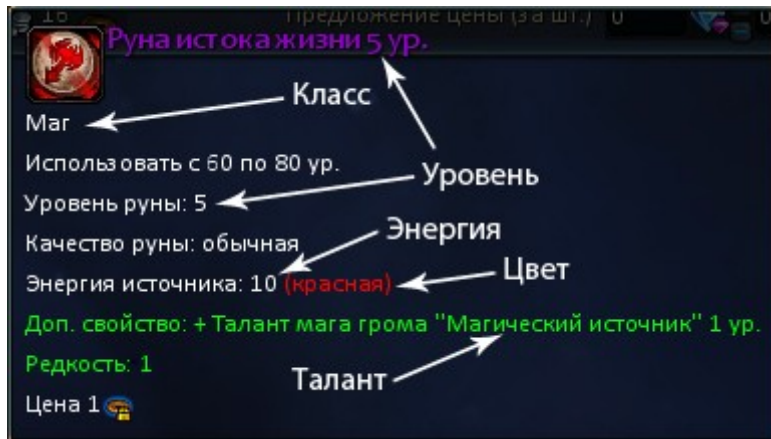


# Руны - общая информация



**Руна** - предмет, который при вставке в слот дерева **веры** дают очки "Силы богов" или "Силы демонов" (для светлой или тёмной веры соответственно).

Руны бывают трёх видов:

- Обыкновенные руны
- Высшие руны
- Белые руны (Руны закона)

Под каждый вид рун существуют свои виды слотов. Каждая руна имеет несколько показателей.

## Показатели рун

Существует 5 уровней рун.

Обыкновенные руны первого и второго уровня, а так же высшие руны первого уровня имеют только два показателя: цвет и энергию, причём второй всегда фиксирован.

Обыкновенные руны с третьего уровня и высшие со второго имеют помимо этого классовую принадлежность и талант, а так же разные показатели энергии.

Все руны кроме белых имеют цвет. Цвета бывают:

- **Синий** (Энергия рождения)
- **Красный** (Энергия источника)
- **Жёлтый** (Энергия завета)



От цвета руны зависит столбик в дереве веры, к которому в случае вставки руны она будет добавлять очки. Каждый столбик соответствует одной из веток развития вашего класса, расположены они в том же порядке, что и в дереве талантов и каждая при заполнении её очками Силы богов или демонов даёт бонусы к соответствующей ветке.

Над веткой написано, какая энергия ей требуется ("Рождение", "Источник" или "Завет").  
Ниже приведена таблица соответствия цветов рун и веток развития.

Класс	Рождение (Синий)	Источник (Красный)	Завет (Жёлтый)
Бард	Ветер	Вода	Свет
Вампир	Тьма	Бездна	Кровь
Воин	Буря	Фантом	Щит
Жрец	Холод	Кара	Свет
Защитник	Гранит	Алмаз	Скала
Маг	Лёд	Огонь	Гром
Стрелок	Дух	Взрыв	Око
Убийца	Яд	Мощь	Тьма
Жнец	Палач	Страж	Шторм

**Количество энергии на руне** - это то количество очков "Силы богов" или "Силы демонов", которое будет добавлено в соответствующий цвету столбик в правой части дерева веры. Количество энергии засисит от уровня руны и случайного фактора.

Уровень руны	Обычные руны	Высшие руны
1	2	4
2	3	5
3	3 ~ 6	6 ~ 9
4	4 ~ 7	8 ~ 11

5	6 ~ 10	10 ~ 15
---	--------	---------

Чем выше энергия - тем ценнее руна, обычно руны с минимальным количеством энергии на своём уровне используют только для комбинации в руны более высокого уровня.

Белые руны не имеют энергии.

## Классы

Обычные руны третьего и выше, а так же высшие руны второго и выше уровней имеют привязку к классу, это означает, что представитель другого класса не сможет вставить себе такую руну. Белые руны не имеют привязки к классу.

На обычных рунах третьего и выше, а так же высших рунах второго и выше уровней присутствует один из талантов соответствующего класса. Талант может быть из любой ветки, независимо от цвета руны. После вставки такой руны вы получаете написанный на ней талант.

Если у вас не было такого таланта, он прокачивается на 1 очко. Даже если в соответствующей ветке недостаточно очков чтобы взять его обычным способом.

Если в этом таланте уже есть очки (как вкинутые самостоятельно, так и полученные с помощью других рун) - значение очков в нём повышается на единицу, но не выше чем его максимум + 1. Подробные списки возможных талантов, в зависимости от класса, можно узнать из соответствующих статей:

1.  Руны для класса Бард;
2.  Руны для класса Вампир;
3.  Руны для класса Воин;
4.  Руны для класса Жрец;
5.  Руны для класса Защитник;
6.  Руны для класса Маг;
7.  Руны для класса Стрелок;
8.  Руны для класса Убийца;
9.  Руны для класса Жнец;
10.  Руны для класса Душегуб.

Оценка, зависящая от присутствующего на руне таланта. Варьируется от 1 до 5, позволяет примерно оценить шанс крафта такой руны. Чем редкость выше, тем этот шанс ниже.

Встречается только на белых рунах. Преимущественно влияет на боевой дух.

## Способы получения рун

Руны первого уровня падают из мобов 60+ уровней, а так же боссов в походе [Алые Сумерки](#) и некоторых других походах.

Руны второго уровня можно получить в награду за [Цитадель ночи](#) или выбить из боссов в Алых Сумерках и некоторых других походах.



Обыкновенные руны выше уровнем можно получить только с помощью синтеза методом пяти рун

Одну привязанную высшую руну первого уровня можно получить за выполнение квеста при участии в [Гильдейстких Войнах](#).

10 непривязанных высших рун первого уровня может получить гильдлидер за одну молитву у статуи бога на гильдбазе (доступны для гильдий, имеющих территории)

Одну непривязанную высшую руну первого уровня можно получить у Жреца Титанума в обмен на 100 осколков высших рун.

Высшие руны выше уровнем можно получить только с помощью синтеза методом пяти рун



За выполнение квеста в [Ледяной долине](#) можно получить случайным образом одну белую руну 1го или 2го уровня (для персонажей 75+ уровня)

Руны выше уровнем можно получить в обмен на 5 рун на один уровень ниже у НПС Майер в зале славы Хоссингера.

Белые руны нельзя синтезировать.

## Синтез рун

Синтез рун - способ получить из нескольких рун одну новую.

Синтезом занимается Мастер рун Джослин в Хоссингере.

Существует два вида синтеза рун.

- 1. Синтез одного уровня. Позволяет **из двух рун** создать другую - **того же уровня**, но, возможно с другими характеристиками.
- 2. Синтез высшего уровня. Позволяет из **пяти рун одного уровня** создать **одну руну на уровень выше**. Если все пять рун одного цвета, то цвет результата будет таким же. Если разного - цвет случаен.

Если хоть одна из рун привязана - результатом будет так же привязанная руна.

## Амулеты рун

Существует 8 видов амулетов (по одному на каждый класс), при использовании их во время синтеза рун можно задать класс результирующей руны. Можно этого не делать и класс выйдет случайным.

Требуемое количество амулетов зависит от уровня результирующей руны.

Уровень руны	Требуется амулетов для простых рун	Требуется амулетов для высших рун
2	-	1
3	1	2
4	3	5
5	15	25

Достать амулеты можно в игровом магазине.

# Вставка рун

Для того, чтобы вставить руну необходимо иметь открытый слот в левой части дерева рун.

Слот должен быть подходящего цвета и типа (обычные/высшие/белые), а так же открытый на столько пунктов, каков уровень руны.

Для того, чтобы вставить руну - перетащите её из инвентаря в подходящий слот.

Для того чтобы извлечь руну - кликните правой кнопкой по заполненному слоту.

Вставка рун бесплатна, а вот за извлечение придётся заплатить монетами.

Извлечённые руны всегда привязаны.

---

[На сайт игры](#)

---

Revision #9

Created 28 May 2023 21:14:35 by Главный Редактор

Updated 13 November 2024 20:44:21 by Главный Редактор