere l'arma o lo scudo che avete applicato alle pareti, basta un semplice DOPPIO-CLICK sull'oggetto per rimetterlo nell'inventario degli oggetti a disposizione per l'arredamento della casa.

Se volete dare una visione globale a tutto quello che avete impiegato per l'arredamento della casa premete il tasto "INFO". Una volta che avete piazzato tutto quello che volete nei posti a voi più congeniali, premete sul tasto "BLOCCA" per impedire a un movimento maldestro di spostare un oggetto in un punto indesiderato e farvi perdere così tempo nel tentativo di rimettere il tutto nelle posizioni originali.

**Nota :** *Potete decorare le pareti della vostra casa anche mettendo in mostra ARMI E SCUDI provenienti dalla vostra personale collezione!*

Questo tasto all'apparenza sembra inutile, ma se per sfortuna trascinate un oggetto dietro a una parete o in mezzo a altri oggetti di decoro, impiegherete parecchio tempo a rimettere tutto in ordine.

La casa può anche essere dotata di tutti i comfort per rendervi la vita il più semplice possibile.

Per fare questo potete assumere degli speciali PNG.

Ci sono alcune particolari opzioni disponibili solo per i server PvP.

Ecco una lista generica:

Nei capitoli successivi verrà tutto spiegato nei minimi dettagli.

FABBRO  
INCANTATORE  
ADDETTO AGLI EMBLEMI  
GUARITORE  
RICARICATORE  
TELETRASPORTATORE  
MERCANTI  
MERCANTI ARMI D'ASSEDIO.

Alcune altre cose utili per la vostra casa sono le PIETRE DI LEGAME, i FORZIERI per avere dello spazio extra per immagazzinare oggetti e gli Strumenti per il l'artigianato (tornio, forgia, tavolo di alchimia)

Per aggiungere questi oggetti speciali alla vostra casa, premete sul pulsante "HOOKPTS" per visualizzare le locazioni predefinite dove andranno inseriti questi oggetti speciali.

Questi "HOOKPOINTS" o meglio PUNTI DI ANCORAGGIO/AGGANCIAMENTO sono sparsi per le stanze della casa e sono indicati da due cerchi concentrici di colore bianco posti sul pavimento.

Selezionate il punto di ancoraggio e premete SHIFT + TDM per far apparire una finestra dalla quale sarà possibile comprare l'oggetto speciale da inserire.

Una volta comprato 1 o più oggetti, trascinatene uno sul punto di ancoraggio e l'oggetto verrà immediatamente piazzato nella casa.

Premete ancora 1 volta sul pulsante "HOOKPTS" per disabilitare la visualizzazione dei punti di ancoraggio.

Tutti questi miglioramenti non sono gratuiti, ognuno di essi ha il proprio costo da pagare

- **2.4 Utilizzo dei Trofei**

I giocatori possono piazzare parecchi trofei per la loro casa per mostrare le loro capacità di cacciatori.

I trofei sono le ricompense che i giocatori possono ottenere uccidendo particolari mostri rari o "NAMED" collocati in tutto il reame e anche nella frontiera.

Questi mostri lasceranno dei "RESTI" che potranno essere combinati con una speciale pozione ottenibile con l'alchimia per dare forma al trofeo.

E' necessario vedere almeno VERDE il mostro per avere 1 possibilità di ottenere i "resti".

Non tutti i mostri lasceranno subito i "resti": gioca molto il fattore fortuna.

Alcuni resti infatti sono facilmente ottenibili mentre altri sono considerati RARI .

per cui sarà necessario darsi parecchio da fare se si vuole disporre di una collezione di trofei degna di questo nome.

Un giocatore che volesse creare un trofeo, deve prendere i "resti" del mostro e recarsi nella piazza del mercato di ogni area residenziale.

Li uno speciale PNG un apprendista Taxidermista (un Imbalsamatore), combinerà i "resti" della creatura con una speciale pozione e creerà così uno stupendo (o grottesco) trofeo.

E' ovviamente possibile mettere in mostra i trofei in qualunque punto della casa.

Anche in questo caso non c'è bisogno dei punti di ancoraggio.

I trofei vengono considerati decorazioni a tutti gli effetti e rientrano nel limite di 50 oggetti inseriti nella casa.

Ci sono 4 taxidermista in ogni piazza del mercato: ognuno di essi accetta e lavora solo alcuni particolari tipi di trofei.

Parlate con loro per sapere quali tipi di trofei possono realizzarvi e scoprire quali componenti sono necessari.

### **3. Manutenzione e gestione della casa**

- **3.1 Pagare l'affitto.**

**Nota:** *Se progettate di assentarvi per parecchio tempo, fareste meglio a depositare una grossa somma di denaro nella vostra "cassetta per l'affitto" o lasciare i soldi nelle tasche del rivenditore. Meglio non correre il rischio di ritrovarvi senza casa al vostro ritorno!*

**IMPORTANTE.** Ripetiamo il concetto: l'affitto si comincia a pagarlo dal momento in cui si acquista il terreno!

I 7 giorni di tempo per pagare l'affitto iniziano a venire conteggiati nel momento in cui si entra in possesso dell'attestato di proprietà, non quando si costruisce la casa.

Una volta costruita la casa e completata la sua personalizzazione arriva il momento di pagare l'affitto.

L'affitto viene riscosso e quindi pagato 1 volta ogni 7 giorni reali.

Si può depositare abbastanza oro per pagare al massimo solo 4 settimane consecutive di affitto!

Potete sempre controllare quanto manca al pagamento dell'affitto semplicemente premendo SHIFT + TDM all'esterno della vostra casa e successivamente premendo sul tasto "INFO" situato sul fondo della finestra.

Pagare l'affitto è realmente semplice: basta cliccare sul numero di monete che vi servono e trascinarle sul pavimento della casa o sul lotto di terra sul quale avete costruito la vostra casetta.

Fate molta attenzione al fatto che i soldi depositati in questo modo NON POSSONO VENIRE RECUPERATI IN NESSUN MODO.

Se per sbaglio ci buttate dentro tutti i vostri averi, avrete l'affitto pagato per le prossime 10 generazioni...non c'è modo di riottenere i soldi indietro.

Potete controllare in ogni momento quanti soldi avete depositato nella vostra "cassetta per l'affitto" premendo sul tasto "INFO".

Il tasto "INFO" vi dà accesso a tutte le informazioni riguardo la casa e vi mostra anche l'ammontare corrente dei soldi nella "cassetta per l'affitto".

L'affitto da pagare si basa SOLO sul livello della casa ed è 1/50 del valore della casa.

Casa di liv 1 > valore casa 1 platino > costo affitto 20 oro a settimana.

Casa di liv 2 > valore casa 10 platini > costo affitto 200 oro a settimana.

Casa di liv 3 > valore casa 40 platini > costo affitto 800 oro a settimana.

Casa di liv 4 > valore casa 100 platini > costo affitto 2.000 oro (2 platini) a settimana.

Non dimenticatevi di pagare l'affitto...basta non pagare 1 sola volta e la vostra casa verrà demolita senza appello. In caso di demolizione della casa, tutto il contenuto dei forzieri verrà automaticamente trasferito ai banchieri della casa che si trovano nella piazza del mercato. Ce ne sono 4 per la casa personale e 4 per la casa di gilda. Questo banchiere tiene una lista di tutto quello che si trovava nei forzieri della casa al momento della demolizione. Se dovete recuperare degli oggetti è sufficiente parlare con lui. Per recuperare gli oggetti che erano messi in vendita tramite il rivenditore dovete recarvi a parlare con degli appositi PNG locati nelle aree residenziali PRINCIPALI

Tutti gli oggetti di arredamento, le decorazioni, i PNG e gli oggetti speciali verranno PERSI.

Se non avete abbastanza soldi nella cassetta per l'affitto, verranno presi i soldi dalle tasche del vostro Rivenditore personale. Attenzione: i soldi verranno prelevati da una sola fonte. Se il vostro affitto è di 2.000 monete d'oro a settimana e nella casetta dell'affitto avete 500 monete d'oro e nelle tasche del mercante rivenditore ci sono solo 1.500 monete d'oro, la casa verrà abbattuta alla scadenza dell'affitto. Per prelevare i soldi, devono esserci almeno 2.000 monete d'oro da una delle due fonti.

Un altro modo per pagare l'affitto consiste nell'utilizzare i punti taglia personali del personaggio che ha comprato la casa. Per fare questo è necessario essere DENTRO la propria casa e digitare il comando `"/bountyrent personal xxx"` dove xxx è il numero dei punti taglia che si vuole utilizzare per pagare l'affitto. Con il comando `"/bountyrent guild xxx"` dove xxx è il numero dei punti taglia che si vuole utilizzare, si paga l'affitto della casa di gilda, a patto ovviamente di disporre del permesso necessario per poterlo fare!

Per aiutare i giocatori a ricordarsi di pagare l'affitto un messaggio dovrebbe apparire quando entrate nelle aree residenziali. Questo messaggio ricorderà ai giocatori quanto tempo manca allo scadere dell'affitto e se non hanno abbastanza soldi per pagare la prossima rata dell'affitto della casa. Ad ogni modo ricordate che il pagamento dell'affitto è una responsabilità che grava SOLTANTO sulle spalle del giocatore.

### • 3.2 I gettoni ottenibili con i Punti Taglia personali

Un modo aggiuntivo per aiutarvi a pagare l'affitto consiste nella possibilità di scambiare i punti taglia personali in gettoni d'oro per pagare l'affitto.

Se siete il possessore della casa potete convertire i vostri punti taglia in gettoni per pagare l'affitto.

La quotazione attuale è di 1 a 1 ovvero: 1 Punto Taglia = 1 gettone d'oro per l'affitto.

Potete comprare questi gettoni dai mercanti nella piazza del mercato presente nelle zone residenziali.

Se una gilda possiede una casa SOLO i GM di una gilda (rango 0) possono effettuare questo scambio di Punti Taglia PERSONALI per Gettoni d'oro per l'affitto.

Questi gettoni d'oro per l'affitto NON SONO CONSIDERATI DROP, quindi non sono scambiabili ne tanto meno possono essere utilizzati per pagare l'affitto della casa di qualche altro personaggio. (a meno che non abbiate ricevuto il permesso per farlo)

#### **Ci sono differenti gettoni per l'affitto:**

10 pezzi d'oro

20 pezzi d'oro

50 pezzi d'oro

100 pezzi d'oro

Fate attenzione quando pagate con questi gettoni: visto che potete lasciare nella casetta dell'affitto abbastanza soldi per pagare fino a un massimo di 4 settimane consecutive d'affitto.

Una casa di livello 1 (il cottage) permette di lasciare fino a un massimo di 80 oro nella casetta.

Se utilizzate 1 gettone da 100 o 2 da 50 non riuscite a pagare l'affitto.

Per farvi cambiare il pezzo da 100 in 5 pezzi da 20, non dovrete far altro che tornare dal mercante che vi ha "venduto" questi gettoni particolari, parlati nuovamente e poi dargli il gettone da 100.

Vi verrà cambiato in 5 gettoni da 20.

Questi gettoni non possono essere messi nei forzieri della casa, li potete depositare soltanto dal vostro banchiere.

Un'alternativa ad usare questi gettoni per pagare l'affitto è l'utilizzo del comando `"/bountyrent"`.

Questo comando vi permette di utilizzare i vostri Punti Taglia personali per pagare l'affitto della casa.

Per poterlo fare è necessario scrivere `/bountyrent` seguito da Personal o Guild (a seconda del fatto che state pagando

l'affitto per la casa personale o per quella di gilda) e il numero dei Punti Taglia che volete utilizzare.  
Anche in questo caso la conversione Punti Taglia – Monete d'oro è di 1 a 1 .  
Un punto taglia utilizzato, vi fornirà l'equivalente di una moneta d'oro per pagare l'affitto.

Per esempio, se volete depositare 140 monete d'oro nella casetta dell'affitto della vostra casetta e non disponete di abbastanza oro, potete scrivere /bountyrent personal 140  
In questo modo i vostri Punti Taglia personali saranno convertiti in monete e depositati immediatamente nella casetta dell'affitto della vostra casa personale.

Se invece voleste depositare 140 monte d'oro nella casetta dell'affitto della vostra casa di gilda...  
Potete scrivere /bountyrent guild 140  
In questo modo I vostri Punti Taglia personali saranno convertiti in monete e depositati immediatamente nella casetta dell'affitto della casa della vostra gilda.

Per poter utilizzare questo comando con successo dovete essere all'interno della casa.

### • 3.3 Vendere la casa

Prima di tutto possono venire vendute **SOLAMENTE LE CASE PERSONALI**.

Le case di gilda **NON possono essere vendute**.

Se decidete di vendere la vostra casa personale a un giocatore ci sono dei semplici passi da seguire per poter effettuare questa transazione.

Per prima cosa vi occorre recuperare un attestato di proprietà della casa.

Potete recuperare l'attestato di proprietà, nell'area del mercato relativa alle case dal PNG apposito.

Una volta ottenuto l'attestato di proprietà il tutto funziona come un normalissimo scambio.

Trascinate l'attestato di proprietà sul giocatore al quale vendere la casa, decidete il prezzo ed entrambi premete sul tasto "ACCETTA".

Potete vendere la vostra casa solo ad altri personaggi che NON possiedono ancora una casa.

Se la vostra casa contiene: PNG, Pietra di Legame, forzieri per gli oggetti e/o il rivenditore questi "oggetti" NON SARANNO MANTENUTI una volta che avrete venduto la vostra casa. Se desiderate vendere questi "oggetti" dovrete venderli separatamente al vostro acquirente.

Vi conviene vivamente riprendere tutti gli oggetti speciali che avete inserito nella casa prima di venderla a un altro giocatore.

### • 3.4 Raggiungere la casa

Esistono parecchi modi di tornare alla propria casa una volta che siete partiti per una lunga avventura o per difendere il vostro reame.

Sono state aggiunti nuovi percorsi per i cavalli e sono stati piazzati molti incitatori nelle varie zone per permettervi di raggiungere velocemente la vostra casa.

In più il possessore di una casa, può utilizzare il PNG teletrasportatore posto all'accesso delle Isole delle Nebbie o nelle capitali come via d'accesso alla propria casa.

I membri di una gilda possono utilizzarlo per teletrasportarti nella casa di gilda.

Altri giocatori che hanno piazzato la pietra di legame e hanno effettuato il legame nella casa possono ritornarvi direttamente scrivendo /release house se sono morti in battaglia.

Utilizzare il comando /rel non farà rinascere il personaggio nella casa!

Se avete qualche problema nel localizzare l'esatta posizione della vostra casa potete utilizzare il nuovo comando /houseface che vi inquadrerà subito la vostra casa.

Funziona in maniera del tutto simile al comando /face

E' possibile utilizzare il comando /houseface abbinandolo con un numero di lotto di terreno.

Torna piuttosto utile per rintracciare le case dei vostri amici.

Es: /houseface 123

E' inoltre possibile puntare verso la casa di gilda con il comando /houseface (nomegilda)

## 4. Gestire gli accessi

### • 4.1 La casa e gli amici



Permettete ai vostri amici di farvi visita!

La vostra casa è finalmente pronta: l'avete completamente personalizzata secondo i vostri gusti e non vedete l'ora di mostrala ai vostri amici.

Per il momento l'accesso alla casa è limitato solamente al proprietario...occorre inserire i personaggi a cui volete concedere l'accesso alla casa in una speciale lista di amici...da non confondere con la lista degli amici in game. Si tratta di due liste completamente diverse.

Per poter inserire qualcuno nella lista degli amici privilegiati che possono avere accesso alla vostra casa è necessario che questo personaggio sia connesso e che si trovi nella vostra stessa zona.

Prima di aggiungere qualcuno alla lista degli amici è bene specificare subito i PRIVILEGI che volete assegnare a queste persone.

Questi privilegi/permessi sono: Visitatore, Invitato, Residente, Inquilino, Conoscenza, Socio, Amico, Alleato e Partner.

Per impostare questi privilegi/permessi dovete far apparire il menu di gestione della casa premendo SHIFT + TDM all'interno dell'abitazione e premendo sul pulsante "AMICI".

Questo bottone farà apparire la finestra di gestione degli amici permettendovi di modificare ed impostare a piacimento i vari privilegi e permessi.

Qualche esempio con i comandi base:

Supponiamo di voler aggiungere un amico alla lista di amici della casa

Il comando da utilizzare è il seguente:

**/housefriend player [NomePersonaggio]**

- Se volessi aggiungere la mia cara amica Cassandra:

**/housefriend player Cassandra**

- Se volessi aggiungere tutti i personaggi che ha nel suo acconto posso farlo direttamente con questo comodissimo comando: (almeno il personaggio di Cassandra DEVE essere connesso)

**/housefriend account [NomePersonaggio]**

- In questo modo tutti i personaggi di Cassandra verranno aggiunti automaticamente alla mia lista di amici della casa:

**/housefriend account Cassandra**

- La mia cara amica fa parte di una gilda a cui voglio dare l'accesso alla mia abitazione. In questo caso il comando sarà:

**/housefriend guild [NomeGilda]**

- La gilda di Cassandra è il Nuovo Impero...in questo caso:

**/housefriend guild Nuovo Impero**

- Per dare accesso alla casa a tutte le persone del reame il comando è il seguente.:

**/housefriend all**

- Se la casa è un palazzo di gilda, il GM della gilda può dare l'accesso all'abitazione in base al rango che si ha in gilda. Il comando da utilizzare è il seguente:

**/housefriend guildlevel [Nome rango]**

- Per esempio se un rango di gilda si chiama Attila:

**/housefriend guildlevel Attila**

- Infine per rimuovere qualcuno dalla lista di amici della casa è possibile utilizzare questo comando:

**/boot [Nome Personaggio]**

- Se volessi rimuovere la mia amica Cassandra...:

**/boot Cassandra**

Nota che questo comando funziona anche per effettuare la rimozione dei ranghi di gilda.

In caso in cui ci fossero differenti tipi di permessi in contrasto tra loro, vige questo livello di priorità:  
Acconto -> Personale -> Rango di gilda -> Gilda.

Questo vuol dire che ogni permesso dato all'acconto ha la precedenza su ogni tipo di permesso Personale e così via.

#### • 4.2 Quello che gli amici possono fare

E' giunto il momento di impostare i privilegi/permessi per ogni livello di accesso alla vostra casa. Dall'interno della vostra casa premete SHIFT + TDM per far apparire l'interfaccia di gestione della casa.

Premete ora sul pulsante "ACCESSI".

Notate che in cima alla finestra, la voce "VISITATORE" è il primo dei vari livelli di accesso che potete modificare e personalizzare in base alle vostre esigenze.

Se premete sulla freccia posta a fianco della voce "Visitatore" potrete selezionare tutti gli altri livelli di accesso alla casa. Questi livelli di accesso non sono altro che delle strutture logiche già predefinite che potete utilizzare per assegnare i vari privilegi di accesso all'interno della vostra casa.

Sono completamente personalizzabili per venire incontro alle vostre esigenze.

Per ogni livello di accesso potete garantire o meno la possibilità di interagire con gli oggetti presenti nella vostra casa.

Per esempio: supponiamo che i personaggi con il livello di accesso alla casa di "Visitatore" possono soltanto entrare dentro la casa e interagire con gli eventuali mercanti in nostro possesso.

Per fare questo selezioniamo le caselle "INGRESSO" e "MERCANTI" e premiamo sul tasto "ACCETTA" In questo modo ogni volta che aggiungiamo un personaggio al livello di accesso di "Visitatore" esso potrà SOLAMENTE entrare nella casa e interagire (comprare/vendere) con i vari mercanti presenti.

Per rimuovere uno di questi settaggi è sufficiente selezionare la casella che ci interessa modificare e premere sul tasto "ACCETTA".

Queste modifiche e personalizzazioni dei vari livelli di accesso possono essere effettuate su tutti i livelli di accesso.

Una volta che avete aggiunto un giocatore o un gruppo di giocatori alla vostra lista di amici della casa, potrete cambiarne il livello di accesso o rimuoverli completamente, il tutto con pochi click del mouse.

Dall'interno della casa premete SHIFT + TDM in qualsiasi luogo per far apparire l'interfaccia di gestione della casa.

In basso a questa finestra troverete il pulsante "AMICI".

La colonna sulla sinistra descrive se nella riga corrente della vostra lista di amici della casa c'è 1 personaggio singolo o un gruppo di personaggi.

La colonna successiva mostra il nome del personaggio o del gruppo.

Per ogni riga potete modificare il livello di accesso alla casa semplicemente utilizzando le frecce posti ai lati.

Per rimuovere qualcuno da questa lista basta selezionarlo e premere sul tasto "RIMUOVI".

Dopo che avete effettuato tutti i cambiamenti necessari, non dimenticatevi di premere sul tasto "ACCETTA" per renderli operativi.

- **4.3 Casa di gilda**

**Nota:** *Gestire la casa di gilda è un grande responsabilità : agite con criterio e coinvolgete i ranghi più alti della gilda nella gestione della casa!*

Le gilde sono in grado di entrare in possesso di una casa di gilda ufficiale.

Trasformare una casa normale in una casa di gilda è piuttosto semplice.

Per prima cosa il GM di una gilda deve entrare in possesso di una casa.

Una volta che la casa è stata costruita, occorre comprare un contratto apposta che si trova dai PNG nella piazza del mercato.

Soltanto il GM di una gilda (il rango 0) può decidere di trasformare la propria casa in una casa di gilda.

Per effettuare questa trasformazione è sufficiente depositare questo contratto all'interno della propria abitazione.

Il cambio sarà immediato e la casa diventerà una casa di gilda a tutti gli effetti.

Se la casa è stata dotata di forzieri o del mercante rivenditore, questi oggetti **NON SARANNO MANTENUTI** quando darete il via alla trasformazione della casa.

Se desiderate mantenere questi oggetti dovete metterli da parte e scambiarli separatamente dalla casa.

I GM di ogni gilda possono impostare i permessi relativi agli accessi ai servizi, alle strutture e ai mercanti della casa in base al rango di gilda.

Una volta trasformata una casa personale in una casa di gilda **NON E' POSSIBILE TORNARE INDIETRO**.

La casa di gilda non può neppure essere venduta.

## **5. Oggetti Speciali per le case**

- **5.1 PNG speciali per le case**

- Sono stati creati e verranno creati in futuro nuovi oggetti per le case.

Tra questi oggetti spiccano i PNG speciali che potete comprare e gestire come se fossero dei comuni oggetti.

Per comprare questi PNG da inserire nella vostra casa dovete seguire questa procedura:

1. Entrare nella vostra casa e premere SHITF + TDM per far apparire l'interfaccia di gestione della casa.
2. Cliccate sul pulsante "HOOKPTS" per rendere visibili i vari punti di ancoraggio.
3. Appariranno per la casa i punti di ancoraggio dove potrete inserire gli oggetti speciali
4. Premete il tasto destro sui punti di ancoraggio per far apparire la finestra con la quale poter comprare l'oggetto speciale da inserire..

Una volta ottenuti gli oggetti speciali è sufficiente trascinarli sui punti di ancoraggio per inserirli immediatamente nella casa. Lo stesso procedimento si applica per le attrezzature da lavoro o per qualsiasi altro oggetto speciale che viene menzionato in questo capitolo.

Segue una lista dettagliata dei PNG a disposizione:

- Incitatore (100 oro)
- Fabbro (100 oro)
- Incantatore (100 oro)
- Addetto agli emblemi (100 oro)
- Guaritore (3 platini)
- Ricaricatore (100 oro)
- Teletrasportatore (100 oro)
- Mercante Apprendista (i primi 5 materiali per l'artigianato normale) (100 oro)
- Gran maestro mercante (gli ultimi 5 materiali per l'artigianato normale) (500 oro)
- Mercante per Creazione di Magie (100 oro)
- Mercante : veleni ed inchiostri (100 oro)
- Mercante : materiale alchimia, pozioni e inchiostri (100 oro)
- Mercante : pozioni e veleni (100 oro)
- Mercante : materiali alchimia, inchiostri ecc (100 oro)
- Mercante : materiali e armi d'assedio (1 platino)
- Custode della banca (100 oro)
- Rivenditore (per vendere i propri oggetti) (1 platino)

Per rimuovere un mercante è sufficiente selezionarlo e premere il tasto per raccogliere gli oggetti (G nella configurazione di base).

Esattamente come un normale bottino, esso apparirà nello zaino del personaggio.

Si può recuperare in questo modo sia il rivenditore che il forziere della casa.

Attenzione: fino alla 1.75 tutti i personaggi che si trovano nell'acconto del proprietario della casa possono prendere il mercante rivenditore e il forziere della casa, ma solo il proprietario effettivo della casa può rimpiazzare questi oggetti. Dalla 1.75 solo il proprietario della casa può riprendere e rimpiazzare il rivenditore e i forzieri.

Tutti i PNG che offrono dei servizi (guaritore, fabbro, incantatore, ricaricatore ecc) praticheranno anche uno sconto del 25% sul prezzo delle loro offerte.

## • **5.2 Il rivenditore**

Il mercante rivenditore vi sarà dannatamente utile.

Si tratta di uno speciale mercante che vende gli oggetti che gli affidate al prezzo scelto da voi **SENZA TRATTENERE NULLA PER SE**.

Supponiamo che avete appena finito di creare una corazza di livello 51 e qualità 100% o siete entrato in possesso di un drop particolarmente interessante e non avete il tempo o la voglia di cercare un compratore.

Il mercante rivenditore fa al caso vostro

Nella versione 1.64 è stato aggiunto anche un pratico sistema di ricerca per trovare tra gli oggetti che vengono messi in vendita quello che vi può interessare.

Per attivare questo sistema di ricerca è necessario selezionare il proprio rivenditore e scrivere "listmerchant".

Da questo momento gli oggetti che metterete in vendita saranno automaticamente inseriti nel sistema di ricerca.

Comprare **DIRETTAMENTE** dall'esploratore del Mercato un qualsiasi oggetto, comporta una commissione del 20% del valore dell'oggetto.

Per poter assumere un mercante che rivenda i vostri oggetti dovete comprare come prima cosa una veranda da sistemare **FUORI** dalla vostra casa.

Per comprare il mercante e la veranda dovete recarvi nella piazza del mercato.

Parlate con il mercante addetto ai contratti e assumete il mercante.

Tornate a casa e gettate a terra l'icona del mercante dal vostro inventario in un punto qualsiasi all'esterno della vostra casa.

Il mercante apparirà subito nella veranda che avete comprato precedentemente.

La combo mercante + veranda vi costerà la bellezza di 1,5 platini

Cliccate su di lui con il TDM per aprire la finestra del suo inventario.

A questo punto trascinate gli oggetti che volete vendere dal vostro inventario nella finestra dell'inventario del mercante rivenditore.

Per ogni oggetto apparirà una piccola finestrella in cui dovete specificare il prezzo di ogni oggetto. Una volta deciso il prezzo premete sul pulsante "ACCETTA" e l'oggetto sarà pronto per essere venduto.

Tutti gli altri giocatori saranno in grado SOLTANTO di comprare oggetti dal vostro mercante.  
Una volta che l'oggetto o gli oggetti sono stati venduti potete tornare dal mercante e ritirare i soldi incassati per voi premendo sul pulsante "RITIRA".

#### **Come prelevare SOLO UNA PARTE dei soldi dal rivenditore.**

Utilizzando il comando `/settle XXX` dove x indica il numero di monete di rame, è possibile prelevare solo una determinata quantità di soldi dalle tasche del mercante rivenditore.

In questo modo si lasciano abbastanza soldi al rivenditore per pagare l'affitto.

Per poter usare questo comando dovete selezionare il vostro mercante rivenditore!

Esempio:

voglio prelevare 5 monete d'oro dal rivenditore....il comando sarà `/settle 50000`

voglio prelevare 50 monete d'oro dal rivenditore....il comando sarà `/settle 500000`

voglio prelevare 500 monete d'oro dal rivenditore...il comando sarà `/settle 5000000`

voglio prelevare 5 monete di platino dal rivenditore...il comando sarà `/settle 50000000`

Ricordatevi di controllare SEMPRE di aver prelevato la giusta quantità di soldi, specialmente se pagate l'affitto con i soldi del vostro mercante rivenditore.

Sarebbe infatti piuttosto fastidioso aver svuotato le tasche del mercante rivenditore per errore, non avere soldi nella cassetta dell'affitto e poi ritrovarsi senza casa.

Per rimuovere un oggetto dal mercante rivenditore, aprire il vostro inventario e l'inventario del mercante e trascinate l'oggetto che vi interessa nel vostro inventario.

Nota: Non potete scambiare 2 oggetti trascinandone uno sull'altro.

Ritirare un oggetto dal mercante rivenditore richiede spazi liberi nel vostro inventario.

### • **5.3 il sistema di esplorazione del mercato**

Dark Age of Camelot possiede un sistema di esplorazione del mercato che permette a tutti i giocatori di ricercare velocemente l'oggetto che stanno cercando.

E' possibile infatti eseguire una ricerca attraverso un notevole numero di parametri.

Una volta avviata la ricerca, si otterrà una lista con tutti gli oggetti che rientrano nei parametri specificati.

Per poter inserire i propri oggetti in questo sistema di ricerca, è necessario selezionare il mercante rivenditore e scrivere `/listmerchant`

Questo comando inserirà i propri oggetti nella ricerca.

Per uscire dal sistema di ricerca basta selezionare il proprio mercante e scrivere `/listmerchant` di nuovo.

Comprare DIRETTAMENTE dal sistema di esplorazione del mercato comporta una commissione del 20% del valore dell'oggetto.

### • **5.4 I forzieri della casa**

Il sistema di gestione della banca della casa si articola su 4 livelli.

Una casa può contenere 1 forziere per livello.

Per passare al livello successivo è sufficiente comprare un altro forziere dal solito mercante.

Saranno inserite nuove forme per i forzieri in base al livello.

Ogni forziere ha una capacità di 100 oggetti.

A livello 4 con 4 forzieri si raggiunge quindi una capacità complessiva di ben 400 oggetti.

Tutti i punti di ancoraggio relativi ai forzieri sono situati nel piano sotterraneo della casa.

Spostate l'icona del forziere sul punto di ancoraggio e il forziere verrà posto ed attivato.

Una volta che un forziere viene piazzato, può venire rimosso con un doppio click del mouse.



Un forziere per custodire i tesori

Se un giocatore possiede una casa con dei forzieri con degli oggetti e trasforma la sua casa in una casa di gilda, i forzieri non saranno trasferiti con la casa.

Ad ogni modo il contenuto dei forzieri rimane accessibile dal banchiere della casa situato nella piazza centrale del mercato. (oppure se quel giocatore crea una nuova casa con dei forzieri)

- Quando un forziere viene rimosso o la casa viene distrutta è possibile recuperare gli oggetti contenuti nei forzieri. Per fare questo occorre andare a parlare con gli appositi PNG PRIMA di comprare un'altra casa. Ci sono 8 PNG dedicati ai forzieri. Essi sono i banchieri della casa e della gilda. Ce ne sono 4 per tipo. Avvicinatevi ad essi e parlategli per poter avere accesso al contenuto dei forzieri.

In totale ci sono 10 banchieri speciali :

4 per le case personali (uno per forziere).

4 per le case di gilda (uno per forziere).

1 per il rivenditore personale.

1 per il rivenditore della gilda.

(Attenzione gli ultimi 2 PNG si trovano SOLO nel mercato dell'area residenziale principale).

Questi speciali 8 banchieri si trovano in tutte le piazze dei mercati in ogni area residenziale.

Per localizzare gli altri 2 speciali PNG che si occupano di restituire gli oggetti dei mercanti rivenditori, osservate lo schema qua sotto riportato.

Per Albion :

Mercato di Caerwent :

Vivian : Per il rivenditore personale

Fyren : Per il rivenditore della gilda

Midgard :

Mercato di Erikstaad :

Ulfar : Per il rivenditore personale

Drafl : Per il rivenditore della gilda

Hibernia :

Mercato di Meath :

Shyla : Per il rivenditore personale

Kineth : Per il rivenditore della gilda

Ricordatevi di visitare questi speciali PNG, PRIMA di comprare una nuova casa!

## • 5.5 Strumenti da lavoro (artigianato)



Un tavolo per alchimia

- Una casa può contenere un solo strumento di lavoro per livello (della casa).
- Ci sono vari strumenti che possono venire comprati:
- Tavolo per alchimia, Forgia, Tornio,
- Ogni piano della casa ha un punto di ancoraggio riservato agli strumenti di lavoro.
- Trascinate l'icona di uno degli strumenti di lavoro sul punto di ancoraggio e lo strumento di lavoro farà la sua comparsa pronto all'uso.
- Per rimuovere lo strumento di lavoro, basterà un doppio click del mouse per ritrovarlo ridotto ad icona nel vostro inventario. Attenzione: il raggio d'azione di questi strumenti da lavoro è circa la metà di quelli che si possono trovare nelle varie città.

Gli strumenti di lavoro possono venire utilizzati SOLTANTO dai personaggi a cui il proprietario della casa concede il permesso di utilizzo.

## • **5.6 Pietra di legame all'interno della casa**

Con questa espansione potete comprare una pietra di legame da piazzare dentro al vostra casa.

Con questo oggetto speciale potete rendere la vostra casa una locazione di legame alternativa.

Per attivarla basta scrivere il comando /bind stando vicino alla pietra.

Quando morirete potrete scegliere se rinascere nell'ultima locazione in cui avete effettuato il legame oppure direttamente nella vostra casa.

Il comando /release (o /rel) vi farà rinascere nell'ultima locazione in cui vi siete "bindati".

Il comando /release house vi farà rinascere direttamente davanti alla vostra casa o davanti alla casa di gilda o di un amico alla quale vi siete legati

## ***6. Le mappe di Foundations***

### • **6.1 Le mappe delle aree residenziali di Foundations**

- Per ogni reame ci sono varie zone abitative:  
Ogni zona abitativa contiene una serie di percorsi per i cavalli per aiutarvi a raggiungere il più rapidamente possibile la vostra destinazione.
- Le mappe di ogni zona residenziale sono integrante nel client di gioco!.
- Potete sempre recuperare le mappe dall'araldo tramite la funzione map a lot .
- **NOTA** : *Potete orientarvi anche utilizzando le pratiche mini-mappe che sono state incluse nel gioco. Basta utilizzare il comando /map per visualizzarle*



Ogni reame possiede  
differenti aree residenziali!

## ***Appendice A : Oggetti di arredamento***

### • **Oggetti di arredamento per la casa**

Ci sono moltissimi oggetti che potete comprare e piazzare nella vostra casa.

Alcuni sono elementi decorativi, altri hanno particolari usi.

Questi oggetti sono stati separati in varie categorie in modo da facilitarne la ricerca.

- [Arredamento per Interni](#)
- [Trofei](#)
- [Decorazioni da Parete](#)
- [Oggetti per Giardino](#)
- [Tappeti](#)
- [Cartelli Segnalatori](#)
- [Oggetti Speciali](#)

- **Arredamento per Interni**

- Gli oggetti di arredamento da interno sono utilissimi per conferire un aspetto unico alla vostra casetta...non richiedono Punti di ancoraggio e possono venire inseriti in qualsiasi posto...ricordatevi solo il limite massimo di 50 oggetti!

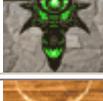
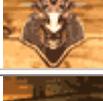
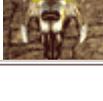
	<b>Nome dell'oggetto</b>	<b>Reame</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Prezzo</b>
	<b>Cassa</b>	Tutti	Baule in legno finemente decorato con borchie di metallo. Può venire piazzato ovunque nella casa.	150
	<b>tavolo per carte</b>	Tutti	Per una partita a carte!	250
	<b>tavolo per scacchi</b>	Tutti	Per una partita a scacchi	250
	<b>Vaso da fiori</b>	Tutti	Un piccolo vaso di fiori per rallegrare e profumare l'ambiente!	10
	<b>Letto a baldacchino</b>	Tutti	Antico letto di nobile fattura!	1000
	<b>Letto a due piazze</b>	Tutti	Letto molto grande e comodo!	250
	<b>Scrivania in marmo</b>	Tutti	Tavolo in marmo con candele incluse...per una serata romantica.	750
	<b>Sedia con cuscino ovale</b>	Tutti	Una sedia con cuscini in morbida stoffa.	250
	<b>Tavolo lungo da banchetto</b>	Tutti	Tavolo molto lungo ideale per banchetti o pranzi con molti commensali.	1000
	<b>Panca in marmo</b>	Tutti	Panca in marmo ricoperta da soffici cuscini.	500
	<b>Sedia di marmo</b>	Tutti	Poltroncina in marmo con soffici cuscini.	1000
	<b>Trono di marmo</b>	Tutti	Uno stupendo trono in marmo con cuscini di stoffa di altissima qualità...per il re che è dentro di noi.	2500
	<b>Tavola rotonda di marmo</b>	Tutti	Un tavolo rotondo con rivestimento in marmo.	500
	<b>Cassa in marmo</b>	Tutti	Un baule in marmo con all'interno molto oro.	500

	<b>Panca semplice</b>	Tutti	Panca incredibilmente comoda. L'ideale per rilassarsi.	10o
	<b>Sedia semplice</b>	Tutti	Sedia molto confortevole.	15o
	<b>Panca in legno</b>	Tutti	Panca di legno.	2o
	<b>Vaso di fiori</b>	Tutti	Vaso di fiori.	5o
	<b>Letto semplice</b>	Tutti	Letto molto grezzo e scomodo	1o
	<b>Cassa in legno</b>	Tutti	Un grezzo baule di legno colmo d'oro!	5o
	<b>Scrivania in legno</b>	Tutti	Un tavolo da studioso in legno...con candele e teschio di Lurikeen usato come ferma fogli.	5o
	<b>Piccolo tavolo per pranzo</b>	Tutti	Un semplice tavolo in legno per mangiare.	5o
	<b>Libreria in quercia</b>	Tutti	Una libreria con molti libri. Giusto per scopo decorativo.	10o
	<b>Libreria in cedro</b>	Tutti	Una libreria con ancora più libri, sempre per scopo decorativo.	10o
	<b>Tavolo solido in legno</b>	Tutti	Un tavolo con candele, lampade e strumenti per la ricerca.	15o
	<b>Barili di vino/birra</b>	Tutti	Quando la gola si fa secca : un bel barile di vino o birra calma l'arsura!	30o
	<b>Vaso di rose rosa</b>	Tutti	Un vaso con rose di colore rosa.	15o
	<b>Vaso di rose rosse</b>	Tutti	Un vaso con rose di colore rosso.	17o
	<b>Barile</b>	Tutti	Un barile in legno...comodo per mettere da parte la birra	1o
	<b>Sedia in legno</b>	Tutti	Una semplicissima sedia in legno.	1o
	<b>Cassa di legno</b>	Tutti	Una scatola fatta in legno.	1o

	<b>Tavolo rotondo in legno</b>	Tutti	Un tavolino rotondo fatto in legno.	5o
	<b>Sgabello in legno</b>	Tutti	Un piccolo sgabello in legno.	1o

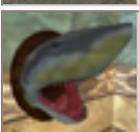
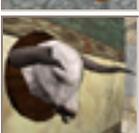
○  
• **Alcuni dei tanti Trofei**

- I trofei come già ampiamente descritto in precedenza sono elementi decorativi.
  - Cacciate un particolare tipo di mostro e dovrete ottenere dei "Resti" di quel particolare mostro...combinateli con una speciale pozione e otterrete il vostro trofeo.
- NOTA** : "Condiviso" significa che quel trofeo è disponibile per 2 o più reami.

	<b>Nome dell'oggetto</b>	<b>Reame</b>	<b>Descrizione</b>
	<b>Formica</b>	Condiviso	Una formica battagliera
	<b>Tasso</b>	Condiviso	Un tasso molto arrabbiato!
	<b>Testa di Balor</b>	Hibernia	La testa del Balor usata come trofeo decorata da una lastra di marmo.
	<b>Uccello</b>	Midgard	Un tipo di uccello piuttosto imponente.
	<b>Cinghiale</b>	Condiviso	Un cinghiale con dimensione ragguardevoli..
	<b>Gatto</b>	Condiviso	Un gatto sicuramente non contento di finire imbalsamato.
	<b>Cockatrice</b>	Condiviso	Una cockatrice imbalsamata nella posa di attacco! Infestano le Pianure di Salisbury e la frontiera.
	<b>Testa di Cuuldurach</b>	Hibernia	Il potente drago di Hibernia. la sua testa ora è uno stupendo trofeo da appendere sopra il caminetto.
	<b>Testa di Drakoran</b>	Albion	La testa di uno dei tanti Drakoniani che infestano l'isola di Avalon!
	<b>Rana</b>	Condiviso	Rane...generalmente non sono pericolose, a parte qualche specie....
	<b>Testa di Gjalpinulva</b>	Midgard	Lo spaventoso Drago Lupo di Midgard ora diventa uno stupendo decoro.

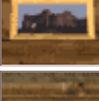
	<b>Testa di Golestandt</b>	Albion	Il letale e potentissimo drago di Albion finalmente ucciso e mostrato come trofeo.
	<b>Grifone</b>	Midgard	La testa di un grifone.
	<b>Leone</b>	Condiviso	Un pericoloso leone finalmente ucciso ed imbalsamato.
	<b>Lucertola</b>	Condiviso	Una lucertola piuttosto grande...anzi gigantesca!
	<b>Manta</b>	Hibernia	Una manta...animale marino proveniente da Hibernia...ovviamente imbalsamato.
	<b>Mantide</b>	Hibernia	Una mantide in posizione di battaglia.
	<b>Testa di Mantide</b>	Hibernia	La testa di una mantide piuttosto pericolosa.
	<b>Megalosceros</b>	Hibernia	Un animale molto pericoloso...una volta.
	<b>Pixie</b>	Condiviso	Le pixie una volta catturate sono utilizzate come farfalle e si possono creare diverse collezioni.
	<b>Testa della tigre dai denti a sciabola</b>	Midgard	La testa di una tigre dai denti a sciabola veramente affamata.
	<b>Scheletro</b>	Condiviso	Uno dei tanti scheletri che infestano i reami
	<b>Ragni</b>	Condiviso	2 ragni in posizione di attacco
	<b>Vendo</b>	Midgard	Uno dei tanti Mostri che popolano Midgard. In versione imbalsamata
	<b>Lupo</b>	Condiviso	Un lupo, da esibire come un glorioso trofeo.
	<b>Testa del serpente Wooly</b>	Midgard	La testa di un serpentone piuttosto pericoloso.
	<b>Testa di Xanxicar</b>	Albion	La testa di un pericolosissimo mostro....

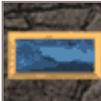
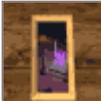
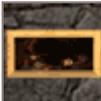
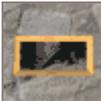
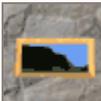
	<b>Barracuda</b>	Atlantide	Un pericoloso predatore dei mari di Atlantide. Attacca ogni cosa luccichi.
	<b>Piovra</b>	Atlantide	Un tentacolo strappato con violenza a una grossa piovra durante un furioso combattimento.
	<b>Razza</b>	Atlantide	Animale marino in grado di mimetizzarsi con il fondale dell'oceano.
	<b>Tritone maschio</b>	Atlantide	Un abitante del regno dei mari. Le leggende dicono che sia mezzo uomo e mezzo pesce
	<b>Tritone femmina</b>	Atlantide	Un abitante del regno dei mari. Le leggende dicono che sia mezzo uomo e mezzo pesce.
	<b>Uraerus</b>	Atlantide	Un leggendario serpente che vive nei recessi più nascosti e profondi di Vulcanus.
	<b>Iaculus</b>	Atlantide	Un magnifico esemplare di una specie di serpenti che infestano le terre di Stigia.
	<b>Occhio del ciclope</b>	Atlantide	Un ingombrante trofeo di guerra. Un ciclope sconfitto ha lasciato il suo occhio.
	<b>Gorgone</b>	Atlantide	La morte le ha privato la capacità di pietrificare, ma è meglio fare attenzione.
	<b>Cetus</b>	Atlantide	La testa di un terribile mostro marino. E' anche il guardiano della prima prova degli Atlantidei.
	<b>Runihara</b>	Atlantide	Un trofeo molto particolare ottenuto solo dopo una dura battaglia.
	<b>Medusa</b>	Atlantide	Purtroppo il corpo non era conservabile e questo è tutto ciò che si è potuto salvare.
	<b>Martikhoras</b>	Atlantide	Montato su di un piedistallo rinforzato, si nota una scaglia di questo mostro.

	<b>Ammut</b>	Atlantide	Trofeo di un mostro leggendario sia per il suo ruolo che per la sua potenza.
	<b>Chimera</b>	Atlantide	Il trofeo di una creatura che in teoria non dovrebbe esistere.
	<b>Tifone</b>	Atlantide	Il leggendario titano sconfitto e usato come trofeo.
	<b>Talos</b>	Atlantide	Un gigantesco trofeo metallico ottenuto da un frammento del corpo di questo mostro.
	<b>Fenice</b>	Atlantide	Una piuma di fenice elegantemente esposta.
	<b>Testa di Nosdoden</b>	Midgard	Un curioso trofeo di una creatura che infesta Trollheim
	<b>Vilnageoire</b>	Atlantide	Trofeo di uno dei predatori più potenti e pericolosi che girano per gli oceani di Atlantide.
	<b>Leone</b>	Atlantide	Uno dei leoni che vagabonda in eterno nel mare di sabbia sconfinato di Stigia
	<b>Andranchos Xuthos</b>	Atlantide	La testa di un minotuario albino. Conosciuto per la sua crudeltà e forza.
	<b>Qebhsenuef</b>	Atlantide	Testa di un mostro incredibilmente potente e pericoloso.
	<b>Samut</b>	Atlantide	Testa di un mostro particolarmente insidioso.

- **Decorati da parete**

- Attenzione: questi oggetti si possono applicare solo alle pareti della casa.
- Molti di questi sono dipinti che ritraggono particolari dei 3 reami.

	Nome dell'oggetto	Reame	Descrizione	Prezzo
	Tappezzeria da muro "Un Eroe di Albion"	Albion	Un eroe di Albion in posa plastica.	75o
	Tappezzeria da muro "Un eroe di Hibernia"	Hibernia	Un eroe di Hibernia in posa plastica..	75o
	Tappezzeria da muro "Un eroe di Midgard"	Midgard	Un eroe di Midgard in posa plastica.	75o
	I moli di Aegirhamn	Midgard	Uno stupendo dipinto di Aegirhamn	25o
	Tomba dell' Oblio	Albion	La statua sepolta vicino Cotswold	25o
	Carta da muro di Albion	Albion	La mappa del reame di Albion.	5o
	Anniogel di notte	Albion	Un dipinto che riguarda il villaggio di Anniogel durante la notte.	25o
	Panorama di Cliffton	Albion	Un dipinto che riguarda la cittadina di Cliffton.	25o
	Caer Gothwaite	Albion	Un dipinto in cui si ritrae Cear Gothwaite.	25o
	Libreria da muro in disordine	Tutti	Una libreria a scaffali in disordine!	5o
	Panorama delle gole di Cothrom	Hibernia	Le fantastiche cascate delle Gole di Cothrom nell'isola di Hy Brasil!	25o
	L'abisso	Midgard	Un abisso rappresentato da un bravissimo pittore.	25o
	Bersaglio per freccette	Tutti	E' ora di giocare a freccette!	5o
	Tappezzeria floreraie	Tutti	Una tappezzeria con sfondo floreale.	55o
	Panorama di Haggal	Midgard	Nebbia che avvolge Hagall	25o
	Panorama di Foreste	Hibernia	Panorama composto da foreste	25o

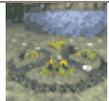
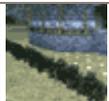
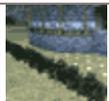
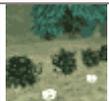
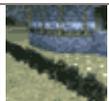
	<b>Panorama di Foreste II</b>	Hibernia	Panorama composto da foreste	25o
	<b>Fiaccola da muro</b>	Tutti	Una torcia in metallo per illuminare gli angoli bui della casa.	20o
	<b>Sepoltura nel ghiaccio</b>	Midgard	Il Ghiacciaio Tuscaren nella sua magnificenza	25o
	<b>Porto di Gothwaite di notte</b>	Albion	Il porto di Gothwaite, punto di passaggio obbligato nelle Isole.	25o
	<b>L'ingresso di Iarnvidiur</b>	Midgard	Il famoso doungion di Iarnvidiur	25o
	<b>Carta da muro di Hibernia</b>	Hibernia	La mappa del reame di Hibernia	5o
	<b>Icane di Caer Sidi</b>	Albion	Uno scorcio di Caer Sidi.	25o
	<b>L'indomito Difensore</b>	Hibernia	Interessante dipinto riguardo a un eroe solitario	25o
	<b>Panorama delle gole di Cothrom</b>	Hibernia	Un dettaglio di Cothrom Gorge.	25o
	<b>Icane di Tur Suil</b>	Hibernia	Un dipinto del doungion Tur Suil.	10o
	<b>Midgard !</b>	Midgard	Un dipinto che cattura la bellezza del reame di Midgard....	25o
	<b>Carta da muro di Midgard</b>	Midgard	La mappa del reame di Midgard.	5o
	<b>Fiaccola ornata da muro</b>	Tutti	Una torcia finemente decorata.	15o
	<b>Fiaccola semplice da muro</b>	Tutti	Una torcia grezza e semplice.	5o
	<b>La regina Kula</b>	Midgard	Un dipinto relativo al doungion Regina Kula.	25o
	<b>Le Nebbie</b>	Albion	Una torre avvolta nelle nebbie.	25o
	<b>Santuario</b>	Midgard	Una zona sicura....	25o

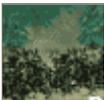
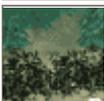
	<b>Panorama di Blue Cattail</b>	Hibernia	Blue Cattail nel suo splendore.	25o
	<b>Jordheim durante l'alba</b>	Midgard	Il sole sorge sopra Jordheim.	25o
	<b>Stonehenge</b>	Albion	Il misterioso complesso di Stonehenge nelle Pianure di Salisbury.	25o
	<b>L'alba vista dal porto</b>	Albion	L'alba vista del porto di Gothwaite.	25o
	<b>Panorama dell'isola di Avalon</b>	Albion	L'isola di Avalon nella sua bellezza.	25o
	<b>Guardiani Silvani</b>	Hibernia	I guardiani Silvani di Hy Brasil.	25o
	<b>Libreria da muro ordinata</b>	Tutti	Una libreria a scaffali decisamente ordinata	5o
	<b>Tir na Nog al tramonto</b>	Hibernia	Tir na Nog durante un tramonto.	25o
	<b>Panorama della frontiera</b>	Hibernia	Uno scorcio della frontiera.	25o
	<b>Torcia da muro semplice</b>	Tutti	Una semplice torcia per illuminare gli angoli bui della propria casa.	10o
	<b>L'alba su Midgard</b>	Midgard	L'alba vista in una zona innevata di Midgard.	25o

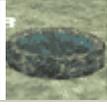
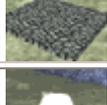
○  
• **Oggetti per Giardino**

- Gli oggetti per decorare ed abbellire il vostro giardino possono essere usati SOLO per il giardino esterno della vostra casa. Essi sono visibili a tutti i giocatori che passano vicino alla vostra abitazione.

	<b>Nome dell'Oggetto</b>	<b>Reame</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Prezzo</b>
	<b>Bersaglio circolare</b>	Tutti	Un piccolo bersaglio per esercitarsi con l'arco	15o
	<b>Fontana per uccellini</b>	Tutti	Una piccola fontanella con acqua fresca...il ritrovo preferito per gli uccellini	10o
	<b>Cedro</b>	Tutti	Un albero imponente!	7o

	<b>Tavolo per scacchi</b>	Tutti	Un tavolo in pietra per giocare a scacchi.	25o
	<b>Fontana circolare con serpente</b>	Tutti	Fontana in marmo circolare, dalla bocca del serpente esce un getto d'acqua.	75o
	<b>Aiuola fiorita rotonda</b>	Tutti	Un piccolo giardino fiorito a forma rotonda finemente decorato con delle pietre.	20o
	<b>Pianta di mais</b>	Tutti	Un cespuglio.	15o
	<b>Pianta di mais con vaso</b>	Tutti	Un cespuglio con decorazione..	25o
	<b>Arco di pietra</b>	Albion	Un arco di pietra come ingresso.	50o
	<b>Arco elegante</b>	Midgard	Un cancello di ingresso incredibilmente visibile!	50o
	<b>Olmo</b>	Tutti	Un altro albero da piantare nel giardino.	9o
	<b>Roccia decorativa</b>	Tutti	Una roccia dove poter dormire.	30o
	<b>Lunga fila di cespugli</b>	Tutti	Una Siepe.	50o
	<b>Grande fila di cespugli</b>	Tutti	Una siepe ancora più estesa.	50o
	<b>Arbusti vari</b>	Tutti	Ancora siepi.	50o
	<b>Grande fila di arbusti</b>	Tutti	Altre siepi di disporre per il giardino!	50o
	<b>Fiori</b>	Tutti	Fiori.	5o
	<b>Fiori con protezione</b>	Tutti	Fiori con steccato	10o
	<b>Vaso di fiori</b>	Tutti	Vaso di fiori.	1o
	<b>Nano da giardino</b>	Tutti	Il tipico nano da giardino..	60o

	<b>Gazebo</b>	Tutti	Un gazebo dove passare la giornata e ripararsi dalla luce del sole	40o
	<b>Rovi</b>	Tutti	Un mucchio di rovi.	15o
	<b>Fila di rovi</b>	Tutti	Ancora rovi, evitate di toccarli!	15o
	<b>Roccia di grandi dimensioni</b>	Tutti	Una roccia piuttosto pesante!	1o
	<b>Lungo muro di pietra</b>	Tutti	Un muro di pietra.	200o
	<b>Piccolo cespuglio</b>	Tutti	Un piccolo cespuglio.	10o
	<b>Piccolo cespuglio di arbusti</b>	Tutti	Un altro cespuglio.	10o
	<b>Urna di marmo</b>	Tutti	Un vaso di marmo da usare come decoro	10o
	<b>Rocce ricoperte di muschio</b>	Tutti	3 piccole rocce ricoperte di muschio.	5o
	<b>Lastra di pietra</b>	Tutti	Una lastra di pietra decorata, da usare per creare un sentiero nel vostro giardino.	5o
	<b>Tavolo da giardino</b>	Tutti	Un tavolo da picnic!	10o
	<b>Grosso vaso di fiori</b>	Tutti	Un grosso vaso per fiori.	5o
	<b>Aiuola coltivata</b>	Tutti	Dei fiori di zucca....	10o
	<b>Vasca rettangolare</b>	Tutti	Una vasca a forma rettangolare.	20o
	<b>Aiuola di fiori rettangolare</b>	Tutti	Una piccola aiuola fiorita di forma rettangolare.	40o
	<b>Mucchio di rovi</b>	Tutti	Un mucchio di rovi.	5o

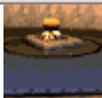
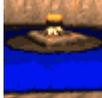
	<b>Aiuola rettangolare</b>	Tutti	Una piccola aiuola rettangolare con erbe di vario tipo.	50
	<b>Vasca a forma circolare</b>	Tutti	Una vasca a forma circolare.	50
	<b>Piccola siepe</b>	Tutti	Ancora siepi.	20
	<b>Pietra quadrata</b>	Tutti	Pietra angolare.	50o
	<b>Fontana quadrata con serpente</b>	Tutti	Una fontana quadrata con al centro un serpente dalla cui bocca esce un getto d'acqua.	75o
	<b>Aiuola squadrata</b>	Tutti	Una piccola aiuola quadrata.	20o
	<b>Rocce impilate</b>	Tutti	Delle rocce impilate..	20o
	<b>Arco vegetale</b>	Hibernia	Un arco di ingresso formato da 2 alberi.	50o
	<b>Panca di pietra</b>	Tutti	Una panca in roccia.	20o
	<b>Fontana semplice in pietra</b>	Tutti	Una semplice fontana in pietra.	10o
	<b>Piastrella di roccia grezza</b>	Tutti	Una piastrella in roccia grezza.	10o
	<b>Urna di pietra</b>	Tutti	Un vaso in pietra che non contiene nulla.	50
	<b>Muro di pietra</b>	Tutti	Un muro di pietre	100o
	<b>Meridiana</b>	Tutti	Una meridiana per sapere l'ora.	10o
	<b>Platano</b>	Tutti	Un platano da piantare nel giardino.	11o
	<b>Gran cespuglio di arbusti</b>	Tutti	Ancora rovi.	10o
	<b>Vaso di rose</b>	Tutti	Un semplice vaso che contiene delle rose rosa.	50

	<b>Vaso di rose rosse</b>	Tutti	Un semplice vaso che contiene delle rose rosse.	50
	<b>Ruota da mulino</b>	Tutti	Una ruota per mulini spezzata.	150
	<b>Arco di ingresso elegante</b>	Albion	Versione elaborata dell'arco d'ingresso	500
	<b>Arco di ingresso vegetale elegante</b>	Hibernia	Versione elaborata dell'arco d'ingresso.	500
	<b>Panca in granito con copertura</b>	Tutti	Una panca in granito con una copertura realizzata in edera..	750
	<b>Pozzo</b>	Tutti	Pozzo dei desideri.	250
	<b>Panchina</b>	Tutti	Semplice panchina in legno	100
	<b>Panca con copertura</b>	Tutti	Una panca in legno con una copertura realizzata in edera.	300
	<b>Piccolo gruppo di arbusti</b>	Tutti	Ancora un cespuglio.	150

- 
- **Tappeti**

- I tappeti sono disponibili in diversi colori e possono essere piazzati SOLO sul pavimento della casa per aggiungere calore e luminosità a una stanza.

	<b>Nome dell'oggetto</b>	<b>Reame</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Prezzo</b>
	<b>Nero</b>	Tutti	Tappeto di colore nero.	10
	<b>Pelle di Orso nero</b>	Tutti	Tappeto ricavato dalla pelle di un orso nero!	110
	<b>Pelle di cinghiale</b>	Tutti	Tappeto ricavato dalla pelle di un cinghiale!	70
	<b>Marrone</b>	Tutti	Tappeto di colore marrone..	10
	<b>Blu scuro</b>	Tutti	Tappeto di colore blu scuro.	10

	<b>Grigio</b>	Tutti	Tappeto di colore grigio scuro	1o
	<b>Verde</b>	Tutti	Tappeto di colore verde	1o
	<b>Pelle di gatto delle colline</b>	Tutti	Tappeto ricavato dalla pelle di un gatto delle colline.	9o
	<b>Pelle di lupo</b>	Tutti	Tappeto ricavato dalla pelle di un lupo.	13o
	<b>Blu reale</b>	Tutti	Tappeto di colore blu reale.	20o
	<b>Verde reale</b>	Tutti	Tappeto di colore verde reale.	20o
	<b>Arancio reale</b>	Tutti	Tappeto di colore arancio reale.	1o
	<b>Rosso reale</b>	Tutti	Tappeto di colore rosso reale.	20o
	<b>Azzurro reale</b>	Tutti	Tappeto di colore azzurro reale	20o
	<b>Turchese reale</b>	Tutti	Tappeto di colore turchese reale.	20o
	<b>Giallo reale</b>	Tutti	Tappeto di colore giallo reale.	20o
	<b>Viola</b>	Tutti	Tappeto di colore viola.	1o
	<b>Tappeto bianco di pelle</b>	Tutti	Un piccolo tappeto in pelle bianca.	5o

- 
- **Cartelli Segnalatori**
  - Volete far conoscere agli altri le vostre abilità o il servizio che siete in grado di offrire?
  - Non dovete far altro che piantare un paio di cartelli segnalatori per essere notati!

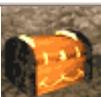
	<b>Nome dell' Oggetto</b>	<b>Reame</b>	<b>Prezzo</b>
	<b>Alchimista a disposizione</b>	Tutti	5o

	<b>Materiali per alchimia</b>	Tutti	50
	<b>Creatore di armature a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per la creazione di armature</b>	Tutti	50
	<b>Lavoratore di stoffe a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per lavorare stoffe</b>	Tutti	50
	<b>Creatore di archi e frecce a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per archi e frecce</b>	Tutti	50
	<b>Lavoratore di pelli a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per la lavorazione di pelli</b>	Tutti	50
	<b>Lavoratore di metalli a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per la lavorazione dei metalli</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per le armi d'assedio</b>	Tutti	50
	<b>Costruttore di armi d'assedio a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Creatore di Magie a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per Creatore di Magie</b>	Tutti	50
	<b>Sarto a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per sartoria</b>	Tutti	50

	<b>Creatore d'armi a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per la creazione d'armi</b>	Tutti	50
	<b>Falegname a disposizione</b>	Tutti	50
	<b>Materiali per falegnameria</b>	Tutti	50
	<b>Oggetti in vendita</b>	Tutti	50

- 
- **Oggetti Speciali**

- Gli oggetti speciali servono a sopperire a particolari usi: siano essi strumenti di lavoro, decorazioni, pietre di legame...

	<b>Nome dell'Oggetto</b>	<b>Reame</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Prezzo</b>
	<b>pietra di legame di Albion</b>	Albion	Una pietra di legame da piazzare nel piano sotterraneo della casa per poter rinascere a casa.	1p
	<b>Forziere di Albion</b>	Albion	Un forziere che può contenere fino a 100 oggetti..	1p
	<b>Tavolo di Alchimia</b>	Tutti	Tutto il necessario per praticare l'alchimia.	1p
	<b>Forgia</b>	Tutti	Per lavorare i metalli.	1p
	<b>pietra di legame di Hibernia</b>	Hibernia	Una pietra di legame da piazzare nel piano sotterraneo della casa per poter rinascere a casa.	1p
	<b>Forziere di Hibernia</b>	Hibernia	Un forziere che può contenere fino a 100 oggetti.	1p
	<b>Striscione di gilda interno</b>	Tutti	Striscione recante l'emblema di gilda.	50
	<b>Scudo con emblemi di gilda</b>	Tutti	Pannello recante l'emblema di gilda.	50

	<b>Tornio</b>	Tutti	Per lavorare il legno.	1p
	<b>Pietra di legame di Midgard</b>	Midgard	Una pietra di legame da piazzare nel piano sotterraneo della casa per poter rinascere a casa.	1p
	<b>Forziere di Midgard</b>	Midgard	Un forziere che può contenere fino a 100 oggetti.	1p
	<b>PNG : teletrasportatore di Midgard</b>	Midgard	Per viaggiare attraverso Midgard	100o
	<b>PNG : mercante di materie base</b>	Tutti	Fornitore di materie prime di basso livello.	100o
	<b>PNG : teletrasportatore di Albion</b>	Albion	Per viaggiare attraverso Albion!	100o
	<b>PNG: Addetto agli emblemi</b>	Tutti	Per applicare gli emblemi su scudi e mantelli!	100o
	<b>PNG : Incantatore</b>	Tutti	Per potenziare i vostri oggetti	100o
	<b>PNG : Mercante di materie alto livello</b>	Tutti	Fornitore di materie prima di alto livello	500o
	<b>PNG : teletrasportatore di Hibernia</b>	Hibernia	Per viaggiare attraverso Hibernia	100o
	<b>PNG : Incitatore</b>	Tutti	Per muoversi più velocemente	100o
	<b>PNG : Guaritore</b>	Tutti	Per curare la costituzione a prezzo scontato	3p
	<b>PNG : Ricaricatore</b>	Tutti	Per ricaricare gli oggetti	100o
	<b>PNG : Mercante Armi d'assedio</b>	Tutti	Fornisce i componenti per la creazione delle armi d'assedio	100o
	<b>PNG : Fabbro</b>	Tutti	Per riparare i vostri oggetti	100o