

СИСТЕМА МАГИИ: РИТУАЛЫ

Ритуальная магия позволяет добиться практически любого результата, но она требует платы соразмерно тому эффекту или цели, которой вы хотите достигнуть.

Мы также напоминаем, что ритуальная магия на нашем полигоне не работает мгновенно. Магии мира необходимо время, чтобы преобразовать вашу волю в импульс, а нам, как игротехникам, нужно донести результат вашего ритуала до цели.

Как модель, система ритуальной магии строится на интуитивных образах и ассоциативных рядах. То есть в нашей модели нет четко заданных рамок, ритуал строится на фантазии игрока и на ассоциациях вашего персонажа. Все что вам нужно сделать, это понятно описать ваши образы и воплотить их соответственно плану, описанному ниже.

МАНИФЕСТАЦИЯ

Ритуал - это сложная система, складывающаяся из нескольких равнозначных элементов. Соответственно, волшебник, каким бы опытным он ни был, прежде чем проводить ритуал, тщательно его продумывает. Ваша манифестация должна быть записана на отдельном листке и отдана любому игротехнику - это и есть процесс ЧИПовки ритуала. В зависимости от ситуации, сам ритуал вы будете проводить в одиночестве или же рядом с вами будет присутствовать магическая сила (игротехник). Манифест необходимо сдать непосредственно перед проведением ритуала.

Ваш манифест должен содержать следующие положения:

- Цель проведения вашего ритуала - чего вы хотите достигнуть. Цель должна быть сформулирована максимально четко, чтобы избежать эффекта “Джинна”, а также содержать указание на время, эффект и субъект воздействия.
 - Формулировка зачина - краткая фраза, с которой начнется ваш ритуал
 - Компоненты символического поля - стихии, другие символы
- Необходимо назвать все элементы, которые вы будете использовать в ритуале и сопроводить их описанием - что они для вас значат, какая ассоциация здесь играет и что данный предмет воплощает.
- Жертва - волшебник должен заранее знать, чем он готов заплатить за совершаемый ритуал, что он сам считает равноценной и достойной жертвой для достижения желаемого эффекта.
 - Финал - завершение ритуала не должно быть размазанным. Оно должно быть четким и ясным. Вы можете произнести фразу “Завершаю ритуал”, задуть свечу или произвести любое другое действие, хоть хлопок в ладоши, которое для вас будет триггером для выхода из ритуального круга и медитативного состояния.

Чем более сложным будет ритуал, чем четче будут сформулированы ассоциации - тем более сильным будет эффект. Помните, что манифест - это повествование ваших намерений, а происходящее в ритуальном круге - символическое отображение этой истории. Проводите ритуал с удовольствием, не торопитесь и доверьтесь волшебству магического круга.

Для того, чтобы успешно провести ритуал, необходимо учесть несколько компонентов:

1. Ритуальный круг

Любой ритуал должен начинаться с того, что волшебник очерчивает пространство вокруг себя ритуальным кругом. В процессе ритуала никто и ничто не должно нарушать целостности ритуального круга и других его компонентов. Круг может быть нарисован на земле, выложен солью, камнями или сформирован любым другим способом. Но его контур должен быть замкнут.

Если вы считаете необходимым, вы можете продолжить усложнять его, дополняя внутри другими геометрическими фигурами или же символами. Но внешний большой круг всегда должен быть и с него все должно начинаться.

Вы можете находиться как внутри, так и снаружи ритуального круга, но не должны нарушать его границ в ходе проведения. Если вы выбрали находиться внутри, на протяжении всегда ритуала вы должны оставаться в круге.

2. Зачин

После создания герметичного пространства ритуала, волшебник должен произнести начальную фразу. Она может быть любой, но с этого момента начинается непрерывное магическое повествование, которое подобно истории не должно прерываться. Пример: "Я объявляю этот круг пространством свободной воли волшебника" или "Я замыкаю этот круг, чтобы совершить магический ритуал".

3. Символическое поле: стихии

В ходе ритуала волшебник обращается к одной или сразу нескольким основным стихиям: воде, огню, земле или воздуху. Для совершения сильного волшебства необходимо черпать энергию откуда-либо, и для волшебника таким резервуаром являются стихии. Каждая из них - это природный источник и, по сравнению с конечными силами самого волшебника, по сути могут считаться неисчерпаемыми.

В открытой школе студенты учатся обращаться только к одной стихии.

15-16 лет - ученики осваивают комбинации из двух стихий.

С 17 лет - ученики изучают сложные комбинации трех и четырех стихий.

1 стихия - простые заказы на одноразовое короткое воздействие на себя

Пример: удача на завтрашнем экзамене, здоровый сон сегодня ночью

2 стихии - простые заказы на одноразовое короткое воздействие на себя или другого человека/событие/предмет

Пример: вызвать головную боль у врага, найти потерянный предмет, заказ на безопасность в пути для друга

3 стихии - одноразовое воздействие на группу лиц (до 5 человек), длительное воздействие на себя или другого человека/событие/предмет

Пример: онемение конечностей у отряда боевых магов, постепенное нарастание болезни за неделю у монарха, невидимость на конверт с важными документами на сутки

4 стихии - одноразовое воздействие на группу лиц (от 5 человек и более), отложенное воздействие на событие в будущем, сильное вмешательство в судьбу человека или его физическое/моральное состояние

Какую стихию вы выберете - дело исключительно вашего персонажа и неправильного ответа здесь нет. При выборе стихии необходимо опираться на ассоциативные ряды ваших персонажей. К примеру, вы собираетесь лечить ритуалом человека, а с исцелением у вас ассоциируется вода - значит вы используете ее. Или если вы хотите направить хороший сон на друга, можете использовать землю как символ спокойствия и воздух как воплощение чего-то эфемерного. Главное, чтобы каждый элемент был наделен смыслом.

Соответственно, для каждой используемой стихии в ритуале должен быть использован физический носитель, который вы также можете выбрать на основе ассоциаций. К примеру, для огня это может быть тряпка красного цвета, горящая свеча или вовсе что-то черное, что ассоциируется у вас с обгоревшим после пожара предметом.

4. Символическое поле: другие элементы

Каждый элемент из сформулированной вами цели должен быть отражен в ритуальном круге. То есть это субъект (как можно более точно), эффект, время и др. К примеру, если вы воздействуете на человека, то вы можете использовать его вещь или антропоморфную фигурку, если вы воздействуете на свою руку - можете использовать какой-то предмет, который надевается на запястье и т.д.

Элементом ритуала также может служить песня, речитатив или танец, которые по своему настроению, ритму или другим параметрам будут поддерживать и усиливать эффект желаемой цели. К примеру, если человек проводит ритуал на вещий сон, можно напевать в ходе ритуала "Мельница - Дорога сна".

5. Символическое поле: жертва

Волшебник должен заранее знать, чем он готов платить за совершаемый ритуал, что он сам считает равноценной и достойной жертвой для достижения желаемого эффекта. Для простого воздействия порой достаточно отказаться от какого-либо предмета (сжигается, отдается воде, закапывается, развеивается),

6. Финал

Ритуал необходимо завершить четкой формулировкой, сопроводить каким-то жестом или триггером, а также стереть ритуальный круг и по возможности убрать последствия проведения ритуала. После проведения ритуала крайне желательно сообщить игротехникам о том, что магический процесс завершен.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА И ОГРАНИЧЕНИЯ

- Откат у ритуала есть всегда, и только опытность волшебника позволяет уменьшить его эффект. Заранее точно знать откат, который будет сопровождать ритуал сложно, поэтому каждый волшебник, который решил посвятить себя ритуалам, долгие годы ведет записи для понимания взаимосвязи ритуалов и своих индивидуальных откатов
- Чем больше при ритуале использовано подкрепляющих его цель символов и элементов, тем более четким, сильным и устойчивым будет его воплощение
- Ритуалы на крови (использование ее в качестве элемента или жертвы) обладают более сильным эффектом, а также откатом и, как правило, проводятся для достижения сложного эффекта
- Коллективные ритуалы проводятся только под руководством опытного наставника, так как в них необходимо выдержать единство мысли, ритм и намерение
- В школе Дурмштранг не изучаются ритуалы на смерть, так как в столь юном возрасте данный ритуал может привести к гибели самого мага, проводящего действие - это раздел некромантии, которую преподают отдельные наставники
- Студенты школы Дурмштранг в силу своего возраста и неопытности могут проводить ритуалы на людей и предметы, находящиеся максимум в трех километрах от источника проведения ритуала
- Полученные в школе знания позволяют проводить ритуалы воздействия лишь на недалекое будущее (в пределах одной недели), а также воздействовать на группу лиц не более 5 человек
- Вы можете попробовать обойти любое из предостережений, описанных выше, если вы уверены в собственной силе и готовы заплатить соответствующую цену
- Ответственность за последствия проведенного ритуала несет только тот волшебник, который инициировал ритуальный круг.
- Магические ингредиенты и сложно доступные материалы также увеличивают силу ритуала. Говорят, волосы из ушей мастера Зорича дают эффект ультимы и исполняют любые желания.

ПРИМЕР МАНИФЕСТАЦИИ

Цель: Я, Радован Зорич, провожу данный ритуал с целью немедля навлечь мучительные головные боли на врага моего, Йована Красича.

Зачин: Я объявляю этот круг пространством действия своей свободной воли мага. До конца ритуала никто и ничто не войдет в этот круг и не выйдет за его пределы без моей воли.

Открываю ритуальный круг.

Компоненты символического поля:

Стихии (прим. *Ритуал направлен на воздействие на другого человека, следовательно мы должны использовать минимум две стихии*)

Огонь - репрезентирует агрессию и отвечает за агрессивное воздействие на субъект, физическое воплощение - горящие угли (стихия огня прорывается изнутри подобно головной боли в черепной коробке)

Земля - ассоциируется с недрами земли и внутренней пульсацией, которые будут передавать характер боли, идущей изнутри, физическое воплощение - горсть влажной земли

Другие элементы:

Человеческая фигурка из веток - символизирует Йована Красича, над которым я провожу ритуал. Кладется в центр.

Грецкий орех - символизирует голову Йована Красича, она будет разбита в ходе ритуала для отождествления с эффектом головной боли и началом воздействия.

Проведение ритуала будет сопровождаться ударами посоха оземь - ритм и удары будут символизировать ощущения субъекта ритуала. Также внутри ритуального круга я изображу молнии, направленные на человеческую фигурку, чтобы обозначить характер и направление воздействия магии.

Жертва:

В жертву я приношу собственные волосы (коротко стригусь и отдаю свои локоны) - я отдаю часть себя, воплощение собственного здоровья и отказываюсь от него, чтобы забрать часть здоровья у другого человека. Голова за голову.

Завершаю ритуал. Разрываю ритуальный круг и стираю его с земли.