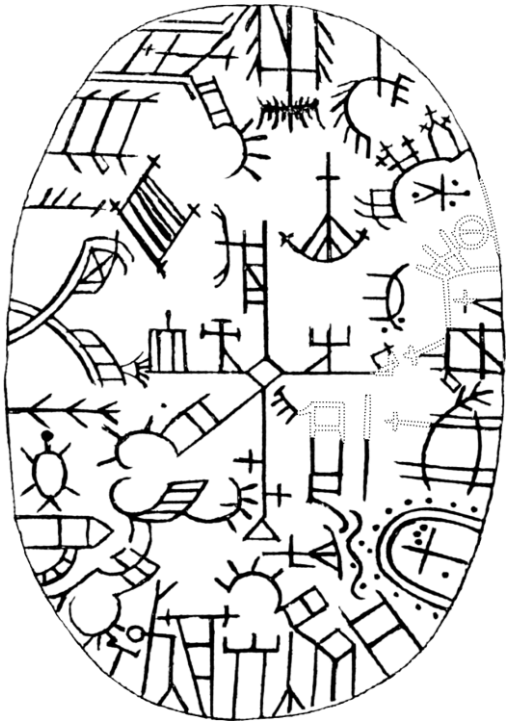
ANDAR &



SCHAMANER

En Eon IV modul

av

Röde Baron

Innehåll

Schamanistiska kulturen 3
Schamanismen i Mundana.....6
Schamanen 8
Schamanens roller 11
Schamanens verktyg och metoder 13
Schamanens förmågor 17
Andekrafter 22
Andeplanet 24

Schamanistiska kulturen

Naturen

Schamanismen är en primitiv form av religionsutövning där man dyrkar naturen och förfäders andar. Gemensamt för alla schamanistiska kulturer är att de anser att världen är fylld av osynliga andar, förfäder och krafter vilka kan påverka de levande. Att naturen anses besjälad är en grundföreställning som också delas mellan de olika kulturerna.

Förfäderna

En utbredd grundsats inom den schamanistiska kulturen är relationen mellan själen och stammen. Levande stammedlemmar till en avliden person får ett ansvar för själen till den avlidne. Så länge namnet finns kvar och personen omtalas, så finns personens själ. De efterlevande får inte glömma den avlidne, eftersom själen så länge den omtalas, kan hjälpa till och hans själ befinner sig ett tillstånd av odödlighet. Därigenom har stammens minne och samhörighet med förfäderna stor betydelse i schamanistiska kulturer. Förfädersdyrkan är mycket vanligt förekommande och gravplatser anses heliga och får inte kränkas.

Vidskepelse

Andar och magi är det som påverkar vardagen i schamanistiska kulturer, men det fruktas också. Sjukdomar skrämmer stammedlemmarna och ofta överger de eller driver bort de sjuka. Schamanen är ett undantag då han är skyddad av andarna och utbildad för att bota sjuka. Orsaken till sjukdomen kan variera; den sjukes själ kan ha blivit bortrövad av de döda. Är orsaken till sjukdom häxeri, så gäller det att finna den som ligger bakom det hela och dräpa honom. Om en Om en tirak kvinna dör vid barnafödandet stryps barnet omedelbart, liv för liv. Sjukdom kan också vara ett straff för synd eller att man har brutit mot ett tabu, personligen eller som stammen har gjort.

Individualistisk

För schamanen är Shamanismen är en livssyn, ett sätt att tänka och vara som har en djupt andlig dimension men den är ingen religion. Även om vissa schamaner tagit steget mot att knyta sig till en gudom och agera som dennes tjänare och förkunnare. Nyare trosuppfattningar som Daak kyrkan och andra organiserade religioner hamnar ständigt i konflikt med shamaner eftersom den schamanska vägen bygger på individuella upplevelser och erfarenheter, där schamanen står i direkt kontakt med Andeplanet. Inom shamanismen finns ingen gemensam kyrka eller organisation som bestämmer om inriktning och utövande eftersom shamanism är personlig kunskap, som är tillgängliga för alla som vill och vågar och därför är den också en sant individuell i sin natur.

Totemism

En totem är det djur som en stam eller familj härstammar ifrån, ett kraftdjur som står i själslig kontakt med sina släktingar. Djuret fungerar som en guide eller en källa att hämta kraft och förmågor ifrån. Stammens totemdjur sätter sin prägel på kynnet, egenskaper och beteenden på dem som ingår i stammen. Totemism är vanligt

förekommande i många schamanistiska kulturer. Ett undantag är raunerna och kraggar som inte har några särskilda band till djurandar utan uteslutande vänder sig till förfädersandar och gudar. Andra ytterligheten är Kamorianer där detta är väldigt påtagligt, då till och med utseendet påverkas av stammens totem. En individ kan också få ett eget totemdjur. Oftast är det genom en vision, som ett personligt totem upptäcks och ett djupt själsband uppstår. Men det kan även ske då en individen och ett djur möts under särskilda omständigheter och knyts till varandra. Djuret eller totemdjuret fungerar sedan som en personlig beskyddare och källa till kraft. Man måste alltså inte vara schaman för att få ett totemdjur och ett djupt själsband, men som schaman har man större användning för det.

Heliga områden

Jorden, vattendragen och bergen är viktiga i schamanistisk världsuppfattning, historia och myter. Naturfenomen som solen, månen, åskan och vinden dyker ofta upp i de myter som schamanen berättar. Alla platser är heliga men en del vissa platser i naturen var särskilt förbundna med andeplanet. Det kan vara ett vattenfall, jätteträd eller en plats knuten till en händelse av mytologisk betydelse. Vissa berg är heliga och genom berget var de förbundna med de förfäder som bott och begravts där. En del schamaner sköljer sig med vatten från vattendrag som rinner nerför heliga berg för att rena sig. Att lägga ner guld och silver eller andra skatter i jorden är ett sätt att höja styrkan av en redan helig plats och återbörda skatterna till naturen. Sådana särskilda platser vibrerar av helighet ett påtagligt sätt. Sådana heliga platser är portar till Andeplanet. Där är lätt att komma i kontakt med Andeplanet och andar. Andra namn för dessa platser är kraftplatser, offerplatser och liknande. Dessa heliga platser står i relation till varandra och hänger samman, de ligger likt utlöpare av Andeplanet. Det är en av schamanens viktigaste uppgifter att inte bara hålla heliga platser aktiva utan också att försvara dem och skydda dem från exploatering och utplåning. Ett sätt att bidra till denna harmoni och balans är förstås att praktisera schamanism på de heliga platserna.

Påverkan: Alla slag för Trans och Schamanism får +1T6 när de genomförs på ett heligt område.

Schamanism och magi

I det schamanistiska samhället är andarnas påverkan ett naturligt inslag. Vitkonst är ett samlingsbegrepp för schamanistiska förmågor, som utövas av siare, schamaner och medicinmän tillsammans med andarna och oftast i ett gott syfte. Däremot ser den schamanistiska kulturen inte med blida ögon på Svarkonster, även kallat häxkonster, då användandet av magi anses gå emot naturen. Utövarna av svartkonst kallas trollkarlar, häxor eller demonologer och dessa dödas eller drivs iväg om fruktan för dem är för stor för att våga dräpa dem. Sker det oförklarliga dödsfall, som inte ens schamanen kan förklara, misstänks ofta häxkonster ligga bakom och det gör det till en stamangelägenhet att spåra upp och avrätta den ansvariga häxan. Bland en del stammar tror man att en individ kan dö som resultat av sitt eget häxeri, men då blir ingen annan anklagad. Med tanke på inställningen till magi är det ironiskt att så många schamaner har bränts på bål av Daak kyrkan.

Primitiva magiker

Samtidigt som stamsamhället och de flesta schamaner har en fientlig inställning till magi, så finns det en del schamaner som använder sig av det. Många schamaner kommer i kontakt med magi då andar kan lära ut det eller så har schamanen en naturlig fallenhet för det och lär sig själv.

En del schamaner som använder sig av primitiv magi är inte ens medvetna om att det är magi. De ser det som annan övernaturlig förmåga de erhållit av andarna. En del väljer ändå att nyttja magi, exempelvis för att underlätta helandet och då döljer de det för stammen genom att väva in det i schamanistiska ritualer. Ytterliggare andra som dras till magins konst, väljer istället att dra sig undan stammen och slår sig in på den primitiva magiteorins väg, vilket finns beskrivet i *Mystik & Magi*.

Teckenmagi

Henéa utnyttjar en form av Teckenmagi och som de inte anser är mot naturen. De kan binda andar eller magi i kroppsmålningar. Raunlänningarna har något liknande men de använder sig av runor, som de ristar i trä, ben eller sten. Dessa målningar eller tecken är till för att bringa harmoni och balans och tillsammans med schamanens övriga metoder kan stor effekt uppnås. I andra kulturer förekommer grottmålningar med andlig och magisk kraft.

Schamanismen i Mundana

Historia

Schamanismen var i forna tider utbredd över hela Mundana och var ett viktigt inslag i samhällslivet. Men när de olika religionerna organiserade sig och deras kyrkor växte sig starka, kom schamanen att betraktas som ett hot. Varje schaman agerade som präst och stod i direkt kontakt med Andeplanet, utan att behöva gå via gudarnas präster och erkände sällan kyrkans gudom. Schamanerna förföljdes hårt av de kyrkliga auktoriteterna och många brändes eller fördrevs till utkanterna av Mundanas civilisationer. Särskild Daakkyrkan gick hårt fram mot schamanerna och de likställdes med häxor, trollkarlar och demonologer. Tydliga rester av den schamanistiska kulturen lever ändå kvar i de flesta samhällen i Mundana. I Jargien finns det bland den styrande eliten ett intresse för spådom med hjälp av stjärnor som har mer med schamanism än astrologi att göra. Trots försök från kyrkan så är det endast ett fåtal av dessa siare som behövt bestiga bålet. I de flesta större städer i Mundana finns det spåkvinnor och medier som i lönndom är beredda att utföra seanser och spå framtiden. För en schaman är dessa en sorgsam rest från svunna sierskor och orakel, som helt tappat kontakten med naturen.

Olika kulturer

Myter om skapelsen, gudar och naturfenomen är viktiga inslag i den schamanistiska kulturen, men här är det en stor skillnad mellan de olika folken. Vissa kulturer, som rauner och tiraker har ett mera utvecklat trossystem med gudar och heliga riter, medan andra exempelvis kamorianerna, har mindre uttalade gudsuppfattningar. Men även om tron och tillbedjan till olika gudomar skiljer sig mellan barbarfolken i Mundana, så har de mycket gemensamt i den schamanistiska kulturen. En kamoriansk och en toshisk schaman har både liknade synsätt och förmågor. Det är främst i sättet att utöva sina förmågor som skiljer sig, resultatet blir detsamma.

Henéa

Henéas schamaner står vid sidan om jaktlaget, viket är den centrala gruppen hos deras stammar, men Schamanen är vördad och han rådfrågas i många saker, men det är jaktledaren som tar besluten. Totemdjur är viktiga för henéa och alla får sitt eget totem och några erhåller djupa själsband. Typiskt för henéa är att de binder andar i tatueringar eller kroppsmålningar. Manliga schamaner använder ofta flöjt för att komma i trans, medan kvinnliga dansar vilt. De undviker att spå, då många erfarit att spådomar feltolkats eller varit falska. Däremot tar de Visioner på stort allvar.

Kamorianer

Den kamorianske schamanen är en centralgestalt och styr ofta över stammen. Förutom att agera schaman är de också stammens främsta krigare. För den kamorianske schamanen är trumman oerhört viktig. Kroppsmålningar är vanligt förekommande. Kamorianerna nyttjar ofta utesittning för att spå framtiden. *Ytterligare beskrivning finns i Barbarer & människofolk.*

Kraggfolket

De genomför ofta sina riter med dov sång och offrar vanligen genom blot. Spår gör de i slaktade djurs inälvor. Kraggarnas spirituella ledare är inte utpräglade schamaner utan mer klok gubbe eller gumma som har märkliga och fruktade förmågor. Då kraggarna är väldigt vidskepliga är det inte ovanligt att brukare av övernaturliga förmågor slås ihjäl. De som ändå nyttjar sina schamanistiska förmågor försöker dölja dem och avmystifiera sina handlingar. Likt Raunerna är inte totemism en del av kulturen. *Ytterligare beskrivning finns i Barbarer & människofolk.*

Rauntroende

Raunenra sjunger entonig och monotont sång under sina riter och offrar vanligen genom blot. Spådomar utförs genom att studera mönster efter blod som skvätts på gudabilder. *Ytterligare beskrivning finns i Barbarer & människofolk.*

Schamanen

Social ställning

Schamanen är en centralfigur inom schamanismen och en medlare mellan vår värld och Andeplanet, en person som arbetar mer eller mindre för stammens skull. Shamanen har hjälpandar så kallade fetischer i sin tjänst, som bistår schamanen med kunskap och hjälper till vid kontakten med Andeplanet. En shaman går in i trans när han använder sina förmågor och samarbetar med andar för att uppnå resultat, till skillnad mot häxor som använder magi eller örtläkare som använder naturmediciner. Eftersom schamaner går i trans, har visioner, påstår sig kommunicera med andar och många gånger beter sig på ett bisarrt sätt, betraktas de ofta med tveksamhet eller rent av rädsla. Många ser schamanen som ett nödvändigt ont, de fruktar men älskar honom inte. Men de flesta har stor respekt för den kunskap och visdom som schamanen ställer i stammens tjänst och belönar dem väl. De är själsliga ledare som ofta är befriade från att följa alla de begränsningar som gäller för övriga i stammen. Schamanens position gör att de ofta har ett sådant inflytande och en sådan makt att de kan dominera hövdingen och stammen. Men med så mycket makt i sina händer är frestelsen stor och mer än en schaman har utnyttjat sin position i stammen, även om det är ovanligt. Några undertrycker sina rivaler genom att stämpla dem som häxor eller trollkarlar. Vissa skor sig och blir mycket förmögna som följd av de olika gåvor som de samlar in och som skenbart är offer till andarna. Det är inte unikt att en schaman samlar på sig en stor del av stammens rikedom i sina händer. Men samtidigt är det mer än en schaman som offrats för att blidka andarna efter långvarig torka eller misslyckat krigståg.

Schamanens uppgift

Schamanens viktigaste uppgift är att upprätthålla kontakten med de Andeplanet. Schamanens nära kontakt med Andeplanet fyller tre viktiga funktioner i stammen, han är läkare, rådgivare och präst. Till honom vänder sig stammen vid kriser av olika slag exempelvis svält eller sjukdomar. En del schamaner specialiserar sig på något av dessa områden, exempelvis genom att åstadkomma regn, bota sjukdomar, utreda brott eller leda ceremonier. Större stammar har ofta flera schamaner, då det är svårt för en schaman att till fullo behärska alla inriktningar. Ett fåtal schamaner drar sig undan övriga människor för helt ägna sig åt att sköta gravplatser, heliga platser eller bli mer mottagliga för Visioner och spådomar.

Schaman eller shamanka

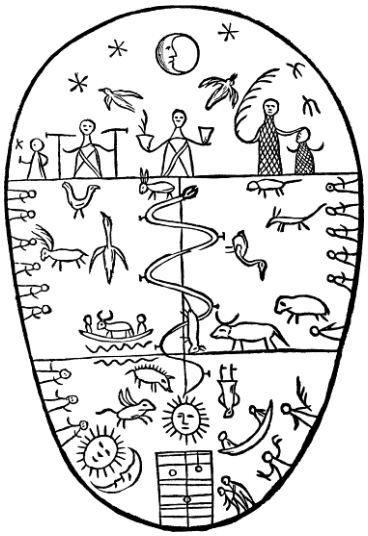
Det finns både manliga och kvinnliga schamaner, ibland benämns de kvinnliga för shamanka. Inom Rauntron kallas den manliga prästen för pajon och den kvinnliga ihana. I den tirakiska kulturen, blir aldrig ett kvinnobarn utvalt att läras upp till schaman. Men det finns några exempel på hur kvinnliga tiraker fått Visionen och arbetat som orakel. Det är vanligare bland shamankor att de reser runt och inte är bundna till en stam, utan de stannar en tid hos en stam för att sedan dra vidare. Ofta använder de dans, sång och extas för att kontakta andarna.

Uttagning

De flesta schamaner ärver sin uppgift eller blir utvald under uppväxten av stammens schaman, som ser potentialen hos den blivande lärjungen. Det kan handla om ett arv från förfäderna, släktband eller ett starkt totem, som gör att personen blir utvald och invigd av en etablerad schaman. Vissa kan också uppleva sig kallad till schaman genom en andlig upplevelse eller intresse (ej att förväxla med Visionen) och övertalar en schaman att få bli undervisad. Eftersom konstigt beteende och fallandesjukan tillskrevs andebesatthet blev det ibland mindre lyckade val av lärjunge.

Visionen och djupa själsband

Vissa blir kallade genom Visionen, en andlig omvälvande upplevelse under vilken en ande kontaktar den utvalde och guidar honom till Andeplanet. Ofta sker detta i samband med någon rit, exempelvis då individen ska få sitt totem eller då han ska inträda i vuxenvärlden. Men det kan också ske långt senare i livet. I princip alla schamaner söker aktivt Visionen under hela sitt liv, men långt ifrån alla erhåller den. Visionen skiljer sig åt från individ till individ men gemensamt är att han blir kontaktad av en djurande, förfadersande eller anden efter en död schaman och får via en drömupplevelse kunskap hur han följer anden till Andeplanet. Följer han sin Visionen får han hjälp att företa sin första resa till Andeplanet och där får han ett djupt själsband till anden. Därefter har schamanen förmågan att genomföra Själavandring på egen hand och benämns då som Sann schaman.



Stora björn, från Eruki stammen och ausernas mest omtalade Sanna schaman berättade om sin Vision och totem:

Jag hade fastat och låtit Moder Sol och fader Måne besöka mig två gånger vardera. Jag befann mig på den högsta punkten på våra förfäders sista viloplats. Ur morgondimman såg jag en skepnad närma sig, som om den svävade fram. Först blev jag rädd men sedan hörde jag in inre röst som talade till mig och bad mig att följa med. Utan att röra mig eller anstränga mig flöt jag med skepnaden mot ett hål i berget jag aldrig sett tidigare. En lång vindlande mörk tunnel förde oss djupare in i berget tills vi nådde slutet och ett underbart grönt landskap öppnade sig. Solen lyste så starkt att jag fick kisa och hade svårt att se. Plötsligt kom en enorm svart björn lunkande emot mig. Den ökade farten och började springa mot mig men jag kände ingen rädsla utan bara ett skönt välbehag. Väl framme hos mig tog den ett språng men när jag trodde den skulle landa på mig så smälte den in i mig och en enorm styrka spred sig i kroppen samtidigt som allt snurrade och jag var åter på bergstoppen. Men björnens styrka var fortfarande stark i mitt bröst och sedan dess har vi möts många gånger.

Sann schaman

En Sann schaman har fått Visionen som lett honom under hans första resa till Andeplanet. Vanliga schamaner kan kommunicera med andarna och kontakta andeplanet, men de kan inte resa dit och blir därmed begränsad i sitt arbete. En Sann schamanen är en aktiv resenär i Andeplanet som söker upp de andar som han kan få hjälp av. Han är utsedd av andarna och har större möjlighet att lyckas hjälpa stammen. Sina resor gör schamanen i princip för att hjälpa andra människor och inte för att utveckla schamanen för hans egen skull. Det mesta av det han gör, skall han göra för andra. När han blir ombedd att hjälpa någon genom utövandet av sina förmågor ska det till mycket för att schamanen inte skall hjälpa till.

Träning

Oavsett om man hade fått Visionen eller inte, så klarar man inte av utbildningen till schaman utan att ha anlag för det eller en stor inre styrka. Lärjungen måste vara villig att underkasta sig den hårda träning, de faror och de svårigheter som den schamanistiska vägen innebär. Utbildningen till schaman är krävande och omfattande och ett misslyckande kan få katastrofala konsekvenser, inte bara för utövaren. Han måste kunna uppnå trans och kunna hantera trumma. Schamanen förväntas ha djup insikt i tingens ordning, kunna återge myterna, känna hur Andeplanet är uppbyggt och sammanlänkat med Mundana, veta namnen på andarna, känna till deras krafter och behärska de schamanistiska teknikerna och riterna. För att kunna fungera som stammens schaman behövs det i regel år av träning. Utbildningen sker i samtal, drömmar och under trans, genom instruktioner från den äldre schamanen eller förfäders andar. Ofta hjälper lärjungens totem till med utbildningen och han kan också få hjälp av döda schamaners andar. Dessa kan sätta honom i förbindelse med andra andar som kan vara honom till nytta eller dela med sig av sina kunskaper. Är lärjungen född med utpräglade anlag för schamanistisk utövning eller fått ett djupt själsband kan hans träning bli kortare. Kontakten med andar av olika slag och kuskaper erhållna från dem är ett stort inslag under hans utbildning. Dessa kontakter kan dock vara mycket skrämmande och obehagliga och i vissa fall ödesdigra, då han ibland konfronteras med onda andar eller demoner. Många andar har dessutom inte mänskliga former och Andeplanet kan ibland vara en skräckinjagande plats. Men den blivande schamanen måste övervinna sin rädsla och bli bekväm med dessa övernaturliga väsen och i vissa fall fasansfulla möten.

Schamanens roller

Schamanen som präst

Schamaner i samhällen med mer utvecklad trosuppfattning kan få en roll som påminner mer om en präst, kultist eller offerförvaltare och ledare för religionsutövningen. Ofta är uppgiften ärftligt och mer inriktad mot ceremonier och riter och mindre tid ute i naturen eller på Andeplanet. Schamanen leder namngivningsriter, vuxendomsrit, bröllop och begravningar, vilka är viktiga händelser i stammen som knyter alla samman. Även om schamanen ber om andarnas välsignelse så är arbetet mer av rituell karaktär än kontakt med andar. Han agerar länken mellan människorna gudarna och genom offer visar de sin respekt. Man offrar av många anledningar; för boskapens välstånd, för jakt- och fiskelycka, för att övervinna sjukdomar, för att graviditer och förlossningar ska gå bra.

Schamanen som rådgivare

Andra schamaner kommunicerar med andarna att be om råd eller skåda in i framiden. En schaman besitter ofta dessutom stor personlig visdom och agera (oftast) för stammens bästa. Till honom vänder sig folk med personliga problem, men även dryftas stora frågor som rör hela stammen med schamanen. Han representerar de heliga förfäderna och kan förmedla deras vilja. Han hjälper även individer att tolka deras drömmar och om det händer något brottsligt är det oftast schamanen som utreder det hela. Många schamaner tror mycket på slumpens uppgift som uppenbarare av andarnas vilja; de kastar ofta ben, mynt eller tärning för att fatta beslut eller ge råd.

Schamanen som medicinman

Alla schamaner utövar visserligen läkekonst, men några specialiserar sig i helandet och kallas då för medicinmän, vars främsta uppgift är att hjälpa sjuka människor att återfå hälsan eller påskynda läkningsprocessen för fysiska skador. Schamanen som medicinman är framför allt en slags helare som botar med stenar, sina händer eller genom att ta hjälp av andar. Han förbinder sår, ger massage och ordinerar läkeörter av olika slag. Schamanen kan ibland tvingas utkämpa svåra strider med onda andar eller demoner för att driva ut dem ur kroppen på sina stamfränder. För att kvalificera sig som medicinman måste lärjungen tjäna som novis i tio år fyllda av prövningar och självförsakelse. Medicinmännen sätter ofta stor tilltro till tecken och omen, exempelvis ”När du hör korpen kraxa i söder, då skall du skynda iväg”.

Mediet

Mediet skiljer sig på många sätt från schamanen och får därför inte förväxlas, även om schamanen ofta också är medial. Schamanen och mediet kan ha kontakt med andar, men schamanen är aktiv och har kontroll över skeendet och är fullt medveten om vad som händer, medan mediet är passivt och han har ofta inget minne av kontakten med anden. När mediet går in i trans, vet han inte ens vad som försiggår, varken i den verkliga världen eller på Andeplanet. Under transen låter mediet sig besättas, något som schamanen inte gör under sina resor. Mediet är en passiv mottagare av kunskap från andar och han kan vara instrument

genom vilka sådana varelser kan verka i den fysiska världen.

Siare

En siare eller sierska är en spåman eller spåkvinna som med olika metoder skådar in i framtiden. Innan Daak kyrkan bredde ut sig var sierskan en högt aktad kvinna. Hon vandrade omkring i och välkomnades av folk för att förtälja framtiden genom att kontakta andevärlden. Särskilt i Drunok och Ashariens utkanter förekommer det fortfarande att en Sierska gästar gården och spår om missväxten och därefter svarar hon på personliga frågor om framtiden från gårdsfolket. Många sierskor väljer en längre stav som fetisch och kallas då ibland för Völva. Ordet völva är ett alviskt ord för en slags rund stav. Man kan därför tolka ordet som "stavbärerska". Förutom spådomar ägnar de sig åt drömtydning. Sierskor som når framgång och ryktbarhet och som väljer att bli bofasta kallas orakel. Inte sällan byggs det tempel till dem och stora gåvor lämnas till oraklet. Ofta kan de utöva ett aktivt inflytande över makthavare i regionen och därmed bli en reell maktfaktor, vilket lett mer än en gång till att oraklets profetior besannats. Den manliga motsvarigheten benämns spåman, men de nyttjar oftast en form av primitiv astrologi. Mycket tidigt i människosläktets historia riktade schamanerna sitt intresse mot stjärnorna för att uttolka framtiden.

Schamanens verktyg och metoder

Fetisch

En fetisch är ett speciellt föremål, det kan vara en sten, träpinne eller snäcka vari en ande är bunden. Vanligtvis är det säreget märkta småstenar och schamanerna söker ofta efter ”heliga stenar”, då det är lättare att binda andar i dessa. I andra fall är det benknotor från något djur; schamanens totem, en björn eller i vissa fall från förfäderna. Särskilt Tiraker har en dragning till att använda sina förfäders ben för att binda andar. Schamanen använder sedan fetischen vid själavandring och andra schamanistiska riter. När schamanens ande lämnar kroppen är det den bundna ande i fetischen som går in i kroppen och upprätthåller andningen. Fetischen är oerhört viktig då den fungerar som länken mellan andarna och schamanen. Det är schamanens första och viktigaste fetisch, som ger honom förmågan att lämna sin kropp. Man kan ärva eller låna fetischer från vänligt sinnade schamaner och man kan ha fler än en. En samling heliga stenar kan bäras som halsband och är en källa av kraft som schamanen kan använda sig av. Har schamanen fler fetischer kan de ha olika unika förmågor och schamanen behöver inte tillkalla en ande utan vända sig till den han har till hands.

Fetischpung

Förutom fetischer samlar schamanerna på sig olika heliga naturföremål som kan användas som skydda eller kraft vid kontakten med andar. Dessa föremål förvarar de i en fetischpung, fetischväska eller en medicinväska. Denna pung är mycket helig och viktig för schamanen och han låter den aldrig vidröra marken.

Familiarii

Schamanen kan binda en ande i ett djur. Det kan exempelvis vara en hund, en råtta, en padda, en korp eller en orm. Djuret beter sig normalt och kan inte tala. Det kan däremot tänka logiskt och förstå vad rollpersonen säger och frakta meddelanden till rätt personer och liknande. Schamanen kan dock gå in i trans och med hjälp av sin fetish kommunicera fritt med familiariien. Familiarien kan inte hjälp schamanen med hans andning, utan att värddjuret dör.

Instrument

De flesta schamaner använder sig av något instrument för riter och komma i trans. I många kulturer är det trumman som är det vanligaste instrumentet. Trumman kan också användas vid spådom eller för att finna bytesdjur. Trummans skinn är fyllt av symboler och schamanen lägger på en sten eller liknande, som fungerar som en visare och låter andarna flytta runt den för att meddela sig.

Totemdjur

Olika totemdjur representerar olika egenskaper och färdigheter. Beroende på om det är en stamtotem eller ett djup själsband, så skiljer sig inflytandet över individen och omfattningen på de förmågor han får av sitt totem. Vissa djur har en särskild betydelse för den schamanistiska kulturen. Ofta anses ormar fungera som andarnas färdmedel mellan verkligheten

och det Andeplanet. De anses också vara andarnas budbärare, så om en schaman möter en orm kommer han troligen att vilja försätta sig i trans för att möjligöra kontakten med andarna omgående.
Björnen har en speciell ställning som ett heligt djur. Den anses ha övermänskliga krafter och övernaturliga förmågor. Trots att den var helig jagas den för köttet, skinnet och den medicin man kan få från den. Schamanen är särskilt viktig vid björnjakt för att säkerställa att man betygar björnens Rådare sin respekt och ger benen en riktig begravning. Tirakiska krigare graverar eller målar ibland totemdjur på sina rustningar och följer då djurets natur i striden. Björnkrigarna är bärsärker, som slåss som individuella krigarna och har ofta en hög vapenskicklighet och visar stort mod. Vargkrigarna eller Ulvkrigarna uppträder alltid i flock och är kända för att plundra och ödelägga. Vildsvinskrigarna, som har ett mera defensivt uppträdande är utmärkta försvarare av hövdingen eller bosättningen. De formerar sig gärna i så kallad svinfylking, som till utseendet påminner om ett svintryne.

Själsband

Om en individ erhåller visionen och får därmed ett starkt själsband till ett totemdjur kommer det att påverka honom på olika plan. I vissa fall får han karaktärsdrag som associeras med djuret eller det fysiska utseendet och andra attribut påverkas i likhet med sitt totemdjur. Här nedan följer några förslag på totemdjur och vilken effekt de har.

1. Varg [+3 Styrka, +3 Tålighet, +1 Vaksamhet]
2. Björn [+2 Styrka, +2 Visdom, +2 Vilja.]
3. Orm [+2 Visdom, +2 Rörlighet, +1T6 Reaktion.]
4. Räv [+2 Rörlighet, +1T6 Uppfattning, +2 Psyke.]
5. Korp [+2 Rörlighet, +2 Uppfattning, +1T6 Psyke.]
6. Stenbock [+2 Styrka, +2 Tålighet, +1T6 Vilja.]
7. Svartbjörn [+1T6 Styrka, +2 Tålighet, –1T6 Rörlighet, +1T6 Kroppsbyggnad.]
8. Vildsvin [+2 Styrka, +1T6 Tålighet, –2 Uppfattning, +2 Grundrustning.]
9. Hjort [+2 Tålighet, +1T6 Rörlighet, +2 Uppfattning.]
10. Uggla [+2 Visdom, +1T6 Psyke, +2 Intryck.]

Samstämmighet

Det är lättare att locka till sig rätt ande och övertala den om schamanen är i samstämning med naturen och Andeplanet. En rad olika metoder finns för att åstadkomma denna samstämning och kontakta andarna, exempelvis utesittning, sång, ceremonier, extas och kontemplation. Dessa metoder ingår i riten som genomförs och utan dem kommer man inte få tillgång till andarnas förmågor.

Utesittning

Utesittning är en väldigt kraftfull men tidskrävande metod för schamanen att arbeta, men i gengäld kan det användas till så mycket mer än bar kontakta andarna. Schamanen väljer en plats med omsorg ofta en helig plats men kan också vara en väldigt naturskön plats. Där sitter han sedan stilla länge reflekterar och mediterar oftast flera dagar utan att äta och ibland utan att dricka. Det gör han för att nå insikt i naturens mysterier genom att djupt begrunda sina andliga upplevelser och med sitt tänkande försöka nå större kunskap. Uttesittning är de enda kända sätt, som schamaner kan använda sig av för att få den stora Visionen, om inte andevärlden kontaktar schamanen. Drömmar som erhålls under Utesittning är oftast sann drömmare och fungerar som en spådom eller profetia. Mindre erfarna schamaner behöver ofta hjälp från någon äldre att tyda dessa drömmar, som schamanen sedan lägger stor vikt vid att följa. Bland spåmän i Jargien är det vanligt att stirra på stjärnorna tills de sänder en sann dröm. Utesittning är även ett sätt att tillkalla andarna. En variant av Utesittning är att meditativt röra sig genom landskapet på en Landskapsgång. Ett färdighetsslag för *Trans* görs för att uppnå Samstämmighet.

Blot, offer och ceremonier

Ceremonier sker oftast på en särskild plats och/eller vid särskilda tidpunkter. Offeraltare, träskulpturer och olika stenformationer finns ofta på kultplatsen.

Bland Raunlänningar och Tiraker är det vanligt med blot eller offer av djur under ceremonien för att kontakta andarna. Adasierna använder sig av detta i vissa fall, men oftast genomför de kontaktsökningen med hjälp av ringdanser i större sällskap. Raunlänningarna fäster stor vikt vid att ceremonin utförs med exakt precision, medan andra kulturer fäster större vikt vid att den genomförs. Ceremonin i sig underlättar inte för schamanen att komma i trans, men trummande, dansande eller sången gör det. Det behöver inte vara

schamanen som slår färdighetsslaget, utan det är den som sjunger eller spelar som gör det. Ett slag för *Ceremoni* eller *Teologi* för aktuell religion görs för att uppnå Samstämmighet.

Sång, extas, dans eller spela

Att sjunga, spela eller dansa enskilt eller tillsammans med andra är ett sätt komma i harmoni och balans med naturen. Men även för att locka till sig andar med oemotståndlig framförande. Många framföranden är avsedda att skydd mot allehanda vapen, svart magi, svåra väderförhållanden eller onda andar. Extasen och längden i framförander ger Utmattning och ökar möjligheterna att rätt ande blir kallad. Framträder schamanen själv kan det dessutom hjälpa honom att övergå i trans. Ofta kombineras både dans, sång och trummande i en stor gemensam rit för att säkerställa framgång. Ett slag för aktuell färdighet görs för att uppnå Samstämmighet.

Seans

Seans är en nyare form av kontaktsökning, som främst används av medium. Det används för att mediet ska ha en möjlighet att kontakta en specifik ande, men för mediet är det en okänd ande. Istället nyttjar mediet en annan i sällskapet som är bekant med anden eller så används ett föremål som var av vikt för anden. Flera personer sitter i ring och håller händer och/eller i föremål. Då det är mycket svårt att få kontakt med en specifik ande och Mediet ofta är avskärmad från naturen, händer det att de spelar teater för att inte göra deltagarna besvikna. Ett färdighetsslag för *Trans* görs för att uppnå Samstämmighet.

Andehydda

Bland tiraker är det särskilt vanligt att schamanen reser en Andehydda och fyller den med fetischer och heliga föremål. Schamanen ligger sedan under ceremonien bunden under en filt och genom hela ceremonin skakar hyddan. Det är som om hyddan har hamnat mitt i en orkan och tältduken och tältstängerna skakar våldsamt. Under ceremonin hörs märkliga fågelskrik och andra djurläten, suset av vingar och fotsteg, diverse ljusfenomen uppträder inne i den mörklagda hyddan och föremål kan flyga omkring. När ceremonin avslutas blir allt stilla och när ljuset tänds sitter schamanen mitt i hyddan med filtarna och repen prydligt hoprullade bredvid sig. Otroliga saker påstås ha inträffat under sådana här ceremonier, allt från att träd växt till full storlek från att döda återkommit till livet. Ett färdighetsslag för *Trans* görs för att uppnå Samstämmighet.

Schamanens färdigheter

Schamanens förmågor är ett resultat av hans kontakt och samarbete med andarna. Ingen schaman klarar sig utan andarnas hjälp, så har han ingen egen fetisch måste han låna någon annans. Det är därför en stor katastrof för en Schaman om han förlorar sin fetisch. För att kunna använda sina Andekrafter behöver schamanen känna till ett antal färdigheter. Andra faktorer underlättar också schamanens utövande, är det en helig plats har han större chans att nå framgång.

Övertala ande

Ofta behöver schamanen övertala en ande för att den ska gå med på schamanens önskan, antingen det handlar om att binda anden eller nyttja någon av andens förmågor. Det är lättare att övertala en ande att ställa sin förmåga till schamanens förfogande, om det stämmer med andens natur. Exempelvis vill en förfaders ande skydda sin stam. För att öka sina möjligheter att lyckas kan schamanen offra något eller framföra dans och sång. För att ha framgång hos svårövertalade andar kan schamanen erbjuda att utföra en gentjänst. Ett annat sätt är att erhålla ett tabu av anden, exempelvis aldrig ät fågel eller aldrig döda en varg. För varje gång schamanen vill övertala en ande att använda samma förmåga, under samma dygn blir det -1T6 svårare att lyckas. Anden ställer inte upp hur ofta som helst, då det är ansträngande även för en ande. Övertalningen fungerar som en social konflikt med *Självkontroll* som låst färdighet. Vid övertalning av sina bundna andar har schamanen +1T6 och det kan göras som ett enkelt motståndsslag.

Andestrid

En Andestrid uppstår då en schaman, ande eller dylikt vill nyttja en annan varelse i något syfte och det inte görs genom övertalning. Andra tillfällen är då schamanen rör sig på Andeplanet och möter någon illvillig ande. Andestriden är farlig och mentalt slitsamt även för vinnaren, som också riskerar att drabbas av negativa konsekvenser. Striden fungerar som en konflikt med *Självkontroll* som låst färdighet. Den som återigen initierar konflikten -1T6 per tillfälle, då motståndarens sinne skärps och resistansen ökar. Förlorar spelaren konflikten avgör spelledaren vad motståndaren vill få ut av segern. Spelaren får slå ett Nedbrytnings-slag med en Nedbrytningsintensitet mellan 30-40, beroende på motståndaren och konfliktens allvar. Väljer spelaren att bryta mot konflikten fördubblas Nedbrytnings-intensiteten.

1 Kontroll: Nedbrytningsintensitet 25.

2–3 Kontroll: Nedbrytningsintensitet 10-20.

4–5 Kontroll: Nedbrytningsintensitet 1-9.

6–8 Kontroll: Nedbrytningsintensitet 0.

9+ Kontroll: Nedbrytningsintensitet 0.

Färdigheter

Trans

Grundtärningar: 0
Styrande attribut: Vilja
Den kunnige och erfarne schamanen har kontroll över sitt transtillstånd och kan inträda i eller lämna detta med en viljeakt. De allra skickligaste kan göra det omgående, medan de flesta behöver lite längre tid och hjälp, exempelvis av en trumma. Det är inte så vanligt men det förekommer att schamanen använder sig av olika droger. Det vanligaste är dock rytmisk musik, dans och sång för att underlätta övergången till trans. I transtillståndet kan sedan schamanen nyttja sina Andekrafter. Svårigheten beror på omständigheterna och hur snabbt schamanen vill falla i trans. Trumma, dans och heliga områden brukar ge en bonus på vardera +1T6.

Andeförnimmelse

Grundtärningar: 0
Styrande attribut: Visdom
Andeförnimmelse används för att känna av besatta varelser, finna andar och hitta på andeplanet.

Schamanism

Grundtärningar: 0
Styrande attribut: Psyke
Personen har lärt sig att öppna sitt sinne och använda sig av de andekrafter som han känner till. Schamanism används dels i riter och dels ensamt för att nyttja schamanens egna krafter.

Spådom

Grundtärningar: 0
Styrande attribut: Visdom
Spådom fungerar på flera sätt för en schaman, dels som färdigheten Spådom enligt Mystik & Magi, men även som en förmåga att förutse fara, då schamanen ser Järtecken i naturen. De uppfattar ofta Järtecknen, då det är fara på färde, men de vet inte hur långt in i framtiden som faran lurar eller vari den består. Är det ett enkelt, tydligt Järtecken, är det förmodligen samma dag det handlar om. Då krävs det endast att avresan skjuts upp, man färdas en annan väg eller väljer ett annat handlingsalternativ. Ju längre in i framtiden faran lurar, desto diffusare blir tecknen och budskapet blir mer svårtolkat. Är det så att det visas ett Järtecken i naturen slår han för Vaksamhet för att upptäcka det och sedan för Spådom för att försöka tyda tecknet.
En spådom utförs genom att schamanen faller i trans och får kontakt med Andeplanet för att söka svar på frågor om väder, framtiden, skörd och krig. För att erhålla sin Vision kan schamanens använda sig av färdigheten Spådom. Schamanen sätter han sig i trans och slår sedan ett slag för Spådom. Det är inte säkert schamanen erhåller Visionen, men ofta får han ett uppdrag och det brukar schamanen benämna som heligt uppdrag eller att ”följa sin Vision”.

Andekrafter

Schamanens egna övernaturliga förmågor kallas för Andekrafter, tillskillnad från andarnas förmågor, som kallas Ande förmågor. Ande förmågor är inte något som schamanen kan lära sig att utöva på egen hand, men han måste känna till dem för att tillkalla rätt andar och instruera dem på rätt sätt.

Att lära sig andekrafter

Det finns tre sätt för en schaman att lära sig olika Förmågor: 1) Då karaktären skapas, 2) rollpersonen blir undervisad av en Schaman eller 3) rollpersonen har ett utbyte med en ande.

Vid karaktärens skapande kan valfria poäng samt poäng för Mysterier användas för att lära sig Andekrafter. För varje poäng får man 2 valfria Andekrafter. När rollpersonen senare får erfarenheter kan han spendera 2 för att lära sig en ny Andekraft.

Att bli undervisar av en schaman fungerar som att bli undervisad i magi. Att lära sig av andarna fungerar på samma sätt som med en vanlig lärare, men istället för att träna 8 timmar i sträck, så får eleven insikt i kunskaperna och färdigheterna på någon timme, då han befinner sig i trans och talar med anden. Men då det är påfrestande att kommunicera med den andra sidan behöver eleven vila och begrunda sina nya kunskaper under ett antal timmar efter ”lektionen” Det tar därför ungefär lika lång tid att lära sig av en ande som av en vanlig lärare, men Andeplanet är fyllt av andar med otrolig kunskap.

Att bruka Andekrafter

Först måste schamanen försätta sig i trans. Sedan kan han använda färdigheten Schamanism för att uppnå avsedd effekt om det är en förmåga som schamanen själv besitter. Behöver schamanen lämna sin kropp måste han få hjälp av sin fetisch och då övertala den att ta över andningen i schamanens kropp. De Andekrafter som tar mer än någon minut att utföra kräver även att schamanen först utför någon form av *Samstämmighet*, exempelvis sång eller dans. Behöver schamanen tillkalla andar för att bistå honom behöver han uppnå samstämmighet och trans för att sedan lyckas med schamanism för att kommunicera sin önskan till anden.

Misslyckande

Misslyckas schamanen med sin förmåga måste han slå ett Nedbrytningsslag med en intensitet som är lika med magnituden.

Andekrafter

Tala med varelse

Schamanen har förmågan att kommunicera med djur, andar och intelligenta varelser. För att starta kommunikationen med ovan levande intelligent varelser måste han först besegra dem i Andestrid. En intelligent varelse kan uppfatta det som skrämmande och omskakande, vilket kan begränsa kommunikationen. Vissa schamaner väljer därför att tala till intelligenta varelser i deras drömmar. Schamanen får inte möjlighet att läsa tankar utan kan bara uppfatta det avsändaren väljer att ”sända”. Djur har ett mycket begränsat intellekt, så det är en begränsad information som kan erhållas från dem. Andarna har inga problem att kommunicera på detta sätt då det här är det normala för dem.

Andekraft: Schamanen kan tala med en varelse.
Moment: Trans, Schamanism 8, eventuellt Andestrid.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 4.
Varaktighet: Koncentration.

Själavandring

Schamanen låter sin själ lämna kroppen och röra sig fritt. Oftast använder schamanen detta för att resa till andeplanet, men Själavandring kan också genomföras i verkligheten. Han kan inte ses eller uppfattas (annat än genom magisk väg eller med Förnimma). Men han kan inte påverka några fysiska föremål, öppna dörrar eller påverka världen på annat sätt. I sitt kroppslösa tillstånd behåller schamanen sitt medvetande och kontrollen över sin vilja och sina förmågor. De normala sinnena fungerar inte utan schamanen uppfattar omgivningen, som en dimmig töcken och kan inte höra eller känna något. Själavandring kan dessutom användas av en Sann Schaman för att kunna få obegränsad räckvidd för sina förmågor. Genom att ta omvägen via andeplanet och till den plats eller varelse han vill nå med sin effekt.

Andekraft: Själen lämnar kroppen.
Moment: Trans, Schamanism 12, Andeförnimmelse 12.
Omfång: 1 varelser.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 8.
Varaktighet: Scen.

Vägleda döda

Schamanen är också en hjälpare för att vägleda de dödas själar till den andra sidan. För att komma fram säkert och inte fastna på Andeplanet kan schamanen ledsaga deras själ till den andra sidan. I vissa fall kommer själen inte ens till Andeplanet utan blir kvar på jorden utan att veta att de är döda eller försöker avsluta något som de inte hann med, de blir ett så kallat spöke. Schamanen kan då söka kontakt och finna en lösning på problemet, så den döde kan få frid. En vanlig schaman sätter sig i trans vid graven eller kroppen och med hjälp av sin fetisch ger han instruktioner till den dödes själ hur den ska hitta till den Andra sidan. En Sann schaman kan ledsaga den döda själen till Andra sidan.

Andekraft: Den döde hittar till Andra sidan.
Moment: Schamanism 8, Andeförnimmelse 8.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: -.
Magnitud: 10.
Varaktighet: Scen.

Djurhamn

Vissa schamaner, men lång ifrån alla, har förmågan att förvandla sig till djur. Hamnskiftet är ingen själslig förändring; det är en fysisk transformation av kroppen där schamanen hamnskiftar till något djur, oftast till någon av de mer vilda djurarterna; björn, varg, vildsvin, örn eller orm. I djurhamnen behåller han alla sina förmågor samt erhåller djurets normala. Vissa färdigheter kan dock bli svåra att utföra, exempelvis att tala eller jonglera om man är i orm hamn.

Andekraft: Schamanen skiftar hamn till ett djur.
Moment: Trans, Schamanism 12 (10 rundor).
Omfång: 1 varelser.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 14.
Varaktighet: Scen.

Besätta varelse

De flesta schamaner har förmågan att besätta djur i deras närhet. Schamanen går in i trans, lämnar sin kropp och låter fetischen ta över andningen. Han tar sedan kontrollen över den ointelligenta varelsen och får fullständig kontroll över dennes kropp och färdigheter. Han kan även besätta en intelligent varelse men detta är tabu. Endast om någon dräper schamanen är det tillåtet att ta besätta hans kropp. En schaman som bestätter en intelligent varelse får -1T6 i alla situationer med andar framöver. För att bli fri från en störning i relationen till andarna, så krävs det att man är med om en livsavgörande händelse genom ett karaktärsdrag. Då kan man välja att plocka bort en störning om spelaren finner det lämpligt.

Andekraft: Schamanen besätter en kropp.
Moment: Trans, Schamanism 15,
Andestrid.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Scen.

Helga

Schamanen genomför en rit för att göra platsen till en *Helgad plats*. Finns det onda andar på platsen måste de först jagas iväg med *Fördriva ande*. Efter platsen är renad undviker onda andar och oinbjudna andrar att besöka den.

Andekraft: Platsen blir en *Helgad plats*.
Moment: Samstämmighet 12 (1T6 h),
Trans, Schamanism 15 (1T6 h).
Omfång: 4 meter.
Räckvidd: Beröring.
Magnitud: 10.
Varaktighet: Momentan.

Fjärrskåda

Schamanen får förmågan att i trans skåda vad som utspelar sig på en annan plats. Schamanen måste varit på eller sett vart platsen ligger tidigare, kunna se den. Någon som befinner sig på platsen kan känna av schamanens närvaro genom *Förnimma*.

Andekraft: Schamanen ser en känd plats.
Moment: Trans, Schamanism (svårighet beror på hur bekant platsen är).
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Koncentration.

Låna sinne

Schamanen får förmågan att i trans uppleva ett sinne från en varelse han tidigare mött och besegrar i andestrid. Detta är en mildare form av *Besätta varelse*, då schamanen bara ”lånar” ett sinne, men han måste ändå besegra varelsen i Andestrid. Är det en intelligent varelse som schamanen lånar sinne ifrån och offret eller någon mycket nära lyckas med Förnimma, märker de av schamanens

ande. För varje sinne schamanen vill låna får han -1T6.

Andekraft: Schamanen lånar ett sinne.
Moment: Trans, Schamanism (svårighet beror på avståndet till varelsen), Andestrid.
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Koncentration.

Fördriva ande

Det händer att en plats, föremål eller individ blir besatt av en ande. En schaman kan då fördriva anden genom denna förmåga, men han måste då övervinna anden i Ande strid. Den fördrivna anden måste om han förlorar återvända till Andeplanet. För att driva ut den onda anden kan schamanen ta hjälp av illaluktande och illasmakande mediciner. Laxering och kräkframkallande örter är en vanlig behandlings metod. Anden som orsakar sjukdomen kan även drivas bort om genom kraftig svettning, därför att svetthydda och ångbad ett sätt att bota driva ut andar.

Andekraft: Schamanen fördriver en ande.
Moment: Samstämmighet (1T6 h), Trans, Schamanism 14 (1T6 h), Andestrid.
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Beröring.
Magnitud: 25.
Varaktighet: Momentan.

Besättas

Schamanen oftast ett Medium, låter en ande eller demon tillfälligt kontrollera vissa av sina förmågor. Vid trans kan hans röst, uttryckssätt och uppträdande förändras på ett dramatiskt sätt. Anden kan till exempel tala genom mediet och berätta om vad som har hänt anden eller andra saker som anden har kunskap om. Vill schamanen att en särskild ande ska besätta honom behöver den tillkallas först.

Andekraft: Schamanen blir tillfälligt besatt.
Moment: Trans, Schamanism 10 (1 h), Andestrid eller Övertala ande.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 30.
Varaktighet: Scen.

Överta varelse

En del schamaner har förmågan att överta en intelligent varelses kropp. Han tar sedan kontrollen över den intelligenta varelsen efter att ha besegrat varelsen i Andestrid och får fullständig kontroll över dennes kropp och färdigheter. Detta är givetvis tabu och får konsekvenser för schamanens förhållande till Andeplanet. De flesta fetischer anser också att de är lösta från schamanens tjänst då denna är ”död”. En schaman får -2T6 i alla situationer med andar framöver. För att bli fri från en störning i relationen till andarna, så krävs det att man är med om en livsavgörande händelse genom ett karaktärsdrag. Då kan man välja att plocka bort en störning om spelaren finner det lämpligt.

Andekraft: Schamanen övertar en annan kropp.
Moment: Trans, Schamanism 15, Andestrid.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: Kort.
Magnitud: 50.
Varaktighet: Permanent.

Binda ande

Schamanen kan, efter att han har tillkallat eller funnit en ande och övertalat den, binda denna i ett föremål eller ointelligent varelse. Anden måste övervinna eventuell varelse som ska övertas i Andestrid. Vissa schamaner binder andar i målningar eller i tatueringar. Förutom att ha kunna *Binda ande*, så behöver schamanen eller någon

annan lyckats med ett passande Hantverk. För varje bunden ande schamanen redan har får han -1T6 för schamanism.

Andekraft: Schamanen binder en ande i ett föremål eller en ointelligent varelse.
Moment: Samstämmighet 12 (1T6 h), Trans, Tillkalla ande, Schamanism 12 (1T6 h), Övertala anden eller Andestrid.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: Beröring.
Magnitud: 30.
Varaktighet: Permanent.

Tillkalla ande

För att schamanen ska få kontakt med en särskild ande, för att binda den eller kommunicera med den, behöver han först locka den till sig. I grunden använder sig schamanen av Andeförnimmelse för att tillkalla en ande. Platsen och föremål kan modifiera chansen att en särskild ande hörsamar kallelsen.

Andekraft: Schamanen tillkallar en ande.
Moment: Trans, Schamanism 12 (1T6 h), Andeförnimmelse (Svårighet beror på typ av ande).
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: -.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Scen.

Finna ande

Då schamanen befinner sig på Andeplanet kan han använda sig av *Finna Ande* för att hitta den ande han söker. Att finna anden efter en särskild avliden släkting är betydligt svårare än att finna någon förfadersande. Men det är betydligt lättare att finna en ande än att tillkalla den.

Andekraft: Schamanen finner den ande han söker.
Moment: Trans, Själavandring, Andeförnimmelse (Svårighet beror på typ av ande).
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: -.
Magnitud: 15.
Varaktighet: Scen.

Tillkalla Totemdjur

Schamanen tillkallar sitt totemdjur. För att få djuret att utföra någon tjänst behöver det övervinnas i Andestrid eller övertalas, men det är lättare då det är ens totem. Därefter kan schamanen ge utförliga instruktioner till totemdjuret som utför dem efter bästa förmåga.

Andekraft: Schamanen tillkallar sitt totemdjur.
Moment: Trans, Schamanism 12, Andestrid.
Omfång: 2 varelser.
Räckvidd: 1000 meter.
Magnitud: 12.
Varaktighet: Scen.

Rena

Schamanen genomför en kort rit för att göra platsen till en *Trygg plats*. Finns det onda andar på platsen måste de först jagas iväg med *Fördriva ande*. Efter platsen är renad undviker onda andar och oinbjudna andrar att besöka den.

Andekraft: Platsen blir en *Trygg plats*.
Moment: Trans, Schamanism 10 (1 min).
Omfång: 4 meter.
Räckvidd: Beröring.
Magnitud: 10.
Varaktighet: Scen.

Jaktlycka

Schamanen skulle verka för att förbättra jaktlyckan, för att hitta och att spåra upp villebråd. Schamanen kan göra detta genom Spådom, men även genom att kontakta bytesdjurets Rådare och be om hjälp. Rådaren hjälper till genom att berätta vart bytesdjuren finns eller i vissa fall leda dem till jägarna.

Andekraft: +1T6 per Övertag för *Jakt & fiske*.
Moment: Samstämmighet 12 (1T6 h), Trans, Schamanism 12 (1T6 h).
Omfång: Alla deltagare.
Räckvidd: 4 m.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Tills solen går ned.

Välsigna

Schamanen åkallar Rådaren för majsen, träden eller förfärdersandar för att de skall ge sin välsignelse för riklig skörd eller barnafödande.

Andekraft: SL avgör den exakta effekten.
Moment: Samstämmighet 8 (1T6 h), Trans, Schamanism 16 (1T6 h).
Omfång: Ett objekt.
Räckvidd: 100 m.
Magnitud: 12.
Varaktighet: Momentan.

Ingjuta mod

Schamanen ber att andarna skall ingjuta mod i mottagaren, ibland genom dans och trummande. Vissa schamaner kan binda en ande i en krigsmålning.

Andekraft: +1T6 per Övertag i Reaktion.
Moment: Samstämmighet 12 (1T6 h), Trans, Schamanism 15 (1T6 h).
Omfång: Alla deltagare.
Räckvidd: 4 m.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Tills solen går ned.

Andestrid

Anden kan attackera i Andestrid eller bistår schamanen.

Andekraft: +1T6 vid alla slag i Andestrid.
Moment: Använda bunden ande, Finna eller Tillkalla ande och övertala den. Schamanism 12 (1T6 h).
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Scen.

Förnimma

Anden avslöjar var ett föremål eller varelse befinner sig. Schamanen måste sett personen eller föremålet, annars får han -2T6. Ägodelar och anhörigas närvaro kan underlätta och ger då bara -1T6.

Andekraft: Schamanen ser en plats.
Moment: Samstämmighet 8 (1T6 h), Trans, Schamanism 10 (1T6 h).
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Personlig.
Magnitud: 15.
Varaktighet: Momentan.

Hela skada

Livet i en stam är hårt, medlemmarna skadas titt som tätt, mer eller mindre allvarligt och då är det schamanens uppgift att ta hand om den skadade. Andarna kan hjälpa honom att lyckas.

Andekraft: Ökar *Läkningstakten* för samtliga skador med 3 (+1 per 2 Övertag).
Moment: Samstämmighet 14 (1T6 h), Trans, Schamanism 14 (1T6 h).
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Beröring.
Magnitud: 15.
Varaktighet: Fullmåne.

Hela infektion

Då någon i stammen får en infektion är det schamanens uppgift att bota den sjuke. Han kan tillkalla hjälp från andarna som ”släpper” den sjukes själ, botar sjukdomen eller förklarar hur den ska övervinnas.

Andekraft: Varje Övertag ger 1 Övertag till den drabbade för att övervinna infektionen.
Moment: Samstämmighet 16 (1T6 h), Trans, Schamanism 16 (1T6 h).
Omfång: 1 varelse.
Räckvidd: Beröring.
Magnitud: 20.
Varaktighet: Fullmåne.

Andeplanet

Schamanerna brukar beskriva världen in i tre övergripande plan: det överjordiska-, det jordiska- (Mundana) och det underjordiskaplanet. Alla tre befolkas av gudar, andar och övernaturliga väsen. I Mundana lever dessutom människor, alver, djur och andra folkslag. På det underjordiska planet vistades de döda. De olika planen är i sin tur indelade i olika nivåer, men de är alla förbundna och samverkar med varandra och påverkar vår fysiska värld. En del schamaner använder metaforen av ett världsträd som sammanlänkar alla världar och omsluter allt. Trädet vaktas oftast av en drake eller skugglandsvarelser. Andra beskriver det med en liknande uppfattning men det är en väv som sammanlänkar planen. En sorts ”medvetande världsväv”, som är det som ger energi och liv till allt som existerar. Några hävdar också att det är skugglandet som är den gemensamma förbindelsen med de olika planen. Oavsett vad den enskilde schamanen har för erfarenheter så lyckas de att agera med väsen från andra plan och olika nivåer och de stora schamanerna företar sig resor dit. Var och en av nivåerna har sin natur och sina invånare av allehanda slag. För schamanen är den undre och den övre världen lika påtagliga och verkliga som Mundana. De är inte en fråga om tro, han har varit där och upplevt det med alla sina sinnen. De människor och halvfolk som haft en nära-döden-upplevelse har troligen besökt en annan nivå eller annat plan. En sådan upplevelse är en viktig händelse, då den överlevande troligen fått med sig kunskaper eller budskap från förfäderna. En schaman är därför intresserad av sådana erfarenheter och ser individen som särskild då han liksom schamanen mött och kommunicerat med andar.

Besöka andeplanet

Vistelse på Andeplanet bjuder på prövningar och utmaningar, men det är där som schamanen skaffar sig sitt totem och möter andar som kan bistå honom. *Själavandring* utförs vanligen nattetid eftersom det då är lättare att utestänga de fysiska sinnesintrycken och lämna sin kropp. Under en och samma natt arbetar shamanen inte mer än några timmar, då vistelsen på Andeplanet är mycket intensivt och krävande. På Andeplanet känns tillvaron som tidlös och ju längre tid man stannar där, desto svagare blir viljan att återvända till sin kropp. Syftet med själavandring kan vara att samla kunskap och knyta kontakter med andar som kan ge anvisningar till lösandet av problem eller på annat sätt hjälpa schamanen. Själavandringen börjar med att schamanen försätter sig i trans för att sedan låta själen lämna kroppen. Han kan nu kommunicera men sin fetisch och övertala den anden att ta över hans kropp för att upprätthålla andningen. Därefter visualiserar schamanen vanligen en öppning. Denna kan ha formen av t ex en grotta eller ett vattenhål. Han föreställer sig att han tar sig igenom öppningen och vandrar vidare genom en slags tunnel och fram till en plats där Andeplanet breder ut sig inför hans ögon. Från denna plats företar han sedan vandringen på Andeplanet under en kortare eller längre tid. För att hitta på Andeplanet använder sig schamanen av sin färdighet Andeförnimmelse. Andeplanets invånare

Andeplanet är hemvist åt olika väsen, andra, gudar och demoner och finns beskrivna i Eon III, Spelledarens guide s. 158. Utöver de beskrivna väsen, så kommunicerar schamanen ofta med Rådare.

Rådare för växter och djur

Schamanen kan interagera med en växt eller växtens Rådare. Växten uppfattas helt annorlunda på Andeplanet och det går att kommunicera med den på ett djupare plan. Allt liv på Andeplanet besitter enorma krafter och stora kunskaper schamanen kan lära sig. Vanliga växter som blommor och liknande kan förmedla hur de kan användas för att bota sjukdomar. Rådaren för ett vattendrag kan lära schamanen att fiska eller simma. Rådaren för det djur schamanen vill kommunicera med kan förmedla djurets minnen, intryck och erfarenheter till schamanen.