

ПРАВИЛА ПО РИТУАЛАМ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Общие положения	2
Особенности религиозных ритуалов	2
Особенности магических ритуалов	3
Общие ограничения на все ритуалы	3
Уровень ритуала	4
Список возможных достижений с помощью ритуалов.....	4
Категории ритуалов	6
Ритуальные фигуры	7
Ритуальные знаки.....	10
Схема ритуала.....	11
Ориентир ритуала	11
Источники энергии ритуала и их расстановка в ритуале	11
Речитатив ритуала	12
Дополнительные условия (не обязательные) в ритуале	13
Краткий итог по проведению ритуала	13
Последствия после ритуала.....	14

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Ритуалы делятся на магические и религиозные. Провести ритуал успешно может персонаж со свойством «Ритуалист». Участвовать в ритуале могут любые персонажи

2. В каждом ритуале должны присутствовать:

- Проводящий ритуал. он определяет, какой должен быть результат ритуала, и он же получает последствия в случае неудачи ритуала.
- Пространство ритуала. Для священника – это храм или алтарь, для мага – это магический круг.
- Жертва. Это то, что питает силу ритуала. Жертва может быть разной (жизнь, материальные ценности, клятвы и т.п.). Для магических ритуалов точность жертвы радикально важнее, чем для ритуалов священников.
- Манифестация. Текст, в котором проводящий ритуал говорит, что он хочет получить в ритуале. У ритуала должны быть чёткие начало и конец.

3. Шанс успеха ритуала увеличивает:

- Ранг навыка «Ритуалист»
- Количество участников.
Участник ритуала – это тот, кто манифестирует и тот, кто приносит жертву.
- Наличие красивого и уместного антуража
- Эстетичность хода ритуала и манифестации

4. Шанс неудачи увеличивает:

- Нарушение границ ритуала (кем бы то ни было)
- Ошибки при манифестации, её прерывание
- Несоответствующий, плохой антураж или его отсутствие
- Нарушение хода ритуала.
- Неподобающая жертва или её отсутствие.

ОСОБЕННОСТИ РЕЛИГИОЗНЫХ РИТУАЛОВ

1. Религиозные ритуалы не имеют откатов от неправильного проведения, менее формализованы (в отличие от магических ритуалов), но не имеют гарантированного результата.

2. Основные виды религиозных ритуалов:

- **Восхваление.** Вознося хвалы и принося жертвы божеству, а также сподвигая это делать других, проводящий этот ритуал увеличивает «милость божью»
«Божья милость» - параметр, определяющий готовность божества ответить на просьбу проводящего ритуал. Чем выше параметр «Божьей милости» у проводящего ритуал, тем выше уровень ритуала. Божья милость – параметр индивидуальный для каждого божества.
- **Благословение.** Проводящий ритуал просит у своего бога защиты и помощи для того или тех, на кого направлено благословение. К таким ритуалам относятся, к слову, венчание или отпевание. В процессе ритуала благословения проводящий ритуал должен дать благословляемому некий символ своего божества. Благословение дарует на 1 данж (или до

2.00, если персонаж не был в данже) защиту от проклятия, болезни, слепоты, безмолвия, обезображивания, глухоты при наличии символа божества на видном месте.

- **Проклятие.** Проводящий ритуал просит своего бога навредить другому (или себе, если вдруг захочется). Для совершения ритуала необходимо наличие символа, проклинаемого (в идеале – наличие самого проклинаемого на месте ритуала). Возможные эффекты - проклятие, болезнь, слепота, безмолвие, обезображивание, глухота. Жертва должна быть соразмерна проклятию и быть в духе божества.
- **Снятие проклятия.** Проводящий ритуал просит у своего бога снять проклятие (любой эффект, наложенный с помощью проклятия). Присутствие проклятого внутри ритуала обязательно. В случае, если о снятии проклятия просят не у того бога, который помог его наложить, уровень «Божьей милости» снимающего проклятье должен быть больше, чем у того, кто проклятье накладывал.

3. Крайне рекомендуется игрокам, планирующим играть священников, разработать свои ритуалы до игры и согласовать их с мастерами. Это позволит продумать антураж, другим игрокам ,ознакомиться с ритуалами, которые по идее должны быть общеизвестны, не согласовывать и не «рулиться» за ритуалы на игре)))

ОСОБЕННОСТИ МАГИЧЕСКИХ РИТУАЛОВ

***Ритуал** – это способ, через который волшебник (или группа волшебников) может взаимодействовать с миром или отдельной его частью для достижения желаемого результата. По структуре своей ритуал является логической последовательностью действий, манипуляций предметами и внутренней энергией для получения желаемого эффекта, который позволит обратить энергию в нужном направлении.*

Участник ритуала – это тот, кто манифестирует и тот, кто приносит жертву.

Как и любое магическое действие, ритуал требует максимальной сосредоточенности от участников. В основе Ритуалогии, прежде всего, лежит творческое начало. Но для получения нужного результата, необходимо продемонстрировать знания базовых принципов и законов магического мира, понимание материй, с которыми приходится работать, системный подход и точность реализации.

ОБЩИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ НА ВСЕ РИТУАЛЫ

1. Ритуал не может убить мгновенно.

Сила духа и инстинкт самосохранения живого существа настолько сильны, что даже самая мощная структура ритуала не может напрямую превзойти ее. Иными словами, ритуалом можно причинить боль, наслать болезнь и так далее, но напрямую убить – нельзя. Однако можно наслать болезнь, которая приведет к смерти.

2. Ритуал не может воскресить.

Можно привязать дух (призрак) к месту смерти, можно поднять тело темным ритуалами, но восстановить разорванную связь духа и тела, произошедшую в момент смерти, невозможно. (Исключение – навык воскрешения)

3. Предметы, на которые наложены то или иное волшебное воздействие – не могут получить иных свойств, т.к. они уже зачарованы.
4. В случае неудачи, ни один из участников ритуала не сможет избежать негативных последствий.
5. Нельзя провести два ритуала подряд. После каждого ритуала (удачного или неудачного) волшебнику нужно набраться сил.

УРОВЕНЬ РИТУАЛА

Ритуалы делятся на уровни (Ученик, Адепт, Эксперт, Мастер, Грандмастер). Уровень ритуала определяется по ведущему ритуала. Чем выше уровень ритуала тем выше его возможности.

***Ведущий ритуала** - это маг, который имеет ведущую роль в ритуале. Он произносит речитатив. Именно его воля задает намерение и цель ритуала. Ведущий одновременно является источником энергии, с момента начала ритуала он не должен менять свое местоположение. Желательно, чтобы ведущий был наиболее опытным и сильным из всех участников. Ведущий может провести ритуал своего уровня или ниже, но нельзя проводить ритуал выше себя по уровню (он автоматом не пройдет).*

СПИСОК ВОЗМОЖНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ С ПОМОЩЬЮ РИТУАЛОВ

- **Уровень ученик, адепт:**
 - Простейший защитный ритуал для защиты дома, места, предмета,
- Зачарование чарами соответствующего уровня.
- Под руководством опытного Ритуалиста, с мощным откатом и массой веселья – вызов духов мертвых, разговор в виде “вопрос-ответ”. (Призвать таким образом персонажей игроков нельзя)
- Ритуалы поиска - могут не сработать.
- Ритуалы призыва - могут не сработать.
- Захват душ неразумных существ

Уровень эксперт и мастер:

- Ряд ритуалов, принадлежащих школе восстановления. Например, снятие проклятий уровня эксперт и ниже, излечение обычных болезней и снятие мучительных магических последствий.
- Наложение проклятий соответствующего уровня.
- Зачарование чарами соответствующего уровня.
- Усложненный ритуал для защиты дома, места, предмета,
- Ритуалы призыва и изгнания, поднятие мертвых (Призвать или изгнать таким образом персонажей игроков нельзя)

Уровень Грандмастер:

- Снятия ЛЮБЫХ проклятий
- Создание и уничтожение артефактов со свойствами грандмастера.
- Получение на время легендарного свойства
- Более сложные защитные ритуалы.

Таблица №1 “Требования к ритуалу”

Уровни ритуала/ Требования	Ученик и адепт	Эксперт и мастер	Грандмастер
Количество фигур*	1 фигура	от 1 до 2 фигур из одной или разных категорий	от 1 до 3 фигур из одной или разных категорий
Объект ритуала**	1 неодушевленный	1 одушевленные или неодушевленные по количеству участников ритуала	Одушевлённые или неодушевленные по количеству участников ритуала
Ведущий ритуала	Ритуалист – Ученик/ Адепт	Ритуалист Эксперт/ Мастер	Ритуалист – Грандмастер
Уровень источников энергии*	Магический источник соответствующего уровня		
Радиус ритуала***	В кругу ритуала	В пределах локации	
Место ритуала*	Не важно	Важно	Важно
Время ритуала*	Не важно	Не важно	Важно

* Про каждому термину будет подробно описано ниже по тексту.

** **Объект ритуала** – объект, который является целью ритуала.

Пример объекта ритуала – больной, которого надо лечить. Дух, которого надо призвать. Письмо, которое надо собрать из пепла. Человек, которого надо проклясть. Информацию, которую можно узнать (это неодушевленный объект). Место, которое надо защитить.

***** Радиус ритуала** - это расстояние, на котором может находиться объект, являющийся целью ритуала. Радиус ограничен в соответствии с уровнем ритуала (см. таблицу “Требования к ритуалу”).

Пример радиуса. Если это ритуал уровня эксперт - то это может быть или просто все в пределах локации, либо тот, кого проклинаят должен быть в той же локации, где проводится ритуал. Либо ты кладешь защиту на объект, который находится в той же локации, что и ритуал.

КАТЕГОРИИ РИТУАЛОВ

Прежде чем начать создавать ритуал волшебник должен определиться с целью ритуала. Именно цель ритуала является основным критерием для выбора категории ритуала (или категорий)

Ритуалы, как и зелья, разделяются по категориям:

- Уничтожение
- Созидание
- Метаморфоза

Категория выбирается в зависимости от намерения волшебника и цели ритуала. Именно ведущий определяет истинное намерение. **Категория ритуала – это не школа магии.**

Когда волшебник проводит ритуал, он условно знает, для чего использует его.

Ритуалы уничтожения и уозидания условно постоянные, ритуалы с намерением метаморфоза всегда временные.

Один ритуал может быть от одной до трех категорий одновременно.

Общие правила для каждой категории:

Уничтожение

Это условно необратимые изменения разрушительного характера, которые нельзя остановить без воздействия извне, т.е. эффект этих изменений не отменяется. К уничтожению относятся действия вроде:

- Проклятье
- Уничтожить артефакт
- и т.п.

Пример: Волшебник, проводивший ритуал, наслал проклятье, лишаящее зрения другого. Без вмешательства магии зрение не вернуть. Поэтому мы причисляем данное действие к категории Уничтожение.

Созидание

Это необратимые изменения, направленные на восстановление ткани реальности, так же как уничтожение, созидание считается условно необратимым пока не произойдет воздействие извне. К категории созидание относятся действия вроде:

- Вылечить
- Создать артефакт
- и т.п.

Пример: На волшебника наслали проклятье незрячести. Но если провести ритуал возвращения ясности зрения, оно восстановится. Поэтому подобного рода ритуал, мы причисляем к категории Созидание.

Метаморфоза

Это изменения, которые несут временный характер. То есть, для того, чтобы ткань мира вернулась в первоначальное состояние, не требуется вмешательство извне.

К категории изменение относятся действия вроде:

- Изменение внешности
- Призыв духов
- и т.п.

Пример: Ученик решил призвать духа своей бабушки. Однако, дух исчезнет после ритуала. Присутствие духа - это временный эффект ритуала, оттого мы причисляем его к категории изменение.

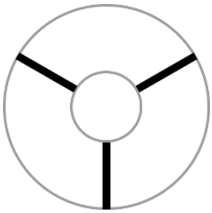
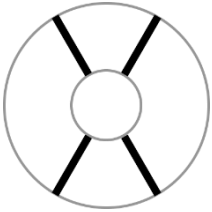
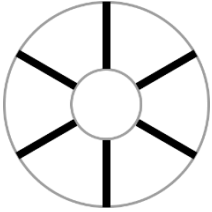
РИТУАЛЬНЫЕ ФИГУРЫ

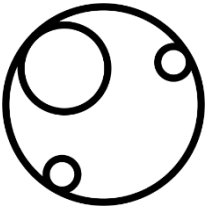
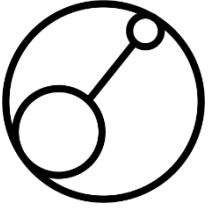
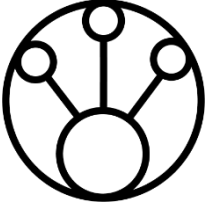
После того, как маг выбрал категорию ритуала, он должен выбрать фигуру из этой категории. По сути своей фигура ритуала определяет более узкое действие, которое можно совершить, используя эту фигуру.

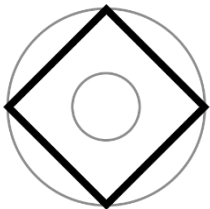
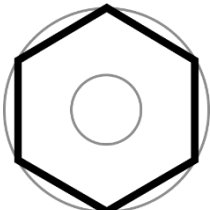
Фигура ритуала - это совокупность линий, которые показывает течение энергии в ритуале. Фигура должна соответствовать цели и категории ритуала, какая у вас цель такую вы и выбираете фигуру ритуала. Она выбирается из таблицы (см. "Таблица соответствия фигур категориям ритуала.").

У каждой категории ритуала есть по три фигуры:

Таблица №2 "Соответствия фигур категориям ритуала"

Категория	Слово силы	Изображение
Уничтожение	Отнять (Лишить кого-либо чего-либо)	
	Разрушить (Сломать, привести в негодное состояние, уничтожить в пыль)	
	Прервать (Используется для остановки каких-либо процессов в целом)	

Категория	Слово силы	Изображение
Метаморфоза	Призвать (Призыв существа. Духа или призрака)	
	Изменить (превратить) (Временная трансфигурация предмета или существа. Меняются его физические свойства, но не волшебные способности и не разум)	
	Объединить (Позволяет объединить материальную или духовную материю с чем или кем-либо)	

Созидание	Познать (Вникнуть в самую суть предмета или явления. Познать можно что-то конкретное, исчисляемое и точно сформулированное)	
	Восстановить (Привести в норму физически или духовно. Например, можно вернуть утраченную способность (как ментальную, так и физическую), залечить свежую рану, починить женский туалет после нападения Тёмного Лорда)	
	Создать Сотворение нового, Например, создание артефакта	

Важно:

Можно воздействовать только на то, что волшебник однозначно и четко представляет. Соотносить свои силы с поставленными задачами. При попытке воздействия на абстрактные и несоразмерные величины (разрушить волшебные способности, расколоть Луну) - последствия могут быть плачевными.

Ритуальная энергия - это энергия, протекающая по линиям ритуальной схемы, включающая в себя собранную информацию из фигур, знаков ритуала и ориентиров. Она черпает силу от всех источников. Энергия пропитывает весь мир, оттого информация об окружении, месте и времени, тоже входит в состав ритуальной энергии. Ритуальная энергия это то, что позволяет достичь цели ритуала.

Общие правила течения энергии в ритуале:

- Поток ритуальной энергии в категории уничтожение должен двигаться по линиям в ритуальной фигуре против часовой стрелки. Каждый раз энергия идет из центра фигуры к кругу, как бы истощая центр-объект ритуала. Т.е. каждый раз ритуальная энергия что-то забирает из центра ритуала.

Для Уничтожения течение энергии задает последовательность событий, которые должны что-либо отнять у объекта ритуала.

- Поток ритуальной энергии в категории Созидание должен двигаться по линиям в ритуальной фигуре по часовой стрелке. Ритуальная энергия движется по кругу и совершает действия с объектом ритуала, проходя своеобразный цикл жизни. После того как течение энергии замыкается она вся идет в центр. Т.е Ритуал Создания и Восстановления осуществляется посредством замыкания энергии и концентрации ее в центре ритуала.

На ритуалах созидания- Познание осуществляется также сбором энергии, но по ходу ее движения, информация, что несет с собой энергия от точки к точке, она дополняется тремя вопросами, на которые высшие силы могут дать ответ. Для этого правильно используйте знаки и ориентир. Чем больше информации вложено в точку энергии знаком и ориентиром, тем точнее отчет. Вопросы могут быть “Что?” “Кто?” “Где?” “Когда?” “Как?” “Каким образом?” и т.п.

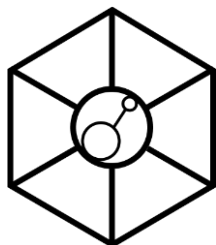
Для Метаморфозы течение энергии задает последовательность действий которые должны произойти с объектом ритуала.

- Поток энергии в категории Метаморфоза может идти в любом логическом(!) порядке по линиям в фигуре ритуала. Именно поэтому эту категорию так легко сочетать с другими категориями. Для **Метаморфозы течение энергии задает последовательность изменений, которые должны произойти с объектом в процессе ритуала.**

В одном ритуале можно совмещать до трех разных фигура. Т.е. **в одном ритуале может повторяться категория ритуала, но не фигура.**

При комбинировании категорий ритуала (Уничтожение, Созидание, Метаморфоза), фигуры последовательно вписываются в круги. Ритуал идёт от внешнего круга к внутреннему.

Пример:



РИТУАЛЬНЫЕ ЗНАКИ

После выбора фигуры выбираются ритуальные знаки. Если волшебник не хочет он может не водить знаки в ритуал.

Ритуальный знак - это магический символ, несущий в себе информацию. Ритуальный знак можно нанести на пересечение линий в схеме ритуала (но наносить не обязательно). На одном пересечении может быть не больше одного знака. Исключение: знак может располагаться в центре, игнорируя отсутствие пересечения линий. Знаки помогают уточнить, что происходит с энергией ритуала в точках пересечения линий. В ритуале может использоваться сколько угодно знаков. Они могут повторяться. Один символ может иметь множество значений. До сих пор не известны все значения знаков. Однако, разнообразие значений позволяет применять их в совершенно разных ритуалах.

Ритуальные знаки, а также их значение – игровая информация.

Знак передает информацию в ритуальную энергию. Также передать информацию в энергию может ориентир (о нем ниже).

СХЕМА РИТУАЛА

Совокупность ритуальных фигур и ритуальных знаков дают в сумме своей схему ритуала

Схема ритуала - геометрическая фигура или их совокупность. Размер фигуры не имеет значения, фигура чертится того размера, с которым удобно работать (учитывая место для источников энергии, свечей и прочего доп. материала). Чем и на чем вы рисуете схему ритуала - значения не имеет. Главное, чтобы была возможность прибрать за собой, не оставив следов.

Круги блокирует прорыв энергии, поэтому внимательно следим за их симметрией, и также за тем, чтобы не разомкнуть их случайно или намеренно. Разорванный круг приведет к выбросу энергии, усилению последствий в несколько раз **ДЛЯ ВСЕХ** участников ритуала и полному, эпическому, былинному провалу ваших чаяний. Также обязательным условием является то, что фигура должна быть нанесена на плоскую горизонтальную поверхность. Схема ритуала состоит из фигуры ритуала (или фигур) и ритуальных знаков.

ОРИЕНТИР РИТУАЛА

Чаще всего в ритуале для уточнение знака используются ориентиры. Но в ритуале они не обязательны.

Ориентир ритуала - это объект в ритуале, который сообщает ритуалу территориальную, физическую или ментальную информацию.

Ориентир - это предмет, участвующий в ритуале, который как-то связан с целью ритуала. К примеру, волос человека, либо любая вещь принадлежащая ему если целью ритуала является воздействие на него (но помним про радиус). Ориентир всегда кладется на знак ритуала. Например, на знаке "женщина" белый волос. Объектом ритуала будет какая-либо блондинка. Верное сочетание ориентира и знака помогает достичь более точного результата в ритуале.

Ориентиром может быть также любой магический предмет (зелье, ингредиент и т.д.), однако если он участвует в ритуале в качестве ориентира, он не дает ритуалу никакой магической энергии, и соответственно, не тратится.

ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ РИТУАЛА И ИХ РАССТАНОВКА В РИТУАЛЕ

После того, как схема ритуала нарисована и на ней расставлены ориентиры, маг приступает к расстановке источников энергии.

Источники энергии ритуала - для того, чтобы ритуал мог достичь цели, ему необходима энергия. Источники энергии располагаются на схеме ритуала в местах пересечений линий фигур с внешним ритуальным кругом.

Источником энергии может быть маг, ингредиент, артефакт, зелье, зачарованное кольцо, камень душ. Для достижения цели ритуала, достаточно правильно расположить источники энергии нужного магического потенциала (для ритуала уровня эпичный это источники энергии уровня эпичный).

Исключение - волшебник. Он может быть источником энергии сообразно магическим дисциплинам, которыми он владеет. Участие волшебника в ритуале, в качестве источника энергии уменьшает шанс провала и тяжесть последствий. Все источники энергии, кроме волшебника, тратятся после ритуала.

Участники ритуала - волшебники принимающие участие в ритуале как источники энергии.

Ходят слухи, что волшебники должны синхронизировать свои магические силы и желания для достижения цели. Словно, в тонкой дисциплине Ритуалогии важен эмоциональный фон и отношения участников. Однако, без учета этого, большинство ритуалов работают. Оттого в учебниках нет никаких подробностей.

РЕЧИТАТИВ РИТУАЛА

После того как источники энергии расставлены в ритуале, маг приступает к написанию речитатива ритуала

Речитатив ритуала - самосочиненное обращение волшебника к энергии (вселенной, персонализации стихийных начал – см. любую мифологию), по сути, работает как слово-заклинание. Являет собой предельно точно сформулированную и выраженную вербально цель ритуала, то есть, просьбу ко вселенной выполнить желание. Условная схема – обращение к тонкому миру, информация о времени, месте, обозначение всех источников энергии ритуала, направленных на цель, желание, аргументация в пользу выполнения желания.

Подробная схема:

1. Фраза, начинающая ритуал. Примеры – «Я начинаю ритуал», «Да начнётся ритуал» и т.п.
2. Цель ритуала и желаемый эффект.
3. Назвать источники энергии (назвать их уровень если это волшебники);
4. Время и место ритуала (если важно);
5. Категории (категорий) ритуала. Говорится какая категория первая какая вторая;
6. Фигура ритуала. В сложном ритуале речитатив начинается с первой фигуры в ритуале. Вторая фигура работает с результатом первой фигуры и т.д. Как она работает;

7. Обозначение начальной точки течения энергии;
8. Ритуальный знак и его логическое обоснование. А также если есть ориентир;
9. В соответствии с категорией ритуала, озвучить движение энергии (по часовой, против, не важно) и продолжить речитатив со следующим знаком если он есть или просто по течению энергии;
10. После того, как все источники и ориентиры обозначены, можно вновь повторить желаемый результат - цель ритуала;
11. Фраза, закрывающая ритуал. Примеры «Ритуал окончен», «Да будет так» Закрытие ритуала.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ) В РИТУАЛЕ

При проведении ритуала можно использовать стража ритуала

Страж ритуала – человек, обеспечивающий безопасность проведения ритуала, страхующий ритуал от внешней угрозы. Присутствие стража не обязательно, но желательно. Страж необходим в целях безопасности волшебников, участвующих в ритуале. Особенно на уровнях мастер и грандмастер. Страж не может быть участником ритуала.

Также для сложных ритуалов важно использовать место и время ритуала

Время и место ритуала. Важно внимательно относиться к выбранному месту ритуала, а также времени его проведения. В мире существуют места, явления, предметы, существа, обладающие собственным магическим фоном, которые влияют на ход ритуала независимо от того, упомянули его или нет. Например: ритуал лечения уровня ученик на древнем проклятом погосте даст непредсказуемый результат.

Также в ритуале можно использовать свечи

Свечи (или другие антуражные источники света) - ставятся для соблюдения древней традиции проведения ритуалов и для освещения ритуала. В ритуале участия не принимают. Есть легенда, что вселенная более благосклонна к ритуалам со свечами.

КРАТКИЙ ИТОГ ПО ПРОВЕДЕНИЮ РИТУАЛА

Ритуал любой степени сложности и любой категории состоит из:

1. Подготовительного этапа:

- 1.1 Определение цели ритуала;
- 1.2 Выбор места и времени ритуала (не обязательно);
- 1.3 Подбор фигуры ритуала (или фигур). Подбор знаков ритуала. Начертание схемы ритуала. Выбор ориентиров;
- 1.4 Определение и выбор источников магической энергии. Расстановка источников энергии и ориентиров в ритуале.

1.5 Назначение стража ритуала (не обязательно).

2. Ритуал

2.1 Активация ритуала. Ритуал считается активированным, когда ведущий ритуала это заявил. Всё и все, кто находится внутри внешнего круга схемы ритуала являются в этот момент частью ритуала;

2.2 Ведущий произносит речитатив (смотри определение речитатива). В этот момент идет взаимодействие с активированной энергией в ритуале.

3. Этап завершения

3.1 Конечное слово в речитативе. Окончание взаимодействия с энергией. Ведущий объявляет о закрытии ритуала;

3.2 Получение результата.

Внимание: участники ритуала могут получить откат и вред здоровью, если покинули ритуала раньше его окончания.

Отыгрыш:

- Мастер по ритуалом должен присутствовать на ритуале перед его активацией (не надо звать его на рисование и придумывание).
- После закрытия ритуала игроки стоят на месте и ждут эффект от мастера. Речитатив ритуала и схема ритуала передается мастеру по нему мастер проверяет ритуал.
- После этого мастер говорит эффект.

ПОСЛЕДСТВИЯ ПОСЛЕ РИТУАЛА

Даже после удачно проведенного ритуала есть последствия. Они представлены в таблице ниже.

Время, которое требуется **участникам ритуала** на отдых после достижения цели – 2 часа. После неудачи мастер выдаст дополнительный откат.