

RUNY

Magia runiczna jest bardzo dawna i popularna, z racji swej prostoty i użyteczności. Wiele ras ma na nią własne określenia: w Torgeth nazywają ją Runami, w DrecarE Charakterami, w Krainach Południa zaś Sigilami. Jest jedynym rodzajem czarostwa, który oficjalnie nauczany jest na Uniwersytetach Magicznych. Opiera się na wykorzystaniu magii znaków, które, wykreślone na ciele lub w danym miejscu powodują konkretne, magiczne efekty. Część symboli jest niezwykle stara, a pamięć o ich pochodzeniu ginie w pomroce wieków. Wiele z nich jednakże zostało zebranych i opisanych przez Górskie Elfy, w czasach Ery Litur, inne zaś zostały stworzone przez to plemię. W większości służy ona ochronie, choć Adepci Magii Mistrzostw w ciągu wieków, również opracowali wiele symboli wspomagających ich zdolności. Kowale Magii także używają Runów, głównie po to, aby wzmocnić działanie wykonywanych przez siebie artefaktów. Ich zdolności bowiem pozwalają im wykuwać znaki, których działanie jest stałe.

Każdy lud nazywa inaczej symbole, których używa, choć ich forma graficzna nie różni się zbytnio. Np. Znak Ochrony Niebios w Drecare nazywany jest często Symbolem Gronosa, An'sar zaś znają go pod nazwą Błogosławieństwa Ansoja. Rzucanie czarów tego rodzaju wymaga nie tylko dokładnego wykreślenia znaku, ale także znajomości jego tajemnej formuły oraz sposobu wykreślenia. Dlatego też, samo poznanie wyglądu danego runu, nie sprawi, że ktoś będzie w stanie rzucić przypisane mu zaklęcie.

Choć zaklęcia tej szkoły są niezwykle różnorodne i patronuje im wiele elementów, tradycyjnie jednak wiąże się ją z mocą Ducha. Każda postać, która się jej nauczy otrzymuje +1 do Mistrzostw tego żywiołu.

Czary magii Runicznej rzuca się dłużej, niż inne zaklęcia (należy wykreślić dokładnie symbol). Trwa to 3R na poziom zaklęcia, niezależnie od P.M.

POZIOM I

Lśniący Run

Element: Elektra

Run ten wykreślony na danej powierzchni świeci jasnym, białym światłem. Ma ono siłę 60 W żarówki. Efekt utrzymuje się 15 minut na P. Mi.

Wykucie Runu: Jeśli run umieszczony jest na stałe na przedmiocie, świeci na życzenie właściciela.

Pieczęć Zasłony

Element: Duch

Znak wykreślony na otwartym przejściu do Świata Snów natychmiast pieczętuje je. Jego działanie trwa 1 h na P. Mi. lub do zmazania znaku. Run działa tylko na naturalne przejścia w rodzaju: luster, rozstajów dróg czy Kręgów Czarownic. Nie ma w sobie mocy, aby zamknąć stworzone za pomocą magii, zaawansowane portale, lub bramy otwarte na Uroczyskach. Nie działa także na przejścia do Nawi.

Wykucie Runu: Umieszczony na stałe na jakimś obiekcie (zwykle lustrze lub kamieniu rozstajnym) uniemożliwia otwarcie się przejścia do Świata Snów w czasie pełni. Musi być jednak ładowany punktem energii na tyle dni, ile P.Mi. posiadał wykuwający go.

Run Wzmocnienia

Element: Ziemia

Symbol ten, umieszczony na danym przedmiocie podnosi jego wytrzymałość strukturalną o 2 punkty za każdy P. Mi. Często używa się go do wzmocniania tarcz lub bram i murów obronnych. Działa 15 minut na P. Mi.

Wykucie Runu: Jeśli został wykuty na stałe efekt jest oczywiście trwały i nie wymaga żadnej aktywacji. Znika jedynie po uszkodzeniu runu.

Srebrny Run Snów

Element: Duch

Symbol ten wykreślony na ziemi lub innej powierzchni, chroni wszystkich w okolicy przed inwazją w sny i atakiem istot astralnych. Będą one omijać tak chronione miejsce, chyba, że z jakiś powodów zostaną zmuszone do wkroczenia na nie. Jednak aby wejść na chroniony teren muszą one wykonać test S.W. i wydać tyle punktów Energii ile P. Mi. Ducha posiada ten, kto rzucił zaklęcie. Run chroni teren w promieniu 10 m. Działa godzinę na P. Mi.

Wykucie Runu: Jeśli został wykuty na stałe, działa automatycznie, bez potrzeby aktywacji. Choć jeśli przez rok nie odzyska żadnych punktów energii od istot astralnych, należy go naładować (1 punkt Energii na 1 P. Mi Ducha twórcy), lub przestanie działać. Jeśli został wykonany na stałej powierzchni, chroni dany teren. Może jednak być wykonany na amulecie, wtedy chroni tylko osobę noszącą go.

Symbol Domowego Ogniska

Element: Ogień

Ten prosty symbol wykreślić należy na ziemi lub na kamieniu. Zapewnia on wtedy światło i ciepło równe niewielkiemu ognisku. Oczywiście, nie potrzebuje paliwa by działać i nie produkuje dymu. Działa godzinę na P. Mi. Ognia.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe wymaga aktywacji za 1 punkt Energii. Nie może być wykonany na przedmiocie.

Tajemny Symbol

Element: Duch

Znak ten jest wykorzystywany przez wielu Adeptów do oznaczania swoich rzeczy czy wiadomości. Widoczny jest on tylko dla osoby, która go wykreśliła, oraz tych, których ona wybierze. Wszyscy inni po prostu nie dostrzegają symbolu, choć udane Skanowanie Przedmiotu odkryje jego obecność. Symbol działa dopóki nie zostanie

rozproszony. Każdy P. Mi pozwala rzucającemu umożliwić widzenie go dodatkowej osobie.

Wykucie Runu: Symbol ten nie jest wykorzystywany przez Kowali Magii. Choć wiele Uniwersytetów Magicznych używa go, aby tworzyć własne pieczęcie, widoczne dla członków uczelni.

Znak Matki Ziemi

Element: Ziemia

Wykreślony na ziemi lub skale, znak ten pobudza energie życiową w danym miejscu. Osoby uzdrawiane na tym terenie odzyskują o jeden punkt Żywotności więcej. Także tempo naturalnego leczenia jest dwukrotnie szybsze, a użycie wszelkich uzdrawiających umiejętności uzyskuje premię +10. Znak ten działa godzinę na P. Mi. rzucającego. Jego promień wynosi 10 m.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe działa permanentnie, nie wymagając aktywacji. Jeśli został wykonany na amulecie, działa tylko na osobę noszącą go.

Znak Pokoju

Element: Duch

Wykreślony na stałej powierzchni chroni dany teren przed atakiem dzikich zwierząt. Każde niebezpieczne lub wrogie zwierzę ominie go, chyba, że zostanie zmuszone magicznie do wejścia na jego teren. Nawet wtedy jednakże, jeśli choć na chwilę przestanie być kontrolowane przez zewnętrzną siłę, natychmiast ucieknie. Znak działa godzinę na P. Mi. rzucającego. Jego promień wynosi 10 m.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe działa permanentnie, nie wymagając aktywacji. Wykonany na amulecie, działa tylko na osobę noszącą go, chroniąc ją od przypadkowych ataków dzikich zwierząt (nie zadziała jeśli atak został uprzednio sprowokowany).

Znak Wykrycia Ciemności

Element: Duch

Czarownik może, dzięki temu znakowi wykryć emanacje Ciemności w okolicy. Należy wykreślić go przed sobą, jeśli run ukaże się fizycznie, jako zawieszony w powietrzu symbol z ciemnych, dymiących linii, oznacza to, iż mroczne moce są obecne. Za pomocą tego znaku można sprawdzać także przedmioty i osoby. Run działa w promieniu 5 m. na każdy P. Mi.

Wykucie Runu: Wykuty na stałe wykrywa obecność Ciemności w okolicy jarząc się żółtawym, przytłumionym blaskiem.

Znak Wykrycia Mocy

Element: Duch

Działa podobnie do Znak Wykrycia Ciemności, ujawnia jednak obecność mocy magicznej w danym miejscu, osobie lub przedmiocie. Ujawnia się jako jasny symbol

lśniący na chwilę przed rzucającym czar. Jeśli czarownik posiada chociaż jeden P. Mi. w elemencie danej szkoły czarostwa lub Magii Mistrzostw, znak ukazując się, zajaśnieje barwą wykrytej szkoły. Jeśli nie, jego kolor będzie mlecznobiały. Run działa w promieniu 5 m na każdy P. Mi.

Wykucie Runu: Wykuty na stałe wykrywa obecność Magii w okolicy jarząc się białym światłem.

Tylko dla Kowala Magii

Run Błyskawicznego Refleksu

Element: Elektra

Wykuty na broni lub zbroi zapewnia noszącemu +10 do wartości Inicjatywy. Aby móc go wykonać potrzeba przynajmniej 3 P. Mi. Elektry.

Run Eteryzacji

Element: Duch

Wykuty na zbroi, tarczy lub broni sprawia, iż staje się ona eteryczna po aktywacji runu. Aktywowanie go wymaga wcześniejszego załadowania znaku 1 punktem Energii. Efekt utrzymuje się rundę na P. Mi. Ducha, kowala magii, który wykuł run. Aby móc go wykonać potrzeba przynajmniej 3 P. Mi. Ducha.

Run Stalowej Twierdzy

Element: Ziemia

Wykuty na tarczy lub broni zapewnia jej premię +10 do parowania. Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 3 P. Mi. Ziemi.

Magiczna Petla

Element: Duch

Run ten wykuty na orężu, broni lub dowolnym innym przedmiocie (a także, co istotne na kłach lub szponach istot żywych) umagicznia obiekt na którym się znajduje. Sprawia to, iż opatrzone nim miecze czy kły uważane są za broń magiczną, tak samo jak ozdobiona nim zbroja, staje się magicznym pancerzem. Bohater może nosić tylko jeden taki run na ciele (np. Wylkołek może wybrać czy chce wzmocnić swe kły czy skórę).

Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 3 P. Mi. Ducha.

POZIOM II

Klucz Astralny

Element: Duch

Znak wykreślony w miejscu potencjalnego, naturalnego przejścia do Świata Snów lub Nawii, natychmiast je otwiera. Podtrzymuje jego działanie 15 min. Na P. Mi. czarownika lub do zamazania znaku. Run zakończy swoje działanie także wtedy, gdy padnie na niego promień słońca.

Wykucie Runu: Umieszczony na dużym obiekcie (głazie, ścianie) w miejscu korzystnym do tego celu, otwiera w nim wrota do Świata Snów lub Nawii. Nie wymaga ładowania, bowiem energia miejsca zasila go.

Pieczeń Sieci

Element: Duch

Znak wykreślony na otwartym przejściu do Nawii natychmiast je zamyka. Jego działanie trwa 1 h na P. Mi. lub do zmazania znaku. Pieczętuje wszystkie wrota typu: groby, miejsca śmierci, rozstaje dróg, miejsca zerwania Sieci Życia etc. Nie działa na przejścia do Świata Snów. Wykreślenie do na uroczyskach gniewa Genius Loci.

Wykucie Runu: Umieszczony na stałe na jakimś dużym obiekcie (zwykle menhirze) chroni teren przed otwarciem bramy do zaświatów, działając w promieniu 10 m. Musi być jednak ładowany punktem energii na tyle dni, ile P.Mi. posiadał wykuwający go.

Run Duchowego Bastionu

Element: Duch

Znak wykreślony na elementach budynku (ścianach, stropach, drzwiach etc.) czyni je nieprzekraczalnymi dla istot eterycznych i astralnych. Run działa na powierzchnię 1 m² na P. Mi. Jego działanie utrzymuje się aż do wschodu słońca lub do starcia znaku.

Wykucie Runu: Czar nie da się umieścić na niewielkim przedmiocie. Wykonany przez Kowala Magii działa stale, tak jakby materia na której go wykonano została umagiczniona. Efekt mija po uszkodzeniu runu.

Run Mądrości

Element: Wiatr

Czarownik może przechować w tym runie dowolną wiadomość, która będzie możliwa do odczytania jedynie przez wskazaną przez niego osobę. Wytyczne mogą być bardzo szczegółowe (np. Arcymag Alivor, syn Milbara, z Reny), albo ogólne (każdy Elf Leśny z Olan, lub każdy człowiek urodzony wiosną). Każdy P. Mi. pozwala umieścić w wiadomości jedno zdanie. Czar działa aż do odczytania wiadomości, później znika.

Wykucie Runu: Znak ten wykuty na stałe, nie zniknie po pierwszym odczytaniu, lecz pozostanie i będzie mógł być odczytany ponownie.

Run-Młot

Element: Elektra

Znak ten także stanowi rodzaj pułapki, umieszczanej często na przedmiotach, księgach i meblach różnych adeptów, aby chronić je przed złodziejami. Jeśli obca osoba dotknie tak chronionego przedmiotu, musi przejść test S.W. W przypadku powodzenia testu zostaje oszołomiona na jedną rundę. W przypadku niepowodzenia zostaje oszołomiona na tyle rund ile wynosi P. Mi. rzucającego, oraz traci tyle samo punktów Energii. Po aktywacji znak znika.

Wykucie Runu: Znak, wykuty na stałe, nie znika, choć jego rozładowanie wymaga ponownego napełnienia go punktem magii, aby działał znów.

Run Otwarcia

Element: Wiatr

Znak ten wykreślony palcem przed zamkiem lub kłódką otwiera każde zamknięcie, pod warunkiem, że nie było ono magiczne. Jego zasięg wynosi 1 m. na P. Mi.

Wykucie Runu: Kowale Magii nie używają tego zaklęcia.

Run Zamknięcia

Element: Ziemia

Znak ten wykreślony na zamku lub kłódce natychmiast je zamyka, nawet jeśli są bardzo skomplikowane (np. elektryczne). Jego zasięg wynosi 1 m. na P. Mi.

Wykucie Runu: Wykuty na stałe na drzwiach spowoduje, iż każde zamknięcie drzwi będzie także zamknięciem ich na zamek.

Skrzący Symbol Mocy

Element: Duch

Symbol ten można naładować energią magiczną, stanowi on więc źródło Energii, tak cennej dla Adeptów. Czarownik może po wykreśleniu go na danym przedmiocie lub pergaminie, przelać w niego tyle punktów energii, ile wynosi jego P. Mi. Ducha. Jeśli znak zostanie naładowany, będzie skrzył się diamentowym blaskiem (stąd jego nazwa). Czarownik może przechowywać tylko jeden taki run na raz i nie może łączyć go ponownie. Po rozładowaniu go, run znika.

Wykucie Runu: Wykuty na stałe znak ten stanowi magazyn punktów Energii i może być łączymany wielokrotnie.

Symbol Ocalenia

Element: Duch

Wykreślony na sercu umierającej istoty, znak ten chroni ją przed śmiercią. Oznacza to, iż jeśli zostanie umieszczony na ciele osoby, której żywotność spadła do 0 nie umrze ona, przez czas, w którym symbol będzie działał (chyba, że otrzyma nowe obrażenia). Czar działa godzinę na P. Mi. rzucającego.

Wykucie Runu: Symbol ten wykuwa się często w amuletach, które działają w ten sam sposób, jeśli są noszone na sercu. Z niewiadomych przyczyn jednak, aktywne mogą być tylko raz dziennie.

Znak Obronny

Element: Ziemia

Symbol ten wzmacnia pancerze, podnosząc wartość ich obrony o 1 na 3 P. Mi. Działa 10 minut na P. Mi.

Wykucie Runu: Jeśli zostanie wykuty na zbroi, działa stale i nie trzeba go aktywować.

Znak Ochrony Niebios

Element: Duch

Wykreślony na ziemi, lub innej stałej powierzchni, run ten tworzy sferę ochronną. Wszystkie istoty Ciemności, oraz Skażone, muszą wykonać test S.W. i wydać tyle Energii ile wynosi P. Mi. czarownika, aby wejść na chroniony teren. W innym przypadku nie są w stanie tam wkroczyć, ani rzucać czarów do wnętrza sfery (choć mogą ciskać do niej różnymi obiektami). Opowieści mówią, iż Kapłani Mroku znają podobny znak, chroniący przed siłami Światła.

Wykucie Runu: Jeśli został wykuty na stałe, działa automatycznie, bez potrzeby aktywacji. Choć jeśli przez rok nie odzyska żadnych punktów energii od przekraczających go istot, należy go naładować (1 punkt Energii na 1 P. Mi Ducha twórcy), lub przestanie działać. Nie może być wykonany na przedmiocie.

Znak Wojny

Element: Ogień

Symbol ten wykonywany jest na broni, zwiększając jej skuteczność w walce. Każdy P. Mi. Ognia, pozwala dodać +2% do PA posługującej się nią osoby. Działa 10 minut na P. Mi.

Wykucie Runu: Wykuty na stałe nie wymaga aktywacji i działa permanentnie.

Tylko dla Kowala Magii

Run Natychmiastowego Ataku

Element: Elektra

Może zostać wykuty na broni. Jeśli został załadowany jednym punktem energii sprawia, iż kolejne wydobycie broni, będzie akcją darmową. Oczywiście przed każdym użyciem należy go ponownie załadować.

Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 5 P. Mi. Elektry.

Run Ochrony Elementarnej

Element: Zależnie od żywiołu

Każdy z runów tego typu jest oddzielnym znakiem (wiec i oddzielnym zaklęciem). Jest ich oczywiście sześć i każdy chroni przed obrażeniami od innego żywiołu. Może zostać wykuty na tarczy lub zbroi, wtedy sprawia, iż będą one stanowiły osłonę, przed obrażeniami elementarnymi danego typu.

Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 5 P. Mi. w danym Elemencie.

Run Żywiołu

Element: Zależnie od żywiołu

Podobnie jak w powyższym przypadku, każdy run tego typu jest oddzielnym znakiem (wiec i oddzielnym zaklęciem). Jest ich sześć i wykowane są na broni do walki wręcz. Po aktywacji (koszt 1 punktu Energii) run sprawia, że zadawane obrażenia są obrażeniami od danego elementu, a nie od oręża. Efekt ten utrzymuje się przez 6 R.

Na tej samej broni może znajdować się tylko jeden run tego typu. Nie może go używać osoba o przeciwnym Patronacie Elementarnym.

Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 5 P. Mi. w danym Elemencie.

Run Bóstwa

Element: Zależnie od Bóstwa

Jest wiele runów tego typu – każdy poświęcony jednemu z bóstw. Może go wykonać tylko wyznawca danego bóstwa i tylko z jego błogosławieństwem. Run wykuty na broni lub zbroi sprawia, iż staje się ona święta. Stanowi również widomą manifestację Bóstwa co pozwala korzystać z runu zamiast z kapliczki przy modlitwie o błogosławieństwo.

Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 6 P. Mi. w Elemencie Patrona i aktywne błogosławieństwo (które przechodzi na run).

POZIOM III

Glif Czarownic

Element: Duch

Znak ten pozwala zakląć w nim dowolne zaklęcie Magii Mistrzostw (np. Aurę czy Telepatię). Najpierw należy wykreślić go, a później rzucić nań zaklęcie, które chce się w nim umieścić (z normalnym kosztem punktów magii). Gdy nośnik na którym został umieszczony symbol ulegnie zniszczeniu, zaklęcie zostanie wyzwolone i skierowane zgodnie z wolą tego, który uaktywnił je. Z tego powodu czar ten zwykle umieszczany jest na materiałach łatwych do uszkodzenia: np. na kawałkach pergaminu, drewnianych patyczkach czy płytkach glinianych. P. Mi czarującego ustalają maksymalny poziom Wtajemniczeń Zaklęcia umieszczonego w Glifie.

Wykucie Runu: Ponieważ, aby wyzwolić czar glif należy zniszczyć, nie jest on wykuwany na stałe przez Kowali Magii.

Glif Strażniczy

Element: Duch

Znak ten pozwala zakląć w nim dowolny czar bojowy (np. Pocisk czy Koszmar). Najpierw należy wykreślić go, a później rzucić nań zaklęcie, które chce się w nim umieścić (z normalnym kosztem punktów magii). Adept ustala warunki, które spowodują wyzwolenie się czaru (np. dotknięcie go lub pojawienie się innej istoty w odległości 3 m.). Jeśli zostaną one spełnione zaklęcie ofensywne rzuca się na osobę, która zaktywowała run. Czar może chronić obszar o maksymalnym promieniu 5 m. P. Mi czarującego ustalają maksymalny poziom Wtajemniczeń Zaklęcia umieszczonego w Glifie.

Wykucie Runu: Czar nie da się umieścić na niewielkim przedmiocie. Stanowi rodzaj pułapki, który Kowale Magii umieszczają na ścianach, wrotach, meblach etc. Jeśli jest wykuty na stałe, nie znika po zaktywowaniu się, a jedynie opróżnia się z energii. Można go później naładować po raz kolejny.

Klucz Zaświatów

Element: Duch

Glif ten otwiera przejście do Nawi lub Świata Snów (wedle wyboru rzucającego), poprzez które byty duchowe mogą zostać wezwane do świata materialnego. Przyjmuje ono postać kręgu o promieniu 3 m do Klucza. Znak działa 15 min. na P. Mi.

Wykucie Runu: Wykuty na stałe przez Kowala Magii tworzy stałe, otwarte przejście, co wymaga jednak ładowania punktem Energii na miesiąc, aby utrzymać jego działanie.

Run Duchowej Ochrony

Element: Duch

Całkowicie chroni cały teren przed obecnością duchów i istot astralnych. Nie są one po prostu w stanie wejść na obszar działania tego znaku. Czar działa w promieniu 10

m. przez godzinę na P. Mi. Efekt uboczny tego czaru sprawia, iż na terenie zabezpieczonym przez niego nie można używać żadnych Zdolności Astralnych.

Wykucie Runu: Jeśli zostanie wykuty na stałe, działa permanentnie i nie wymaga aktywacji.

Run Tarczy

Element: Duch

Wykreślony na czole danej osoby, chroni jej umysł za pomocą Tarczy Mentalnej. Każdy P. Mi. czarującego dodaje 3% do tej zdolności. Run działa minutę na P. Mi.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe, musi także znajdować się na czole by działać (na diademie lub hełmie). Nie wymaga aktywacji i chroni jedynie noszącego go.

Symbol Spętania Ducha

Element: Duch

Jeżeli jakiś duch dotknie tego symbolu zostanie spętany i schwyty w znak, który zaczyna się wtedy jarzyć lekką, widmową poświatą. Uwięziony duch może odpowiadać na pytania, jeśli ktoś spróbuje się z nim porozumieć – nie może jednak oddziaływać na nikogo magicznie ani atakować. Najczęściej znak wykonywany jest na kamieniach lub płytkach metalowych, którymi można rzucić w istotę astralną.

Czar działa godzinę na P. Mi. rzucającego zaklęcie. Po tym czasie znak znika, a uwięziona istota zostaje wyzwolona.

Wykucie Runu: Jeśli zostanie wykuty na stałe nie znika i może więzić ducha dowolnie długo.

Święty Znak

Element: Duch

Kształt każdego Świętego Znaków zależy od Bóstwa, które mu patronuje. Czarownik może używać jedynie symbolu swego Patrona. Wykreślony na powierzchni stałej tworzy on sferę, która ochrania rzucającego przed wrogami jego Bóstwa. Nie są oni w żaden sposób w stanie wejść na tak chroniony obszar, ani rzucać na niego zaklęć, choć mogą miotać do środka pociski. Czar działa w promieniu 10 m. przez 10 minut na P. Mi. Magia ta ma status Boskiej. Należy wszakże pamiętać, iż zbyt lekkomyślne używanie tego symbolu, może spowodować na czarownika gniew Patrona.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe tworzy podobne strefy w Świątyniach i Sanktuariach. Bywa także wykonywany na pancerzach i talizmanach. Wykonany na zbroi nie wymaga aktywacji i daje noszącemu go premię +10 do P.A. w walce z wrogami wiary. Wykonany na talizmanie zapewnia premię +10% do efektów Modlitwy.

Wielki Run Ochronny

Element: Duch

Znak ten wykreślony na sercu chroni daną osobę przed Skażeniem. Otrzymuje ona +3% do testu Skażenia za każdy P. Mi. rzucającego czar. Może być także wykonany na stałej powierzchni aby ochronić teren o promieniu 10 m. Znak działa godzinę na P. Mi.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe musi być noszony na sercu, aby mógł być aktywny.

Znak Alarmu

Element: Duch

Symbol ten wykreślony w danym miejscu, lub przedmiocie, widoczny pozostaje tylko dla tego, kto rzucił czar. Następnie ustala on warunki aktywacji glifu (np. dotknięcie obcej osoby, pojawienie się innej istoty w odległości 3 m.). Jeśli warunki te się spełnią, czarownik zostanie natychmiast powiadomiony o tym fakcie, niezależnie od tego, gdzie się będzie znajdował. Potem run znika. Glif może chronić teren o promieniu 3 m. na P. Mi.

Wykucie Runu: Wykreślony na stałe nie znika i może być użyty wielokrotnie.

Znak Zgonu

Element: Duch

Jeśli znak ten zostanie wykreślony na sercu istoty, która posiada 0 punktów Żywotności, zostanie ona natychmiast zabita, a co więcej jej dusza odejdzie w zaświaty – nie stanie się Nawką. Ciało istoty zgładzonej w ten sposób nie może zostać ożywione żadnymi metodami, ani jako nieumarły, ani przez Duchy Pustki. Kapłani często używają tego znaku, aby ukrócić cierpienia konających i zabezpieczyć ich ciała przed mocami Skażenia i Ciemności.

Wykucie Runu: Jeśli znak będzie noszony jako talizman, umieszczony na sercu, nosząca go istota umrze natychmiast gdy jej Żywotność spadnie do 0. Jednak jej ciało nie zostanie później ożywione. Choć znak ten ma ponurą reputację, talizmany tego typu były często wykorzystywane w czasie Bitwy 90 Dni.

Znak Zrozumienia

Element: Wiatr

Wykreślony ponad danym tekstem, symbol ten pozwala czarownikowi zrozumieć treść w nim zawartą, nawet jeśli została zaszyfrowana lub jest zapisana w innym języku. Każdy P. Mi. pozwala zrozumieć jedno zdanie.

Wykucie Runu: Jeśli znak ten zostanie wykuty na stałe, umożliwi każdemu odczytanie tekstu znajdującego się bezpośrednio pod nim.

Tylko dla Kowala Magii

Run Czarodziejskiego Powrotu

Element: Wiatr

Run można wykuć na broni lub dowolnym przedmiocie. Przed użyciem musi zostać załadowany 3 punktami Energii. Aktywny run umożliwia jego posiadaczowi zmaterializowanie w dłoni danego przedmiotu, gdziekolwiek by się nie znajdował. Użycie runu rozładuje go, lecz można oczywiście naładować go ponownie. Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 6 P. Mi. Wiatru.

Run Straszliwego Ranienia

Element: Duch

Wykuty na dowolnej broni kontaktowej, umożliwia przeniesienie zdolności magicznej Ranienie na broń – niezależnie od typu broni. Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 6 P. Mi. Ducha.

Wielki Run Bóstwa

Element: Zależnie od Bóstwa

Jest wiele runów tego typu – każdy poświęcony jednemu z bóstw. Może go wykonać tylko wyznawca danego bóstwa i tylko z jego błogosławieństwem. Run wykuty na broni lub zbroi sprawia, iż staje się ona święta. Stanowi również widomą manifestację Bóstwa co pozwala korzystać z runy zamiast z kapliczki przy modlitwie o błogosławieństwo. Ponadto ma także inne premie:

- Runy Bogów Wojny: wykuty na broni: +10 do PA i +1 obr. wykuty na pancerzu: +10 do PO i Obrony.
- Runy Bóstw Opiekuńczych: +10 do premiowanej umiejętności (działa zawsze), i +10 do PA (wykuty na broni) lub PO (wykuty na pancerzu).
- Runy Bóstw Mistycznych: +10 do S.W. przy odpieraniu czarów, -10 S.W. dla wrogów przy odpieraniu czarów rzuconych przez noszącego broń..

Premie te działają tylko wtedy gdy bohater walczy z istotami uznawanymi za wrogię jego Patronowi i kumulują się z innymi premiami. Ponadto ujrzenie tego znaku wywołuje strach we wrogach Bóstwa.

Znak tego rodzaju jest aktywny tylko jeśli używająca go osoba jest wyznawcą danego bóstwa i pozostaje w jego łasce. W rękach innych osób run nie jest aktywny. Jeśli broni dotkną osoby będące wrogami wiary otrzymują one K10 obrażeń od świętej mocy.

Aby móc go wykuć należy mieć przynajmniej 8 P. Mi. w Elemencie Patrona i aktywne błogosławieństwo (które przechodzi na run).