



Tutorial básico de **Reinos de Leyenda**

Realizado por Sertor, Bazrid y Rutseg
Traduzido ao português por: Thanghrer e Kuradhen
Revisado por: Seintel

Edição: VII-2003/IV-2004/II-2005/IX-2014/IV-2015
Tradução: VI-2017

ÍNDICE

1. Introdução	3
1.1 O que é um MUD?	3
1.2 O que é Reinos de Leyenda?	3
2. Como se conectar	3
2.1 Clientes	4
3. Personagens	4
3.1 Atributos	5
3.1.1 Força	5
3.1.2 Destreza	5
3.1.3 Constituição	5
3.1.4 Inteligência	6
3.1.5 Sabedoria	6
3.1.6 Carisma	6
3.2 Facção	7
3.3 Raça	7
3.4 Religião	7
3.5 Família	7
3.6 Cidadania	7
3.7 Grêmio	8
3.8 Classe	8
3.8.1 Lutadores	8
3.8.2 Malfeitores	8
3.8.3 Sacerdotes	8
3.8.4 Feiticeiros	9
3.8.5 Caçadores	9
3.8.6 Cavaleiros	9
3.9 Boonificações de combate	9
4 Primeiros passos	10
4.1 comunicação	10
4.2 Interagindo com o mundo	10
5. Abreviar comandos	11
6. Se equipando	13
6.1 Lutadores	14
6.2 Malfeitores	14
6.3 Sacerdotes	14
6.4 Caçadores	15
6.5 Cavaleiros	15
6.6 Feiticeiros	15
6.7 Vestindo seu equipamento	15
7. Restabelecendo o seu personagem	16
8. Diplomacias, jogadores novatos e administração	17
8.1 Diplomacias	17
8.2 Jogadores novatos (Noveles)	18
8.3 Equipe administrativa	18

1. Introdução

1.1. O que é um MUD?

Os MUDs são jogos de interpretação em modo texto jogados em tempo real via internet. Graças a isso, vários jogadores podem desfrutar simultaneamente de um meio que está longe dos modernos jogos gráficos em 3D. Por tanto, não precisa de um computador com grandes recursos. Além disso, a ausência de gráficos permite uma maior versatilidade no jogo à hora de programar, fazendo com que o nível de detalhe seja maior. A palavra MUD vem da origem destes jogos e é a sigla para "Multi User Dungeon". Em 1978 foi criado o primeiro MUD, mais especificamente na Universidade de Essex por Roy Trubshaw e Richard Bartle. Eles criaram um jogo de interpretação em modo texto onde vários jogadores podiam interagir com seus personagens.

1.2. O que é Reinos de Leyenda?

Reinos de Leyenda(Reinos Lendários) é um MUD, por tanto, é um jogo de interpretação multiplayer on-line em modo de texto que se desenvolve em tempo real através da internet. O jogo está ambientado em um mundo fantástico próprio, chamado Eirea, no qual habitam todo tipo de seres e criaturas próprias de um mundo de fantasia. Embora o meio-ambiente do jogo esteja influenciado por Reinos Esquecidos, DragonLance, O senhor dos Anéis e Stormbringer, o mundo de Eirea é completamente único e desenhado especialmente para Reinos de Leyenda.

Em Reinos de Leyenda existem diferentes dimensões, mas o jogo decorre em Eirea, que é o planeta que dá nome a tal dimensão. Em Eirea existem dois grandes continentes, o maior é Dalaensar e o menor, Naggrung.

Reinos de Leyenda é uma mistura de interpretação de personagens, aventura, exploração e socialização, mas é melhor que você aprenda por si mesmo.

2. Como se conectar

Neste capítulo explicaremos como se conectar ao MUD da forma mais básica, através de um programa de telnet. Dependendo do sistema operacional do seu computador, talvez você precise de outro cliente para se conectar, mas é igualmente simples conseguí-lo. Ao final do capítulo descreveremos os clientes mais usados para que você tire o máximo proveito no MUD.

Tratando-se do Telnet, você pode se conectar utilizando o endereço reinosdeleyenda.es, informando a porta que é 5001. A maioria dos sistemas operacionais já vem com o telnet instalado, ou permitem sua ativação/instalação. Um exemplo claro no Linux, onde bastaria escrever num terminal "telnet reinosdeleyenda.es 5001", e se conectaria automaticamente.

Para as pessoas com deficiência visual e que possivelmente utilizem DOSVOX, poderão se conectar ao MUD utilizando o Tnetvox, fazendo a seguinte configuração:

Endereço: reinosdeleyenda.es

Porta: 5001

Modo de fala: v

Envia teclagem só no enter: sim

Os demais valores você poderá deixar a definição padrão.

2.1. Clientes

O cliente é um programa que usa o protocolo telnet para se comunicar com o servidor do MUD. Ele envia a informação em forma de comandos que o jogador escreve, e interpreta e mostra a este o texto que o servidor envia.

Entre as opções que um cliente nos oferece temos:

Cores: Podemos colorir nomes ou frases concretas, para tornar mais visíveis certas mensagens às quais queiramos reagir.

Macros: Possibilidade de enviar um comando sem a necessidade de escrevê-lo nem apertar enter. O exemplo mais comum é usar o teclado numérico para mover-se.

Mapa: Alguns clientes oferecem a possibilidade de usar um mapa não só para se orientar, mas também para que

este introduza todas as direções necessárias para ir de um ponto a outro.

Dentre outros clientes, os mais usados são o Mudlet, o MUSHclient, o kildclient (para Linux) o Atlantis (para MAC), o Zmud e o Cnud. Também existem clientes

para android, o mais comum é o Blowtorch. A equipe de Reinos de Leyenda está trabalhando em uma versão personalizada do Mudlet, configurada especificamente

para Reinos de Leyenda, com um mapa incluído. No tópico Clientes de nosso fórum você pode encontrar instruções para configurar alguns clientes. Outra opção de conexão

é o nosso Cliente Web, que permite jogar sem necessidade de instalar nada em seu dispositivo.

3. Personagens

Se for a primeira vez que joga Reinos de Leyenda, saiba que seu personagem deve ter um nome original. Por tanto, você não pode criar um personagem que se chame por exemplo Frodo, Aragorn ou Tyrion. Você pode utilizar o gerador de nomes, mas é pouco provável que o primeiro nome sugerido seja do seu gosto, de modo que use sua imaginação ou o teste várias vezes, mas sobretudo, lembre-se dele para poder seguir jogando.

Uma vez escolhido o nome, pedir-se-á a senha e endereço de e-mail. É imprescindível utilizar sempre o mesmo e-mail e que este seja real, já que precisaremos dele para confirmar a conta e reenvios de senha em caso de perda.

Não esqueça de confirmar sua conta. Ao criar pela primeira vez um personagem, o MUD envia ao usuário um e-mail contendo a senha da conta e um código para confirmação desta. Para isso, você pode simplesmente clicar no link que chega ao e-mail, e ela se confirmará automaticamente, ou também possui a opção de colcar o código diretamente no jogo, no momento que se pede ou posteriormente.

É altamente recomendável completar o tutorial e escolher criação básica, já que nos atribuirá um personagem predeterminado.

Na criação básica, você poderá criar soldados, ladrões ou sacerdotes bons e malignos. Não é possível a criação básica de feiticeiros pela complexidade de jogar com os mesmos.

Não é necessário fornecer demasiada informação sobre a criação básica, já que se esse é seu primeiro personagem, é pouco provável que venha a ser seu personagem definitivo. Lembre-se que este é seu primeiro personagem, então não procure ser muito exigente. Erros são totalmente normais, e você melhorará conforme avance no jogo. Além disso, é necessário subir o personagem ao nível 2 para que este seja salvo.

Uma vez terminada esta etapa, recomenda-se que escreva "consentir detallado off", para que as descrições das salas não apareçam ao se mover pelo ambiente do jogo. Sempre se pode escrever "mirar" para observar a sala que se encontra, assim como "ojejar" para ver o nome da sala com as saídas presentes nesta.

3.1. Atributos

Os atributos são o conjunto de características físicas e mentais que configuram as capacidades e limitações de um personagem. Os atributos afetam nas estatísticas de seu personagem, bem como em muitos outros aspectos. Os atributos costumam ter um valor geral compreendido entre 3 e 20, ainda que possam ser superiores ou inferiores. Estes ainda podem ser alterados por objetos ou feitiços, além do próprio envelhecimento.

3.1.1. Força

A força, representada pela abreviatura "fue" (do espanhol "fuerza") é uma medida da musculatura e energia capaz de desenvolver no seu corpo. Este atributo afeta o potencial do personagem para usar armas e golpear com estas de forma efetiva, bem como da capacidade para carregar peso e realizar outras atividades como empurrar objetos pesados. Costuma ser a característica principal dos personagens de tipo lutador.

A força extrema é uma medida de um esforço sobrehumano excepcional que podem realizar alguns personagens devido a algum fator especial. Alguns personagens lutadores podem ter uma força superior a 18, sendo que por cada ponto extra de força acima de 18 ganham dez pontos de força extrema, com um máximo de 100.

3.1.2. Destreza

A destreza, representada pela abreviatura "des", engloba diferentes capacidades do personagem como a agilidade, reflexos, equilíbrio, habilidade manual ou flexibilidade. Afeta a capacidade para reagir ante uma surpresa ou ameaça, bonificação para esquivar ataques, a pontaria com armas à distância, habilidade para mover-se em silêncio e em qualquer atividade que exija precisão, coordenação motora ou sutileza. É a característica principal de ladrões e caçadores.

3.1.3. Constituição

A constituição, representada pela abreviatura "con", é um reflexo da saúde geral e a forma física de um personagem, sua resistência às adversidades físicas, feridas e doenças. Afeta principalmente os pontos de vida que terá um personagem, resistência a venenos, doenças e paralisia.

A constituição tem um papel vital, já que ao morrer e ser ressuscitado, pode perder um ponto de constituição em consequência das lesões sofridas. Se a constituição chega a zero, o personagem não poderá ser ressuscitado e precisará reencarnar, mas isto nunca acontecerá antes de se tornar um personagem experiente.

Por estas razões, a constituição é uma característica muito importante para todas as classes, especialmente em lutadores e cavaleiros.

3.1.4. Inteligência

A inteligência, representada pela abreviatura "int", é a capacidade para relacionar ideias, raciocinar, aprender novos conceitos e técnicas, entender e expressar ideias abstratas. A inteligência afeta a velocidade de aprendizagem de novos idiomas, a capacidade de entender, executar e dominar a magia arca, resistir-se a ser enganado por uma ilusão ou atacado mentalmente. Esta é a característica principal dos feiticeiros, sendo seu atributo mais importante. A inteligência também é importante para os bardos, e aos ladrões também pode ser útil. A certas classes lutadoras é um atributo indispensável, uma vez que as mais poderosas habilidades de combate de tais classes são influenciadas em maior ou menor grau pela inteligência.

3.1.5. Sabedoria

A sabedoria, representada pela abreviatura "sab", descreve a empatia - isto é, a capacidade de perceber sensações do mundo que nos rodeia -, a memória, o bom julgamento e bom senso, a intuição e o favor dos deuses. No geral, quanto mais sábio é um personagem, melhor compreende seu entorno e mais conhecimentos possui. A sabedoria afeta a relação com os deuses e por tanto a capacidade de utilizar magia divina, determina o número máximo de idiomas que podem ser conhecidos. É a característica principal dos sacerdotes e uma das mais importantes dos cavaleiros.

3.1.6. Carisma

O carisma, representado pela abreviatura "car", engloba a coragem, presteza, autoestima, persuasão, magnetismo, atrativo, sorte e autodisciplina de um personagem, bem como a seu gênio, uma pessoa com muito carisma tem bastante caráter e é difícil de influenciar. Afeta a capacidade de controlar-se em situações críticas e não sucumbir ao medo, a forma que consegue influenciar aos demais, sendo um fator de grande importância à hora de lançar um feitiço após ter sofrido grandes danos sem perder a concentração, determina o número máximo de aprendizes que pode ter, a capacidade de atrair a atenção alheia e a lealdade de seus seguidores e invocações. É a característica principal de bardos e cavaleiros. Um fato importante do carisma é a ligação direta com acertos e esquivas críticas: a cada três pontos de carisma, um ponto sobe em cada valor crítico.

3.2. Bando

O bando define a facção a qual você pertence dentro da guerra perpétua que existe em Eirea. Atualmente existem quatro bandos:

- **Bom (Bueno):** Está formado por humanos, semi-elfos, anões, halflings e gnomos. Em geral seguem o Panteão de Eralie.
- **Mau (Malo):** Está formado por humanos, homens-lagarto, orgos, orcs, semi-orcs, goblins, gnolls e kobolds. Em sua maioria seguem ao Panteão de Seldar.
- **Mercenário (Mercenario):** Não fazem parte de uma facção organizada, mas englobam a todos aqueles personagens que agem por livre vontade. Geralmente costumam ser errantes e podem ser de quase qualquer raça.
- **Renegado (Renegado):** O bando renegado abrange aqueles jogadores que por seu nefasto comportamento têm sido considerados inimigos públicos, exilados e perseguidos pelo resto de Eirea.

Além dos panteões mencionados existem outros, mas por não estarem vinculados a um bando específico veremos no tópico dedicado à religião.

3.3. Raça

Quando falamos de raças em Reinos de Leyenda, nos referimos a raças de fantasia. Atualmente há 18 raças inteligentes em Eirea, ainda que não todas se encontrem postas no jogo atualmente.

Não dedicaremos muito tempo à análise de cada uma neste tutorial, mas se desejar obter mais informação poderá utilizar o comando "ayuda razas", a fim de conhecer as características de cada uma.

3.4. Religião

A religião indica que divindade seu personagem segue. Há diferentes divindades para seguir; entretanto, basicamente há dois panteões: o de Seldar (que engloba Velian, Ozomatli e Gurthang) e o de Eralie (que inclui Hiros). Ademais está o panteão de Gedeón, que inclui Ralder e o panteão de Draifeth, que inclui Khaol.

3.5. Família

A família se forma entre diferentes jogadores, com uma mesma raça e história comum, mas de forma predeterminada os jogadores costumam começar como órfãos.

3.6. Cidadania

A cidadania indica a que cidade você pertence. No geral, quando você pertence a uma cidade terá livre acesso a ela e será esta que pagará as despesas quando você subir de nível. Os jogadores errantes não pertencem a nenhuma cidade, mas podem entrar em algumas desde que não sejam inimigos destas, ou inclusive podem precisar ter determinado status para entrar.

3.7. Grêmio

Além de pertencer a cidadanias, alguns personagens podem pertencer a certos grêmios, como a Cruzada de Takome, a Inquisição de Galador ou a Guarda de Anduar.

São organizações dedicadas a um fim concreto. Algumas são de tipo político-militar com elevada influência no governo das cidades que protegem. Outras, como as guildas de ladrões, dedicam seus esforços a outras tarefas menos respeitáveis.

3.8. Classe

A classe define quais serão as habilidades, capacidades e especializações que você poderá treinar. Dentre estas, existem 6 tipos de classes.

3.8.1 Lutadores

Existem muitas classes de lutadores, mas todas contam com grande capacidade ofensiva e significativa resistência. No geral todos lutadores podem ter força extrema, e destacam-se por sua simplicidade de uso e facilidade para conseguir experiência. Por esta razão é a classe recomendada para começar a jogar em Reinos de Leyenda.

Sua característica principal é a força, ainda que seja muito importante ter uma constituição alta. Ademais, para algumas é especialmente importante a inteligência, que tem ligação direta com o melhor funcionamento de certas habilidades (ler a ajuda de cada classe e habilidade esclarece melhor o ponto).

3.8.2 Malfeitores

São classes dedicadas a se esquivar e mentir ou a viver a vida o melhor possível, buscando cansar o menos que puderem. Costumam ter um amplo leque de habilidades que lhes permite abranger muitos temas, sem chegar a ser grandes mestres em nada, salvo talvez em passar despercebidos e viver bem a vida. Têm habilidades de combate medianas, e suas características principais costumam ser a destreza ou o carisma.

3.8.3 Sacerdotes

São classes dedicadas a estender a fé em um deus e proteger a seus seguidores. Contam com um grande número de poderes que lhes concede sua divindade. Para eles a Fé é fundamental, e quanto mais elevada seja esta, mais poder serão capazes de canalizar. Normalmente são inimigos ferrenhos de um deus ou panteão e seus poderes estão orientados à destruição deste. São importantes personagens para ter como aliados, já que concedem um apoio no combate ou em qualquer aventura muito importante. Muitos deles têm grandes poderes curativos e são capazes de ressuscitar os mortos. Sua capacidade ofensiva no combate físico não é muito grande e sua resistência costuma ser bastante alta, quase igualável à dos cavaleiros. Sua característica principal é a sabedoria.

3.8.4 Feiticeiros

São classes dedicadas por inteiro ao uso da magia arcana. Utilizam a energia que flui em seu meio e em seu próprio corpo para moldar e produzir efeitos que conhecemos como magia. Passam tanto tempo dedicados aos seus estudos arcanos que praticamente não desenvolvem as artes do combate. No entanto os que atingem um nível de conhecimento superior, contam com feitiços que lhes fazem muito capazes à hora de fazer frente a qualquer tipo de personagem. Os feiticeiros são personagens versáteis, já que mesmo tendo graves carências físicas e sendo marcialmente pobres, contam com feitiços que lhes permitem fazer quase qualquer coisa. Talvez sejam o tipo de classe mais complicado e por isso a menos recomendável para começar a jogar quando se é novo no MUD. Sua característica principal é a inteligência. Sabedoria e carisma são essenciais (ler tópicos acima).

3.8.5 Caçadores

São um passo intermediário entre um malfeitor e um lutador. Contam com poderosas habilidades de combate, ainda que não atinjam um domínio tão devastador como os lutadores, e combinam estas com algumas das habilidades dos malfeitores, permitindo-lhes passar despercebidos e transformando-se assim em perigosos atacantes. Baseiam seu potencial ofensivo em atacar rapidamente e por surpresa ao inimigo e depois escapar. Quase todos estão muito unidos a um tipo de terreno no que costumam se mover, e no qual são combatentes magníficos. Sua característica principal é a destreza, ainda que força e inteligência altas também sejam úteis.

3.8.6 Cavaleiros

São classes de lutadores nobres consagrados à adoração de uma divindade. Esta divindade concede-lhes poderes sagrados que lhes permitem levar a cabo grandes atos heroicos. Na maioria das vezes os cavaleiros são seres nobres e quase todos têm uma montaria característica com a qual são muito perigosos em combate. Destacam por sua grande capacidade defensiva e resistência, o qual lhes faz importantes protetores da causa de seu deus. No geral são um bom equilíbrio entre a potencialidade de um lutador e as habilidades divinas de um sacerdote. Sua característica principal é o carisma, ainda que a constituição, a força e a sabedoria sejam quase tão importantes para eles quanto.

3.9. Bonificações de combate

Para a luta corpo a corpo, existem três bonificações de combate. São a bonificação ofensiva (bo), bonificação de esquiva (be) e bonificação de parada (bp). Na hora de determinar se um golpe atinge ou não o alvo, compara-se a bonificação ofensiva [BO] às bonificações de esquiva [BE] ou de parada [BP].

Por regra geral, um personagem não costuma ter um número elevado de BE e BP ao mesmo tempo, de modo que geralmente a BO é comparada a apenas um deles. A progressão das bonificações (representadas como BX) é diferente para cada classe e influenciada fortemente pelo nível de um personagem até o nível 31. As classes lutadoras e caçadoras costumam possuir uma

elevada BO, os malfeitores elevado BE e os cavaleiros elevada BP, enquanto os feiticeiros costumam ter muito mais BXs.

As bonificações também são influenciadas fortemente pelo equipamento, especialmente se é valioso, por feitiços e pela maestria do personagem no tipo de arma empunhada. Por sua vez, algumas bonificações se verão penalizadas por coisas como, por exemplo, estar cego, ter pouca visibilidade, levar muito peso consigo ou levar equipamento que dificulte a mobilidade.

4. Primeiros passos

Uma vez estejamos preparados para nosso primeiro contato com o mundo, há algumas coisas que precisamos saber.

4.1. Comunicação

A primeira coisa (e a mais importante) a saber é que dispomos de um canal de chat ativado, o canal novato, onde podemos enviar todas as nossas dúvidas para que algum jogador as responda. Para usar este canal utilizaremos o comando **novato mensagem**, escrevendo em vez de mensagem a dúvida que você tem.

Por exemplo, se escrevemos:

novato tenho uma dúvida

O que os demais personagens verão é:

[Novato] Kharil: tenho uma dúvida

Do mesmo modo se escrevemos "**bando on**" podemos ativar o canal bando, que é o chat da facção a qual você pertence, e escrevendo **bando mensagem** você poderá se comunicar com seus aliados.

Agora que já sabemos como nos comunicar pelos canais, há outra coisa que devemos saber: como se comunicar com um jogador em particular.

Para isso, devemos escrever **tell nome mensajem** substituindo nome pelo nome do personagem em questão, e acrescentando a mensagem, de maneira que se **escrevemos tell Sertor Viu minha mensagem?** o que será enviado a sertor é uma mensagem privada perguntando "**viu minha mensagem?**".

4.2. Interagindo com o mundo

Uma vez que sabemos nos comunicar, temos que começar a nos mover. Se você estiver em um caminho, é bastante importante ler os cartazes que espalhados pelas estradas, com o comando "**leer cartel**". Isto será especialmente importante se sabemos onde queremos chegar mas desconhecemos o caminho.

Quando estivermos em uma cidade, encontraremos diferentes saídas com alguns símbolos, que indicam se nessa direção há uma porta, se está aberta ou fechada...

Se encontrarmos uma direção de "dentro" com uma porta, o jogo nos mostrará o seguinte:

|de| - no caso da porta estar fechada

-de- - no caso da porta estar aberta

Se a porta estiver fechada, utilizaremos o comando **abrir** e quando a porta está aberta e queremos fechá-la, utilizaremos o comando **cerrar**, sendo aplicável o comando abrir e cerrar para qualquer direção onde haja uma porta.

Se nos encontrarmos em alguma loja, oficina, ferraria ou algum edifício de índole comercial, teremos cartazes que, lidos, nos indicarão os comandos, como por exemplo **listar** para poder ver os objetos, chamados **items** à venda em dita loja.

Alguns **PNJS (personagens não jogadores)** podem nos oferecer missões, ajuda ou informação se conversarmos com eles. No entanto há de se ter em conta que para conversar com um PNJ devemos falar seu idioma, ou ele não nos entenderá.

Para isso, utilizaremos o comando **conversar PNJ**, substituindo PNJ pelo nome do interlocutor. Quando não soubermos o que dizer, podemos usar o comando **conversar temas** para ver a lista de temas disponíveis na conversa. É possível que um PNJ se negue a falar conosco se temos alguma briga ativa.

Se você se envolveu em um combate não terminado, isto é, nenhuma das partes matou a outra, considera-se que se tem uma briga ativa. Cada vez que se encontre com seu oponente, o combate será retomado. Ter brigas ativas impede conversações, negociações com comerciantes e mesmo entrar em alguns locais guardados. Para parar a briga, afaste-se de seu adversário e digite **peleas parar**. Dentro de alguns segundos a luta é terminada.

5. Abreviar comandos

Nos MUDs usamos uma série de sistemas para evitar ter que escrever muita coisa, para isso utilizaremos os atalhos e os nicks.

Um nick é uma abreviatura com forma geralmente de letras, ainda que também podem ser números, nos quais incluímos diferentes objetivos. Por exemplo, se queremos treinar em um bosque onde nossos objetivos vão ser coelhos (conejos), esquilos (ardillas), lobos (lobos) e javalis (jabañes), podemos juntá-los todos em um nick x, de forma que ao teclar matar x estaríamos iniciando combates com javalis, coelhos, lobos e esquilos, se as tivesse na sala.

Para isso, escreveremos **nick x objetivos** sendo objetivos todos aqueles objetivos que desejamos matar sem separar por espaços, somente por vírgulas. Desta forma se queremos matar esses 4 objetivos escreveremos:

nick x jabalies,lobos,ardillas,conejos

O jogo responderá:

Acrescentando nome curto x como jabalies,lobos,ardillas,conejos.

Ademais, é importante a ordem na qual escrevemos os nomes, já que à hora de lançar comandos, irão dirigidos ao primeiro objetivo presente da lista. Deste modo, se na sala há um lobo e um coelho, e lanço um comando como poderia ser golpecertero, se executará sobre o lobo no exemplo anterior, mas se tivesse um javali se executaria sobre ele.

Os nicks não se limitam a combates: se no nick anterior estivesse incluído dentro,sur,norte,este e outras direções, digitando abrir x a primeira porta fechada, em ordem, seria aberta. Qualquer comando que exija um objetivo pode ser usado com nicks.

Podemos ter tantos nicks como queiramos.

Uma vez que já sabemos como abreviar objetivos, é de especial interesse aprender a abreviar comandos. É bastante tedioso ter que ir pelo bosque escrevendo matar x muitas vezes, de forma que poderemos querer abreviá-lo. Os atalhos fazem uma função parecida ao nick, só que estes abreviam comandos, em vez de objetivos.

Se escrevemos **alias m matar x** criaremos um atalho que faz que a cada vez que enviemos o comando **m**, entremos em combate com os objetivos do nick x, se os tivesse definidos.

Do mesmo modo, podemos criar um atalho para lançar comandos aos diferentes objetivos, como por exemplo **alias 1 golpecertero x**, desta forma ao escrever 1 executaremos o golpecertero sobre os objetivos com os que estamos lutando.

Podemos ter centenas de atalhos diferentes, por isso é recomendável fazer atalhos para aqueles comandos que usemos com frequência. Por exemplo, um clérigo provavelmente precisará se curar com frequência, de modo que aqui vão algumas sugestões, e de passagem explicamos como formular feitiços.

Se queremos formular curar feridas leves sobre nós, precisaremos formular o feitiço, o faremos desta forma: **formular curar heridas ligeras: objetivo** como o objetivo será o próprio sacerdote, podemos criar um nick me no qual introduziremos nosso nick, assim depois usaremos **formular curar heridas ligeras:me**

É importante não esquecer do símbolo de dois pontos, já que é o que indica ao comando formular que o nome do feitiço termina ali, e separa o comando do objetivo.

Para criar um atalho, por exemplo podemos escrever

alias 1 formular curar heridas ligeras:me

Desta forma escrevendo 1 nos lançaremos uma cura leve. Também poderíamos fazer um atalho cujo objetivo não seja fixo, mas sim que o objetivo tenha que ser escrito. Por quê? Pois pode

ser dado o caso de que você tenha que ir com alguém em aventura. Se você for com uma pessoa só pode fazer dois atalhos e usar por exemplo 1 para curar a si próprio e 11 para curar seu amigo, mas se você for com 3 ou 4 pessoas a coisa poderia não ser tão fácil. Por isso, ensinaremos os métodos disponíveis; você pode fazer como achar melhor.

Existe uma combinação de símbolos que faz com que um atalho fique aberto para que você o complete a mão, esta combinação é \$*\$.

Desta forma se escrevemos **alias li formular curar heridas ligeras:\$*\$** um atalho será criado no qual se escrevemos li me formularemos sobre nós mesmos curas ligeiras, se escrevemos **li guarda**, executaremos curas ligeiras sobre o guarda, e um longo etcétera.

Você pode combinar nicks e atalhos para criar toda uma autêntica lista personalizada de comandos e abreviaturas para agilizar o modo de jogo de forma incrível.

Se você tiver mais dúvidas pode consultar em qualquer momento o canal novato ou os arquivos de ajuda sobre os respectivos temas.

6. Se equipando

Em Eirea existe equipamento para todos os gostos e necessidades, as possibilidades que oferecem diferentes combinações são quase infinitas, ainda que como jogador novato, geralmente você passará um tempo utilizando um equipamento base. Por equipamento base nos referimos ao equipamento que você compra numa loja.

Que benefícios outorgam as diferentes armaduras? Pois bem, a seguir vamos denominar os itens que chamamos armaduras, ainda que nem todos possam ser considerados como tal, talvez seja melhor chamá-los de vestimentas.

Basicamente o equipamento que você vestir pode dar 5 atributos:

- **Proteções físicas:** É a resistência que o objeto oferece ante agressões externas, reduz o dano físico que o personagem recebe. Costuma ser o principal atributo de armaduras metálicas. É mais utilizado por lutadores, cavaleiros e alguns sacerdotes.
- **Bônus de combate:** Muitos objetos outorgam bonificações ofensivas [BO], esquiva [BE] ou de parada [BP]. Em geral, as bonificações mais comuns são as de esquiva, que é proporcionada por equipamentos de tecido. Ademais, a parada obtém-se principalmente pelo uso de escudos.
- **Resistências elementares:** Alguns objetos estão feitos de forma que reduzem o impacto que os danos elementares fazem sobre seu corpo, seja por seu encantamento mágico ou por sua natureza especial.

- Lances de salvação: Os lances de salvação(tiradas de salvación) são lances de dados que determinam se seu personagem é capaz de se livrar de determinadas situações como podem ser uma queda, o contágio de uma doença, uma revisão de medo ou os efeitos de uma magia. Os diferentes tipos de lances de salvação podem ser encontrados na ajuda sobre o tema (ayuda tipos_ts).
- Outros bônus: Alguns objetos outorgam bonos como pode ser a se esconder ou sigilar ou utilizar habilidades especiais. Alguns objetos poderosos podem inclusive outorgar bonificações às estatísticas de nosso personagem, mas estas não subirão de forma permanente, só quando tenhamos o item equipado.

Generalizando, é raro que um item nos outorgue estes 4 atributos, geralmente os itens costumam ter principalmente só uma destas características. Por exemplo, uma armadura pesada, ao ter elevadas proteções físicas, não nos outorgará bonificações de combate nem resistências elementares.

Que equipamento devo escolher?

Bem, aqui indicaremos de acordo com a classe que você decidir jogar.

6.1 Lutadores

Por norma geral, precisam de armadura pesada. Os soldados para treinar não se valem de sua esquiva, mas a armadura evitará que você sofra dano contra animais pouco perigosos, como podem ser esquibs, coelhos, pássaros, ratos... Ainda que sempre é possível receber danos de lobos, cervos ou javalis.

O que é imprescindível é ter ao menos uma peça de armadura em cada parte do corpo, ou seja, um elmo, um gibão (encouraçado, de placas, etc...), um ou dois braços, uma ou duas manoplas(guanteletes), grevas(grebas) (se podem ser metálicas, melhor) e umas botas. Se não for assim, os inimigos podem golpear locais que não estão protegidos pela armadura, causando ainda mais dano.

À hora de usar armas, quase todos os lutadores se baseiam no uso de espadas, a exceção do Khazad (que usa martelos e machados) e o Incursor (que usa tridentes).

6.2 Malfeitores

Por norma geral, os malfeitores utilizam equipamento de tecido, buscam principalmente conseguir bonificação de esquiva e bonos a esconder-se e sigilar, já que são especialistas em atacar sem ser vistos e em evitar golpes pela sua agilidade.

Os Malfeitores costumam ser famosos por sua destreza no uso de punhais e adagas, bem como do uso de espadas curtas.

6.3 Sacerdotes

Os sacerdotes costumam utilizar armadura pesada, já que não são especialmente destros em combate corpo a corpo (a exceção dos monges e de alguns tipos de druidas) nem vêem benefício

algum em destacar por agilidade. Os sacerdotes comumente portam armas pesadas como maças ou martelos .

6.4 Caçadores

Os caçadores costumam utilizar geralmente equipamento de tecido ou couro, costumam buscar bonificações ofensivas, de esquiva, e também bonus a se esconder e sigilar.

Os caçadores tentam infligir grandes danos levando a iniciativa, e que requerem não ser vistos antes de atacar.

Os caçadores são a classe mais variada, cada classe possui seu próprio estilo de luta e arma favorecida.

6.5 Cavaleiros

Os cavaleiros costumam portar armaduras pesadas, bem como espadas, martelos, lanças de cavalaria e escudos. Os cavaleiros normalmente têm maneiras para curar suas feridas, seja pelos poderes curativos concedidos por seu deus, ou por poderes de drenagem.

6.6 Feiticeiros

Os feiticeiros não podem portar nenhum objeto metálico, já que estes interferem em suas habilidades para utilizar a magia que flui no ambiente, lhes impedindo de executar feitiços. Os equipamentos usados por estes normalmente não influem muito no que se refere a danos ou proteções físicas, já que suas proteções e danos estão focadas na magia. Além do mais, há poucos equipamentos que modificam grandemente os poderes mágicos de cada jogador.

6.7 Vestindo o seu equipamento

Quando conseguirmos equipamento de algum monstro morto, algum jogador ou comprando em uma loja, nos equiparemos. Para isso, o tamanho do item tem que ser próprio ao usuário, já que calças de um gnomo dificilmente servirão a um humano, por exemplo.

Quando compramos um objeto de uma loja, ele vem automaticamente ajustado a nosso tamanho, somente poderemos nos encontrar com problemas se o obtemos de um monstro ou de outro jogador.

Muito bem, se temos um soldado e levamos equipado por exemplo um gibão de couro, mas queremos vestir nossa reluzente e recém comprada couraça, escreveremos **quitarse peto** (remover gibão, nesse caso) e depois **ponerse acorazado** (vestir couraça).

Em ocasiões nos encontraremos com problemas já que há itens que têm parte do nome igual, como neste caso que acabamos de mencionar que se escrevêssemos ponerse peto, poderia acontecer o caso de que nosso personagem vista o gibão de couro e não o couraça. Como evitar isso? Uma maneira é vestir a couraça e vender o gibão de couro. Mas atenção, se o comando **vender couro** não reconhece o gibão de couro, tente escrever **vender peto**, pelo qual é imprescindível que você tenha equipado o peto que você quiser conservar.

Além disso, outra razão para desfazer-nos dos itens que acabamos de desequipar, é que quando você sai do jogo, o personagem retira todo equipamento automaticamente, e ao voltar a entrar se equipa de forma aleatória. Desta forma, você não vai querer mudar de equipamento cada vez que entre no jogo.

Ademais, às vezes você se encontrará com o problema de que se você comprar na loja braçais, braceletes, luvas ou manoplas, não seria a mesma peça para o braço/mão direito que para o braço/mão esquerdo, por isso nas lojas se dá uma numeração diferente a ditos itens. Por exemplo, podemos ter na listagem um [#84 braçal](#) e um [#92 braçal](#). Se escrevemos comprar braçal duas vezes, podemos comprar dois [#84 braçais](#), que seriam dois braçais esquerdos (ou direitos). No entanto precisaremos [comprar #84](#) e [comprar #92](#).

Algo imprescindível que temos que saber é que não podemos dar um item de um de nossos personagens a outro, não está permitido de nenhuma das formas, se considera multiconexão e se sanciona administrativamente. No entanto, outro jogador pode presentear equipamento a você livremente.

Uma vez equipados podemos consultar as proteções físicas de nosso personagem utilizando o comando [protecciones](#). Também podemos consultar as resistências elementares com o comando [resistencias](#) e os lances de salvação com o comando [salvaciones](#). Além disso, podemos consertar equipamento usando o comando [reparar armadura](#), mudando armadura pelo item a consertar. Para isso, precisamos ter em conta algumas coisas.

Neste momento é preciso parar as "brigas", lembrando que você deve escrever [peleas parar](#). Além disso, você precisa remover todos equipamentos que estiver vestindo nesse momento, para isso: [quitarse brazal](#), [reparar brazal](#), [ponerse brazal](#). No entanto, só poderemos consertar equipamento metálico em uma ferraria, só poderemos consertar objetos artesanal (madeira, cristal, ossos, jade...) em uma oficina e só poderemos consertar itens de tecido em uma alfaiataria.

7. Restabelecendo o seu personagem

Recebi dano. O que faço? Pois bem, se sua classe tiver acesso a curas, como um sacerdote ou alguns cavaleiros, você pode se curar com feitiços. Caso não seja assim, há diferentes meios aos que recorrer. Se você pertencer ao bando bom ou mau, pode visitar sua capela ou templo mais próximo, conversando com os sacerdotes do templo, podem oferecer curas ainda que seja a um custo monetário. Tanto se você pertence a algum destes bandos como se não, há outras vias. Podemos obter comida, como pães, peixes, carnes, que se as empunha e as come recuperará vida, e ao estar saciado incrementará a regeneração de seus pvs (pontos de vida).

Se você tiver a dúvida de se em RL a gente morre de fome ou de sede, pois basicamente, de fome não se morre; você pode comer para evitar não morrer ferido, por exemplo, já que assim você recuperará vida se estiver em uma situação complicada. No entanto sim pode morrer

desidratado, já que em ocasiões, como por exemplo se você estiver de dia no deserto, se desidratará e se não beber algo em um tempo, causará a morte.

Também há outros PNJs que lhe prestarão seus dotes curativos se seu alinhamento e/ou status for conforme ao dele. Alguns PNJs bondosos não o curarão se você for maligno, ainda que você seja respeitado em seu reino.

Outros efeitos negativos que você pode experimentar são os vícios e as doenças. Os vícios você pode sofrer quando consumir plantas muito rápido. À medida que consumí-las, seu corpo acostuma-se a elas, reduzindo o efeito que têm sobre você, e chega um momento que você será dependente da dose. Os vícios podem causar atordoamento, cansaço e restantes efeitos secundários, é recomendável evitá-los. Você também pode ficar doente: as doenças mais comuns são os resfriados e a lepra, que são transmitidas por alguns mendigos em alguns reinos e por alguns animais doentes, bem como alguns sacerdotes malignos. As doenças podem ser curadas mediante o feitiço Curar Doença (curar enfermedad), que é oferecido em algumas capelas ou templos, bem como pode ser usado por sacerdotes se possuem o feitiço.

8. Diplomacias, novatos, administração

8.1 Diplomacias

Como já explicamos previamente os bandos, agora passaremos a explicar o sistema de diplomacias.

O bando bom compõe-se das seguintes cidades: Takome, Kattak, Kheleb-Dum, Poldarn, Veleiron, Eloras e Ormeion.

O bando mau compõe-se de: Galador, Grimoszk, Ar'Kaindia, D'hara, Mor Groddur, Ancarak e Golthur-Orod.

Existem duas cidades importantes que não pertencem a nenhum destes bandos, Anduar e Keel.

Anduar é uma cidade que se situa quase no ponto intermediário entre as cidades do bando bom (essencialmente zona sul, sudoeste, sudeste do continente) e as cidades do bando mau (essencialmente no norte, a exceção de Grimoszk). É uma cidade completamente neutra cujo comércio é próspero e oferece inumeráveis serviços. Em Anduar converge gente de todos os reinos e raças, por isso não estão permitidas as agressões dentro da cidade, multando aos infratores. Em Anduar podemos encontrar a sede de todos os ofícios, um serviço de bilheterias para comprar e guardar itens, e até um coliseo.

Por outro lado, Keel é uma cidade comercial, localizada no continente de Nagrung cujo negócio principal é o contrabando. É uma cidade com um porto de grande importância, já que é onde atracam os viajantes que vem de Dalaensar. Keel é uma cidade de especial interesse já que há muitas coisas interessantes no continente de Nagrung.

Com relação às diplomacias, para explicá-lo de maneira simples, digamos que o bando bom e o bando mau estão em guerra total. Isto quer dizer que em caso de se encontrarem (salvo em Anduar, onde não se permite agressões) devem ser atacados ou fugirem. No entanto, isto não é aplicável no caso dos jogadores novatos, o qual explicaremos em breve.

No entanto, no bando mercenário a coisa não é tão fácil, já que quando alguém cria um personagem em dito bando, tem de escolher se será inimigo do bando bom, com o bando mau, com ambos ou com nenhum. Os jogadores que não se inimizam com nenhum bando são os chamados Neutros. Os neutros não podem ser atacados por gente do bando bom nem mau, a exceção dos anárquicos, que são os orcs, gnolls, kobolds e goblins pertencentes aos reinos de Ancarak, Golthur-Orod e Mor groddur. Ademais, ditos jogadores anárquicos podem ser atacados entre eles, pois em sua sociedade se prima a força, não a lei. Isto não é aplicável entre anárquicos e os demais reinos do bando mau, os que consideramos como mau-legal.

Deste modo, e resumindo, os bons podem atacar a todo o bando mau e aos mercenários inimizados com o b bom. Os maus podem atacar ao bando bom e aos mercenários inimizados com seu bando. Ademais, os anárquicos podem não só se matar entre eles, senão matar a todos os mercenários, estejam inimizados com seu reino ou não. E finalmente, os renegados são inimigos públicos, de modo que podem matar e sermorts por qualquer jogador, inclusive por outros renegados.

8.2 Novatos

E agora resolvemos a dúvida anterior. O que é um novato (novel)? Um novel é a denominação social e administrativa que damos aos jogadores novatos. Os jogadores novatos costumam desfrutar de especial apoio e ajuda por parte de jogadores e administradores. Um jogador novel pode ser atacado por outros jogadores, mas em caso de matarem o novel, estes sofrerão uma perda da metade de sua vida e energia durante muitas horas de jogo, ademais sua localização será revelada a todos seus inimigos, pela qual o caçarão, por estes motivos é muito raro que um jogador novel seja assassinado. Pelo mesmo motivo, um novel não pode abusar de sua impunidade em frente a seus inimigos, pelo que não deverá interferir no PK (Player Killing). Se você ver um inimigo, não deverá revelar sua posição, nem lhe atacar, nem curar a seus aliados enquanto brigam com ele. Desrespeitar estas restrições pode causar a perda de sua condição de novel. Esta condição também pode ser perdida por vontade própria ou subindo algum personagem a nível 30.

8.3 Equipe administrativa

Em Reinos de Leyenda há duas classes de equipe administrativa: os avatares e os imortais.

Os avatares são membros do conselho de jogadores. O conselho de jogadores vota e decide sobre assuntos que diz respeito a disputas entre jogadores ou assuntos de interpretação de personagens, como a história e a família de um personagem. Estes avatares dedicam seu tempo livre a mediar nestas coisas, por isso pede-se que respeite seu trabalho.

Os imortais são o mais parecido ao que em outros jogos seria um Game Master, ou um Admin. São essencialmente jogadores ou antigos jogadores que dedicam seu tempo livre a programar coisas, como acrescentar novo conteúdo ao jogo ou solucionar erros. Os imortais têm dedicado ainda mais tempo que os avatares a programar e a fazer deste jogo o que é, de modo que com mais razão ainda se pede respeito.

Embora os jogadores possam se dirigir a eles, o preferível é que as perguntas sejam feitas pelo canal novato.

Você pode ver a lista de jogadores conectados com o comando **quien**.