

Shamanisme

Shamaner er magibrugere, der tilbeder og trækker på ånderne og deres kræfter, lidt som præster trækker på guderne.

Nogen shamaner dedikerer deres tjeneste til en eller flere specifikke ånder, mens andre tilbeder og tjener ånderne som helhed.

Galder og Gradpriser

Når du køber evnen Shamanisme, bliver du 1. grads shaman, og har derfor adgang til 1. grads galder.

Når du vil stige i grad, skal du blot betale EP-prisen for den pågældende grad.

Herunder kan du se priserne, for de enkelte grader.

Grader:	EP pris
1. grad	0
2. grad	8
3. grad	10
4. grad	12
5. grad	14
6. grad	16

At modtage galder

Shamaner modtager to galdere på hver grad. De kan frit vælge fra listen under hver grad før hver spilgang og skal så skrive en liste over hvilke de har valgt.

Hver galder kan kastes 3 gange på en cyklus. Det er muligt for shamanen at tage kontakt til ånderne og ændre de valgte galdere én gang hver cyklus. Dette gøres ved at meditere 10 minutter.

Bemærk: Hvis en shaman i løbet af en dag, skifter galdere ud, som han allerede har brugt, vil de nye galdere altid kun kunne bruges lige så mange gange som de udskiftede galdere havde kunnet.

Riter til galder

Når shamaner skal kaste deres besværgelser, skal de først fremsige en rite.

Riten skal være på dansk, give mening og afsluttes med navnet på besværgelsen de vil kaste.

Ritens længde afhænger af besværgelsens grad. Her under kan du se hvor mange ord der minimum skal indgå i en rite på de enkelte grader.

Grader:	Antal ord i riten
1. grad	4
2. grad	8
3. grad	12
4. grad	16
5. grad	20
6. grad	24

Genvinding af galder

Shamaner genvinder alle deres galder ved solopgang.

Shamaner og rustning

Shamaner kan ikke kaste magi i rustning. Det er dog muligt at kaste magi i læderrustning, hvis ens karakter har lært evnen Stridskogler.

Galderliste

Grad 1

Lys
Mod
Sanser Magi
Stennæve
Styrke
Velsignelse

Grad 2

Afværge
Frygt
Glemsel
Modstå Magi
Opløse
Tale Med Død
Værn

Grad 3

Charmér Person
Dødens Minde
Helbredelse
Ildkugle
Søvn
Åndeform
Skyggeskjul

Grad 4

Animere Lig
Kontroller Udød
Identificere
Livsdræn
Træskjul
Stå

Grad 5

Blodrus
Jordskælv
Kontrollér Person
Kuglelyn
Sjælevandring
Statue

Grad 6

Dødsvind
Genoplivning
Renhed
Sindslås

Shamaner og ånder

En shaman kan kommunikere med lokale ånder og spørge disse om råd. Dette gøres ved at shamanen opsøger det sted hvor en given ånd er bundet til. Derefter laver shamanen en ofring til ånden, og stiller denne et eller flere spilrelaterede spørgsmål. Shamanen kontakter derefter en mester, og beskriver hvad han / hun har gjort. Jo bedre shamanens ofring er, og jo mindre kompliceret spørgsmålet er, jo større er chancen for at shamanen får et præcist svar. Vær opmærksom på at ånderne ikke er alvidende og ofte er svære at forstå. Ånderne kan godt blive vrede hvis de forstyrres ofte, eller med ofringer der går i mod deres natur. Offergaverne skal blive liggende ved åndens hvilested efter ofringen er lavet. Hvis det er ingame genstande (Skriftruller, gyffer, brygge eller lign.) skal du medbringe dem til mesteren.

Ånder kan eksempelvis findes ved brug af evnen sagnkundskab, eller ved at prøve sig frem.