

Из методички по рунам

Руническая магия основана на символах, что будучи начерченными, сами начинают являть силу, согласно вложенному в них смыслу. Она была создана в древней Скандинавии в конце прошлой-начале нашей эры.

Сами руны состоят лишь из прямых вертикальных и косых линий, а механизм использования схож с механизмом Магического Герба. Считается, что рунный алфавит футарк состоит из 24 рун разделённых на три группы по восемь символов (три этира) — это не тайна и известно даже тем, кто не занимается магией. Дело в том, что начертание самих рун не составляет секрета, тогда как освоение их как магической системы требует от заклинателя тех же усилий, что и привыкание к Магическому Гербу и изучение совершенно нового языка. Лишь немногие современные маги могут похвастаться владением полным комплектом рун, ведь для этого надо досконально вникнуть в суть и смысл каждого символа. Ещё одной причиной малой популярности рунной магии является то, что она оказывает слабое воздействие на обладателей магических цепей.

Характеристика рунной магии — Run. Для магов выбравших руны основным своим направлением Run равно МС, для пользователей магии и тех, у кого руны — дополнительная школа, Run равно рангу соответствующего навыка.

Использование рун

Заклинания рунической магии не делятся на строки — все они кастуются в один ход. Если на текущем ходу маг закончил читать какое-либо иное заклинание, он должен подождать с использованием рун до следующего раунда.

Готовых заклинаний в чистом виде тут тоже практически нет: хотя каждая руна и обладает силой сама по себе, куда большего эффекта можно добиться, если использовать их совместно, составляя рунные слова. Чем сильнее маг, тем длиннее слова ему доступны: так маг с Run ранга E может использовать руны лишь поодиночке, на ранге D — пару рун, на ранге C — тройку, а на рангах B, A и EX — слова из 4, 5 и 6 знаков соответственно.

Чтобы использовать руны сначала надо начертить рунный знак. Опытные маги умеют делать это прямо в бою, чертя символы в воздухе своей праной, но остальным требуется долгая подготовка. Поэтому рунисты чертят символы на заранее заготовленных предметах — камнях, деревянных табличках или бумажных картах, — а затем просто носят готовые рунические знаки с собой, вливая в них прану при необходимости. Маг-рунист по умолчанию имеет по три знака с каждой известной ему руной и 5 Run «пустых» знаков, на которые он может нанести любые известные ему руны перед началом игры или во время посещения мастерской. В мастерской же он может и восстановить запас знаков, если какие-то из них были утеряны. Чужие знаки для мага бесполезны: даже если он знает изображённый на них символ, он не сможет его активировать.

Руны используются тремя способами:

1. Маг может просто прочитать заклинание («рунное слово»), активировав имеющиеся знаки. Если в слове какая-то руна использована дважды, то у заклинателя в инвентаре должно быть два знака с этой руной, если трижды — три, и т.д. Увы, из-за того, что рунное слово — более сложная конструкция, чем просто руна, сила рун в них снижается по мере увеличения числа символов.

2. Рунный знак может быть помещён на поле боя, воздействуя на свою и, возможно, соседние клетки. Причём руна может находиться как в активном, так и неактивном состоянии — во втором случае она не тратит прану заклинателя, а тот может активировать её в свой ход (это не считается особым действием и не мешает колдовать, передвигаться, атаковать), даже если находится вне локации.

Недостатком помещения рун на локацию является то, что они становятся уязвимы: враг может атаковать их и при нанесении 10 единиц урона уничтожить. Защитить руны

можно разными методами: например, один из союзников может встать на клетку с руной. Либо можно установить несколько знаков (атакующий сам выбирает какие из них он атакует, но если знаков много, то за одну атаку вряд ли удастся справиться со всеми). В последнем случае окажутся действенными также защитные знаки, которые могут защитить остальные руны.

Кстати, устанавливать руны может не только заклинатель, но если рунист может разложить за раз (вместо атаки) Run знаков, то остальные лишь один. И те, и те могут положить руну в любую точку без препятствия в радиусе M клеток от себя.

3. Нанесение рунных знаков на оружие и одежду. Тут всё понятно. Надо сказать лишь, что праной такую руну снабжает носитель, а не рунист. Если не сказано обратного, то на тело, оружие, доспех и щит можно нанести лишь по одной руне, причём сделать это надо в мастерской (если Run меньше A).

Составление рунных слов

Самая суть рунной магии. Несколько правил по которым составляется рунное слово.

Первая руна в слове, называемая основной, остаётся неизменной и её действие полностью соответствует тому, что указано в описании как «основной эффект».

Действие второй руны идёт согласно дополнительному эффекту, однако домноженному на (Run-1)/Run, действие третьей домножается на (Run-2)/Run и так далее. Когда эффекты всего слова вычислены, их надо округлить (округление всегда идёт в большую сторону).

Исключением из правил является руна Gebo (☐), дар. Её дополнительный эффект — склеивание двух заклинаний. Сама она не домножается на (Run-i)/Run (это бессмысленно без числового эффекта), а следующая за ней руна будет действовать своим основным эффектом и становится основной для всех последующих. Правда, уже она домноженным на (Run-i)/Run — множителем, который должен был достаться Gebo. Остальные множители сдвигаются соответственно.

Ранги владения рунами

Run может принимать значения от F (0) до EX (6). Каждый ранг повышает число используемых за ход знаков на единицу. Под использованием понимается разложение знаков на локации и чтение рунных слов. Также каждый уровень повышает число пустых знаков-заготовок на 5.

F — персонаж не владеет рунной магией.

E — персонаж начал изучать руны. Ему случайным образом выдаётся 4 руны из списка. Может использовать по одной руне и размещать по одному знаку на локации. Не может наносить рунные знаки на предметы или использовать перевёрнутые руны. Имеет 5 «пустых» знаков (заготовок) для заполнения.

D — вторая ступень. Выдаются 5 рун из оставшихся, доступно использование перевёрнутых рун (только в рунных словах).

C — ещё 4 руны. В мастерской можно наносить знаки на предметы.

B — маг научился использовать ещё 5 рун. Для использования рунных слов ему больше не нужны знаки: он может чертить руны прямо в воздухе по ходу битвы.

A — мастерство. Ещё 6 рун, и все 24 символа старшего футарка доступны заклинателю.

Однако оглядев картину в целом становится ясно, что чего-то в ней не хватает. Рунист ранга A может работать с рунами (наносить их на предметы или заготовки) даже без мастерской.

EX — этому уровню не научит ни одна книга: понять как выглядят и что несут в себе недостающие руны футарка маг должен сам.

Ослабление эффекта

Хотя руны можно использовать на значительном расстоянии, они непопулярны среди магов Ассоциации — это связано с тем, что эффект сильно сокращается, если цель обладает магическими цепями. Сила и время действия всех атак и проклятий по персонажам класса «маг» имеют множитель $(7-M^*)/6$, а по пользователям магии — $(13-M^*)/12$, где M^* — значения характеристики Магия атакуемой цели (не меньше 1). В обоих случаях идёт округление вверх.

Примеры: маг с показателем Магии А (5) будет получать лишь $(7-5)/6=1/3$ урона от рун, в то время как сопротивление пользователя магии с теми же характеристиками в два раза меньше и он получает $(13-5)/12=2/3$ урона. Маги и пользователи магии с рангом М в F (0) или E (1) получают полный урон.

Точно так же есть и другой фактор, что может ослабить эффект рун — расстояние между знаком и целью: за каждые 2 пройденные вне зоны контроля клетки руническое слово становится слабее в два раза. Этого можно избежать, если не держать руны всё время при себе, а располагать их на самом поле боя.

Есть также возможность увеличить «действенный» радиус рун с помощью других заклинаний, но самым эффективным и распространённым решением является применение рунной магии в ближнем бою.

Территориальные бонусы

В скандинавских странах, Исландии, Гренландии и на британских островах маги могут использовать на одну руну больше за ход.

В скандинавских странах и в Ирландии (включая северную) вдобавок к тому снижено сопротивление рунной магии: пользователи магии получают полный урон, а множитель магов сменён на $(13-M^*)/12$

Если события происходят у границ указанных территорий, давать бонус или нет — решает автор сценария или ГМ. Нет ничего страшного, если на восточном побережье Канады тоже будет действовать бонус на дополнительную руну, например.