



Szaman

Sztuka szamańska jest niemal niemożliwa do opisania przez mnogość możliwości, które daje jak i tajemnic, które skrywa. Jednak jak mogłoby być inaczej? Gdy dla szamana magia to stan bytu. Pierwotna siła, z której wszyscy pochodzą i w którą się przemieniają. Z tą świadomością każdy adept gotowy jest niemal umrzeć dla świata cielesnego by oddać się duchowej wolności na Drzewie. Wprowadzając się w trans odrzucają kłamstwo doczesności zanurzając się w rytmie świata jakiego nie jest w stanie zobaczyć nikt inny.

→Podstawy Wiedzy←

❖ Totem

Totemy to niezwykle potężne duchy równe bóstwom. Totemy tradycyjnie przedstawiamy jako zwierzęta. Są podzielone na grupy o konkretnych relacjach.

Wodne płoszą pancerne, pancerne tratują drapieżne, drapieżne polują na płowe, płowe płoszą latające, latające polują na wodne.

Wewnątrz grup istnieją Totemy konkretnych zwierząt wyróżniające się konkretnymi cechami.

Dla przykładu:

Totem Wilka jest inteligentny, stadny, wierny, ale również drapieżny.

Totem Jelenia jest dumny, lojalny, opiekuńczy wobec swoich, ale jest też ostrożny i płochliwy.

Totem uosabia pewne cechy i wartości, które muszą być zgodne z cechami i wartościami szamana. Nie ma opcji by istniał szaman niezgodny ze swoim totemem. To nie jest więc którą się wybiera, czy zrywa. Totem jest z nami od narodzin do śmierci.

❖ Przewodnik

Ten duch jest ci jeszcze bliższy niż Totem, zwykle przyjmuje postać twojego zwierzęcia Totemicznego, lecz jest mniejszy i różni się szczegółami wyglądu jak na przykład kolorem futra czy oczu. Przewodnik jest częścią ciebie i zawsze będzie przy tobie. Twój Przewodnik może też do pewnego stopnia podróżować bez ciebie, lecz uważaj na to, gdyż jeśli spotka go krzywda, to ta sama krzywda spotka ciebie. Pamiętaj że najsilniejszy jesteście razem.

❖ Instrument

Jest fizycznie Przewodnikiem, możesz do pewnego stopnia myśleć o instrumencie jako o ciele Przewodnika. Granie odpowiednich dźwięków pozwala na bliższy kontakt z Przewodnikiem i duchami, pozwala Ci uwolnić swojego ducha i unieść go z ciała.

Dla przykładu: Szaman związany z Totemem Kruka, należącym do latających, chce dostrzec dalekie miejsce. Używa zatem swojego instrumentu by imitować krakanie. Instrument staje się owym ptakiem, staje się zewem Przewodnika, a zatem pieśnią ducha samego szamana. Dzięki dźwiękom szaman unosi ducha ze swojego ciała i zanurza się w Świecie między Światami, gdzie czeka na niego jego Przewodnik. By zobaczyć więcej on i jego

Przewodnik patrzą w inne miejsca. Przewodnik napotyka wrogię ducha i zostaje zraniony. Szaman spada do swojego ciała, gdzie odkrywa, że otrzymał fizyczne obrażenia o podobnej skali do tych, które otrzymał jego Przewodnik.

❖ Drzewo

Drzewo zostało ustanowione przez Wielkiego Ducha, którego niektórzy zwą Deucesem, gdy ten kreował świat z surowej energii. Tej energii nadał formę, ukształtował ją w nieskończone światy.

Drzewo to żywy byt i przestrzeń po której poruszają się duchy. Podzielone jest na trzy zasadnicze części. Koronę, Korzenie i Pień. W nich umieszczone są odpowiednio Wyższe Światy, Niższe Światy i Światy Pośrednie. Śmiertelnicy powiązani są ze Światami Pośrednimi. W Światach Wyższych i Niższych żyją istoty bliżej związane z magią, mniej materialne i bardziej niepojęte dla śmiertelników.

❖ Domeny

Kształtem Drzewa rządzi wola, magia i potężne duchy. To one tworzą tam swoje domeny, kształtując krajobraz jak im się podoba. W zależności od natury konkretnego ducha i od twoich stosunków z nim, jego domena może wyglądać zupełnie inaczej, a co więcej może być dla ciebie przyjazna lub wroga.

❖ Duchy

Duchy to istoty mające wielką władzę nad energią magiczną, a nawet nad Żywiołami. Spośród nich najbliższymi Tobie zawsze zostaną Totem i Przewodnik. Poza nimi są jednak nieskończone ilości innych duchów. Kilkoma kategoriami są: Duchy Żywiołów, duchy emocji, duchy szczególnych miejsc, a nawet duchy konkretnych zdarzeń.

Należy pamiętać, że duchy rzadko kiedy robią coś za darmo.

Dla przykładu: Duch Ognia może zażądać od Ciebie czegoś w zamian za udzielenie pomocy, a duch sprowadzający chorobę może nie chcieć odejść, zmuszając Cię, byś przyjął na siebie część cierpienia chorego.

→Podstawy Umiejętności i Praktyk Szamańskich←

❖ Trans

Trans to najpotężniejsze narzędzie w Twoim arsenale, którego możesz użyć do osiągnięcia wielu efektów, jednak ma on swoje prawa i warunki, które musisz spełnić by móc wejść w ten stan i zachować jego spójność.

Z Totemem swym pozostań w dobrej relacji i instrument swego Przewodnika miej.

Niech dźwięk instrumentu cię poniesie, a grać nie przestawaj bo wszystko stracisz.

Cisza i spokój są ci potrzebne, fizyczna krzywda wszystko przerwie.

Inni mogą podróżować z tobą, lecz wrogich Totemów do jednej wędrówki nie zapraszaj i więcej niż czterech gości ze sobą nie bierz.

Im dalej zajdziesz tym ciężiej będzie ci powrócić.

Konieczna zatem jest ciągła gra na instrumencie, która tworzy podstawę. Wszelkie środki pomoce mogące wprowadzić w trans, jak kadzidła, świece, czy taniec także mogą się okazać przydatne, lecz ważne by miały dla Ciebie znaczenie i działały na Twój umysł. Z powyższego jasno wynika też, że w trans nie można wejść w trakcie bitwy czy innego podobnego rozgardiaszu, a każda fizyczna interakcja z ciałem może wyrwać umysł z wędrówki.

Jeśli jednak uda Ci się osiągnąć trans otworzy się przed Tobą wiele ścieżek, bowiem w transie chodzisz po Świecie między Światami, gdzie Twoja i moc duchów jest prawdziwa i namacalna, a Totem najpotężniejszy. Nie sposób spisać wszystkich możliwości transu, gdyż te zależą tylko od samego szamana.

Przykładowe formy transu:

Trans leczący – szaman wprowadza się w trans nad ciałem chorej lub rannej osoby i znajduje przyczynę jej cierpienia. W przypadku chorób najczęściej jest to duch, który z jakiegoś powodu gniewa się na chorego. Z duchem

można podjąć rozmowę i spróbować przekonać go do opuszczenia ciała chorego lub zmusić za pomocą innych duchów i siły woli. W przypadku ran fizycznych powodem jest nagromadzenie energii związanej z cierpieniem, szaman może zmienić ową energię w inną, lecz wymaga to przepuszczenia jej przez swoje ciało, co osłabia szamana. Podobnie w przypadku wybitnie złośliwych duchów choroby może być konieczne wzięcie ich na siebie i zamknięcie w swoim ciele póki ich złość nie minie. To ile razy szaman może zrobić coś podobnego i co go będzie to kosztować zależy od jego Totemu, oraz od rozległości obrażeń i choroby.

W przypadku fizycznych obrażeń wciąż konieczne są zabiegi jak nastawienie kości, czy zatamowanie krwawienia, szaman przyspiesza bowiem regenerację tkanek chorego, nie usuwa też ciał obcych czy zakażenia z rany.

Widzenie – szaman wchodzi w trans by zobaczyć to co dla innych jest ukryte. Mogą to być emocje osób w otoczeniu, przeszłe zdarzenia coś związanego z przyszłością lub inna sprawa które dla innych pozostają ukryte. W każdym z przypadków szaman będzie potrzebował kotwicy, czegoś powiązanego z daną osobą lub zdarzeniem. Może też być wystarczająco blisko samej osoby. Należy jednak zachować ostrożność gdyż zagłębianie się w wydarzenia z cudzego życia lub ich uczucia może sprawić że szaman zacznie przeżywać je jak swoje, odnosząc rany lub gubiąc się w transie.

Nasłanie na kogoś duchów – trans najczęściej wykorzystuje się żeby komuś zaszkodzić, choć nie tylko. Ponownie szaman potrzebuje kotwicy, czegoś związanego z osobą na którą duch ma być nasłany, najlepiej część ciała, włosy lub krew. Szaman może wtedy wysłać przyjaznego, lub podległego mu ducha by ten znalazł daną osobę, zaatakował lub ją bronił. Tak uzyskany atak lub obrona podobne są odpowiednio klątwie lub błogosławieństwu. Jedynie wybitnie potężne duchy fizycznie komuś zaszkodzą, lub ochronią przed ciosem. Najczęściej duch ześle na kogoś chorobę, lub pecha, czy też da mu więcej sił w walce. Szaman powinien zwrócić uwagę jakiego ducha prosi o taką przysługę, gdyż od jego rodzaju będzie zależeć jak ją wykona.

Pętanie ducha – wyjątkowo rzadki, potężny i niebezpieczny rodzaj transu. Szaman podejmuje próbę złapania ducha i zmuszenia by ten słuchał jego woli. Najczęściej chwytają się duchy słabe, lub o średniej sile, lecz potężni szamani potrafią naginać do swojej woli potężne i wielkie duchy. Szaman i duch staczają mentalną walkę, która może przybierać wiele form zależnie od natury spętanego ducha, w zależności od jej wyniku duch zostaje zmuszony do wykonywania rozkazów szamana, lub szamana do spełniania zachcianek ducha.

Szaman nie może mieć więcej niż pięć spętanych duchów na raz, zależnie od tego jak wielkie było zwycięstwo szamana i siła ducha istota może pozostać spętana na zawsze. Z mocy ducha można skorzystać w świecie materialnym poprzez wezwanie jego imienia i zagranie melodii, to czego może dokonać duch zależy od jego rodzaju.

Dla przykładu: Szaman wraz z przewodnikiem wędrują do Kręgów Niższych by odszukać ducha pożaru, który strawił okoliczne lasy dwa lata temu. Gdy go odnajdują, szaman wykorzystuje przysługę zdobytą wcześniej od ducha skały. Potężniejszy duch odporny na płomienie szybko tłamsi ducha ognia i zmusza go do posłuszeństwa szamanowi, który pęta go i uzyskuje od niego możliwość palenia swoich wrogów mocą swojego nowego sługi.

alternatywnie

Szaman wraz z przewodnikiem decydują się na bardziej dyplomatyczne podejście. Docierając do domeny ducha pożaru wytykają mu, że jego chwała ulega zapomnieniu i słabnie z każdą chwilą. Wściekły duch choć początkowo skory do ataku daje się przekonać propozycji mającej mu pomóc odbudować swoją potęgę. Po zweryfikowaniu umiejętności szamana, zgadza się by ten był jego głosem w świecie zewnętrznym i wzywał jego potęgę na polu bitwy. Zaznacza jednak, że warunkiem jest, iż jego moc będzie wykorzystywana, w godny sposób, przynajmniej raz dziennie, by świat nigdy o nim nie zapomniał.

Wypędzanie duchów – czasem jakiś mieszkanie Świata między Światami zamieszka między ludźmi, w miejscu gdzie wcale nie jest mile widziany. W takim przypadku szaman może podjąć próbę wypędzenia ducha. Może dokonać tego w sposób pokojowy, lub nie, wszystko jest kwestią szamana, ducha i siły obydwu stron. Szaman może podjąć mentalną walkę z duchem, lub zwyczajnie przekonać go by opuścił ten świat. Jeśli szamanowi się powiedzie duch odejdzie, lecz jeśli szaman przegra będzie zmuszony do wykonania polecenia ducha.

Talizman

Najpotężniejsza forma magicznego przedmiotu dostępna dla szamana. Najogólniej mówiąc jest to przedmiot w którego strukturę została wkomponowana moc ducha. Stworzenie takiego przedmiotu wymaga ogromnej ilości pracy i czasu.

Przedmiot który stać ma się talizmanem musi zostać wykonany rękoma szamana, zaś forma i przeznaczenie przedmiotu musi być zgodne z zawartą w nim mocą. Przykładowo, jeśli chcesz stworzyć bojowy talizman jego moc powinna zostać związana z bronią, zaś w przypadku talizmanu wpływającego na umysł może posłużyć instrument.

Moc przedmiotu musi pochodzi od potężnego ducha, który zgodzi się dobrowolnie zamieszkać w przedmiocie i udzielić mu swojej mocy. Rytuał wiązania ducha należy przeprowadzać w trakcie tworzenia przedmiotu, jednak nie musi zostać zakończony w trakcie jednego transu.

Jeśli chcesz stworzyć talizman musisz przygotować się na długie poszukiwanie odpowiedniego ducha i negocjacje z nim, zaś w samym procesie tworzenia talizmanu mogą zaistnieć liczne mistyczne - i nie tylko - komplikacje, które będą wymagały rozwiązania.

Jednak efektem będzie stworzenie bardzo silnego i niepowtarzalnego przedmiotu magicznego związanego nierozdzielnie z tobą. Z tego powodu inne osoby nie będą w stanie używać talizmanu, lecz wciąż będą mogły go ukraść. Wreszcie moc talizmanu będzie istnieć zarówno w materialnym świecie jak w trakcie twoich transów.

→Przydatne akcesoria←

- Lista wyposażenia koniecznego i opcjonalnego dla szamana
- Instrument muzyczny - Najlepiej z naturalnych materiałów (wyglądający jak/lub wykonany własnoręcznie przez szamana). Mile widziana ozdoba go tak by pasował do Totemu.
np. flet, kalimba, bębenek, dzwonki, grzechotka
- Kadzidła i miseczki lub stojaczki do ich palenia
- Zakrycie twarzy takie jak głęboki kaptur, maska lub woal. Przydatne jako ochrona przy wyganianiu duchów.
- Akcesoria do tworzenia talizmanu

Notatka dodatkowa: profesja szamana w dużej mierze polega na jego kreatywności i zaangażowaniu. Im bardziej dopracowany masz pomysł, im bardziej interesujący trans wykonasz tym lepsze efekty będzie miał. Pamiętaj, że larp to gra wyobraźni i biorą w nim udział inni ludzie. Jeśli chcesz osiągać jeszcze lepsze efekty rytuałów to zaangażuj w nie dodatkowe wsparcie. Nawet osoby bez talentu magicznego mogą brać udział w transach lub choćby przygotowaniach do nich. Mogą pomagać w wybijaniu rytmu lub odganiać od Ciebie zagrażające Ci siły. W ostateczności po prostu bronić Twojego ciała. Pamiętaj też, że by osiągnąć efekt transu musi być przy nim obecny opiekun grupy. Może się więc okazać, że trans nie zawsze jest możliwy.