

Le Rune

Le rune sono dei Punti di Merito che possono essere accumulati e spesi per ottenere GRANDI E PRESTIGIOSE RICOMPENSE!

Le rune vengono concesse ad insindacabile discrezione degli Immortali, ad esempio come ricompensa per una quest (vedi AIUTO QUEST), oppure come premio per meriti particolari o ancora possono essere assegnate direttamente dal motore del gioco a seguito della conclusione di un ciclo mensile di connessioni consecutive (vedi AIUTO PREMIO CONNESSIONE).

Le rune possono essere di due tipi: d'argento e di pietra, con la seguente conversione: 1 runa d'argento = 10 rune di pietra. Gli Immortali si riservano la facolta' di concedere (com'anche di non concedere oppure di concedere in parte) una certa conversione per motivi di bilanciamento od interni alla gestione del MUD. Tale decisione, sia essa negativa, positiva o limitante, e' insindacabile e non puo' essere chiesta delucidazione alcuna a riguardo.

Le Rune possono essere spese insieme o singolarmente, questo a discrezione del giocatore, per ottenere dei benefit:

- per il proprio personaggio
- per modificare e potenziare i propri oggetti

In ogni caso, il bonus totale massimo ottenibile dato dall'equipaggiamento modificato con le rune non puo' superare complessivamente i seguenti valori:

- a. Punti ferita (+ 30 max)
- b. Punti mana (+ 50 max)
- c. Punti movimento (+100 max)

*** Si tenga presente che, relativamente alla modifica di un oggetto, una spesa di almeno due rune d'argento garantira' che l'oggetto venga reso ETERNO senza alcuna spesa aggiuntiva; viceversa, per ottenere l'eternizzazione di un oggetto con una modifica che richiede una spesa inferiore alle 2 rune d'argento, si dovra' comunque versare la somma di 2 rune d'argento.

Gli oggetti runati

Gli oggetti runati sono oggetti modificati dagli Dei a seguito della spesa di un certo numero di Rune da parte di un giocatore. Possono essere runati oggetti di qualsiasi tipo ad esclusione degli oggetti rari, degli oggetti premio donati dagli Immortali per quest od affini, nonche' degli oggetti gia' runati.

L'oggetto che un giocatore intende runare per un proprio personaggio deve essere a disposizione del personaggio che ne diverra' futuro proprietario (in inventario o in equipaggiamento), viceversa dovra' essere richiesto che venga fornito direttamente dall'Immortale (se previsto dal listino rune e al relativo costo in rune). Non e' dunque possibile, per nessuna ragione, che un personaggio si faccia runare un oggetto dato da un altro personaggio (nemmeno se i due sono in uso allo stesso giocatore).

Un oggetto runato diventa da quel momento di proprietà esclusiva di quel personaggio giocatore e pertanto egli ed egli soltanto potrà sfruttare le potenzialità ed eseguire azioni sull'oggetto come, ad esempio:

- indossare l'oggetto
- affittarlo
- sacrificarlo (se per qualche motivo insano volesse farlo...)

La condizione dell'oggetto (runato) ed il nome del proprietario viene riportata nelle informazioni ritornate dall'incantesimo IDENTIFICAZIONE.

Un oggetto runato può inoltre essere reso immune al danneggiamento, quindi trasformato in indistruttibile, recandosi al tempio del culto del Fato in Capitale (dalla piazza 3 nord 1 ovest 1 sud) e dandolo al vescovo ivi presente che, dietro il pagamento di una donazione al culto pagano, potrà richiedere l'intercessione divina per trasformare così l'oggetto.

La rinomina di un oggetto

Poter rinominare un oggetto è una grossa concessione fatta dagli Immortali di Clessidra; gli oggetti devono quindi essere CONSONI all'ambientazione e non creare confusione negli altri giocatori.

È quindi obbligatorio nel rinominare oggetti scegliere nomi e descrizioni che possano ricondurre al corretto uso dell'oggetto e che non siano puramente astratti (es. rinominare un guardiabracca come una scarpa, una spada in martello o chiamare un oggetto "Il pensiero del blu").

Inoltre, il giocatore che chiede la rinomina di un oggetto deve fornire all'Immortale tre stringhe, quali:

- il nome dell'oggetto
- la descrizione corta dell'oggetto (ovvero quella che si vede guardando l'oggetto quando equipaggiato)
- la descrizione lunga dell'oggetto (ovvero quella che si vede quando l'oggetto si trova a terra)

Esempio:

nomi: Klemadan spada distruttrice

descrizione corta: \$c0009Klemadan\$c0007, la \$c0015distruttrice

descrizione lunga: \$c0009Klemadan\$c0007, la \$c0015distruttrice\$c0007 si trova a pochi passi da te.

La stringa relativa alla descrizione corta non può superare i 40 caratteri (codici colore esclusi), mentre la descrizione lunga non può superare gli 80 caratteri (puntino finale compreso, codici colore esclusi).

Inoltre, gli Immortali danno anche la possibilità di inserire una *descrizione extra* (ovvero quella che si vede esaminando l'oggetto), senza alcun costo aggiuntivo; la lunghezza di questa descrizione è arbitraria ma comunque sufficiente per poter sbizzarrire la vostra fantasia (in ogni caso correzioni in tal senso verranno concordate con l'Immortale che si occuperà del runaggio).

Il listino delle cose che si possono fare con le rune

A seguire si riporta una tabella che illustra tutto cio' che e' possibile fare mediante la spesa di rune (di pietra o d'argento), sottolineando che con le rune e' possibile fare SOLO cio' che e' contemplato in tale listino.

Per le modifiche che richiedono la disponibilita' di log (ove indicato in tabella) si intende:

- che il giocatore fornisca il log di riferimento
- che l'immortale abbia disponibilita' del log di sistema

In assenza di uno dei due log (perche' il giocatore non ha loggato o perche' e' passato troppo tempo e non sono piu' reperibili log di sistema), la richiesta non puo' essere accolta.

Per le modifiche che richiedono l'occupazione di un modificatore dell'oggetto, ovvero le proprieta' che vengono segnate nell'identificazione dopo la scritta:

|+| Puo' modificare le tue caratteristiche per:

queste possono essere fatte solamente qualora l'oggetto attuale da runare abbia meno di 5 modificatori attivi: in ogni caso i modificatori attuali dell'oggetto piu' i modificatori richiesti dal runaggio non possono essere in totale piu' di 5.

Chiunque spenda le Rune dichiara di conoscere le regole relative alle Rune.

LISTINO RUNE IN VIGORE DA LUGLIO 2016		
RUNE RICHIESTE	BENEFIT AL PERSONAGGIO	MODIFICA DI UN OGGETTO
1 pietra	75.000 px	
	30.000 monete	
	1 materia prima ad esclusione della nera e del platino	
	90 punti missione	
3 pietra	1 sessione di pratica	rinomina di nome, descrizione corta e descrizione lunga
	1 pozione o pergamena a scelta non rara	
	1 santificazione divina	
	riattivazione della licenza da mercante scaduta	
5 pietra	recupero di 1 oggetto RARO o RUNATO in caso di morte, trappola mortale, rottura o perdita per mancato pagamento dell'affitto (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	dimezzare il peso di un oggetto
	1 oggetto a scelta non raro, non eterno, non premio missione e che non abbia costo di affitto	diminuire di 5 livelli il livello minimo di un oggetto
		aggiungere/rimuovere la proprieta' METALLICO o ORGANICO o MINERALE o LUMINOSO
1 argento	recupero dei punti esperienza persi con l'ultima morte (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	aggiungere 2 punti ferita, mana o movimento
	1 punto ferita, mana o movimento aggiuntivo permanente	aggiungere/rimuovere una delle seguenti proprieta': BENEDETTO, RUMOROSO, INVISIBILE, ANTI-UOMO, ANTI-DONNA, SENSIBILE_AL_SOLE
	modificare l'allineamento ad un valore scelto (escluso alle classi con obbligo di allineamento)	aggiungere -1 ad un Tiro Salvezza a scelta (paralisi, bacchette, blocco, soffio, incantesimi, mente) su un oggetto non arma e non armatura
	1 radice nera	rendere l'oggetto utilizzabile per SCAVARE o per TAGLIARE (solo per oggetto impugnabile e se a tema con l'oggetto, a discrezione dell'Immortale)
	1 pezzo di platino	aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: INFRAVISIONE, INDIVIDUA MALE, INDIVIDUA MAGICO, COMPRENDERE LINGUAGGI
	1 oggetto a scelta non raro, non eterno e non premio missione	rimozione del costo di affitto di un oggetto non raro fino a 2.000 monete (non e' possibile ridurre il rent di un oggetto che supera tale valore di rent)
2 argento	resurrezione senza hole, senza perdita di costituzione e con recupero equipaggiamento (solo se presente l'immortale al momento della morte - l'azione non puo' essere eseguita a posteriori o dopo che il corpo del defunto e' svanito per decadimento naturale)	aggiungere 5 punti mana, punti ferita o punti movimento
		aggiungere 5 punti di recupero mana, ferita o movimento
		rimuovere una delle seguenti proprieta': ANTI-MALE, ANTI-BENE o ANTI-NEUTRALE
		aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: VEDI INVISIBILE, PERCEPISCI VITA
		incantare un'arma NON MAGICA +4 +4. I barbari potranno levare la proprieta' MAGICO dell'incantamento con la spesa di una runa ulteriore.
		rimozione del costo di affitto di un oggetto non raro fino a 4.000 monete (non e' possibile ridurre il rent di un oggetto che supera tale valore di rent)
3 argento	ringiovanimento all'eta' di 18 anni	aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: INVISIBILITA', BRANCHE, NUOTARE, PROTEZIONE DAL MALE
	aumentare il valore di una caratteristica di un punto non oltre il 16 (e comunque non oltre il limite razziale)	aggiungere +1 al colpire su oggetto non arma e non armatura
	recupero completo della hole per personaggio monoclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al livello attuale del personaggio)	aggiungere una riduzione allo spellfail di 5 punti
		rimozione del costo di affitto di un oggetto non raro oltre 4.000 monete
4 argento	aumentare il valore di una caratteristica di un punto da 16 a 17 (e comunque non oltre il limite razziale)	aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: VOLARE, SECONDA VISTA
	recupero completo della hole per personaggio biclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al valore piu' alto tra i livelli attuali del personaggio)	aggiungere -1 a TUTTI i tiri salvezza su un oggetto non arma e non armatura
		aggiungere +1 al danno su oggetto non arma e non armatura
		rimuovere una proprieta' ANTI-CLASSE (ad esclusione della CLASSE-UNICA)
5 argento		aggiungere una riduzione allo spellfail di 10 punti
	aumentare il valore di una caratteristica di un punto oltre il 17 ma non oltre il 19 (e comunque non oltre il limite razziale)	incantare un' arma NON MAGICA +5 +5. I barbari potranno levare la proprieta' MAGICO dell'incantamento con la spesa di una runa ulteriore.
	recupero completo della hole per personaggio triclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al valore piu' alto tra i livelli attuali del personaggio)	aggiungere una riduzione allo spellfail di 15 punti
6 argento		aggiungere una resistenza a FUOCO o FREDDO o ELETTRICITA o GAS o ACIDO ad un oggetto non arma
		aggiungere l'incantesimo CAUSA FERITE LEGGERE ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta')
10 argento		aggiungere l'incantesimo CAUSA FERITE SERIE ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta')
		aggiungere una resistenza a ENERGIA o RISUCCHIO ad un oggetto non arma
15 argento		aggiungere l'incantesimo TOCCO RAGGELANTE ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta')
20 argento		aggiungere l'incantesimo FULMINE MAGICO ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta')