

Ритуалогия

***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.*

Как и любое магическое действо, 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 волшебника 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, побороть Право на Жизнь – 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.
3. Волшебные палочки, а также 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.

1. Уровень ритуала (далее просто “уровень”)

Ритуалы делятся на три уровня (Simpla, Maxima, Ultima). 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).

Общий список возможных достижений с помощью ритуалов:

- **Уровень Симпла:**

Простейший защитный ритуал для защиты дома, места, предмета, с возможным элементом «сигнальной чары», наложенные на место/предмет и/или отвлекающего заклęcia.

- Создание простых артефактов (уровня Simpla).
- Под руководством опытного Ритуалиста, с мощным откатом и массой веселья – вызов духов мертвых, разговор в виде “вопрос-ответ”.
- Ритуалы поиска - могут не сработать.
- Ритуалы призыва - могут не сработать.

Уровень Максима:

- Ряд ритуалов, принадлежащих колдомедицине. Например, снятие несложных проклятий (уровень симпла и максима), излечение несложных болезней и снятие мучительных магических последствий.
- Создание артефактов (уровня Maxima и ниже).
- Усложненный ритуал для защиты дома, места, предмета, с возможным элементом «сигнальной чары».

Уровень Ультима:

- Снятия проклятий, в том числе уровня Ультима (чаще всего снятие ультимных проклятий имеет последствия).
Создание артефактов (уровня Ultima и ниже).
- Ритуал Рубедо на усиление магических способностей – на случай, если придет война, а мы не готовы.
- Более сложные защитные ритуалы.

Таблица №1 “Требования к ритуалу”

Уровни ритуала/ Требования	Simpla	Maxima	Ultima
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 неограниченно.	одушевленные неограниченно или неодушевленные неограниченно.

Ведущий ритуала	>11 лет	>16 лет (для умеющих)	> 33 лет (для умеющих)
Уровень источников энергии*	Магический источник уровня Simpla.	Магический источник уровня Maxima.	Магический источник уровня Ultima.
Радиус ритуала***	В кругу ритуала	до 50 метров от центра ритуала	Если в ритуале участвует 1 маг уровня Ultima, то радиус 100 м
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.

Ситуация.

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 Maxima - то это может быть или просто все в радиусе 50 метров, либо тот кого проклинают должен быть в радиусе 50 метров. Либо ты кладешь защиту на кружку которая находится в радиусе 50 метров.

2. Категории ритуалов (далее просто "категория")

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:

- Нигредо
- Альбедо
- Рубедо

Категория выбирается в зависимости от намерения волшебника и цели ритуала. Именно ведущий определяет истинное намерение.

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

Ритуалы Альбедо и Нигредо условно постоянные, ритуалы с намерением Рубедо всегда временные.

Один ритуал может быть от одной до трех категорий одновременно.

Общие правила для каждой категории:

Нигредо

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

- Проклятье
- Уничтожить артефакт
- и т.п.

Пример: Волшебник, проводивший ритуал, наслал проклятье, лишаящее зрения другого волшебника. Без вмешательств колдомедиков зрение не вернуть. Поэтому мы причисляем данное действие к Нигредо.

Альбедо

Это необратимые изменения, направленные на восстановление ткани реальности, так же как нигредо, альбедо считается условно необратимым пока не произойдет воздействие извне. К Альбедо 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 Альбедо.

Рубедо

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

3. Ритуальные фигуры (далее просто “фигура”)

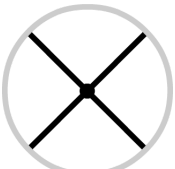
После того, как маг выбрал категорию ритуала, он должен выбрать фигуру из этой категории. По сути своей фигура ритуала определяет более узкое действие, которое можно совершить, используя эту фигуру.

Фигура ритуала - это совокупность линий которые показывает течение энергии в ритуале. Фигура должна соответствовать цели и

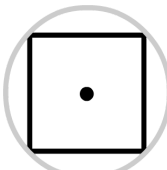
категории ритуала, какая у вас цель такую вы и выбираете фигуру ритуала. Она выбирается из таблицы (см. “Таблица соответствия фигур категориям ритуала.”).

У каждой категории ритуала есть по три фигуры:

Таблица №2 “Соответствия фигур категориям ритуала”

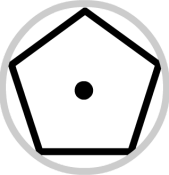
Категория	Слово силы	Изображение
Нигредо	Отнять (Лишить кого-либо чего-либо)	
	Разрушить (Сломать, привести в негодное состояние, уничтожить в пыль)	
	Прервать (Используется для остановки каких-либо процессов в целом)	

Категория	Слово силы	Изображение
Рубедо	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)	

Альбедо	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)	

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.

	Создать Сотворение нового, Например, создание артефакта	
--	--	---

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

- Поток ритуальной энергии в категории Альбедо 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 Альбедо - 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 Альбедо течение энергии задает последовательность действий которые должны произойти с объектом ритуала.

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

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

При комбинировании категорий ритуала (альбедо, нигредо, рубедо), фигуры вписываются в один круг (общий центральный круг).

Пример:



3. Ритуальные знаки (далее просто “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. Ниже, в таблице знаков, вам будут представлены самые популярные значения.

Таблица №3 “Ритуальные знаки”

	Огонь Жар Тепло		Элексир Субстанция Смесь		Солнце Жизнь Свет Рождение
	Воздух Небо Космос		Очищение Здоровье Освещение		Тьма Смерть Луна
	Земля Камень Почва Природа Флора		Защита Броня Щит Укрытие		Окончание великого деяния Созидание

	Вода Жидкость Течение		Спирит Дух Призрак Ментальное		Секрет Таинство Загадка Вопрос
	Вперед Вверх Положительное		Временная отметка		Предмет Неживое
	Назад Вниз Отрицательное Переход от одной фигуры к другой		Территориальная отметка		Волшебник Человек Живое
	Бесконечность		Часть целого		Время
	Скверна Болезнь Увядание Проклятье		Действие Решение		Воля Мысли Разум Знание
	Электричество Молния Погода		Мужчина Событие Сила		Женщина Красота Эмоция

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

4. 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 значение не имеет.

Внешний круг блокирует прорыв энергии, поэтому внимательно следим за его симметрией, и также за тем, чтобы не разомкнуть его случайно или намеренно. Разорванный внешний 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 составляет из фигуры ритуала (или фигур) и ритуальных знаков.

5. 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, карточка ингредиента и т.д.), однако если он участвует в ритуале в качестве ориентира, он не дает ритуалу никакой магической энергии, и соответственно, не выгорает (значение слово выгорать читай ниже).

6. 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, карточка ингредиента, артефакт, зелье, магическая трава. Для достижения цели ритуала, достаточно правильно расположить источники энергии нужного магического потенциала (для ритуала уровня Ultima это источники энергии уровня Ultima).

Исключение - волшебник. Он является универсальным источником энергии (пример: волшебник уровня Махіта может участвовать во всех уровнях ритуала, с последствиями различной тяжести). Участие волшебника в ритуале, в качестве источника энергии уменьшает шанс провала и тяжесть последствий. Все источники энергии, кроме волшебника, выгорают (теряют магическую силу безвозвратно) после ритуала. Существуют исключения (великие артефакты).

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

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

7. 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. “Я начинаю ритуал..”
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 соответствие 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. "Ритуал окончен." Закрытие ритуала.

8. Дополнительные но не обязательные условия 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 *Maxima* и *Ultima*. Страж не может быть участником ритуала.

Также для ультимных ритуалов можно 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: колдомедицинский ритуал уровня симпла на древнем проклятом погосте даст непредсказуемый результат.

Также в ритуале можно использовать свечи

Свечи - 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.

9. 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 рисования).
- 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.

10. Последствия после ритуала

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

Таблица №4 “Время отдыха ведущего ритуала”

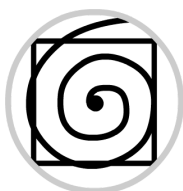
Время, которое требуется ведущему ритуала на отдых после достижения цели (после неудачи мастер выдаст дополнительный откат).		Уровень волшебника ведущего ритуала		
		Simpla	Maxima	Ultima
Уровень ритуала	Simpla	1 час	30 мин	Не требуется
	Maxima	Невозможно	2 часа	1 час
	Ultima	Невозможно	Невозможно	3 часа

Таблица №5 “Время отдыха участников ритуала”

Время, которое требуется участнику ритуала на отдых после достижения цели (после неудачи мастер выдаст дополнительные последствия).		Уровень волшебника участника ритуала		
		Simpla	Maxima	Ultima
Уровень ритуала	Simpla	30 мин	Не требуется	Не требуется
	Maxima	2 часа	1 час	30 мин

	Ultima	6 часов	4 часа	2 часа
--	--------	---------	--------	--------

11. Пример ритуала



Пример сочетания категорий в ритуале:

Ритуал уровня Maxima.

Призвать развеянный пепел от сожженного письма. (Рубедо. Призыв.)

Восстановить письмо до первоначального состояния (Альбедо.

Восстановить.)

1. Подготовительный этап:

1.1 Определение цели ритуала:

Призвать развеянный пепел от сожженного письма, а затем, восстановить его в первоначальное состояние. Наша цель - получить готовое письмо.

1.2 Выбор места и времени ритуала: Мы решили, что нам не важно.

1.3 Подбор фигуры ритуала (или фигур). Подбор знаков ритуала. Начертание схемы ритуала, выбор ориентиров:

Первой фигурой мы выбирает Рубедо - Призыв, потому что нам необходимо призвать пепел. Второй фигурой мы выбираем Альбедо- Восстановить. Потому, что нам необходимо восстановить письмо.



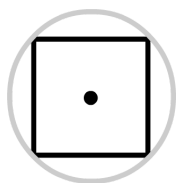
В Призыве на точку пересечения с внешним кругом мы наносим знак Воздуха, так, как мы знаем, что пепел был развеян (если мы ошиблись, и он был утерян в воде, ритуал может не сработать).

В центре мы наносим знак "Часть целого", таким образом обозначаем то, что хотим получить.

Также на знак воздух можно положить ориентир, который будет указывать каким-либо образом на пепел.

К примеру, точно такой же лист бумаги для письма или перо, которым это письмо написано.

Стоит также помнить что радиус maxima ритуала 50 метров. Если пепел не находится в радиусе ближайших 50 метров - ритуал не даст результат.



Далее, мы начинаем работу со второй фигурой ритуала - "Альбедо - Восстановить", чтобы восстановить письмо из пепла и придать ему первоначальное состояние. На точках пересечения фигуры "Восстановление" мы располагаем следующие знаки: Время, Назад, Огонь, Предмет. Письмо стало пеплом сгорев в огне (мы об этом знаем). Мы решили что, чтоб вернуть пепел в письмо, надо повернуть время

назад.

После того как мы разработали схему мы рисуем ее (мы выбрали пол женского туалета). Мы рисуем эту схему на полу.

1.4 Расстановка источников энергии и ориентиров в ритуале.

Это ритуал уровня Maxima. Следовательно в ритуале должен участвовать как минимум один волшебник уровня максима или выше. Он будет ведущим ритуала.



В нашем случае у нас есть пять точек пересечения фигуры с внешним кругом. Следовательно нам нужно 5 источников энергии уровня Махима. Так, как маг тоже является источником энергии нам нужно уже 4. Мы располагаем одно зелье, волшебную траву и двух волшебников (любого уровня - твоих друзей!). Мы выбрали ориентир Перо которым было написано письмо и кладем его на знак воздух!

1.5 Назначение стража ритуала (не обязательно). Можно попросить друга который не будет участвовать в ритуале постоять в стороне и сбегать в Мунго, когда все вы начнете умирать. Но вы решили этого не делать.

2 Ритуал

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

Когда все источники, ориентиры расставлены по схеме ритуала, можно начинать активацию ритуала. Это делает ведущий.

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

Он начинает произносить речитатив:

Речитатив:

“Я начинаю ритуал. Цель моего ритуала - призвать развеянный пепел от сожженного письма, а после, восстановить его в первоначальное состояние. Я хочу получить письмо.

В этом ритуале используются 5 источников магической энергии. Все они несут в себе силу Махима. Это: я как ведущий ритуала, Имена волшебников, волшебная трава и одно зелье.

Я обозначаю течение ритуальной энергии:

Первой фигурой которую я использую является Рубедо - Призыв, потому что нам необходимо призвать пепел.

Второй фигурой является Альбедо- Восстановить. Потому, как нам необходимо восстановить письмо из пепла.

Мы начинаем с фигуры Призыв.

Мы начинаем движение ритуальной энергии с точки, на которой нанесен знак Воздуха, потому что мы знаем, что пепел был развеян в воздухе, как ориентир в этой точки мы используем перо которым было написано это письмо.

Ритуальная энергия идет по спирали к центру круга по линии фигуры Рубедо “Призвать”. Она достигает знака “Часть целого”. В центре, на знаке “Часть целого”, я хочу чтобы появился развеянный пепел.

Я называю вторую фигуру ритуала “Альбедо Восстановить”, чтобы восстановить пепел из частей целого и придать ему первоначальное состояние.

Я продолжаю течение ритуальной энергии в точке где расположен знак “Время”. Энергия начинает идти от знака время переходит в Знак Назад, потом Огонь потом Предмет.

После полного замыкания круга ритуальная энергия направляется в центр для восстановления письма.

3. Этап завершения

3.1 Конечное слово в речитативе. Окончание взаимодействия с энергией.

Ведущий объявляет о закрытии ритуала;

“На этом я закрывают ритуал.”

3.2 Получение результата.

Если вы все сделали правильно и ваше письмо правда было развеяно и было в нужном радиусе вы получите его на руки. После этого Ведущий не сможет участвовать в ритуалах 2 часа, прочие Волшебники уровня Maxima 1 час.