

# Shaman

Påkaldelser,  
åndemaneri,  
valgfrie evner og  
karakterark



## Indholdsfortegnelse

Om at spille shaman .....	2
Shaman påkaldelser.....	3
Shaman åndemaneri.....	4
Valgfrie evner for shaman .....	5
Shaman karakterark .....	6
Shaman karakterark 2. Oversigt over købte påkaldelser og velsignelser .....	7

## Om at spille Shaman

Der var en tid, hvor de døde rige var en del af de levendes. Sjælene fra de døde vandrede blandt de levende. Alle kunne se og tale med de døde, nøjagtigt som de kunne det med de levende. Guderne skulle snart erfare, at det var en af deres største fejltagelser. Døden gør noget ved folk, den er ikke bestemt for dem, som er i livet. Nogle af de levende blev vanvittige af, at være omgivet af døde, andre mente ikke at livet var noget særligt. De kom jo tilbage som ånder til deres familie og kære. Da gik det op for guderne, at folk kun kunne værdsætte livets gave, hvis de vidste, at denne gave kunne blive taget fra dem, besluttede guderne, at mørklægge døden. Men det der en gang er gjort, kan ikke helt gøres om. Guderne kunne ikke helt skabe en barriere mellem de to verdener. Derfor er det somme tider muligt for ånderne, at vandre i de levendes verden. Guderne forsøgte derefter at gøre folk blinde for ånderne og deres vilje. Der er dog stadig nogle få, som kan komme i kontakt med ånderne. Disse få kaldes Shamaner.

Man skal finde sin egen måde, at spille rollen som shaman på. SL har ikke nogen vejledning i hvordan man spiller Shaman, men vil gerne kontaktes inden man starter sit spilkoncept op.

Roller som ånderne i rollespillet varetages af SL. Derfor kan man som spiller opleve at forfædre er aktive og blander sig. Derfor er SL til stede når der afvikles åndermaneri.

## Påkaldelser

Shamanen kan kaste en form for magi, som ånderne har skænket ham, ved at fremside en *påkaldelse*, altså en række af ord. Som spiller står man selv for at fremstille eller købe markører, som er risposer. En shaman vil også have behov for nogle armbind, der kan laves af stof i blå og rød farve, samt en bog, hvor man kan skrive sine kendte påkaldelse og velsignelser ned med tilhørende sætninger, mana priser og effekter.

## Åndemaneri

Åndemaneri afvikler shamanen for de folk, der vil i kontakt med ånderne. I forbindelse med åndemaneri kan shamanen velsigne et antal spillere, som kan få bonus evner og andet i forhold til ens niveau i evnen. Det forventes at man som spiller, der spiller Shaman, selv laver en række sætninger og handlinger der afspejler troen. Ligeledes bør shamanen have en række ting når han/hun skal mane ånder. F.eks. Symboler for ånder (totem), lys eller andet.

## Totem

Et totem er en udvalgt ånd, som støtter eller bistår shamanen.

<b>Shaman påkaldelser</b>			
<b>Niveau 1</b>	<b>Effekt</b>	<b>Type</b>	<b>Mana</b>
Charmere X: <i>Lad denne person blive min ven</i>	Målet opfatter kasteren som sin bedste ven i 5 min.	Pege	2
Vælt: Mærk forfædrenes kraft	Målet skal gå 2-3 skridt tilbage og lægge sig ned, før han kan rejse sig igen.	Pege	2
Skjold 3: Ved ånderne giv styrke	Målet får +3 RP.	Blåt armbind	2
Opvarme våben: <i>Lad ånderne brænde dit våben</i>	Våbenet kan ikke anvendes i resten af kampen, eller til kasteren er ude af synsvidde.	Pege	3
Styrk sind 2: Styrk dette sind	Målet får +2 Viljestyrke.	Blåt armbind	3
<b>Niveau 2</b>			
Påtvinge sandhed: Fortæl sandhed for ånderne	Evnen til at få en person til at sige noget, som de ikke har lyst til. Man kan stille spørgsmål, som han skal svare sandt på efter bedste evne. -Koster 3 mana for hvert spørgsmål.	Berøring	3
Fortie X: Ånder gør ham tavs	Målet kan ikke tale i 2 min.	Pege	3
Transformation: <i>Ånder giv mig styrke som krigeren</i>	Kasteren får +7 RP og kan ikke bruge Mana. -Kan kun bruges på sig selv.	Blåt armbind	3
Ildkugle: Jeg påkalder mig åndernes vrede	Målet tager 4 i skade.	Markør	3
Dødsberøring: Mærk åndernes kræfter	Målet tager 5 i skade.	Berøring	3
<b>Niveau 3</b>			
Destruer skjold: Destruer dette skjold	Ødelægger det skjold som kasteren nævner eller peger på. -Skjoldet kan repareres ved en smed. -Skjoldet vil dog virke igen næste spilgang.	Pege	4
Styrk sind 3: Styrk dette sind	Målet får +3 Viljestyrke.	Blåt armbind	4
Skjold 4: Åndernes beskyttelse	Målet får +4 RP.	Blåt armbind	4
Destruer våben: Ånder destruer dette våben	Ødelægger det våben som kasteren nævner eller peger på. -Våbenet kan repareres ved en smed. -Våbnet vil dog virke igen næste spilgang.	Pege	4
Magisk helbrede 6: Åndernes kraft helbreder dig	Heler 6 LP. -Tager 15 sek. at kaste.	Berøring	4
<b>Niveau 4</b>			
Tordenild: Mærk åndernes kraft	Målet tager 8 i skade.	Markør	5
Gruppe skjold 2: Ånder giv dem styrken	Op til 5 personer får +2 RP.	Blåt armbind	5
Kommando ord: Dø Mærk åndernes kræfter	Målet går på 0 LP og 0 RP	Pege	7
Masse frygt X: Frygt åndernes kræfter	Målene løber væk fra kasteren og holder sig uden for synsvidde i 2 min. -Rammer alle som kan høre kasteren	Masse	5

<b>Shaman åndemaneri (Gudstjeneste)</b>			
<i>Det er en SL vurdering hvor mange gange et totem kan kastes pr spilgang</i>			
<b>Niveau 1</b>	<b>Velsignelser og totem</b>	<b>Type</b>	<b>Mana</b>
Krigerens skjold 2	Alle deltagerne kan få +2 RP.	Blåt armbind	3
Bjørnens Totem	Så længe shamanen opholder sig i cirklen, har han/hun + 4 håndgemæng. Dog ikke over max i evnen. Laver en åndecirkel af max 20 meter tov.	Synligt tov grønt armbind SL godkendt totem	3
Styrk sind 1	Alle deltagerne kan få +1 i Viljestyrke.	Blåt armbind	3
<b>Niveau 2</b>			
Krigens skjold 3	Alle deltagerne kan få +3 RP.	Blåt armbind	4
Vildsvinets Totem	Så længe shamanen opholder sig i cirklen, har han/hun + 10 RP, ind til brugt. Laver en åndecirkel af max 20 meter tov.	Synligt tov grønt armbind SL godkendt totem	4
Vædderens Totem	Så længe shamanen opholder sig i cirklen, kan han/hun kaste <i>Vælt</i> på alle i cirklen, uden brug af mana. Laver en åndecirkel af max 20 meter tov.	Synligt tov grønt armbind SL godkendt totem	4
<b>Niveau 3</b>			
Krigens skjold 4	Alle deltagerne kan få +4 RP.	Blåt armbind	5
Tale med ånderne 1	Kasteren kan stille SL 1 ja/nej spørgsmål. <i>-Alle som er til stede skal kunne høre svaret.</i>	Kontakt SL	5
Ulvens Totem	Så længe shamanen opholder sig i cirklen, kan han/hun kaste <i>Frygt 5</i> på alle i cirklen, uden brug af mana. Målene løber væk fra kasteren og holder sig uden for synsvidde i 2 min. Laver en åndecirkel af max 20 meter tov.	Synligt tov grønt armbind SL godkendt totem	5
<b>Niveau 4</b>			
Kontakte afdød	Hidkalder en afdød Spiller, således at man kan tale med den døde. <i>-Spilleren og/eller SL skal indvillige</i>	Kontakt SL	6
Tale med Ånderne 2	Kan stille 1 spørgsmål til SL. <i>-SL svarer efter bedste evne og vurdering. -Kun shamanen får svaret</i>	Kontakt SL	6
Skovens kappe	Velsignelsen kastes på op til 5 personer. Giver evnen <i>skovskjul</i> spilgangen ud. <i>-Kan ikke kastes på sig selv.</i>	Rødt armbind	6
Grævlingens Totem	Så længe shamanen opholder sig i cirklen, skader shamanen 4 med 1 hånds våben. Laver en åndecirkel af max 20 meter tov.	Synligt tov grønt armbind SL godkendt totem	6

<b>Valgfrie evner for Shaman</b>		
Hvis en evne både findes på karakterarket og i de valgfrie evner, ligges de to evners niveauer sammen.		
<b>Evner</b>	<b>EP pris</b>	<b>Niveau</b>
Påkaldelser	10	2
Åndemaneri	5	2
Magisk Kraft	1	6
Bestjæle	4	4
Bonk og snigmord	4	4
Dirke lås	3	4
Forhør	4	4
Helbrede	4	2
Jage Krav: Evnen bue	4	2
Kontakt til underverdenen Krav: Fuldt kostume	10	-
Mark	4	2
Minedrift	4	2
Smedefærdighed	4	3
LP	4	3
Urtesamling	4	2
Alkymi Krav: Fuldt kostume	10	1
Kamp med 2 våben Krav: 1-håndsvåben	4	-
Bue	4	-
Ringbrynje	6	-

<b>Shaman karakterark</b>										
Start Ep 14. Ved Fuldt kostume + 2 EP										
Navn:					Karakternavn:					
Startdato:					Race:					
Evner	EP pris	Niveau:								
Opmærksomhed	3									
Håndgemæng	3									
Magisk kraft, mana	1	X	X	X	X	X	X			
LP	4	X	X	X	X	X				
Viljestyrke	6									
Identificer magisk genstand	4									
Påkaldelser Hver gang man køber et niveau får man 2 påkaldelser gratis.	10	X								
Åndemaneri Hver gang man køber et niveau får man 1 velsignelse eller totem gratis.	5	X								
Læse & skrive	10	X								
Læderrustning	4									
1-håndsvåben	4									
Spyd & hellebard	4									
Valgfrie evner	EP pris	Niveau:								

**Kan bruge:**  
*Kniv  
Stav  
Improviseret våben*

<b>Shaman karakterark 2</b>			
<b>Oversigt over købte påkaldelser og velsignelser</b>			
Navn:		Karakternavn:	
Startdato:		Race:	
Gratis påkaldelser	Niveau	Købte påkaldelser	EP pris
	1		<b>2</b>
	1		
	2		
	2		
	3		
	3		
	4		
	4		
Gratis velsignelser og totem	Niveau		
	1		
	2		
	3		
	4		
		Købte velsignelser og totem	EP pris
			<b>2</b>