

La terza era simboleggia il periodo dal 2014 a prima della riapertura del 2020.

Prima della terza era c'è stato il grande buio descritto dalla giocata di Nasrudin, il grande buio simboleggia un'operazione di amministrazione composta da Ettore / Natauro e me.

La teoria di Ettore era che Kyra come un albero doveva rinsecchire in modo da far cadere tutte le foglie secche che bloccavano lo staff, per fare questo quando il vecchio provider chiuse chiese a Riccardo / Shod di non riaprire subito LOD (io lo avevo già nel mio server) ma di custodirlo finché nessuno ne avesse reclamato la patria potestà'.

Accumulando anni di permanenza online (seppur nascosta) mi ha permesso di "acquistare potestà'" sul mud, ed ha permesso a Ettore di togliere fuori tutti e lasciarlo a Riccardo / Shod.

In questo momento fu' benevolo l'aiuto di Nathien che impiego' il suo tempo a passarmi le commesse di codice spiegandomi qualcosa ed essendo sempre gentile e pronto nel rispondere ad eventuali domande.

Quando i tempi furono maturi il mud riaprì col nome di relo (lands of darkness reloaded) con come amministratore unico Shod.

Come prima cosa diede metà del mud ad Alberto / Hazon, non di sangue ma fratello come se lo fosse, e quasi simultaneamente Mauro / Tricksty, come suo solito, comincio' a fare un botto di lavoro senza chiedere niente e per questo acquisto' anch'esso eguale proprietà sul mud come Shod ed Hazon.

Si unirono allo staff anche Andrea / Mobius e Sulu / Chiara che scalarono tutti i livelli di amministrazione fino ad avere persino una copia del codice e delle aree ed acquistando il livello massimo decisionale.

Anche Elia / Pharadia, e Tommaso / Lesyel hanno prestato collaborazione in questo periodo animando il mud e ricordo ci fu' qualcuno che prese il posto di Chastil ma non fu' "degno di nota" in modo positivo, non ricordo ne' chi fu' ne' cosa fece.

Poi avvenne l'oltraggioso episodio del forum che porto' all'aridità nel gioco. Un giocatore ed Alberto / Hazon ebbero una discussione, il temperamento di Hazon ben rappresenta la sua divinità', in aggiunta Mobius invece di comportarsi come un componente del team si è girato dalla parte del giocatore utilizzando il momento per scalare posizioni penso o aprire un suo mud.

Per quanto Alberto / Hazon possa aver sbagliato nel gestire le comunicazioni con i giocatori, uno staff più compatto e ben organizzato avrebbe superato e contenuto il problema, così il mud rimase appeso, online ma senza utenza.

Pharadia raggiunse il livello 98 e non ricordo se anche Pietro avesse un amministratore all'epoca o un QM, o chi altri li avessero, fattostà' che un bel giorno per qualche motivo inspiegato il mud cadde in termini di codice e Shod decise di lasciarlo chiuso di nuovo, per rieseguire la mossa eseguita da Ettore e riprendere il gioco quando i tempi siano più maturi.

Nel 2019 Riccardo / Shod, Mauro / Tricksty, Francesco Paternostro (mai giocato, attuale Aelisteia - grafico e web engineer), Francesco Bianco (Lead Software Engineer, mai giocato attuale Xanathon), Chiara / Sulu cominciano a lavorare ad un nuovo modello di mud che sarà il prossimo lod con grafica visuale e testuale e sviluppano un alpha version del web client.

Nel 2020 Lod riapre con l'intenzione di crescere fino a raggiungere nel prossimo triennio il software che è stato definito nel 2019.

Nella quarta era si uniscono definitivamente come amministratori Fabio Mallero e Pietro Riccio, penso si possa confermare Elia come aiutante dello staff e lasciare a Tommaso il suo QM.

Viene istituita una posizione di "Amministratore emerito" che lascia l'utilizzo delle divinità se vogliono collegarsi ma senza una posizione nell'amministrazione a:
Ettore - Natauro, Luigi - Nathien, Arianna - Aryhann, Stefano - Kyra.

Idee sulle divinità della quarta era:

La triade legislativa:

Nella quarta era mi piacerebbe descrivere Shod come legislatore degli dei, Tricksty come legislatore dei morti e Hazon come legislatore dei vivi, ognuno dei tre ha anche potere di supervisione sull'operato degli altri e nessuno dei tre prevarica sull'altro.

La triade amministra le divinità principalmente che possono aggiungersi da altri piani e amministra solo per gli esseri viventi o non morti che arrivano tramite landsofdarkness. In questo momento storico problemi come Althea rinchiusa possono essere risolti con la semplicità di emanare un decreto (ma niente mascherine, lo giuro!).

Vi prego di considerare tutto come brainstorming e sentirvi liberi di proporre.

La triade lascia piena libertà agli dei di vivere ed agire in base alla loro natura purché rispettino quello che è necessario per la convivenza di multiversi e multipantheon.

La triade rappresenta la board direttiva dell'amministrazione.

Gli amministratori

Gli amministratori sono coloro che collaborano al mud, che credono alla vision aziendale di trasformazione a web player, introduzione dei mondi di Terry Pratchett ed apertura a multilingua / multimedia.

Gli amministratori possono prestare il proprio servizio a titolo gratuito, in cambio di percentuale di proprietà della futura compagnia che rappresenterà il mud stesso o in cambio di danaro.

In ogni componente informatico, letterario, audio visivo o di qualsivoglia natura verrà citato il nome dell'amministratore che lo ha composto o che ha collaborato alla sua creazione.

Tuttavia nel caso di collaboratori pagati o che collaborano a titolo totalmente gratuito non verrà corrisposta alcuna % di proprietà della ditta che in futuro rappresenterà l'od.

A prescindere dal tipo di collaborazione si cercherà di lasciare sempre il massimo di libertà espressiva affinché il tempo dedicato a questo progetto sia fonte di gioia e gioco per chi lo produce.

Gli amministratori possono avere divinità di 2 tipi, 98 e 97, a seconda se hanno la manzione di creare oggetti e fare edit in gioco o meno. Il livello 96 verrà riservato agli amministratori emeriti, il 95 alle divinità non giocanti, il 94 ai Quest Master.

Verrà creato il livello 93 per la Loggia degli Architetti.

Nel gioco gli dei potranno quindi operare nel gioco (quest) preferibilmente in forma di ispirazione verso i giocatori o richieste da parte di emissari, sono altresì concessi araldi ma solo se la divinità in questione accetta.

Se la divinità non è giocata dipende da chi la interpreterà in quella determinata quest. Chiunque dello staff può interpretare divinità attualmente "libere" o crearne di nuove purché il tutto sia chiaramente coordinato e approvato da chi di competenza.

Shod

Gia' al ritorno dal grande buio era tornato con pieni poteri ma il suo ruolo viene definito in questa quarta era quando si arricchisce di una nuova anima felar e cambia aspetto.

Ha ora il corpo di un uomo possente con mani, testa e coda di leone.

Veste la regalia (o qualcosa di simile ma che palesemente la ricorda), ha una toga alle spalle con un motivo a scacchiera bianca e nera, nelle spalline i simboli del sole a destra e della luna a sinistra.

Ha un serpente piumato sulle spalle.

Lista Divinità:

- Hazon
- Tricksty
- Chastil
- Aryhann
- Mobius
-