

CLESSIDRA

Multi User Dungeon

RUNE:
REGOLAMENTO E LISTINO

- 2026 -

INDICE

1. LE RUNE: COSA SONO	<i>pag. 003</i>
2. LE RUNE: A COSA SERVONO	<i>pag. 003</i>
3. GLI OGGETTI RUNATI	<i>pag. 004</i>
4. COME RICHIEDERE UN RUNAGGIO	<i>pag. 005</i>
5. RINOMINARE UN OGGETTO	<i>pag. 006</i>
6. LIMITI DELLE MODIFICHE	<i>pag. 007</i>
7. LISTINO DEI RUNAGGI	<i>pag. 009</i>
ALTRE RISORSE	<i>pag. 012</i>

1. LE RUNE: COSA SONO

Le rune sono dei **Punti di Merito** che possono essere accumulati e spesi per ottenere grandi e prestigiose ricompense!

Esistono due tagli di rune: **d'argento e di pietra**, con la seguente conversione:

1 runa d'argento = 10 rune di pietra

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 di un certo numero di connessioni giornaliere.

Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 65/73 PL 8.803.290 TNK: MOB: -----|
Klenir ti premia con 1 -*<Runa d'Argento>*- e 5 Rune di Pietra.

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 proprieta' del medesimo giocatore).

Nota bene: *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 gioco. Tale decisione, sia essa negativa, positiva o limitante, e' insindacabile e non viene data alcuna delucidazione a riguardo.*

2. LE RUNE: A COSA SERVONO

Le Rune possono essere spese per ottenere dei benefit:

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

Per conoscere il numero di rune a disposizione su un proprio personaggio e' possibile utilizzare il comando **RUNE** all'interno del mondo di gioco:

Klestophal | PF 127/127 MN 276/276 MV 62/73 PL 8.803.290 TNK: MOB: -----| rune
Rune a disposizione: 2 d'argento e 2 di pietra.

Il numero massimo di rune accumulabili su un singolo personaggio e' di 4 (per Novizi), 7 (per Campioni), 14 (per Medi), 17 (per Esperti) e 20 (per Adepti); quando un personaggio raggiunge questo il limite previsto per la sua categoria non avra' piu' "spazio" per ricevere ulteriori nuove rune che, nel caso di assegnazione, verranno automaticamente perse senza possibilita' di recupero, a prescindere da qualsiasi causa.

3. GLI OGGETTI RUNATI

Gli oggetti runati sono **oggetti modificati una ed una sola volta** dagli Immortali di Clessidra a seguito della spesa di un certo numero di Rune da parte di un giocatore. Per un singolo oggetto e' consentita la spesa massima di 20 rune d'argento, fatta eccezione per **i contenitori** la cui spesa massima è di 2 rune d'argento.

Possono essere runati oggetti di qualsiasi tipo ad esclusione di:

- oggetti indicati nella relativa identificazione come “Oggetto non runabile”
- oggetti rari o leggendari
- oggetti premio donati dagli Immortali per quest, eventi od altro
- oggetti di clan
- oggetti facenti parte di set specifici
- oggetti riforgiati
- oggetti non utilizzabili, a seguito del runaggio, dalla classe del personaggio richiedente
- oggetti consumabili (es. pozioni, pergamene, bacchette, bastoni)

L'oggetto che un giocatore intende runare 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 dall'Immortale (se previsto dal listino runaggi e al relativo costo in rune). Non è possibile 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. 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 **proprieta' esclusiva di quel personaggio** giocatore e pertanto egli ed egli soltanto potrà sfruttarne le potenzialità ed eseguire azioni sull'oggetto come, ad esempio:

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

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

```
+| Nome: menhir fossile
+| Oggetto RUNATO
+| Proprietario: Kleg
+| Tipo: ARMA
+| Equipaggiabile: IMPUGNATO
+| Proprieta': MINERALE RESISTENTE
+| Limitazioni di classe: ANTI-CHIERICO ANTI-MAGO ANTI-LADRO ANTI-RANGER
+|                               ANTI-PALADINO ANTI-PSIONICO ANTI-MONACO
+|                               ANTI-NECROMANTE
+| Altre limitazioni: ANTI-BENE ANTI-NEUTRALE
+| Peso: 13 (5 kg) - Valore: 180 - Costo d'affitto: 0
+| Può essere utilizzato dal livello: 19
+| Il danno è: 3d6
+| Può modificare le tue caratteristiche per:
+|   - RIGENERAZIONE PF di 5
+|   - COLPIRE E DANNO di 4
+| Dotato di particolarità ignote: no
```

Un oggetto runato **poo' 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, potra' richiedere l'intercessione divina per trasformare cosi' l'oggetto.

Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 PL 20.464.649 TNK: MOB: -----|do men Kleri
Dai un antico menhir di pietra fossile a Klerigon, il vescovo del culto del Fato.
Klerigon, il vescovo del culto del Fato esamina l'oggetto.
Klerigon, il vescovo del culto del Fato invoca il favore del Dio del Fato su un antico menhir di pietra fossile.
[Klerigon, il vescovo del culto del Fato] dice 'Ecco fatto Kleg, fanno 1.000.000 monete...'
Klerigon, il vescovo del culto del Fato ti restituisce un antico menhir di pietra fossile.

Si sottolinea che, quando viene rilasciata una nuova area di gioco o quest o, comunque, un nuovo oggetto, non saranno accettate richieste di runaggio dei **nuovi oggetti rilasciati**, per un periodo variabile da alcune settimane a qualche mese di tempo reale; questo perche' i nuovi oggetti dovranno essere "rodati" in gioco e potranno dunque essere passibili di modifiche e revisioni nel breve periodo successivo al loro rilascio.

4. COME RICHIEDERE UN RUNAGGIO

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

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

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

NON SONO AMMESSE ALTRE MODALITA' DI RICHIESTA

(fatto salvo quando nel listino è specificatamente indicata la presenza sul mud ad un Immortale)

Si tenga presente che:

- 1) fino al livello 20 (compreso) e' consentito richiedere solamente le modifiche che prevedono una spesa in rune di pietra, ovvero costo singolo inferiore ad una runa d'argento
- 2) da livello 21 in poi e' possibile richiedere qualsiasi modifica prevista dal listino rune
- 3) relativamente alla modifica di un oggetto, una spesa di almeno due rune d'argento garantisce 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
- 4) 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

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 gioco, per punizione, o altro) e senza obbligo di spiegazione, rifiutare una richiesta di runaggio.

Inoltre, un oggetto runato si intende automaticamente e tacitamente approvato dal richiedente passata una settimana dalla consegna e nessuna ulteriore modifica/correzione potra' essere fatta successivamente (nemmeno con una spesa ulteriore di rune).

5. RINOMINARE UN OGGETTO

Rinominare un oggetto e' una grossa concessione fatta dagli Immortali di Clessidra; gli oggetti devono quindi essere **consoni all'ambientazione** e non creare confusione negli altri giocatori. E' quindi obbligatorio scegliere nomi e descrizioni che possano ricondurre al corretto uso dell'oggetto e che non siano puramente astratti, come ad esempio rinominare un guardibraccia come una scarpa, una spada in martello o chiamare un oggetto "*Il pensiero del blu*".

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 mostrata quando l'oggetto è 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 lascera' 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 terra.

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, la key "rune" (od affini) o il nome di altri giocatori/mob.

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

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

Le stringhe, tutte, 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.

Le stringhe, una volta modificate dall'Immortale che esegue il runaggio, non sono piu' modificabili in alcun modo, ad eccezione dei colori; un personaggio potra' infatti, in piena autonomia, recarsi da Klerigon, il vescovo del Culto del Fato (dalla Piazza centrale della Capitale 3 nord 1 ovest 1 sud) e utilizzare, **a partire dal livello 11**, il comando **MODIFICO**; Klerigon, dietro il pagamento di monete e rune di pietra, consentira' di modificare i colori della descrizione corta (campo: *dcorta*) o della descrizione lunga (campo: *dlunga*) di un oggetto runato di proprietà di chi esegue l'azione (non e' consentito in alcun modo modificare i testi delle descrizioni dopo che un oggetto e' stato runato, nemmeno se richiesto ad un Immortale!).

```
Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 173/176 PL 20.464.649 TNK: MOB: -----|modifico menhir dcorta un
$c0015antico menhir$c0007 di$c0011 pietra fossile$c0007
Ok, descrizione corta modificata.
Klerigon ti preleva 100.000 monete e 3 rune di pietra.

Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 173/176 PL 20.464.649 TNK: MOB: -----|inv
Stai portando:
[ 1] un antico menhir di pietra fossile..e' indistruttibile..e' eterno
```

6. LIMITI DELLE MODIFICHE

A – Sugli oggetti

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

Modifica	Su singolo oggetto runato (se non esiste il modificatore)	Su singolo oggetto runato (se già esiste il modificatore)	Bonus totale massimo tra tutti i runati
Punti ferita e relativo recupero	5	10	30
Punti mana e relativo recupero	10	15	60
Punti movimento e relativo recupero	15	20	90
Tiro per colpire (per oggetti non arma) (*)	1	3	9
Bonus al danno (per oggetti non arma) (*)	1	2	6
Bonus colpire e danno (per oggetti non arma) (*)	n/a	1	(rif. mod. singoli)
Modificatore TS singolo	-1	-2	-4
Modificatore TS vs tutti	n/a	-1	-3
Modificatore malus lancio incantesimi	-6	-10	-30
Resistenze/immunità'	1	n/a	3
Riduzione del costo di affitto	n/a	3.999	25.000

* Se un oggetto è già dotato del modificatore colpire e/o danno non è possibile aggiungere ulteriori modificatori dello stesso tipo

Nota bene: per modifica *su singolo oggetto* si intende il valore che puo' essere aggiunto (per somma aritmetica) all'eventuale valore originale;
per *bonus totale massimo tra tutti i runati* si intende la somma delle singole modifiche di tutti gli oggetti runati in dotazione del personaggio.

Rinuncia volontaria: un giocatore potrà rinunciare volontariamente a parte del bonus conferito dalla spesa di rune specificando la sua volontà nella richiesta di runaggio; per esempio: se viene richiesta la modifica di un oggetto per +5 punti ferita, il giocatore potrà richiedere che venga assegnato un valore inferiore (es. +4 punti ferita) allo scopo di non superare i massimali previsti.

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

* La forza non può essere aumentata oltre 18/00 in nessun caso

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).

Per conoscere la propria situazione relativa ai massimali delle modifiche dei propri oggetti runati e' possibile recarsi da Klerigon, il vescovo del Culto del Fato (dalla Piazza centrale della Capitale 3 nord 1 ovest 1 sud) e utilizzare il comando **RUNATI**; Klerigon, dietro il pagamento di una somma di denaro, intercedera' presso il Dio del Fato e vi dara' le informazioni richieste:

```
Kleg | PF 450/450 MN 100/100 MV 176/176 PL 20.464.649 TNK: MOB: -----|runati
Doni 20.000 monete alla Chiesa del Dio del Fato e ottieni le seguenti
informazioni:

Oggetti runati in dotazione all'ultimo ingresso nel mondo di gioco: 2.

Verifica dei massimali dei bonus relativi agli oggetti runati in dotazione%
(valori calcolati all'ultimo ingresso nel mondo di gioco):

-----
```

Bonus	Valore attuale	Massimale ottenibile
- punti ferita	5	30
- recupero punti ferita	0	30
- mana	0	60
- recupero mana	0	60
- movimento	0	90
- recupero movimento	0	90
- tiro per colpire	0	9
- bonus al danno	0	6
- ts vs incantesimi	0	-4
- ts vs mente	0	-4
- ts vs blocco	0	-4
- ts vs soffio	0	-4
- ts vs controllo	0	-4
- ts vs tutti	0	-3
- fallimento incantesimi	0	-30
- resistenze ed immunita'	0	3
- sconto affitto	0	-25.000

7. LISTINO DEI RUNAGGI

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 modifikatore 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 modifikatori attivi: in ogni caso i modifikatori attuali dell'oggetto piu' i modifikatori richiesti dal runaggio non possono essere in totale piu' di 5.

INOLTRE:

- non e' possibile implementare piu' di un incantesimo su un oggetto (quindi, se un oggetto e' gia' dotato di modifikatore per incantesimo, non potra' averne di nuovi nemmeno tramite rune, ne' e' possibile sostituire un incantesimo esistente con uno nuovo)
- non e' possibile modificare/diminuire/rimuovere un modifikatore negativo esistente su un oggetto (ad esempio, se un oggetto ha un modifikatore al movimento di -55 non e' possibile, nemmeno con spesa in rune, ridurlo a -50)
- una qualsiasi modifica di un'arma (fosse anche la riduzione del peso della stessa) rendera' l'arma vincolata all'allineamento del personaggio al momento in cui verra' eseguito il runaggio

La 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**

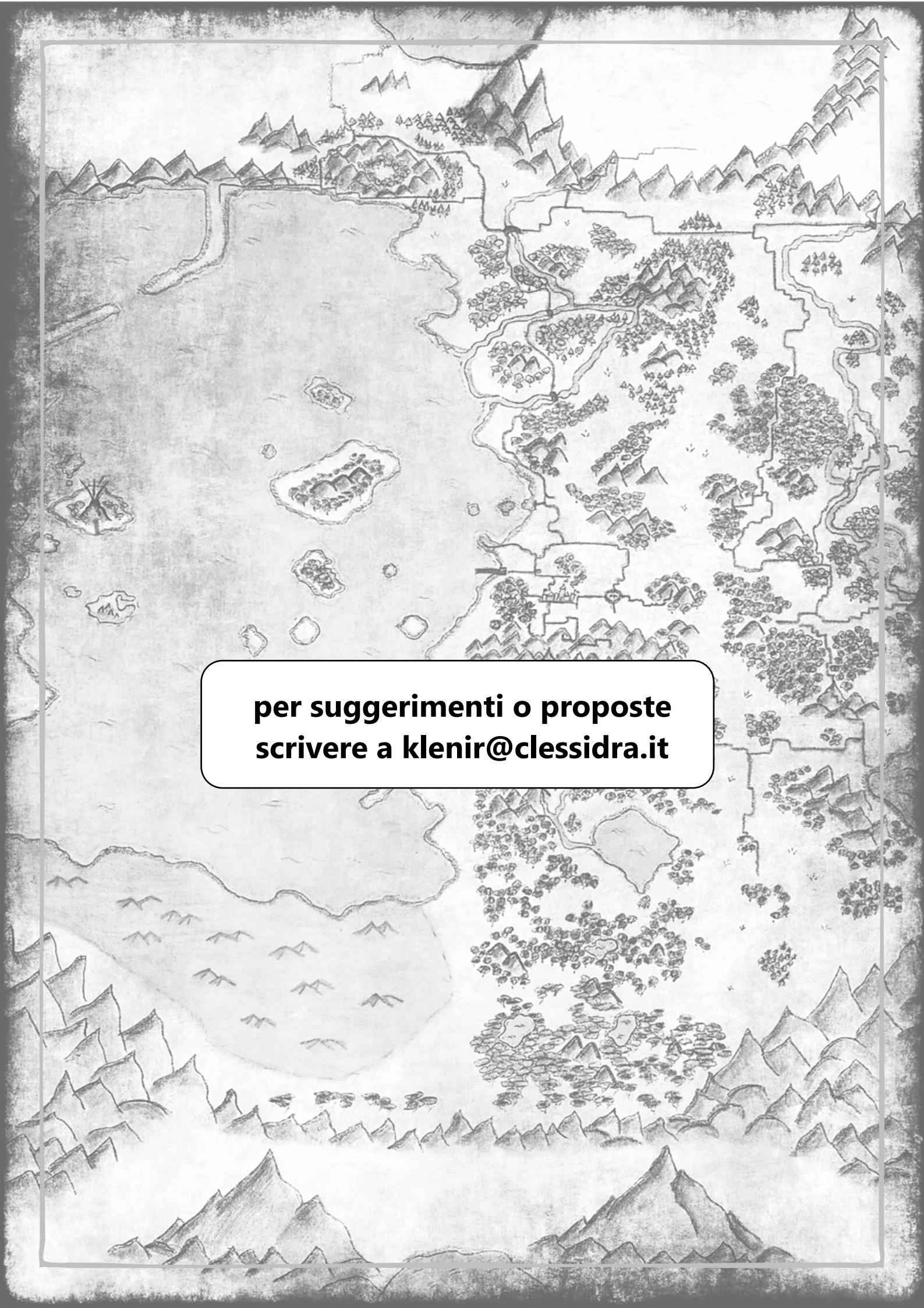
LISTINO RUNE

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, platinio		
	P4	1 posizione o pergamena a scelta non rara		
3 pietra	P5	1 santificazione divina	O1	rinomino di nome, descrizione corta e descrizione lunga (l'eventuale descrizione extra viene data come bonus)
	P6	trasferimento diretto in capitale da qualsiasi locazione per intercessione di un Immortale online (può essere non ci si trovi in guerra, giostra, sfida o torre grigia)		
5 pietra	P7	riattivazione della licenza da mercante scaduta	O2	dimezzare il peso di un oggetto
	P8	1 sessione di pratica		
5 pietra	P9	modifica dell'allineamento ad un valore scelto (escluse le classi con obbligo di allineamento)	O3	diminuire di 3 livelli il livello minimo di un oggetto (non cumulabile, per i barbari questa richiesta costerà 5 rune di pietra aggiuntive)
	P10	1 accredito bancario giornaliero aggiuntivo (fino ad un massimo possibile di 15 in totale, bonus compresi)		
9 pietra	P11	avanzare a livello <i>Impeccabile</i> una conoscenza già praticata (applicabile solamente alle conoscenze praticabili nella propria gilda di appartenenza rilasciate da almeno 6 mesi)		
	P12	3 sessioni di pratica		
1 argento	P13	recupero dei punti esperienza persi con l'ultima morte (SOLO CON LOG DISPONIBILE)	O4	diminuire di 5 livelli il livello minimo di un oggetto (non cumulabile, non disponibile per i barbari)
	P14	estendere la capienza della propria cassetta di sicurezza bancaria di 1 slot (per gli slot numero 3, 4 e 5)	O5	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore una delle seguenti proprietà: BENEDETTO, RONZANTE, LUMINOSO o INVISIBILE
	P15	1 oggetto a scelta non raro, non eterno, non premio missione, non parte di un set e che non abbia costo di affitto	O6	aggiungere -1 ad un Tiro Salvezza a scelta (incantesimi, mente, blocco, soffio, controllo) su un oggetto non arma e non armatura
	P16	estendere il massimale di deposito sul proprio conto corrente bancario di 3.000.000 di monete (un conto non potrà mai in ogni caso superare i 30.000.000, bonus compresi - il monaco non potrà estendere mai il suo conto corrente)	O7	rendere l'oggetto utilizzabile per SCAVARE o per TAGLIARE (solo per oggetto impugnabile e se a tema con l'oggetto, a discrezione dell'immortale)
	P17	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)	O8	rimozione della proprietà MALEDETTO (obbligatorio se l'oggetto originale è dotato di questa proprietà)
	P18	resurrezione senza hole, senza perdita di costituzione e con recupero equipaggiamento (solo se presente l'immortale al momento della morte - l'azione non può essere eseguita a posteriori o dopo che il corpo del defunto è svanito per decadimento naturale)	O9	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)
	P19	aumentare 1 punto di costituzione per recuperare punti persi entro il minimo razziale (questa modifica non influisce sul massimo numero di punti statistica runabili)	O10	aumentare la capacità di un contenitore di 10 (fino ad un massimo di +20)
	P20	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	O11	aggiungere un terzo modificatore ad un oggetto
	P21	estendere la capienza della propria cassetta di sicurezza bancaria di 1 slot (per gli slot numero 6, 7 e 8)	O12	rimozione del costo di affitto di un oggetto il cui rent sia inferiore a 2.000 monete (quindi fino a 1.999 monete) (non cumulabile)
	P22	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)	O13	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore uno dei seguenti incantesimi: INFRAVISIONE, INDIVIDUA MALE, INDIVIDUA MAGICO o COMPRENDERE LINGUE (l'oggetto diventerà magico e non sarà possibile rimuovere questa proprietà)
2 argento	P18	resurrezione senza hole, senza perdita di costituzione e con recupero equipaggiamento (solo se presente l'immortale al momento della morte - l'azione non può essere eseguita a posteriori o dopo che il corpo del defunto è svanito per decadimento naturale)	O14	aggiungere 5 punti mana, punti ferita o punti movimento
	P19	aumentare 1 punto di costituzione per recuperare punti persi entro il minimo razziale (questa modifica non influisce sul massimo numero di punti statistica runabili)	O15	aggiungere 5 punti di recupero mana, ferita o movimento
	P20	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	O16	rimuovere ad un oggetto non arma una delle seguenti proprietà: RONZANTE o LUMINOSO
	P21	estendere la capienza della propria cassetta di sicurezza bancaria di 1 slot (per gli slot numero 6, 7 e 8)	O17	aggiungere un quarto modificatore ad un oggetto
	P22	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)	O18	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore uno dei seguenti incantesimi: PERCEPISCI VITA o PERCEPISCI MORTE (l'oggetto diventerà magico; i barbari potranno rimuovere questa proprietà, se non già presente nell'oggetto originale, con la spesa aggiuntiva di 2 rune d'argento)
	P23	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto entro e non oltre il limite razziale: per estensione complessiva punti 1, 2 o 3 (il passaggio di valore da 18 a 19 costa 1 runa aggiuntiva e non è possibile andare oltre questo valore)	O19	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore l'incantesimo VEDI INVISIBLE (l'oggetto diventerà magico; i barbari potranno rimuovere questa proprietà, se non già presente nell'oggetto originale, con la spesa aggiuntiva di 2 rune d'argento)
3 argento	P24	recupero completo della hole per personaggio monoclasie (viene ripristinata l'esperienza minima al livello attuale del personaggio)	O20	incantare un'arma non magica +4 +4. I barbari potranno levare la proprietà Magico dell'incantamento con la spesa di una runa ulteriore.
	P25	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)	O21	aggiungere malus lancio incantesimi di -3 punti
	P26	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	O22	rimozione del costo di affitto di un oggetto il cui rent sia inferiore a 4.000 monete (quindi fino a 3.999 monete) (non cumulabile)
	P27	ringiovamento all'età di 17 anni (di un personaggio che ha superato gli 80 anni)	O23	rimuovere una delle seguenti proprietà: ANTI-MALE, ANTI-BENE o ANTI-NEUTRALE (non è possibile toglierne più di una su un medesimo oggetto)
4 argento	P28	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto entro e non oltre il limite razziale: per estensione complessiva punti 4, 5 o 6 (il passaggio di valore da 18 a 19 costa 1 runa aggiuntiva e non è possibile andare oltre questo valore)	O24	diminuire di 10 livelli il livello minimo di un oggetto (non cumulabile, non disponibile per i barbari)
	P29	recupero completo della hole per personaggio biclasie (viene ripristinata l'esperienza minima al valore più alto tra i livelli attuali del personaggio)	O25	aggiungere un quinto modificatore ad un oggetto
	P30	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)	O26	modificare il vincolo di allineamento di un'arma già runata
	P27	ringiovamento all'età di 17 anni (di un personaggio che ha superato gli 80 anni)	O27	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore uno dei seguenti incantesimi: BRANCHE, PROTEZIONE DAL MALE o VOLARE (l'oggetto diventerà magico e non sarà possibile rimuovere questa proprietà)
4 argento	P28	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto entro e non oltre il limite razziale: per estensione complessiva punti 4, 5 o 6 (il passaggio di valore da 18 a 19 costa 1 runa aggiuntiva e non è possibile andare oltre questo valore)	O28	applicare ad un oggetto non magico l'incantesimo INCANTA EQUIPAGGIAMENTO secondo i vincoli dell'incantesimo stesso (l'oggetto diventerà magico e non sarà possibile rimuovere questa proprietà). L'oggetto verrà vincolato all'allineamento del personaggio riscontrato al momento del runaggio e non sarà modificabile. L'azione necessita 2 slot liberi sull'oggetto, richiede di pagare 1 modificatore aggiuntivo come se si aggiungesse UNA SOLA proprietà
	P29	recupero completo della hole per personaggio biclasie (viene ripristinata l'esperienza minima al valore più alto tra i livelli attuali del personaggio)	O29	aggiungere +1 al colpire su oggetto non arma, non armatura e non contenitore
	P30	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)	O30	aggiungere -1 a tutti i tiri salvezza su un oggetto non arma, non armatura e non contenitore
	P27	ringiovamento all'età di 17 anni (di un personaggio che ha superato gli 80 anni)	O31	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore l'incantesimo INVISIBILITÀ (l'oggetto diventerà magico e non sarà possibile rimuovere questa proprietà)
4 argento	P28	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto entro e non oltre il limite razziale: per estensione complessiva punti 4, 5 o 6 (il passaggio di valore da 18 a 19 costa 1 runa aggiuntiva e non è possibile andare oltre questo valore)	O32	aggiungere +1 al danno su un oggetto non arma, non armatura e non contenitore
	P29	recupero completo della hole per personaggio biclasie (viene ripristinata l'esperienza minima al valore più alto tra i livelli attuali del personaggio)	O33	rimuovere la proprietà SENSIBILE AL SOLE
	P30	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)	O34	aggiungere malus lancio incantesimi di -7 punti

5 argento	P31	aumentare il valore di una caratteristica (esclusa la costituzione) di un punto entro e non oltre il limite razziale: per estensione complessiva punti 7, 8 o 9 (il passaggio di valore da 18 a 19 costa 1 runa aggiuntiva e non e' possibile andare oltre questo valore)	O35	incantare un' arma non magica +5 +5. I barbari potranno levare la proprieta' Magico dell'incantamento con la spesa di due rune ulteriori.
	P32	recupero completo della hole per personaggio triclasse (viene ripristinata l'esperienza minima al valore piu' alto tra i livelli attuali del personaggio)	O36	rimuovere una proprieta' ANTI-CLASSE (ad esclusione della CLASSE-UNICA e dell'ANTI-BARBARO) (massimo 1 rimozione per oggetto)
	P33	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)	O37	applicare ad un oggetto non magico l'incantesimo INCANTA ARMATURA III secondo i vincoli dell'incantesimo stesso (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta'). L'armatura verrà' vincolata all'allineamento del personaggio riscontrato al momento del runaggio e non sara' modificabile. L'azione necessita 2 slot liberi sull'oggetto, richiede di pagare 1 modificatore aggiuntivo come se si aggiungesse UNA SOLA proprietà
6 argento			O38	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore la resistenza FUOCO, FREDDO, ELETTRICITA', GAS o ACIDO (massimo 1 aggiunta per oggetto) (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
8 argento			O39	aggiungere malus lancio incantesimi di -10 punti
			O40	aggiungere ad un oggetto non arma l'incantesimo SECONDA VISTA (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
13 argento			O41	aggiungere l'incantesimo CAUSA FERITE LEGGERE ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 e non stermina razza (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta')
15 argento			O42	aggiungere ad un oggetto non arma, non contenitore la resistenza ENERGIA o RISUCCHIO (l'oggetto diventera' magico e non sara' possibile rimuovere questa proprieta')
18 argento			O43	incantare un' arma non magica +6 +6. I barbari potranno levare la proprieta' magico dell'incantamento con la spesa aggiuntiva di 5 rune d'argento
20 argento			O44	aggiungere l'incantesimo CAUSA FERITE SERIE ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 e non stermina razza (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta')
			O45	aggiungere l'incantesimo TOCCO RAGGELANTE ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 e non stermina razza (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta') (questo runaggio comprende il rename dell'arma senza spesa aggiuntiva)
			O46	aggiungere l'incantesimo FULMINE MAGICO ad un'arma con danno medio complessivo inferiore a 10 e non stermina razza (l'arma diventa magica e non sara' possibile toglierle questa proprieta') (questo runaggio comprende il rename dell'arma senza spesa aggiuntiva)

ALTRE RISORSE

Sito web ufficiale di Clessidra:	https://www.clessidra.it
Client di gioco:	https://www.clessidra.it/clessidralet
Client web:	https://www.clessidra.it/gioca
Gruppo Telegram:	https://t.me/ClessidraMUD
Canale Discord:	https://www.clessidra.it/discord
Pagina Facebook:	https://www.fb.me/ClessidraMUD
Elenco completo delle novita':	https://www.clessidra.it/novita
Manuale del giocatore:	https://www.clessidra.it/manuale
Video tutorial:	https://www.clessidra.it/videotutorial
Editor di aree (Clex Editor):	https://www.clessidra.it/editor
Listino rune:	https://www.clessidra.it/rune
Modulo richiesta runaggio:	https://www.clessidra.it/richiedi
Donazioni:	https://www.clessidra.it/dona
Merchandising:	https://www.clessidra.it/shop



**per suggerimenti o proposte
scrivere a kleinir@clessidra.it**