

RYTUAŁY CZAROWNIKÓW

Czarostwo, mimo, iż mniej potężne niż Magia Mistrzostw, dysponuje własnym, odrębnym systemem obrządków magicznych. Zostały one wypracowane przez tradycję ludową na przestrzeni dziejów, wspomagając możliwości wioskowych zaklinaczy, wiedźm i innych, domorosłych praktykantów sztuk tajemnych. Większość z nich powstała w odpowiedzi na aktualne zapotrzebowania wspólnoty lub samych czarowników, co sprawia, że skupiają się one na osiągnięciu konkretnych korzyści, rzadko kiedy zaś odnoszą się do bardziej mistycznej strony magii. Ten system rytualnych działań znany jest przede wszystkim czarownicom i guślarzom, rekompensując im w części brak znajomości potężniejszych zaklęć. Jest on często niezwykle ważny dla tych ról, sprawiając, iż znajdują one społeczną akceptację, a jednocześnie budzą lęk i szacunek.

Większość uczonych Adeptów patrzy na ludową magię z pobłażaniem, uważając ją za zbiór guseł i zabobonów. W istocie, mają oni po części rację, gdyż wykonywane przez czarowników ceremonie zwykle opierają się na pewnej instynktownej więzi ze światem duchowym. Rzadko który wioskowy magik zdaje sobie sprawę z tego, na czym opiera się skuteczność jego działań. Sprawia to także, iż niektóre rytuały bywają niebezpieczne, zaburzają bowiem delikatną równowagę pomiędzy światem duchów i światem materii. Jest to także powodem dla którego nawet Druidzi i Szamani unikają tego rodzaju praktyk. Obrzędy czarowników to dość karkołomna forma sportu, opierająca się na silnej wierze we własnej szczęście i zdolność naginania rzeczywistości do swojej woli. Ponieważ czarostwo obrzędowe ma na względzie jedynie skuteczność, przeto wiele praktyk tego rodzaju budzi poważne zastrzeżenia wśród kapłanów, druidów, czy Adeptów kształconych w zaawansowanej Magii Mistrzostw.

Wykonanie Rytuału

Każdy guślarz, bądź czarownica może spróbować wykonać któryś z opisanych niżej rytuałów. Zakłada się, że wiedza o ich prawidłowym przeprowadzeniu i działaniu należy do sekretów związanych z wymienionymi rolami zawodowymi. Każdorazowo jednak wymaga to czasu i odpowiedniego wyposażenia (niepełne wyposażenie skutkuje modyfikatorami karnymi, zaś jego zupełny brak uniemożliwia odprawienie ceremonii).

Ludowe obrządki magiczne przyjmują różną postać. Większość z nich odprawiana jest na osobności, z dala od wzroku niewtajemniczonych. Nawet jeśli czarownik przeprowadza rytuał przy innych, stara się mamrotać swe zaklęcia czy formuły na tyle niezrozumiale, aby nikt nie był w stanie ich powtórzyć. Stanowią one bowiem wielką tajemnicę linii wśród wiedźm i guślarzy i są przekazywane jedynie wewnątrz nich, w wielkim sekrecie. Wielu czarowników wierzy zresztą, że jeśli ktoś niewtajemniczony usłyszy je i zdoła powtórzyć, zaklęcia stracą swoją moc. Tego rodzaju praktyki polegające na szeptaniu lub mamrotaniu zwane są zamawianiem lub szeptaniem.

Inne elementy używane w trakcie obrzędów odnoszą się do wiejskiej rzeczywistości: mogą je stanowić narzędzia spotykane na co dzień typu miednica, miotła, sito, łopata etc. Ważnym elementem są rośliny i zioła, które wykorzystywane są najczęściej do okadzania, ale także do plecenia wianków, czy rozsypywania w danym miejscu, a także

części zwierzęce (kości, zęby etc). Większość ceremonii wykonywana jest w domu czarownika lub na terenie odludnym – na uroczyskach, rozstajach dróg, w lesie czy przy cmentarzu. Przeprowadzenie jednego obrzędu zajmuje przynajmniej pół godziny, choć niektóre złożone obrzędy mogą trwać o wiele dłużej.

Wykonując rytuał magii ludowej bohater wykonuje test Inu + Legendy. W przypadku pecha krytycznego Mistrz Gry powinien założyć, że działania czarownika rozgniewały okoliczne duchy, które zechcą się na nim w jakiś sposób zemścić. Cóż, czarostwo obrzędowe z pewnością nie należy do najbardziej bezpiecznych praktyk...

Jeśli rytuał robiony jest na czyjąś prośbę, czarownik wykonuje go w obecności klienta lub samotnie, pobierając wcześniej odpowiednią opłatę. Jest ona uiszczana najczęściej w naturze – w postaci wiktuałów, zwierząt, potrzebnych narzędzi czy przedmiotów codziennego użytku. Pozwala to wielu czarownikom wieść dość wygodny tryb życia, w oparciu o tego rodzaju wymianę.

Utensylia:

Wykonanie większości rytuałów wymaga posiadania odpowiedniego wyposażenia w postaci: różdżki drewnianej, dwóch noży rytualnych, misy ofiarnej, świecy, kredy lub węgla, odpowiednich ziół, i innych elementów (najczęściej części zwierzęcych, narzędzi gospodarskich etc). Czarownice korzystają także często z kotła guślarze z grimuarów.

Nóż z czarną rękojeścią - służy do składania krwawych ofiar, nacinania ciała, kreślenia kręgów magicznych na ziemi, a także rzucania kłąt.

Nóż z białą rękojeścią - używany jest do zbierania i krojenia ziół oraz do czynności, które nie mają nic wspólnego z przelewaniem krwi. Jeśli bowiem zostanie nią splamiony, utraci swą moc.

Różdżka drewniana - używana jest do zaklinania, należy ją trzymać w prawej dłoni. Najczęściej używa się różdżki leszczynowej (+5 do obrzędów związanych z zaklinaniem duchów), lub z bzu czarnego (+5 do rzucania kłąt). W Krainach Południa zamiennikiem leszczyny jest drzewo migdałowca, a bzu czarnego – heban.

Kocioł – używany wyłącznie przez czarownice, jest ich istotnym atrybutem, odnoszącym się do kultu Matki Ziemi (w Totemizmie), lub Bogiń będących jej uosobieniem. Wykorzystywany jest przy sporządzaniu różnego rodzaju ziołowych mikstur. Niektóre potężne, magiczne kotły posiadają dodatkowe moce zwiększające siłę warzonych w nich specyfików (np. wydłużając czas ich działania czy wzmacniając ich skuteczność), lub wspomagające wezwania duchów.

Grimuar – księga magiczna, najczęściej oprawiona w dziewiczą skórę kozłą (która jednocześnie stanowi podstawę paktu z duchem). Jest to podstawowy atrybut guślarzy, choć bywa także czasem wykorzystywany przez czarownice. Księga zawiera opisy legend, obrzędów, formuł zamawiania i wzywanych duchów, wraz z symbolami

magicznymi. Wszystko to spisane jest w odpowiedni, zaszyfrowany sposób – tak, iż nie jest w stanie tego odczytać nikt niewtajemniczony. A jeśli nawet uda mu się, treść księgi wyda mu się pełna bredni.

Posiadanie grimuaru dodaje +5 do wszystkich rytuałów związanych z relacji z duchami. Gracz może wykonać swą własną księgę (co wymaga sporządzenia dziewiczego pergaminu), lub też zdobyć tom jakiegoś starszego czarownika (np. dziedzicząc ją etc). Jeśli poprzedni posiadacz księgi był na poziomie wyższym od bohatera, MG powinien uznać, iż grimuar zawiera dodatkowe sekrety w postaci: opisu mieszanek ziołowych, zaklęć wzmacniających działanie danego rytuału, szkół czarostwa czy unikalnych obrzędów. Księga powinna zawierać jeden tego typu sekret na różnicę poziomów między postacią a autorem tomu. Zdobyć wyjątkowo potężnego woluminu (różnica przynajmniej trzech poziomów) pozwala temu kto go przestudiował na podniesienie umiejętności Legendy o K2 stopnie (bez wydawania P.D.). Gracz jednak musi wykonać udany test Int + Legendy. Ponadto każdy wolumin zawiera w sobie pewną liczbę czarów czarostwa (k4 + poziom autora). Wiele grimuarów posiada także własne, potężne moce magiczne wspierające czarownika. Najczęściej objawiają się one poprzez ducha, który jest przywiązany do księgi i który ochrania ją, a także jej posiadacza, lub wykonuje co jakiś czas jego polecenia. Potęgę i zakres kompetencji ducha zawsze powinien dokładnie określić Mistrz Gry. Tego rodzaju grimuary są fetyszami. Wiele z nich stanowi także magazyny Energii.

Węgiel, Kreda, Ochra – wykorzystywane do kreślenia znaków magicznych. Tradycyjnie kredy używa się do kreślenia znaków ochronnych (często należy ją uprzednio poświęcić, składając w ofierze jakiemuś bóstwu), węgla do kreślenia znaków wzywających duchy lub sprowadzających nieszczęścia, a ochry do wykonywania znaków zwiększających moc czarownika.

Kadzielnica – wykonana z gliny czy metalu najczęściej ma postać naczynia z piaskiem, w którym umieszcza się rozżarzony węgielek, a następnie sypie na niego zioła. Okadzanie wymagane jest w większości rytuałów i nie mogą bez niego obejść się ceremonie uzdrawiające, wzywające duchy, czy rzucające klątwy. Jest to więc ważny element wyposażenia maga. Należy zaznaczyć także, że czarownice i guślarze często przekazują w swych liniach tajemne receptury ziołowe, zdolne wzmacniać efektywność niektórych obrzędów.

Istotne Czynniki

Miejsce wykonania obrządku także jest istotne. Wiele z nich wymaga odosobnienia, którego czarownicy ściśle przestrzegają, wykonując rytuały we własnym domu lub w ustronnej okolicy. Niektóre ceremonie wymagają udania się do danego miejsca: na uroczysko, lub cmentarz nocą, co nie zawsze jest całkowicie bezpieczne.

Na powodzenie obrządku wpływ ma czas jego wykonania. Większość z nich powinna mieć miejsce w nocy. Istotny jest także układ ciał niebieskich, a szczególnie księżycy, regulującego przepływ energii między światem Materii a Królestwem Astralnym.

Obrządki Magiczne

Poniżej przedstawione zostały obrządki, znane czarownicom i guślarzom. Niektóre z nich mogą wyjątkowo wykonywać także Stuha. Jeśli rytuał będzie nieudany, może zostać powtórzony w wybranym celu jedynie dwukrotnie, później okaże się całkowicie nie skuteczny. Każda kolejna próba jednak zajmuje odpowiednią ilość czasu godzinę, jest to więc proces długi i męczący. Nie mówić już o tym, że każda próba kosztuje kolejne składniki w postaci ziół, świec czy innych wymaganych przedmiotów.

Oczywiście ten sam rytuał wykonany w innym celu będzie skuteczny, jeśli tylko gracz prowadzący czarownika zda wymagany test Legend. Tak więc mimo, iż nie udało mu się przekląć danej osoby (gracz trzykrotnie nie zdał testu), może spróbować użyć Zaklątwienia na innej ofierze.

Co więcej, z uwagi na to, iż czarownicy nie mają wiedzy o Magii Wysokiej, a co za tym idzie niezbyt skutecznie kierują otaczającą ich energią, każdy wykonywany przez nich rytuał wymaga wydania odpowiedniej ilości Energii. Jest on zmienny z uwagi na to, iż powodzenie magii ludowej opiera się na połączeniu sprzyjających czynników, szczęścia i intuicji. Zwykle oznacza wydatek K4 punktów Energii, ale może być inny (koszt Energii został podany przy każdym rytuale).

Dziki Ogień

Ryt ten pozwala stworzyć źródło ognia, które będzie odporne na wszelkie próby ugaszenia go za pomocą magii. Co więcej, ogień stworzony w ten sposób potrafi rozświetlać magiczną ciemność.

Działanie: Czarownik skrzese ogień pocierając o siebie dwa kawałki drewna i mamrocząc odpowiednie zaklęcia. Jeśli ceremonia się powiedzie, ogień uzyskany w ten sposób jest traktowany jak płomień magiczny – nie można go także ugasić za pomocą innych zaklęć czarostwa (choć Magia Mistrzostw oparta o wykorzystanie żywiołu Wody nadal będzie skuteczna). Płomień jest także w stanie rozświetlać każdą magiczną ciemność.

Czas wykonania: 15 minut;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K3 Energii.

Kradzież Mleka

Ceremonia ta pozwala kraść mleko od wybranej krowy, kozy lub innego zwierzęcia gospodarskiego. Mleko magicznie przenosi się do domu czarownika, który może korzystać z niego, samo zwierzę zaś w tym czasie przestaje je dawać i wydaje się nieco apatyczne. Zdolność ta przysparza czarownicom i guślarzom wiele złej sławy na wsiach i jest przyczyną dla której wiele osób unika kontaktów z nimi. Z drugiej strony może być wielce przydatna w czas biedy lub głodu.

Działanie: Ceremonię należy wykonać w domu. Czarownik najpierw musi ukraść lub pożyczyć jakiś przedmiot od sąsiada, którego zwierzętom chce ukraść mleko. Może to

być cokolwiek: sito, krajka, garnek etc. Następnie wbija gwóźdź w ścianę i wiesza na nim kawałek płótna, z którego, gdy sobie zażyczy, zaczyna spływać mleko. Wymaga to zmówienia odpowiednich zaklęć i kilkakrotnego pociągnięcia za materiał.

Efekty rytuału rozprasza wykonanie Odczynienia Kłątwy lub Rozplatanie Wzorca.

Czas wykonania: godzina na wykonanie po raz pierwszy, 5 minut na kolejne aktywacje efektu;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K3 Energii.

Lot na Sabat

Ryt ten przyzywa demony powietrzne, które unoszą czarownika pozwalając mu przebyć ogromną odległość, by dotrzeć na dane miejsce. Zwykle wykorzystywany jest by dostać się na sabat, mający miejsce w zbyt wielkiej odległości, by magik mógł dotrzeć tam tradycyjnymi środkami.

Działanie: Ceremonię należy wykonać w domu. Czarownik najpierw musi nagotować maści korzystając z takich ziół jak: lulek czarny, mandragora, bylica i bieluń. Następnie smaruje się nią recytując odpowiednie zaklęcia. Pokrywa nią także jakiś przedmiot, w który wstąpią demony natury, unosząc go w powietrze. Najczęściej jest to miotła, widły, ożóg lub inne narzędzie. Chcąc ulecieć w powietrze dosiada rzeczonoego narzędzia i wydaje duchom polecenie, one zaś spełniają je transportując go na sabat z dużą szybkością. Lot ten jest w całości sterowany przez duchy i magik nie może w trakcie zmienić miejsca, do którego chce się dostać. Zaklęte w ten sposób przedmioty zachowują swą zdolność lotu do kolejnego świtu – a więc na tyle długo, by czarownik mógł wrócić do domu.

Jeśli w czasie rytuału czarownik uzyska pecha, demony zanoszą go na jakieś odludne miejsce i porzuca. Duchy postępują podobnie, jeśli ceremonia ta nadużywana jest dla błahych lub egoistycznych celów. Jest to przyczyną, dla której większość czarowników używa jej tylko w ważnych sytuacjach (aby dostać się na sabat lub w przypadku zagrożenia życia)

Czas wykonania: godzina;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K6 Energii.

Maleficia

Jest to potężna klątwa, którą czarownik może rzucić na zasiewy lub obejście wybranej osoby. Może ona także dotknąć inne, użyteczne obiekty jak np. studnie, młyn, most etc. Obciążone nią uprawy marnieją i nie dają plonu, a rosnące na nich rośliny stają się łupem robactwa i chorób. Jeśli klątwa rzucona zostanie na budowlę niszczy ją one i psują się ponownie, mimo prób naprawy: studnie wysychają, mosty zaczynają mieć wiele dziur etc. Samo rzucenie tej klątwy często wywołuje wśród okolicznych mieszkańców napływ wrogości do wszelkich czarowników, może się więc łatwo obrócić przeciwko temu, kto ją sprawił. Jest także powodem dla którego role te cieszą się złą sławą.

Działanie: Czarownik musi wykonać przedmiot będący nośnikiem klątwy. Różni się on zależnie od kultury: często jest to zapieczętowane naczynie zawierające trujące zioła,

kości zmarłych i popiół z ropuchy. W Torgeth używa się jednak samych kości ropuchy zawiniętych w kawałek całunu, a AjArd zaś używa się tabliczek ołowianych przebitych żelaznym gwoździem. Przedmiot ten należy na nowiu umieścić w okolicy miejsca, które chce się przekląć, wymawiając przy tym odpowiednie zaklęcia. Najczęściej zakopuje się go w ziemi lub wrzuca do studni. Następnie czarownik trzykrotnie obchodzi teren, który chce objąć działaniem Maleficia, mamrocząc klątwy i złorzeczenia. Nie trzeba chyba wspominać, że dla własnego bezpieczeństwa warto czynić to w najciemniejszych godzinach nocy, gdy szansa na bycie zauważonym przez przypadkową osobę jest najmniejsza.

Czas wykonania: minimalnie godzina;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: 1 + K10 Energii.

Odczynienie Klątwy

Rytuał ten pozwala zdjąć każdą klątwę, urok czy urzek rzucony przez innego czarownika, a także będący efektem użycia czarostwa (np. Klątw Ciemności). Osłabia także efekty Tkania Uroków, zmniejszając ich oddziaływanie na ofiarę. Jest to jedna z ludowych form ochrony przed szkodliwą magią, która sprawia, że czarownicy są otaczani nie tylko lękiem ale i szacunkiem lokalnych społeczności.

Działanie: Czarownik zamawia zaklęcia okadzając ofiarę dymem z ziół. Czasami dodatkowo bije ją różgą z pokrzyw czy innych roślin, albo omiata miotłą. Jeśli rytuał się powiedzie, wszelkie szkodliwe efekty czarostwa, zarówno w rodzaju rzuconych zaklęć jak i obrzędów zostają usunięte. Rytuał pozwala także osłabić efekty Magii Mistrzostw o 1 + 1 P. Mi. na jedno uzyskane przebicie.

Czas wykonania: godzina;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Rozmowa z Umarłym

Kolejna, ciesząca się złą sławą zdolność pozwala czarownikom porozmawiać przez chwilę z duchem zmarłego. W odróżnieniu jednak od zdolności Szamanów czy Kapłanów, którzy komunikują się bezpośrednio z duszą w zaświatach, czarownik zmusza ją do tego by przemówiła poprzez ciało. Jest to dość wstrząsający efekt, który wielu obserwatorom może przywieść łatwo na myśl owiane złą sławą praktyki Nekromancji lub innych Kultów Ciemności.

Działanie: Czarownik staje nad ciałem zmarłego z różdżką i przez jakiś czas mamrocze zaklęcia. Następnie trzykrotnie rozkazuje ciału przemówić. Jeśli ceremonia udała się, zmarły otworzy oczy i odpowie na tyle pytań czarownika ile przebic uzyskał on w teście wykonania ceremonii. Dusza zmuszona do powrotu do ciała odczuwa jednak ogromny dyskomfort i robi wszystko, by móc ponownie odejść, starając się skrócić rozmowę do minimum. Chyba nie trzeba zaznaczać, iż w przypadku pecha czarownik naraża się na gniew mściwego zmarłego.

Czas wykonania: pół godziny;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Rytuał Ropuchy

Ten złożony rytuał zajmuje trzy noce, w czasie których czarownik wykonuje potężny talizman, który daje mu władzę nad końmi.

Działanie: Czarownik musi zdobyć kompletny szkielet ropuchy. Następnie, na nowiu udaje się nad strumień i wrzuca kości do wody. Ta, która popłynie pod prąd, jest tą, którą należy wyłowić. Następnie należy ją umieścić na piersi i nosić przy sobie przez trzy kolejne noce. Pierwszą z nich czarownik spędza na cmentarzu, drugą na rozstajach dróg a trzecią na łące, gdzie pasą się konie. W czasie każdej nocy będzie nagabywany przez duchy, próbujące mu odebrać kość (podstępem, przekupstwem lub groźbą). Jeśli jednak zachowa ją przy sobie, uzyska potężny talizman, którym będzie mógł się posługiwać.

Kość owinięta w kilka końskich włosów musi być noszona przy sobie. Zapewnia Empatię Zwierzęcą w stosunku do koni oraz dodatkowe +5 do Jeździectwa i testów Oswajania związanych z tymi zwierzętami. Co więcej, moc talizmanu chroni także wierzchowca na którym siedzi czarownik, czyniąc go odpornym na strach. Kość działa tylko w rękach osoby, która wykonała ceremonię i nie może być przekazana komuś innemu.

Czas wykonania: trzy kolejne noce;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Stworzenie Chowańca

Obrządek ten pozwala przywołać i zakląć w niewielkim zwierzątku ducha, który będzie wspomagał czarownika. Chowaniec może przyjąć postać: dużego pająka, szczura, ropuchy, ptaka krukowatego, kury, nietoperza, węża etc. Jest on istotą o własnej inteligencji, która może wypełniać polecenia czarownika [przenosząc drobne przedmioty, szpiegując dla niego czy wykonując inne, proste czynności.

Działanie: Czarownik musi wybrać odpowiednie stworzenie i oswoić je. Powinien karmić je przez jeden cykl księżyca dodając do jedzenia nieco swojej krwi. Następnie w czasie pełni, wykonuje rytuał prosząc duchy o pomoc. Obrządek powinien zostać wykonany w domu lub na uroczysku, w wykreślonym na ziemi kręgu magicznym. W jego trakcie czarownik recytuje zaklęcia oraz miesza swoją krew z krwią zwierzątka. Przynajmniej duchowi także, że będzie karmił go nią raz dziennie (wymaga to dodania do pożywienia zwierzątka kilku kropel krwi).

Tak stworzony chowaniec posiada własną świadomość i inteligencję (Int i SW zwierzęcia wzrastają o 10+ K10). Może się porozumiewać za pomocą telepatii ze swoim panem, wykonuje również jego polecenia tak długo, jak długo jest karmiony (w innym przypadku opuszcza czarownika). Zawsze potrafi instynktownie odnaleźć swojego pana nawet jeśli się zgubi. Posiada także Energię równą 2+k4 (wzrasta ona o 2 co poziom), którą może przekazać swemu panu za pomocą dotknięcia. Więcej informacji na temat chowańców znajduje się w odpowiednim rozdziale.

Czas wykonania: trzy godziny;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: 1 + K8 Energii.

Urok Miłosny

Wielu czarowników specjalizuje się w rzucaniu uroków miłosnych. Zdolność ta jest popularna wśród magików wioskowych z uwagi na to, iż zawsze znajdzie się ktoś, kto zechce zapłacić za jej wykorzystanie. Jednocześnie nie wymaga ona skomplikowanej wiedzy o Tkaniu Wzorców, ograniczając się do jednego tylko rodzaju emocji – miłości.

Działanie: Czarownik musi posiadać kilka kropel krwi lub włosów osoby, która pragnie kogoś w sobie rozkochać. Następnie przy ich użyciu tworzy jakiś przedmiot: najczęściej jest to eliksir ziołowy, lecz może być to także np. magiczny proszek, zaczarowany owoc lub wianek z kwiatów. Osoba, która go zje (lub użyje w przewidziany sposób np. nałoży w przypadku wianka) zapala natychmiast gorącą miłością do tego, czyje włosy lub krew zostały użyte w czasie rytuału. Uczucie to będzie silne i zawładnie ofiarą bez reszty.

Urok tego rodzaju utrzymuje się aż do kolejnego nowiu. Jest jednak dużo słabszy od efektów Magii Mistrzostw i może zostać zdjęty za pomocą Odczyniania Klątwy, kąpańskiego Rytuału Oczyszczenia, Rozplatania Wzorca, a nawet okadzania niektórymi ziołami.

Czas wykonania: godzina;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Urzek

Jest to prosta klątwa oddziałująca na stworzenia o słabej sile ducha. Wprowadza je ona w stan pewnej bierności i apatii, w której podatne są na wszelkie sugestie czarownika. Jej ofiarami najczęściej stają się zwierzęta gospodarskie, dzieci i starcy. Klątwa nie ma jednak wpływu na nikogo kto posiada S.W. wyższą niż 20.

Działanie: Czarownik musi napotkać tego, kogo chce urzec na osobności. Następnie mamrocze do niego odpowiednie zaklęcia i spluwa mu pod nogi. Ofiara może bronić się testem S.W. Jeśli się jej nie powiedzie, popada w pewien stan biernej apatii. Czarownik odbiera jej jakiś przedmiot (np., kawałek ubrania), kosmyk włosów etc. Od tego momentu osoba urzeczona będzie bezwolnie wykonywać jego polecenia (nawet jeśli są wydane mentalnie) nie zdając sobie sprawy co robi. Jej zachowanie staje się ospałe, niemal lunatyczne, co oczywiście może zostać zauważone przez bliskich. Sama ofiara nie pamięta jednak momentu rzucenia urzeka ani nie zdaje sobie sprawy z tego, co się z nią dzieje.

Urok tego rodzaju utrzymuje się tak długo, jak długo czarownik posiada przedmiot należący do urzeczonego. Jest jednak dużo słabszy od efektów Magii Mistrzostw i może zostać zdjęty za pomocą Rozplatania Wzorca, kąpańskiego Rytuału Oczyszczenia, a nawet okadzania niektórymi ziołami i Odczynienia Klątwy. Odebranie czarownikowi obiektu, stanowiącego podstawę urzeka, także go rozprasza.

Czas wykonania: 15 minut;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Zaklętwienie

Jednym z powodów dla którego ludzie unikają czarownic i guślarzy, jest owiana złą sławą zdolność rzucania klątw na inne istoty. Choć nie mogą one równać się z siłą przekleństw sprowadzanych przez Kultystów Ciemności ani mocami niektórych duchów, wciąż jednak stanowią pewną przykrość.

Działanie: Czarownik musi posiadać jakiś element należący do osoby, którą chce przekląć. Następnie przeprowadza rytuał składający się z zaklęć, złorzeczenia, okadzania posiadanego przedmiotu trującymi ziołami, palenia go w ogniu czy zakopywania na cmentarzu. Wszystko to powinno być wykonane w nocy. Jeśli rytuał powiedzie się, ofiara:

- Cierpi na bezsenność i koszmary, co sprawia, że regeneruje Żywotność i Energię dwa razy wolniej i otrzymuje karę -10 do Odp. Z powodu chronicznego przemęczenia;

- Ma strasznego pecha: jej szansa na pech krytyczny zwiększa się o K6% i o tyle samo spada szansa na krytyczny sukces;

Zaklętwienie może być usunięte za pomocą Odczynienia Klątwy, kapłańskiego Rytuału Oczyszczenia, Rozplatania Wzorca a nawet okadzania niektórymi ziołami czy udanej modlitwy (test Geasu). Czarownik może także sam ją rozproszyć jeśli tylko zechce.

Czas wykonania: pół godziny;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Zamawianie Chudoby

Ceremonia ta pozwala przenieść skuteczność Medycyny Ezoterycznej na zwierzęta zarówno gospodarskie, jak i domowe czy dzikie. Jest to bardzo ważna umiejętność, która sprawia, że czarownice i guślarze są potrzebni w społecznościach wiejskich. A także jednak z tych która zapewnia im utrzymanie oraz szacunek otoczenia.

Działanie: Dla niewtajemniczonego obserwatora rytuał nie różni się wiele od normalnego użycia Medycyny Ezoterycznej. Czarownik po prostu mamrocze zaklęcia, okadzając zwierzę jakimiś ziołami. Wtajemniczeni jednak wiedzą, że to właśnie użycie odpowiednich ziół i zaklęć pozwala leczyć zwierzęta równie skutecznie jak inne istoty.

Czas wykonania: wykonanie jest jednoczesne z użyciem Medycyny Ezoterycznej;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz;

Koszt: K4 Energii.

Zamawianie Pogody

Rytuał ten pozwala wpłynąć na duchy pogody, zmuszając je do tego by wypełniły wolę czarownika. Cieszy się on popularnością na wsiach gdzie brak szamana lub czarownicy bieglej w rozmawianiu z duchami atmosferycznymi.

Działanie: Zależnie od kręgu kulturowego działania rytualne mogą wyglądać różnie: należy do nich oblewanie wodą dużych kamieni (także menhirów druidzkich), biczowanie różgą ziemi, bicie różgami w wodę znajdującą się w miednicy etc. W powodzeniu rytuału istotna jest ilość przebić: jedno powala na drobną zmianę (np. wywołanie mżawki w czasie zachmurzenia, osłabienie wiejącego wiatru), trzy na

zmianę znaczną (powstrzymanie lub wywołanie deszczu w czasie pochmurnego dnia), zaś pięć na ogromną zmianę (wywołanie burzy na jasnym niebie). Pech w teście zawsze wywołuje wielki gniew duchów pogody, które mogą zemścić się dotykając okolice klęskami (np. suszą, huraganem czy oberwaniem chmury).

Czas wykonania: pół godziny;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz, Stuha;

Koszt: 1 + K10 Energii.

Zawezwanie Ducha

Rytuał ten pozwala wezwać danego ducha: zmarłego, natury czy innego. Nie daje jednak kontroli nad jego poczynaniami, ani nastawieniem z jakim przybędzie wzywana istota. Może być także użyty do wzywania demonów natury.

Działanie: Czarownik musi udać się w miejsce odpowiednie dla wzywanego ducha. Jeśli przywołuje zmarłego, powinien udać się na jego mogiłę lub do miejsca zgonu, jeśli ducha natury – najlepszym miejscem będą uroczyska lub lokalne Miejsce Mocy etc. Następnie rysuje na ziemi trójkąt nożem o czarnej rękojeści i używając różdżki oraz długiej litanii zaklęć, stara się zmusić ducha do objawienia się. Jeśli rytuał się powiedzie duch przybywa, aczkolwiek zaklinacz nie ma nad nim żadnej kontroli, a przywołana istota może zrobić, co zechce.

Czas wykonania: pół godziny;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz, Stuha;

Koszt: K4 Energii.

Żelazny Krąg

Ta prosta ceremonia pozwala ochronić się przed wściekłymi duchami i czasem stanowi ostatnią deskę ratunku dla pechowych czarowników.

Działanie: Czarownik rysuje na ziemi krąg nożem o czarnej rękojeści, mamrocząc przy tym odpowiednie zaklęcia. Żadna istota duchowa nie może przekroczyć jego granicy ni oddziaływać na osoby znajdujące się wewnątrz, tak długo jak krąg jest szczelny. Istoty materialne mogą swobodnie wchodzić w wychodzić z kręgu. Traci on jednak swą moc jeśli czarownik sam go opuści.

Czas wykonania: 5 minut;

Przeprowadzić może: Czarownica, Guślarz, Stuha

Koszt: K4 Energii.