**Vstup do Šera** 2

**Dotyk skrze Oponu** 3

**Kletba** 4

**Pouto** 5

**Volání** 6

**Krevní pouto** 7

**Vytvoření potomka** 8

**Osudové provázání** 9

**Portál** 10

**Kontaktování Mrtvých** 11

**Reanimace** 12

**Posednutí bytostí** 13

**Manifestace bytosti** 14

**Kruh Ochrany** 15

**Vílí kruh** 16

**Čarovný dům** 17

**Drancování Snění** 18

**Danajský dar** 19

**Zasvěcení Synergického itemu** 20

# Vstup do Šera

*Jednoduchý rituál umožňující vstoupit do šera.*

**Podmínky**: Moc 1
**Cena pro seslání :** 1 mana

**Pravidla**: Umožňuje vytvořit dočasný průchod do Šera, který mohou použít všichni, kteří se zúčastnili rituálu.

**Provedení**: Najděte jakýkoliv průchod(brána, podchod,...). proneste tuto frázi moci: „**IANUAM ABYSSI IN UMBRAE APERTUM ANTE MEI**“, při zapálení svíčky. Od svíčky zapalte papír a položte do hloubení. Průchod vydrží tak dlouho, jak dlouho vydrží hořet papír.

# Dotyk skrze Oponu

*S pomocí tohoto rituálu dokážete fyzicky manipulovat s šerými věcmi, lidmi apod.*

**Podmínky**: Okultismus, Moc 2
**Cena pro seslání :** 2 many

**Pravidla**: dokážete manipulovat s šerými předměty(otevřít dveře, které existují jen v šeru, uchopit v šeru uloženou věc). Sesilatel sám je stále v reálném světě, ale končetina kterou provádí manipulace je napadnutelná i v šeru. Toto nejde použít bojově.

**Provedení**: Vytvořte rituální kruh a udělejte krátký rituál.

# Kletba

*S pomocí tohoto rituálu dokážete  proklít cíl a značně mu zkomplikovat život.*

**Podmínky:** Okultismus, minimálně Moc 2
**Cena pro seslání :** 2 many

**Pravidla:**
Potřebujete mít k dispozici aktivní pouto na cíl (znak a jméno).
Cíl je proklet, což se projeví ubytkem jeho schopností.
Kletbu oznámte orgům, oni to sdělí cíli.

**Vyberte si kletbu:**
Oslabení(2 many) - Moc cíle je poloviční.
Rozklad(4 many) - jeho životy spadnou na polovinu.
Zrcadlová kletba(8 many) - každý efekt, který cíl sešle jej navíc zraní za svou sesílací cenu.

Kletba může být silnější než je uvedeno(dáte do ni víc many), a pak se obtížněji ruší.
Kletbu lze zrušit Neutralizací.

**Provedení**: Kruh a předmět skrze který proklínáte cíl(voodoo panenka s jeho znakem a jménem, okultně zasvěcená fotka,...), cca 10 minutový rituál.

# Pouto

*S pomocí tohoto rituálu dokážete dokážete zaměřit efekt na dálku nebo zrušit pouto na předmět.*

**Podmínky**: Okultismus, Moc 2
**Cena pro seslání :** 2 many

**Pravidla:**
S pomocí tohoto rituálu můžete Pouto vytvořit nebo ho zničit.
Pomocí Pouta se dají sesílat efekty na cíl na dálku.
Pomocí tohoto rituálu také dokážete odpoutat Ohnisko.
Vytvoření Pouta vyžaduje Znak cíle.
Zničení Pouta vyžaduje přítomnost cíle a Ohniska které má být odpoutáno.

S pomocí Pouta nejde na cíl seslat bojové efekty(omrač, zemři, press, freeze, past,...) a léčení.
Musíte mít k dispozici Znak cíle.
Pouto může selhat, o selhání se dozvíte. Kontaktujte vypravěče/orga.

**Provedení**: Krátký rituál, obrazec, 10 minut.

# Volání

*S pomocí tohoto rituálu dokážete  přivábit cíl k sobě.*

**Podmínky**:  Okultismus, Moc 2
**Cena pro seslání :** 2 many

**Pravidla:**
Vyžaduje Pouto na cíl.
Subjektu je vnuknuta neodolatelná touha dostavit se na označené místo. Cíl se snaží najít logické důvody proč se má na místo dostavit.

**Upozornění**:  Toto kouzlo bývá velmi úspěšné proti spáčům. U Jiných bývá účinek omezený, a úspěch se dostavuje jen pokud cíl zachytíte v oslabeném stavu a bez ochrany. Jinak řečeno toto má šanci uspět v rámci Příběhu, ale hráče tím nejspíš nepřivoláte.
Ochrany Volání velmi spolehlivě blokují.

# Krevní pouto

*Tento starý rituál umožní darováním krve přenést upírskou moc na příjemce upírovy krve. Takto obdarovaní se dokáží sami léčit, ale taktéž jsou k upírovi připoutáni.*

**Podmínky**: Upír, Fae
**Cena pro seslání :** X krve

**Pravidla:** Sesilatel může cíli předat tolik své krve, kolik je Moc cíle. Cíl dokáže použít efekt Léčení z takto darované krve(cíl může použít na Léčení jen tolik many kolik dostal krve). Tento rituál vytváří **Pouto** mezi sesilatelem a příjemcem krve. Toto je víc RP věc, ať už příjemce sesilatele nenávidí nebo obdivuje, uvědomuje si, že pouto je závazek, který je třeba dodržet. Je možné být pod vlivem jen jednoho krevního pouta. Další použití Pouta prohlubuje vazbu.

**Provedení**:
Sesilatel si otevře žílu (pouze *herně, prosím),* použije reprezentace krve a svobodně ze své vlastní vůle daruje krev cíli.

# Vytvoření potomka

*Tento rituál popisuje proces tvoření upířích potomků a shrnuje běžné zásady při jejich zrodu.*

**Podmínky**: Upír
**Cena pro seslání :** 5 krví

**Pravidla:** Umožníš snílkovi změnit Podstatu na Upíra. Vedlejší následky zahrnují ztrátu schopností a efektů. Veškeré ztracené věci lze přesměrovat do nových upířích dovedností a efektů. Proces není okamžitý, hrajte to postupně. Podstata jiných obvykle proměně v upíra vzdoruje - i když dobrovolnost pomáhá a není nemožné proměnit i jiného.

**Provedení**:
Cíl musí být vysátý sesilatelem do agónie a pak mu musí být poskytnuta upíří krev za 5 životů. Proces sám trvá scénu, rozhodně není příjemný a zahrnuje dobu, kdy se potenciální potomek potácí na rozhraní mezi životem a smrtí.

# Osudové provázání

*Tento rituál popisuje proces propojování dvou entit a účinky které tato osudová manipulace má.*

**Podmínky**: Dvě souhlasící osoby, Thaumaturgie, Moc 4
**Cena pro seslání :** 16 man

**Pravidla**: dva cíle jsou svázány magií osudu který je provazuje dohromady. To má následující účinky.
1) pokud jsou blízko sebe (v zásadě na dotyk), mohou si navzájem poskytovat schopnosti.
2) cíle mají sdílené vnímání. Toto lze blokovat specificky navrženou ochranou. Ve hře to znamená, že je obtížné je komunikačně oddělit.
3) spojené cíle se vzájemně považují za Pouto, tj očarováním jednoho je možné zasáhnout druhého - respektive efekt se projeví na obou.
4) provázání je vratný proces, ale musí být ukončeno před koncem hry, jinak oba subjekty splynou v jedno a zešílí.
Ukončení lze provést s pomocí rituálu Neutralizace a znalostí tohoto rituálu.

**Provedení**:
Jsou potřeba dva propojené kruhy a rituál cca 10 minut. Následek provázání je pro oba bezvědomí.

# Portál

*Tento rituál popisuje proces otevírání portálů do jiných světů a realit.*

**Podmínky**: Thaumaturgie, Portálová kotva na dané místo, Moc alespon 4
**Cena pro seslání :** X many viz pravidla

**Pravidla:** Otevře portál do zacílené části Stínových říší. Pro cílení se používá takzvaná Portálová kotva - obvykle obrazec nebo předmět, který má pouto na cílové místo.
Moc 4 - portál je pouze komunikační
Moc 8 - portál přenese obsah kruhu na druhé místo
Moc 16 - krátce otevřená brána umožňující volný průchod. Vydrží zhruba minutu, pokud je udržováno sesilatelem/sesilateli, vydrží do konce scény.

**Provedení**:
Vyznač portál s pomocí znaků Arkán, pomocí kterých portál tvoříte. Mělo by to být něco, čím projdeš(brána, vchod..). U menších stupňů můžeš protáhnout předmět. Možné jsou též kruhy, které je možné rituálně vytvořit, uzavřít a pak zase rozpojit poté, co se přesunete. Portálovou kotvu jde koupit u obchodníka.

# Kontaktování Mrtvých

*Tento rituál popisuje kontaktování Mrtvých bytostí.*

**Podmínky**: Okultismus, Moc 1
Znalost efektu Ochrana, rituálu Ochranný kruh nebo Křivka dho nha je volitelná.
**Cena pro seslání :** 1 mana

**Pravidla:**
Vytvoříte komunikační kanál s mrtvolou. Mrtvola nemusí to být člověk.
Vaše Moc říká, kolik dní může být mrtvola stará.
Rituál umožní provést Výslech mrtvoly tzn. máte 6 otázek.
Nemusí být jednoduché přinutit mrtvé odpovědět srozumitelně.
Velmi mocné bytostí nejsou ve smrti omezeni tak jako smrtelníci a mohou mít vlastní pravidla co vám smí a nesmí říct.

Pokud nemáte k dispozici mrtvolu s níž chcete komunikovat, potřebujete znát její jméno nebo znak(ideálně oboje) a seslat přes pouto

**Provedení:** Potřebujete obrazec. Stačí i relativně malý, aby se do něj vešel komunikační nástroj. Spiritistická tabulka je tradiční, ale pokusy s nekrotelefonií fungují taky. Přesný rituál necháváme na vás, ale měl by trvat cca na 5 minut.

# Reanimace

*Tento rituál popisuje postup jak reanimovat mrtvou bytost s pomocí enochianské metagramatiky a oživení uloženého echa.*

**Podmínky**: Okultismus, Moc 2 a více.
**Cena pro seslání :** viz níže

***Pravidla:***
**Cena 2 many.** Tímto vytvoříte chodící mrtvolu.
Mrtvola je Vyvolaná bytost(efekt Zapuzení funguje), má 4 životy a neživé tělo. Reanimovaná Mrtvola je jen echo, kterému dodáváte zdání života, nemá nic společného s duchem nebo duší. Je to okultní ekvivalent robota.
Mrtvola je ovládána sesilatelem a udělá cokoliv co ji verbálně nařídí, nicméně nemá vlastní vůli a mimo dosah sesilatele dokáže dělat jen nejzákladnější úkony.
Víc Moci prolité v rituálu umožní animovat drsnější mrtvolu
Reanimovaná mrtvola jde posednout.

**Dodatečné efekty které můžete seslat:**
cena: 1 mana - Nekrovýdrž: přidá +1 život (jde použít max 4x)
cena: 2 many - Nekropaměť: obnovíte jednu bojovou dovednost
cena: X man - Nekromoc: můžete do mrtvoly uložit jeden Efekt(který znáte), které pak oživená mrtvola muže seslat. Musíte efekt předseslat a svoji manu.

**Provedení:** Potřebujete obrazec a mrtvolu. Krátky RP rituál.

# Posednutí bytostí

*Tento rituál popisuje povolávání extradimenzionálních entit do tohoto světa a jejich poutání do dobrovolných i nedobrovolných hostitelů.*

**Podmínky**: Thaumaturgie.
Znalost efektu Ochrana, rituálu Ochranný kruh nebo Křivka dho nha je volitelná.
**Cena pro seslání :** X man( podle moci použité bytosti 1 Moc = 1 mana)

**Bytosti: Jsou ve hře dány jako kartičky. S rituálem dostanete jednu od orgů.**

**Pravidla:**
Umožňuje povolat lze bytosti z jiných světů. Na ty, kteří jsou již součástí našeho světa povolávání funguje jen omezeně nebo nijak. V okamžiku kdy rituál vrcholí, poměříte moc rituálu a Moc bytosti.
Do konce rituálu vsuňte frázi: "*Ve jménu [libovolný symbolický obrat][Moc rituálu] tě ovládám!"*
Pokud máte stejnou nebo větší Moc, bytost je ovládnuta a bude dělat co chcete. V opačném případě bytost koná jak uzná za vhodné a jediné, co ji omezuje je ochranný kruh, který jste použili.
Na vyvolané bytosti působí efekt **Zapuzení**.

**Posednutí:** povolali jste bytost do hostitele. Potřebujete dobrovolníka, který se nechá posednout a bytost odehraje. Pokud je bytost úspěšně ovládnuta, vy jako sesilatel, držíte klíče k hostiteli, a můžete bytost odvolat. Bytost má k dispozici tělo hostitele. Jeho životy a dovednosti, ale smí použít své efekty v prospěch hostitele..
Ovládnutá bytost pro vás splní jednu činnost do rozsahu scény. Bude za vás bojovat, vyptáte se na jednu záležitost nebo půjde a vykoná jeden úkol.

Doplňkové rituály a předměty mohou zvýšit moc vašeho rituálu.

**Provedení:** Rituál, který bude bytost vzývat. Vytvořte rituální ochraný kruh, do něj vložte znak povolávané bytosti a její jméno. Budete potřebovat CP nebo dobrovolníka co se nechá posednout/manifestuje se.

# Manifestace bytosti

*Tento rituál popisuje povolávání extradimenzionálních entit do tohoto světa a jejich přímou manifestaci.*

**Podmínky**: Thaumaturgie.
Znalost efektu Ochrana, rituálu Ochranný kruh nebo Křivka dho nha je volitelná.
**Cena pro seslání :** X man( podle moci použité bytosti 1 Moc = 1 mana)

**Pravidla:**
Umožňuje povolat lze bytosti z jiných světů. Na ty, kteří jsou součástí našeho světa povolávání funguje jen omezeně. V okamžiku kdy rituál vrcholí, poměříte moc rituálu a Moc bytosti.
Do konce rituálu vsuňte frázi: "*Ve jménu [libovolný symbolický obrat][Moc rituálu] tě ovládám!"*
Pokud máte stejnou nebo větší Moc, bytost je ovládnuta a bude dělat co chcete. V opačném případě bytost koná jak uzná za vhodné a jediné co ji omezuje je ochranný kruh, který jste použili.
Na vyvolané bytosti působí efekt **Zapuzení**.

**Manifestace**: Bytost vstupuje fyzicky do našeho světa. Toto potřebuje zase dobrovolníka nebo CP který vám bytost zahraje. Bytost má vlastní schopnosti a fyzickou přítomnost.
Ovládnutá bytost pro vás splní jednu činnost do rozsahu scény. Bude za vás bojovat, vyptáte se na jednu záležitost nebo půjde a vykoná jeden úkol.

Doplňkové rituály a předměty mohou zvýšit moc vašeho rituálu.

**Provedení:** Rituál, který bude bytost vzývat. Vytvořte rituální ochraný kruh, do něj vložte znak povolávané postavy a její jméno. Budete potřebovat CP nebo dobrovolníka co se nechá posednout/manifestuje se.

# Kruh Ochrany

*Tento rituál popisuje jak vytvořit pokročilejší magickou ochranu.*

**Podmínky**: Okultismus, Moc 1
**Cena pro seslání :** X man

**Pravidla:**
Je třeba vyznačit nepřerušovaný kruh(křída, provaz..).
Kruh je možné zacílit bud na konkrétní cíl (vepište do kruhu znak a celé jméno)
nebo Podstatu (vepište do kruhu příkaz, který řekne zasaženým, že nemají projít)
Kruh funguje jako nepřekonatelná fyzická překážka proti určeným bytostem, jejich zbraním a přímým efektům, které sešlou. Pro kohokoliv jiného je to jen nakreslený obrazec na zemi.
Kruh je prolomen pokud jej **sesilatel** opustí případně pokud jej bytosti na které není cílen poruší nebo přemostí.
Kruh je možné obejít skrze nepřímou magii.
Tento rituál nedokáže interagovat s Taintem/ Poskvrnou

**Provedení:** Vytvořte nepřerušovaný kruh s vepsanými ochrannými znaky. Krátkým rituálem je třeba vlít 1 manu na 1 metr poloměru.

# Vílí kruh

*Rituál umožňující přivést snění do jinak nudného obyčejného světa.*

**Podmínky**: být Fae
**Cena pro seslání :** 1 snění

**Pravidla**: na 1 scénu dokážete změnit 1 místo na kouzelnou krajinu snů a použít tak svou plnou moc Snění na kohokoliv ve scéně. Místo vyžaduje rituální přípravu - musí být poznat, že už nejste v Pardubicích (vyznačit kruh křídou je jednoduché, vyzdobit celý park už taková sranda není).

**Provedení**: Potřebujete vyznačit kde kruh je, křída, listí, rampouchy, na materiálu tolik nezáleží a kruh nemusí být dokonalý ale musí být jasně vidět.

# Čarovný dům

*Rituál umožňující přivést snění a ukotvit do jinak nudného obyčejného světa. na rozdíl od kruhu tot je výrazně náročnější kouzlo a trvalejší kouzlo*

**Podmínky**: Okultismus a být Fae
**Cena pro seslání :** X snění

**Pravidla**: Dokážete do konce hry vytvořit trvalou zónu, kde funguje vaše Snění na vše co vstoupí dovnitř.

**Cena:**
2 snění: umožní takto změnit místnost
4 snění:  změníte menší budovu
8 změní: změníte blok budov
Tato místa budou nevyhnutelně jen krok od Šera a při odchodu umožní všem kteří to umí rozhodnout se jestli vyjdou do Šera nebo do reálného světa.
Je to zamýšlené tak, aby jste mohli očarovat svou oblíbenou čajovnu.

**Provedení**: Seslání trvá hodinu, během které vyrobte jasně rozeznatelné tabulky které na situaci upozorňují.

# Drancování Snění

*Jak drancovat Snění pro zisk a zábavu se naučíte v rámci těchto krutých kroků. Rituál umožňující získat Snění násilím i z nespolupracujících subjektů*

**Podmínky**: Okultismus a být Fae Moc 2
**Cena pro seslání :** 2 many

**Pravidla**: Dokážete vydrancovat a násilím sebrat cíli 1 Snění.
Cíl musí být poražen a bezmocný a potřebujete krátky RP rituál.
Takto mu můžete sebrat a přivlastnit si jen jedno Snění.

**Provedení:** Potřebujete krátký RP rituál, podoba je na vás (trvání jedna až dvě minuty).

# Danajský dar

*Rituál umožňuje trvale změnit bytost a darovat jí čarovné schopnosti Fae. Nic ovšem není bez ceny.*

**Podmínky**: Thaumaturgie a sesilatel musí být Fae(transmutace umožní trvalé změny)
**Cena pro seslání :** 1 nebo 2 snění

**Cena:**
1 snění za Efekt
2 snění za dovednost

**Pravidla**:
Dokážete někoho dočasně(do konce hry) vylepšit.
Toto vylepšení stojí jen Snění.
Vylepšení funguje jen tam kde jde použít Snění. Tedy proti jiným Fae, na očarovaných místech v Šeru apod.
Mělo by obsahovat nějakou obskurní ale v rámci daru naplnitelnou podmínku.
Dovednost Transmutace umožní toto vylepšení udělat trvale( za hranici jedné hry) Informujte organizátory, doplní vám to do postavy.

**Provedení**: Krátký RP rituál (10 minut)

# Zasvěcení Synergického itemu

*Rituál dokáže zasvětit předmět nebo místo jménem některé konkrétní mocnosti. Zasvěcení ohniska mívá dopad na reálný svět, vždy jej doprovází podivné události,*

**Podmínky**: Být zasvěcenec některé z mocností a Thaumaturgie.
**Cena pro seslání :** 4 many

**Pravidla**: Toto funguje primárně na Synergické předměty, které mají přímé napojení na Mocnosti.
Zasvěcením je možné odtrhnout pouta zasvecovaného předmětu od původní mocnosti a zasvětit předmět nové mocnosti, které kněz slouží. Efektivně měníte výrobce předmětu.
Tento rituál stojí 4 many a vyžaduje, aby jste vytvořili Dark event. Dark event je událost, která přímo či nepřímo ovlivní smrtelníky ve městě. Vždy kontaktujte orgy, potřebují vědět, že jste zasvěcení provedli

**Provedení:** Krátký RP rituál (10 minut) ve kterém zaměníte průvodky a vytvoření Dark eventu.

**Co je Dark event a jak ho vytvořit:**
Dark event je něco jako magická stopa, která vzniká tím, že jste rituál provedli. Nejde se se mu vyhnout. Realita se vždy nějak pozmění a vždy to má za následek něco špatného a je záměrem, aby to šlo odhalit a řešit.
Udělejte momentku (foto) která dokumentuje tuto podivnost. Na fotce musíte být vidět (stačí být na pozadí) a měla by být poznat vaše postava. Popište co se stalo.
Příklady/inspirace:
*Stojíte na pozadí nehody/požáru.*
*Vaše značka/ značka entity které sloužíte je viditelně na zdi.*