

Основные положения

1. В качестве рунной системы на игре используется футарк с 25-й пустой руной, которая используется в рунических свитках. Арманические, славянские и прочие иные системы **не используются**.
2. В предложенной рунной системе не используются параллели со знаками зодиака, планетами, стихиями, мантическими системами «из других сказок» (и-цзин, таро и пр.), а также все то, что любят приписывать современные маггловские исследователи и что не содержалось в традиции.
3. В данном материале излагается действие рунических записей, основные правила составления и использования. Если вы захотите узнать, почему и откуда что пошло (а также для понимания логики), рекомендую посетить соответствующие занятия или обратиться к преподавателю в частном порядке.

Что такое руны и для чего они используются

Руны – письменность древних германских племен, распространенная, в основном, в странах Северной Европы и Скандинавии. Помимо алфавитной функции исполняют также магическую.

Нанесенные на объект руны воздействуют на него, изменяя его свойства. Искусство магии рун делится условно на две больших области: рунические письмена и рунические свитки. Различаются они тем, что первые работают лишь тогда, когда наносятся на поверхности и активированы, а вторые - активируются при произнесении и разрушении ранее созданного свитка. По сути, вторая область - это аналог трансфигурации. Также руны используются в мантических целях (для гадания).

Руны в смежных дисциплинах

Помимо самостоятельного использования в рунескриптах и рунных свитках, руны активно используются как часть ритуала и как часть системы создания артефактов и оберегов. В случае, если руны используются как часть других систем, они работают по правилам этих систем.

Например, наличие рунескрипта/гальдрстава на предмете не делает его артефактом само по себе. Они лишь влияют на этот предмет. Одиночная руна, нанесенная на предмет, будет просто знаком, не обладающим никакими волшебными свойствами.

Равно, как и нанесенный в ходе ритуала рунескрипт действует в рамках данной системы правил. И даже если рунескрипт симплового действия был нанесен во время ультимного ритуала, его действие закончится через 15 минут, а эффект, который он производит, будет тем же что и без ритуала.

Руны могут использоваться в виде:

- рунескриптов (рунических надписях в строчку, длиной от трех и более рун)
- рунических свитков (трансфигурационные свитки)
- одиночных рун (в ритуалах, при создании оберегов и артефактов)
- гальдрставов (несколько переплетенных рун)
- глифов (магические изображения, обрамленные рунами)

Способность нанесения рун в зависимости от силы мага

Как и у чар, у магии рун есть три уровня силы, доступные волшебникам только соответствующего возраста:

- До 17 лет – Simpla. Могут изучать рунический алфавит и рунескрипты уровня Simpla, создавать рунические свитки уровня Simpla.
- От 17 до 33 лет. Знают рунический алфавит и рунескрипты уровня Simpla и Maxima, могут создавать рунические свитки уровня Simpla и Maxima. Могут разрабатывать собственные рунескрипты (не выше уровня Maxima).
- От 33 до 72 лет. Знают рунический алфавит, и рунескрипты уровня Simpla и Maxima, могут создавать рунические свитки уровня Simpla и Maxima. Так же, в зависимости от выбранной области специализации, волшебнику доступны либо написание рунических свитков уровня Ultima, либо создание и нанесение гальдрставов и рунескриптов уровня Ultima.
- От 72 лет. Могут использовать и разрабатывать собственные любые рунические записи любого уровня, а также их сочетания.

Уровень силы волшебника	Одиночные руны	Рунескрипты	Рунические свитки	Гальдрставы
Simpla	да	3х-4х рунные	да	нет
Maxima	да	5и-6и рунные	да	нет
Ultima	да	7 рунные и больше	да	да

Относительно глифов. Секрет их создания утерян и по всей видимости, если и доступен кому-то, то хранится в глубочайшей тайне. Тем не менее, в различных местах - древних кладбищах, постройках, пещерах, можно встретить эти системы охранных рунических знаков.

Разделы магии рун

Руны могут использоваться в смысловом значении, а также в значении алфавитного знака. В первом значении они используются при написании рунескриптов и гальдрставов, а также в ритуалах. Во втором значении - при создании рунических свитков или записи имен собственных в ритуалах.

Пример: руна “Беркана” может использоваться в смысловом значении - “Береза. Материнство. Плоды трудов. Зрелость. Заживление ран. Регенерация. Плодовитость.”, а может использоваться как литера Б при написании свитка превращения Йетти в Бревно.

Используемые руны приведены в приложенной таблице. Там же дан вариант произношения, который используется в нашей системе (именно этот, и никакой другой!).

Чертятся руны по следующим принципам: в первую очередь рисуются вертикальные элементы руны, затем диагональные, начиная с левых.

Например, в руне альгиз мы сначала чертим среднюю вертикальную палочку, затем косую слева, после – косую справа.

Если руна состоит из косых элементов (например, кано), то сохраняется принцип «сверху вниз» – без отрыва ведем верхнюю черту справа налево, затем, не отрывая, слева направо.

Таблица рун прилагается отдельным файлом для удобства (см. в документах).

Рунические письма

Этот раздел охватывает рунескрипты, гальдрставы и глифы. Главная особенность всех этих видов рунной магии - перед активацией их необходимо нанести на предмет/поверхность/существо, на которое будет оказываться воздействие.

Важно и подчеркиваем: рунескрипты и гальдрставы действуют именно на предмет/поверхность/существо, на которые нанесены!

Рунескрипт сначала наносится явным ВИДИМЫМ образом на предмет/существо (краской, мелом, чернилами, etc.), а затем активируется волшебной палочкой - по линиям и произношением рун, согласно правилам. После постановки последней точки волшебной палочкой, рунескрипт считается активированным и его эффект вступает в силу.

После активации и до момента окончания/остановки его действия стереть рунескрипт обычным образом НЕЛЬЗЯ. Считается, что руны волшебным образом закреплены и действуют (даже если случайно стерлась одна-две палочки после активации - это уже не важно - эффект работает). Поэтому просим вас наносить рунескрипты достаточно стойкими маркерами (но не навсегда!) и не стирать целенаправленно те, которые уже активированы. Аналогично - разрушить саму целостность рунной записи (рунескрипт/гальдрстав) после активации НЕЛЬЗЯ. Разрезание ножом активного рунескрипта вам ничего не даст - он продолжит действовать.

Действие любых рун, рунескриптов, гальдрставов или глифов заканчивается в тот момент, когда разрушается поверхность, на которой они нанесены. Это правило не распространяется на эффект, вызванный рунным свитком.

При этом! Срезать активированный рунескрипт тоже нельзя - магия рун охватывает весь предмет на всю глубину. То есть даже если вы срезали кожу - рука все равно будет подвергаться воздействию магии рун. Аналогичный эффект относится к коре дерева. Но одежда рассматривается как отдельный предмет - рунескрипт активный на одежде воздействия на кожу человека напрямую не оказывает. В данных примерах “разрушением” поверхности будет разрушение руки полностью, либо полное выгорание ствола дерева, например.

Руны в рунескриптах НЕ ДОЛЖНЫ сливаться и переходить одна в другую. Каждая руна должна изображаться четко, читаемо и отдельно от других. “Вязанный” рунескрипт не может быть активирован. Читаемо - это так же означает что текст должен быть читаем невооруженным глазом. Без микроскопов и увеличительных стекол.

Гальдрставы и рунескрипты НЕЛЬЗЯ наносить друг на друга. Два отдельных рунескрипта должны быть изображены отдельно. Два отдельных гальдрстава должны находиться отдельно друг от друга, не сливаясь ни одной линией. Единственное исключение - гальдрстав-деактиватор (см. ниже).

Рунескрипты

Рунескрипты пишутся слева направо и состоят минимум из трех рун.

Каждый рунескрипт начинается и заканчивается точкой, которая ставится на середине высоты строки. Они ограничивают руническое «слово», объединяя руны для некоего магического действия. Рунескрипт, не ограниченный точками, считается набором разрозненных рун и никакого действия оказывать не будет.

При начертании рунескрипта, каждая руна проговаривается вслух в предусмотренном нами варианте произношения.

Остановить действие рунескрипта можно двумя способами:

1. Начертать деактивирующий рунескрипт (как правило, рунескрипт противоположного действия, см. учебник). Деактивирующий рунескрипт чертится, начиная с точки, которой заканчивается тот рунескрипт, действие которого необходимо прекратить. То есть для деактиватора эта точка будет началом рунескрипта. После активации контр-рунескрипта, оба считаются погашенными и могут быть стерты.
2. произведя на предмет/существо волшебное действие, противоположное действию рунескрипта, но обязательно равное ему по силе. Например, если рунескрипт поджигает конкретный предмет/жжот руку, то контрдействием будет, например, заклятие “делювиум” или охлаждающее зелье соответствующего уровня силы. Просто залить руку/предмет ведром воды не поможет.

Рунескрипты различаются по уровням силы:

Уровень силы рунескрипта	Время действия	Длина в символах	На что может наноситься
Simpla	15 минут	от 3 до 4 рун	наносится только на предметы (не крупнее человека)
Maxima	30 минут	от 5 до 6 рун	может наноситься на предметы (не крупнее человека), на существа, людей
Ultima	60 минут	7 и более рун	на все, включая очень большие предметы, на существ (кроме сверхсуществ)

Чтобы не возникало проблем - при нанесении рунескрипта рядом указывайте время активации. Если время не указано, то человек видящий рунескрипт считает что он уже деактивировался.

Способность нанесения рунескриптов не зависит от текущего астрологического часа и фазы луны, но зависит от силы волшебника.

Маг уровня Simpla может использовать конкретный рунескрипт не более 1 раза в сутки.
Маг уровня Maxima – не более 3 раз в сутки.

Маг уровня Ultima – без ограничений.

Сутки считаются начиная с полуночи одного календарного дня и заканчиваются в 23-59 этого же дня. За игру проходит 3 смены дня, то есть 4 цикла рун.

Особенности нанесения гальдрставов

Пропишем еще раз в явном виде - гальдрстав - это ультимный уровень владения магией рун! Нанести гальдрстав может только ультимный волшебник, обладающий соответствующими знаниями в магии рун!

Гальдрстав представляет из себя переплетение рун с возможным (и наиболее вероятным) наложением их друг на друга, что представляет определенную сложность для верного прочтения. Начертание гальдрстава подчиняется общему принципу начертания рун: сначала чертится верхняя руна, затем нижняя, потом левая, затем правая. Если есть наложение рун, то каждый рунический «слой» чертится по очереди, начиная с нижнего, в соответствии с правилами общего начертания. При этом каждая руна (как элемент гальдрстава) при написании произносится. Активируется гальдрстав в момент нанесения последней руны и словом - “активирую”.

Главное отличие гальдрстава от рунескрипта в том, что его действие не ограничено по времени. Предмет или существо с нанесенным и активированным гальдрставом испытывает его эффект постоянно.

Остановить действие гальдрстава (деактивировать) можно, нанеся рядом иной гальдрстав, “деактивирующего” действия. Причем этот гальдрстав должен быть нанесен таким образом, чтобы он соприкасался с деактивируемым. После того, как деактиватор заработает, оба считаются “погасшими” и их можно физически стереть с носителя.

Нельзя нанести на тело человека более трех активных гальдрставов.

Известные рунескрипты и гальдрставы

В приложении содержатся общеизвестные рунескрипты и гальдрставы. Действие этих рунескриптов и гальдрставов стандартное и описано в учебниках. Использовать их может любой, кто владеет магией рун соответствующей силы. Читаются они так же в соответствии со стандартным толкованием.

Создание новых рунескриптов и гальдрставов

В связи с тем, что каждая руна имеет достаточно широкое толкование, то чем больше рун использовано в рунескрипте, тем точнее они описывают требуемое действие, поэтому их воздействие точечное, но более сильное, ибо описаны нюансы. Соответственно, чем рун меньше, тем результат получается менее конкретный и менее концентрированный (у него больше шансов быть прочитанным неправильно).

В гальдрставе, помимо большого количества рун используется эффект наложения знаков и усиления их друг другом.

Поэтому основная рекомендация – очень внимательно следите за значением рун, описывая требуемое действие в рунескрипте. Помните: все, что может быть неверно истолковано, будет истолковано именно таким образом.

Создание новых рунескриптов обязательно идет под контролем гальдора высокого уровня (мастера, игротехника по рунескриптам), на разработку требуется время, каждая руна и ее действие выверяется.

Процесс создания рунескриптов обязательно требует свитка-описания, с полным и подробным описанием действия каждой руны, принципа выбора самих рун и порядка их расположения, нюансы трактовки в данном случае и ожидаемый эффект от рунескрипта. Только после согласования его с преподавателем, можно пробовать активировать рунескрипт в первый раз.

Для этого у мастера/игротехника есть карточки постэффектов, по которым в соответствии с производимыми вами действиями, заявленным желаемым эффектом и подробностью и качеством составления рунескрипта определяется откат (мастер/тех выбирает тянете вы эффекты из зеленой или красной колоды).

В день любой гальдор может написать не более 1 нового рунескрипта.

Законченная версия рунескрипта вносится в ваш аусвайс после того, как вы добьетесь его работы без отката. Далее может использоваться вами так же, как стандартные рунескрипты. Научить новому рунескрипту однако так же как и магии рун - может только наставник по Рунам. Но он имеет право включить ваш новый рунескрипт в учебную программу как стандартный.

Искусство волшебных знаков. Глифы

История этого чрезвычайно редкого, а в наше время практически забытого, искусства рун уходит корнями в древнейшую историю. Сейчас уже невозможно сказать кто именно изобрел эти сочетания рунной и изобразительной магии, да это и не важно, ведь мастерство их создания утеряно. Но факт того, что до определенного времени искусство глифов активно использовалось волшебниками Центральной и Восточной Европы, а особенно активно в скандинавских странах, мы находим повсюду - в древних строениях, монументах и прочих ранее использовавшихся магических местах.

Глиф - это волшебный символ, часто рисунок, включающий в себя руническую запись определенного вида.

Может встречаться во многих местах, начиная от спрятанного в тексте рисунка с пояснением на полях, и заканчивая изображением на древнем камне на старом холме.

В любом случае, в месте присутствия глифа обязательно присутствует пояснение его действия (невыразимо). Моментом срабатывания глифа является момент прочтения (вольного или невольного) пояснительной фразы.

Если человек прочитал и осознал надпись – эффект сработал. Если его спутник видит знак, но не прочитал его значение - эффект не работает. Глиф работает однократно на каждого персонажа, если не написано иное.

Пример: в тексте пояснения написано “потеря слуха на 1 минуту”, то в следующий раз вы же, наткнувшись на этот глиф слух более не теряете. Однако ваш приятель, по неосторожности прочитавший эту надпись, слуха лишится. Если же надпись-пояснение гласит “потеря слуха на 1 минуту каждый раз, когда вы видите этот глиф” - то эффект срабатывает каждый раз, когда вы видите этот конкретный глиф.

Как и остальные правила, этот пункт прежде всего на честность игроков и направлен на увеличение интереса игры, а не на желание всех убить.

Как и все прочие рунические письмена, глифы разрушаются вместе с носителем, на котором изображены. Стереть начертанный и активный глиф - невозможно (обратите внимание! Если на вас лично эффект глифа уже не срабатывает, это не значит, что глиф неактивен). Равно как и знания о создании, знания о деактивации глифов утеряны. Но возможно, в школе учатся сейчас волшебники, которые в будущем вернут миру магов утерянные знания.

Искусство превращения словом - рунные свитки (Трансфигурация)

Что такое трансфигурация

Трансфигурация или преображение суть область магии, занимающаяся превращением одних предметов в другие. При этом необходимо различать следующие принципы:

Существует понятие СУТИ предмета и акциденции – временных изменяемых свойств этого предмета. К акцидентальным свойствам относятся в том числе внешний вид и форма предмета.

Трансфигурация меняет акцидентальные свойства – «форму». Трансфигуратор может заставить предмет «превратиться» в другой, то есть изменить его акцидентальные свойства. Но по сути предмет останется «тем же самым» - сохранит свои субстанциональные свойства.

Пять законов элементарной трансфигурации

Чтобы предмет можно было трансфигурировать, он должен быть:

1. **Материальным.** Идеальные объекты и существа нематериального мира не подвержены трансфигурации.
2. **Отдельным.** За один раз можно превратить только один предмет. Это правило зависит от того, можете ли вы представить предмет, как один. Если для вас часы – набор деталей и ничего больше, вам не удастся ни во что их трансфигурировать.
3. **Счетным.** Не «вода в вино», а «стакан воды в кувшин вина».
4. **Целым.** Нельзя превратить неотделимую часть целого.
5. **Если это неживой предмет – не магическим.** Магия, существующая в предмете, мешает его трансфигурации. Зелья, амулеты, волшебные травы и пр. не трансфигурируются, подавляющее большинство волшебных предметов – так же. Если при их создании прямо не было указано иное (уникальные случаи). Волшебные палочки, трансфигурации не поддаются.

5 исключений из закона об элементарной трансфигурации Гампа

1. Невозможна трансфигурация чего бы то ни было в еду, если оно не было едой.
2. Нельзя трансфигурировать что либо в жидкость, если оно не было жд.

3. Трансфигурация не может превратить неживое в живое, неразумное – в разумное и никого – в сверхволшебное существо (единорог, василиск, дракон, феникс)
4. С помощью трансфигурации нельзя получить зелье или ингредиент для зелья или волшебную траву. Невозможно изменить с помощью трансфигурации состав и компоненты готового зелья.
5. Нельзя трансфигурировать зеркало. Зеркало отражает. Это не относится к иным поверхностям, имеющим схожие свойства. Только зеркало. Это свойство зеркала распространяется только на трансфигурационные свитки!

Дополнительные ограничения

- Трансфигурация происходит ровно в тот момент, когда активируется свиток. Никаких отложенных эффектов заложить нельзя. Трансфигурация по условию невозможна.
- При аппарации вы можете взять с собой двух человек. В это число входят и люди, трансфигурированные в предметы, поскольку их субстанциональные свойства не изменились.

Технические правила

- По окончании времени трансфигурации объект вновь появляется на том месте, где находился предмет, полученный вследствие трансфигурации. Т.е. если вы трансфигурировали йети в башмак и выкинули башмак в озеро, то йети вернется в свое нормальное состояние на дне, куда упал башмак.
- Обратное превращение живых существ сопровождается громким хлопком. Т.к. технически неживой предмет не может издать звук, для привлечения внимания к трансфигурации. Звуковой эффект нужен для обозначения момента начала трансфигурации и его успешности.
- Трансфигурированный предмет/существо маркируется желтой лентой. В случае предмета - дополнительно конвертом с указанием что, во что трансфигурировано. На конверте указывается время начала трансфигурации и уровень силы (Simpla, Maxima, Ultima).
- В боевых условиях до окончания боевой сцены (до окончания боя), если трансфигурация наложена на неживой предмет, она считается активной до момента окончания боевой сцены.
- Живые существа сами отслеживают свои лимиты трансфигурации, а также факт “прохождения” в них трансфигурационного заклинания.

Как создается рунный свиток

1. Название предмета/существа, который мы хотим превратить, нужно перевести на рунический язык с помощью таблицы транслитерации. То есть записать конкретное слово рунами, используя соответствие литер конкретным рунам.
2. То же самое мы делаем с названием предмета/существа, который мы хотим в итоге получить.
3. Затем, с помощью таблицы численных значений, мы вычисляем нумерологическую сумму обоих слов и получаем модуль разности этих чисел.
4. Разницу записываем так же с помощью рун.
5. Далее составляется рунный свиток.

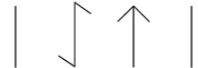
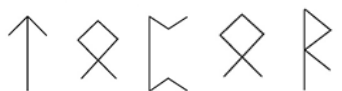
Все свитки в обязательном порядке начинаются с руны дагас  (превращаю) и заканчиваются руной вуньо  (завершающая руна), а между ними записываются полученные руны разницы.

Свиток записывается всегда в следующей форме:

<i>то из чего мы превращаем</i>	<i>во что мы превращаем</i>
<i>рунная запись</i>	<i>рунная запись</i>
<i>числовая сумма</i>	<i>числовая сумма</i>
<i>формула заклинания</i>	

Пример:

Нам нужно превратить карпатского йети в топор.

- Йети руническим алфавитом записывается:  . Численное значение: $9+25+23+9=66$
- Топор руническим алфавитом пишется как:  . Численное значение $23+7+16+7+17=70$
- Разница будет равна $70-66=4$.
- Ищем соответствующую руну в таблице, получаем -  Ансуз.

Теперь записываем свиток:

йети -> топор	
	
	
66	70



- Написать и использовать свиток может только тот, кто владеет рунной магией соответствующего уровня. Однако, не обязательно, это должен быть один и тот же человек.

Нуль-трансфигурация

Когда нумерологические суммы исходного слова и результата равны, трансфигурационная формула не содержит букв. Это называется нуль-трансфигурацией. В таком случае на пустое пространство между рунами Дагас и Вуньо в трансфигурационном свитке помещается пустая руна - руна судьбы.

- Нуль-трансфигурация неодушевленного предмета может длиться неограниченно долго.
- Нуль-трансфигурация живых существ длится вдвое дольше, чем обычная трансфигурация того же уровня.
- При нуль-трансфигурации разумного существа, оно сохраняет свою память, знания, чувства и самосознание. С некоторой поправкой на новый облик, конечно. Так, предмет не имеющий глаз не сможет получать визуальную информацию, но вот тактильную - сколько угодно.

Как активировать рунный свиток

1. Что бы активировать свиток, волшебник берет в одну руку рунный свиток, а в другую волшебную палочку.
 2. Маг произносит заклинание и рисует в воздухе необходимые символы. Пример: «йети в топор дагас ансуз вуньо.» В этот момент в воздухе рисуются руны свитка (нижняя итоговая строка). Затем специальным жестом заклинание “сбрасывается” на цель. Объект мгновенно превращается.
 3. Рунный свиток после использования моментально сгорает (рвется) и не может больше использоваться. Если рунный свиток написан на негорючей поверхности, выгорают буквы.
- Расстояние для действия заклинания, стандартное – 2-7 метров.
 - После пребывания живым существом в трансфигурированном виде сроком более 30 минут, во время обратного превращения наблюдается кратковременная потеря ориентации. Субъект примерно минуту не помнит себя, а потом несколько минут «по инерции» ощущает себя частично тем предметом или существом, в которое он был превращен.
 - Если вы хотите превратить предмет несколько раз, вам следует в качестве первого слова использовать то, которое обозначает исходный предмет. Если йети превращен в топор и не вернулся в старую форму, обращать его еще раз надо, как «йети», а не как «топор». То есть если вы не знаете, чем был предмет до трансфигурации, превратить его повторно вы не сможете.

- Если предмет трансфигурирован, он становится невосприимчив к трансфигурации такого же уровня, пока находится в измененном состоянии. Чтобы превратить его ещё раз, необходимо воспользоваться более высокими уровнями: Maxima, Ultima.
- К трансфигурации не применимо правило трех заклинаний. Можно три раза подряд делать одну и ту же трансфигурацию.

Как превратить трансфигурированный предмет в исходную форму

1. Необходимо владеть тем же уровнем трансфигурации, что был использован при превращении.
2. Необходимо владеть “заклинанием обратного превращения” - знать необходимый жест. Если вы учите рунические свитки в школе - вы знаете жест соответствующего уровня - по сути это учат на первом практическом занятии по руническим свиткам.
3. Руны, использованные при превращении, рисуются в воздухе над трансфигурированным предметом и вместо жеста-посыла - “стираются” соответствующим жестом.

Пример: превращаем топор обратно в Йети: “дагас, ансуз вуньо” (при этом идет жест “стирания” - палочка вертикально вверх, словно стираем написанное с доски).

Примечания:

- если вы не знаете, каким был рунический набор, превративший предмет или существо в текущее состояние, превратить его обратно не можете - ждите пока трансфигурация упадет сама.
- если на предмет нанесен гальдрстав или рунескрипт, мешающий изменять его состояние - заклинание обратного превращения не подействует. Равно, впрочем, как и любое другое, пока не снят гальдрстав.

Уровни трансфигурации

В процессе обучения выделяются следующие уровни трансфигурации:

- **Альфа.** Самый простой уровень. Позволяет записывать и производить заклинания типа «одно слово» в «одно слово». Действует только на неодушевленные предметы (карпатский йети – исключение). На уровне альфа для предметов обычно продолжают действовать законы сохранения массы и энергии. То есть йети превратится в очень большую палку, по весу примерно совпадающую с йети.
- **Бета.** Позволяет записывать формулы «два слова» в «два слова». Например, «большой молоток» в «черная мантия». Действует на живые существа, за исключением разумных. Законы сохранения массы и вещества действуют, как для уровня альфа, если в формуле не задано иного.
- **Гамма.** Позволяет писать формулы любой длины. Действует на всех существ за некоторыми ограничениями. Закон сохранения массы не работает.

Кроме этих уровней, рунические свитки всегда разделяются по силе на уровни: Simpla, Maxima, Ultima. Сила различается:

- по времени действия рунического свитка. Simpla – 15 минут, Maxima – 30 минут, Ultima – 60 минут.

- по количеству промежуточных рун, которые можно вписать в рунический свиток: Simpla - 1, Maxima - 3, Ultima - не ограничена.

Уровень силы волшебника	Время действия	Количество допустимых промежуточных рун
Simpla	15 минут	1 руна
Maxima	30 минут	1-3 руны
Ultima	60 минут	не ограничено

Развитие способностей к трансфигурации

Любой волшебник, изучавший руны в младшей школе, в состоянии написать и активировать трансфигурацию класса **альфа**.

Волшебники, обучающиеся в школе Дурмстранг, закончившие среднюю ступень обучения рунам, сдают экзамен на **бета** трансфигурацию.

Выпускник школы Дурмстранг, во время сдачи выпускного экзамена подтверждает владение уровнем **гамма**.

Сила волшебника в способности написать трансфигурационный свиток всегда зависит от возраста.

Трансфигурация немагических живых и разумных существ

- В общем случае, при трансфигурации живого существа в другое живое существо, оно не сохраняет своей памяти – только некоторые чувства и желания. Например, если некоего маггла превратить в лису, эта лиса, возможно, покусает человека, которого он не любит.
- Если вы трансфигурируете человека в другого человека, или себя в другого человека, это не будет аналогом оборотного зелья. Вы не останетесь собой, а будете чувствовать себя этим человеком. При этом вы будете помнить только то, что знаете о нем, его воспоминания останутся закрытыми.
- Живое существо после трансфигурации примерно 10 секунд не ощущает себя собой.
- После пребывания в ином виде сроком более 30 минут, после обратного превращения наблюдается кратковременная потеря ориентации. Субъект примерно минуту не помнит себя, а потом несколько минут «по инерции» ощущает себя частично тем предметом или существом, в которое он был превращен.
- Чтобы трансфигурировать волшебника необходимо знать его полное истинное имя.

Трансфигурация волшебных существ

- В силу того, что волшебные существа обладают уникальными магическими способностями и защитой от различных воздействий магии, практически для

каждого вида волшебных существ необходимо выявлять какие именно типы и виды трансфигурации на него воздействуют и срабатывают ли вообще.

- На некоторых волшебных существ не действует трансфигурация некоторых ступеней и уровней. Чтобы узнать действует ли трансфигурация на существо - либо ставьте эксперименты, либо смотрите в соответствующие учебники и таблицы.
- На сверхволшебных существ трансфигурация не действует.

Техника безопасности

Чтобы с объектом вашей трансфигурации не случилось плохого, необходимо помнить, что:

- Пребывание в чуждом облике как правило мучительно для любого живого существа. Поэтому после пребывания в таком облике более 45 минут в психике начитаются серьезные и часто необратимые изменения (из которых навязчивая идея «я табуретка» - ещё довольно безобидное).
- После пребывания в чуждом облике более 1 часа наступает необратимое сумасшествие.
- Трансфигурация беременной женщины в большинстве случаев приводит к выкидышу.

Трансфигурация и наложенные заклятия

Сильное проклятие или заклинание, наложенное на предмет или живое существо, может помешать трансфигурации, если оно изменяет субстанциональные (сущностные) свойства объекта (объект не является в полной мере собой). Так, например, трансфигурации не подвержена нежить (инфери, упыри, вампиры) или оборотни.

Наследственные проклятия или благословения, не изменяющие сущность объекта, не препятствуют трансфигурации.

По этим же причинам трансфигурации не подвержены так называемые волшебные предметы и артефакты, свойства которых были изменены при помощи магии. Это правило действует в общем случае, однако может случиться и так, что создатель артефакта заложил такую возможность во время создания предмета, и артефакт можно трансфигурировать (крайне редкие и уникальные случаи).

Трансфигурация себя

Проводится так же, как трансфигурация другого волшебника, только при “сбрасывании” палочка должна указать на вас. Поэтому для этого используется зеркало.

Щиты от трансфигурационных заклинаний

Есть три щита трех уровней. Их изучают на соответствующих занятиях по рунам (чарам).

Щит от трансфигурации - вы должны знать, как именно он выполняется. Поставить щит должны не позднее 1 секунды после активации противником руны Вуньо. В противном случае трансфигурация подействовала.

Уровень защиты должен быть не ниже уровня брошенного заклинания (вы должны владеть как минимум защитой Махима, чтобы закрыться от максимальной трансфигурации).