

LE RUNE: COSA SONO, A COSA SERVONO E COME UTILIZZARLE

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 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.

Le rune, e tutti i benefici che ne derivano, sono strettamente personali e riservate al personaggio alle quali vengono assegnate e non possono essere cedute per nessun motivo (nemmeno tra personaggi di proprietà del medesimo giocatore).

Le rune possono essere di due tipi: **d'argento e di pietra**, con la seguente conversione:

1 runa d'argento = 10 rune di pietra

Nota bene: gli Immortali si riservano la facoltà 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 per ottenere dei benefit:

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

Il numero massimo di rune accumulabili contemporaneamente da un personaggio e' pari a 20; cosi', la spesa massima consentita di rune sul medesimo oggetto (o come singola richiesta sul personaggio) e' pari a 20.
--

Inoltre:

- fino al livello 20 (compreso) e' consentito richiedere solamente le modifiche che richiedono una spesa in rune di pietra (quindi, i codici di listino da P1 a P8 e da O1 a O4)
- da livello 21 in poi e' possibile richiedere qualsiasi modifica prevista dal listino rune

Si tenga anche presente che, relativamente alla modifica di un oggetto, una spesa di almeno due rune d'argento garantirà 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 dovrà 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 (massimo 20 d'argento). Possono essere runati oggetti di qualsiasi tipo **ad esclusione di quelli indicati nella relativa identificazione come "Oggetto non runabile"** (in ogni caso, non potranno comunque essere runati oggetti rari o leggendari, oggetti già runati, oggetti premio donati dagli Immortali per quest'od affini, oggetti di clan, oggetti facenti parte di set specifici od oggetti riforgiati).

L'oggetto che un giocatore intende runare per un proprio personaggio **deve essere a disposizione del personaggio che ne diverrà futuro proprietario** (in inventario o in equipaggiamento e **non all'interno di contenitori**), viceversa dovrà essere richiesto che venga fornito direttamente dall'Immortale (se previsto dal listino rune e al relativo costo in rune). Non è 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).

Si tenga anche presente che se l'oggetto da runare ha subito qualche sorta di alterazione in gioco (ad esempio, è stato benedetto, reso invisibile, smaledetto, ecc.), queste andranno perdute con il runaggio, poiché **ogni modifica richiesta tramite le rune avrà effetto a partire dalla copia originale dell'oggetto stesso (come disponibile al momento in cui l'Immortale eseguirà il runaggio)**.

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.

RINOMINARE 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, come ad esempio rinominare un guardiabracca come una scarpa, una spada in martello o chiamare un oggetto "Il pensiero del blu".

Inoltre, il giocatore che chiede il rinomino di un oggetto **deve fornire all’Immortale tre stringhe**, quali:

- i nomi dell’oggetto (ovvero le parole-chiave utilizzate per interagire con l’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)

La mancanza di anche una sola delle tre stringhe lascerà la richiesta pendente fintanto che non verrà fornito quanto mancante.

Esempio:

nomi: Klemadan spada distruttrice

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

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

Si noti il codice di colore standard di chiusura (\$c0007) al termine della descrizione corta e al termine della sezione colorata della descrizione lunga. Si tenga inoltre presente che la descrizione corta, eccezion fatta per i nomi propri, deve iniziare con la lettera minuscola, mentre la descrizione lunga deve sempre iniziare con la lettera maiuscola.

In merito ai nomi dell’oggetto non saranno accettate parole-chiave quali il nome del personaggio o la key “rune” (od affini).

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).

In ogni caso, le stringhe devono essere approvate dagli Immortali di Clessidra, i quali possono anche modificarle (o chiedere che il giocatore le modifichi) se ritenute poco consone o fuori contesto.

Nota bene: se si intende runare un oggetto dotato di procedure speciali o mudprog, la richiesta sarà valutata **caso per caso**; inoltre, eventuali effetti scenici dell’oggetto originale potrebbero rimanere sull’oggetto runato.

LIMITI DELLE MODIFICHE**A – Sugli oggetti**

Le modifiche che e' possibile apportare con le rune sugli oggetti sono limitate a dei massimi, sia per quanto riguarda un singolo oggetto, sia per quanto riguarda il bonus totale massimo ottenibile da tutti gli oggetti runati di proprieta' del medesimo personaggio, secondo la tabella che segue:

Modifica	Su singolo oggetto runato	Bonus totale massimo tra tutti i runati
Punti ferita e relativo recupero	10	30
Punti mana e relativo recupero	15	60
Punti movimento e relativo recupero	20	90
Tiro per colpire (per oggetti non arma)	5	10
Bonus al danno (per oggetti non arma)	3	6
Modificatore TS singolo	-2	-4
Modificatore TS vs tutti	-1	-3
Modificatore allo spellfail	-10	-30
Resistenze/immunita'	1	3

B – Sul personaggio

Modifica	Limite
Ottenimento di materie prime	5 al mese (reale)
Estensione del massimale del conto corrente bancario	10.000.000 monete aggiuntive
Estensione della capienza della cassetta di sicurezza bancaria	Capienza massima totale: 8
Aumento complessivo delle caratteristiche	9

Se, da verifica successiva all'entrata in vigore di queste regole eseguita in qualsiasi momento, un personaggio risulti dotato di runati o di modifiche sul personaggio i cui benefit, sommati, eccedono i limiti di cui sopra (anche a seguito di runaggi successivi all'entrata in vigore del presente documento che non hanno tenuto conto di tali vincoli) i suoi runati, o il suo personaggio, verranno modificati per rientrare nei massimali previsti (a prescindere dalla data e/o dalle condizioni in cui sono stati rilasciati gli oggetti o modificato il personaggio).

COME RICHIEDERE UN RUNAGGIO

E' possibile richiedere un runaggio collegandosi al modulo di richiesta dedicato all'indirizzo:

<http://www.clessidra.it/richiedi>

compilando tanti moduli quante sono le richieste che si intendono fare.

NON SONO AMMESSE ALTRE MODALITA' DI RICHIESTA

(ad esclusione delle richieste P7 e P15 che vanno richieste sul mud ad un Immortale se presente)

Nota Bene: La richiesta di utilizzo delle rune puo' essere rifiutata (oppure accolta solo in parte) ad insindacabile giudizio degli Immortali di Clessidra che possono pertanto, in qualsiasi momento (per motivi di bilanciamento di gioco, interni alla gestione del MUD, per punizione, o altro) e senza obbligo di spiegazione, rifiutare una richiesta di 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** (quindi, se una cosa non e' presente nel listino non e' possibile farla... non sono ammesse deroghe). Se volete fare richiesta per una modifica od un'aggiunta al listino rune in vigore usate il comando IDEA presente sul mud (non usate altri canali di comunicazione...).

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.

Le versione delle regole e del listino rune in vigore (questo documento) e' sempre disponibile all'indirizzo web: <http://www.clessidra.it/rune>

Chiunque spenda delle Rune dichiara di conoscere tutte le regole relative alle Rune descritte nel presente documento

LISTINO RUNE IN VIGORE DA OTTOBRE 2019				
RUNE	COD.	BENEFIT AL PERSONAGGIO	COD.	MODIFICA DI UN OGGETTO
1 pietra	P1	75.000 px		
	P2	30.000 monete		
2 pietra	P3	1 materia prima ad esclusione di: nera, platino (max 5 al mese)		
3 pietra	P4	1 sessione di pratica	O1	rinomina di nome, descrizione corta e descrizione lunga
	P5	1 pozione o pergamena a scelta non rara		
	P6	1 santificazione divina		
	P7	trasferimento diretto in capitale da qualsiasi locazione per intercessione di un Immortale online (purche' non ci si trovi in guerra, giostra, sfida o torre grigia)		
	P8	riattivazione della licenza da mercante scaduta		
5 pietra			O2	dimezzare il peso di un oggetto
			O3	diminuire di 3 livelli il livello minimo di un oggetto (non cumulabile)
			O4	aggiungere/rimuovere la proprieta' METALLICO, ORGANICO o MINERALE
1 argento	P9	recupero dei punti esperienza persi con l'ultima morte (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O5	aggiungere 2 punti ferita, mana o movimento
	P10	modificare l'allineamento ad un valore scelto (escluso alle classi con obbligo di allineamento)	O6	diminuire di 5 livelli il livello minimo di un oggetto (non cumulabile)
			O7	aggiungere una delle seguenti proprieta': BENEDETTO, RUMOROSO, LUMINOSO, INVISIBILE, ANTI-UOMO o ANTI-DONNA
	P11	1 oggetto a scelta non raro, non eterno, non premio missione, non parte di un set e che non abbia costo di affitto	O8	aggiungere -1 ad un Tiro Salvezza a scelta (incantesimi, mente, blocco, soffio, controllo) su un oggetto non arma e non armatura
			O9	rendere l'oggetto utilizzabile per SCAVARE o per TAGLIARE (solo per oggetto impugnabile e se a tema con l'oggetto, a discrezione dell'Immortale)
	P12	1 materia prima: nera o platino	O10	rimozione della proprieta' MALEDETTO
	P13	estendere il massimale di deposito sul proprio conto corrente bancario di 500.000 monete (fino ad un'estensione massima di 10.000.000)	O11	modificare la stringa di danno di un'arma restando invariata la tipologia del danno (es. da colpisce a fracassa, o da taglia a frusta, eccetera)
			O12	aggiungere un terzo modificatore ad un oggetto
P14	recupero di 1 o 2 oggetti RUNATI in caso di morte, trappola mortale, rottura o perdita per mancato pagamento dell'affitto, bug (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O13	rimozione del costo di affitto di un oggetto il cui rent sia inferiore a 2.000 monete (non cumulabile)	
		O14	aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: INFRAVISIONE, INDIVIDUA MALE, INDIVIDUA MAGICO, COMPRENDERE LINGUAGGI (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')	
2 argento	P15	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)	O15	aggiungere 5 punti mana, punti ferita o punti movimento
			O16	aggiungere 5 punti di recupero mana, ferita o movimento
			O17	rimuovere una delle seguenti proprieta': ANTI-MALE, ANTI-BENE o ANTI-NEUTRALE (non e' possibile toglierne piu' di una su un medesimo oggetto)
	P16	1 oggetto a scelta non raro, non eterno, non premio missione, non parte di un set e che abbia un costo di affitto inferiore a 2.000	O18	aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: VEDI INVISIBILE, PERCEPISCI VITA (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
			O19	aggiungere un quarto modificatore ad un oggetto
	P17	estendere la capienza della propria cassetta di sicurezza bancaria di 1 oggetto (fino alla capienza massima di 5 oggetti)	O20	rimuovere una delle seguenti proprieta': BENEDETTO, RUMOROSO, LUMINOSO, INVISIBILE, ANTI-UOMO o ANTI-DONNA
O21			incantare un'arma NON MAGICA +4 +4. 1 barbari potranno levare la proprieta' MAGICO dell'incantamento con la spesa di una runa ulteriore. L'arma verra' vincolata all'allineamento del personaggio riscontrato al momento del runaggio.	
P18	recupero di 3 o 4 oggetti RUNATI in caso di morte, trappola mortale, rottura o perdita per mancato pagamento dell'affitto, bug (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O22	rimozione del costo di affitto di un oggetto il cui rent sia inferiore a 4.000 monete (non cumulabile)	
3 argento	P19	estendere la capienza della propria cassetta di sicurezza bancaria di 1 oggetto (fino alla capienza massima di 8 oggetti)	O23	aggiungere una riduzione allo spellfail di 3 punti
	P20	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto non oltre il 15 (e comunque non oltre il limite razziale)	O24	aggiungere un quinto modificatore ad un oggetto
			O25	aggiungere +1 al colpire su oggetto non arma e non armatura
	P21	recupero completo della hole per personaggio monoclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al livello attuale del personaggio)	O26	diminuire di 10 livelli il livello minimo di un oggetto (non cumulabile)
	P22	recupero di 5 o 6 oggetti RUNATI in caso di morte, trappola mortale, rottura o perdita per mancato pagamento dell'affitto, bug (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O27	aggiungere ad un oggetto non arma uno dei seguenti incantesimi: INVISIBILITA', BRANCHE, NUOTARE, PROTEZIONE DAL MALE (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
P23	1 oggetto a scelta non raro, non eterno, non premio missione, non parte di un set e che abbia un costo di affitto inferiore a 3.500			
4 argento	P24	ringiovanimento all'eta' di 17 anni	O28	aggiungere ad un oggetto non arma l'incantesimo VOLARE (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
	P25	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto da 15 a 16 (e comunque non oltre il limite razziale)		
	P26	recupero completo della hole per personaggio biclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al valore piu' alto tra i livelli attuali del personaggio)	O29	aggiungere -1 a TUTTI i tiri salvezza su un oggetto non arma e non armatura
			O30	aggiungere +1 al danno su oggetto non arma e non armatura
	P27	recupero di 7 o 8 oggetti RUNATI in caso di morte, trappola mortale, rottura o perdita per mancato pagamento dell'affitto, bug (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O31	rimuovere la proprieta' SENSIBILE_AL_SOLE
O32			aggiungere una riduzione allo spellfail di 7 punti	

5 argento	P28	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto da 16 a 17 (e comunque non oltre il limite razziale)	O33	incantare un' arma NON MAGICA +5 +5. I barbari potranno levare la proprieta' MAGICO dell'incantamento con la spesa di due rune ulteriori. L'arma verra' vincolata all'allineamento del personaggio riscontrato al momento del runaggio.
	P29	recupero completo della hole per personaggio triclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al valore piu' alto tra i livelli attuali del personaggio)	O34	rimuovere una proprieta' ANTI-CLASSE (ad esclusione della CLASSE-UNICA) (non e' possibile toglierne piu' di una su un medesimo oggetto)
	P30	recupero di 9 o piu' oggetti RUNATI in caso di morte, trappola mortale, rottura o perdita per mancato pagamento dell'affitto, bug (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O35	aggiungere una riduzione allo spellfail di 10 punti
6 argento			O36	aggiungere una resistenza a FUOCO, FREDDO, ELETTRICITA, GAS o ACIDO ad un oggetto non arma (non e' possibile aggiungerne piu' di una su un medesimo oggetto) (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
8 argento	P31	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto da 17 a 18 (e comunque non oltre il limite razziale)	O37	aggiungere ad un oggetto non arma l'incantesimo SECONDA VISTA (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
10 argento	P32	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto da 18 a 19 (e comunque non oltre il limite razziale)	O38	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') (se l'arma da runare e' gia' dotata di un incantesimo, questo viene perso)
			O39	incantare un'armatura NON MAGICA da una divinita'. I barbari potranno levare la proprieta' MAGICO dell'incantamento con la spesa di una runa ulteriore. L'arma verra' vincolata all'allineamento del personaggio riscontrato al momento del runaggio.
13 argento			O40	aggiungere una resistenza a ENERGIA o RISUCCHIO ad un oggetto non arma (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
15 argento			O41	incantare un' arma NON MAGICA +6 +6. I barbari potranno levare la proprieta' MAGICO dell'incantamento con la spesa di tre rune ulteriori. L'arma verra' vincolata all'allineamento del personaggio riscontrato al momento del runaggio.
18 argento			O42	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') (se l'arma da runare e' gia' dotata di un incantesimo, questo viene perso)
20 argento			O43	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') (questo runaggio comprende il rename dell'arma senza spesa aggiuntiva) (se l'arma da runare e' gia' dotata di un incantesimo, questo viene perso)
			O44	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') (questo runaggio comprende il rename dell'arma senza spesa aggiuntiva) (se l'arma da runare e' gia' dotata di un incantesimo, questo viene perso)