

Итак, эта часть глоссария посвящена рунам. Они представляют из себя небольшие камушки, на поверхности которых вырезаны символы. Сами символы — язык древней расы, что давно канула в лету. Многочисленные легенды говорят о том, что было несколько древних рас, которые дали рождение современным — эльфам, траглам, людям и сильфусам. Тело каждого из древних рас содержало в себе особую кровь, которая передалась следующим поколениям, но претерпела существенные изменения. Кровь стала особой субстанцией — рунной энергией. Тело абсолютно каждого(!) индивида в этом мире содержит рунную энергию. Тело не может обойтись без крови, а так как рунная энергия когда-то была кровью, она стала так же незаменимой составляющей организма. Потому то и не существовало ни одного человека, эльфа, трагла или сильфуса без рунной энергии. Ну, хватит предыстории и непонятных объяснений. Перейдем к делу, то есть к самим рунам. Руны материализуются из рунной энергии. Рунная энергия уплотняется, создавая камушек с рунными символами. Сама руна материальна и одновременно нематериальна. Руну можно сравнить с голограммой, только руну вы можете пощупать. Сливаясь с телом хозяина, руна вновь становится нематериальной, превращаясь в рунную энергию и дарую владельцу способности. А теперь к классификации рун. По длительности слияния руны делят на: постоянные (также пожизненные), краткосрочные и долгосрочные. Быстренько пройдемся по ним. Постоянные. Их также называют пожизненными. Это руны, которые сливаются с телом хозяина навсегда, что и видно из названия. В основном, такие руны лишены активных способностей и представляют собой пассивные, но есть и исключения. Например, в нашем случае мы имеем бессмертие. Активировать его нельзя, оно срабатывает только после смерти. А с другой стороны, мы имеем усиление — увеличение определенной характеристики тела. Для нее уже требуется активация. Надо сказать, что существует как пассивное усиление, так и активное. Краткосрочные. Здесь проще. Руна с краткосрочной длительностью слияния может быть только активной. Слияние может длиться от одной десятой секунды до двух минут. Обычно, краткосрочные руны содержат в себе очень мощные способности, способные уничтожить противника за несколько секунд. Долгосрочные. Так же исключительно активные. Длительность слияния от двух минут до нескольких дней. Максимального предела не установлено, так как длительность сильно зависит от запаса рунной энергии. По типу слияния. Телесные, голосовые, полументальные, ментальные. Как уже объяснялось во второй главе, телесные требуют контакта с кожей, голосовые — приказа голосом, полументальные — мысленного приказа и контакта с кожей, ментальные — исключительно мысленного приказа. Очевидно, что ментальный тип является самым выгодным, но и у него есть свои недостатки. По количеству способностей, что содержатся в руне: одиночная, двойная, тройная, составная. Одиночная руна. Имеет лишь один символ, соответственно, только одну способность. Самый распространенный вид. Двойная руна. Два символа — две способности. Тройная руна. Три символа — три способности. Составная руна. От четырех и более. Наибольшее количество символов вырезанных на руне равнялось одиннадцати. Каждая из способностей должна иметь что-то общее с остальными, будь то тип атаки или стихия, которая содержится внутри. Составные руны не могут состоять из, например, способности полета, активного усиления, огненного шара и создания меча. То же самое касается двойных и тройных рун. По типу способности заключенной в руне: типа призыв, типа материализация, типа усиления, особого типа. Руны типа призыв. К ним относят любое «подобие» магии: огненные шары, лезвия ветра, каменные пули и т. д. Конечно же, сюда относят призыв духов и существ, поднятие мертвецов. Руны типа материализация. Сюда относят материализацию оружия, крыльев, щитов, барьеров, зданий, некоторые типы телепортов. Руны типа усиления. Любое усиление тела: увеличение выносливости, стойкости, силы удара, скорости и т. п. Руны особого типа. К ним относят руны, которые не подпадают под три перечисленные выше типа. Здесь может быть все что угодно: от бессмертия и изменения вектора удара до обнуления атак и загадывания желаний. Коротко, похоже, не вышло, но

ничего уж не поделаешь. Двигаемся дальше. На очереди ранги рунных магов. У каждой расы своя рейтинговая система, у эльфов, например, она идентична с людской, а сильнейший ранг траглов будет равен предпоследнему людскому и эльфийскому. Но так как наш главный герой человек, нас в первую очередь интересует людская система рангов. Перейдем к ней. 1. Маг. Активировано 3 руны, количество пробужденных рун не имеет значения. 2. Адепт. Активировано 5 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. 3. Мастер. Активировано 7 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. 4. Магистр. Активировано 10 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. 5. Гуру. Активировано 15 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. 6. Архимаг. Активировано 25 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. 7. Высший. Активировано 50 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. 8. Мировой. Активировано 100 рун, количество пробужденных рун не имеет значения. И немного истории. За всю историю людей, всего семь человек достигало ранга рунного Архимага, всего один становился Высшим, и Мировым рунным магом не становился никто. И еще о рангах других рас. Эльфийская система идентична, как я уже и говорил. У траглов всего 7 рангов, и последний ограничен пробуждением 50 рун. Сильфусы считаются сильнейшей расой, у них 10 рангов. Для получения последнего ранга нужно активировать 250 рун.

<http://tl.rulate.ru/book/2084/41844>