

# Chamanes y Espíritus

por Johann Hibschan

## Sobre Fudge

Fudge es un juego de rol escrito por Steffan O'Sullivan, con la extensa colaboración de la comunidad de Usenet de rec.games.design. Las reglas básicas de Fudge están disponibles en internet a través de <http://www.fudgerpg.com> y en forma de libro publicado por Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368. Pueden ser utilizadas con cualquier género de juego. Aunque un trabajo individual derivado de Fudge puede especificar ciertos atributos y habilidades, con Fudge son posibles muchos más. Se alienta a todo Director de Juego que utilice Fudge a añadir o ignorar cualquier rasgo de personajes. Quienquiera que desee distribuir material de este tipo de manera gratuita puede hacerlo; simplemente incluye esta nota SOBRE FUDGE y el descargo de responsabilidades (completo con el aviso de copyright de Fudge). Si deseas obtener un pago por este material, en forma distinta a un artículo en una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener una licencia libre de royalties del autor de Fudge, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

## Descargo de responsabilidades

Los siguientes materiales basados en Fudge, titulados "Chamanes y Espíritus", han sido creados por Johann Hibschan, y hechos disponibles por La Vieja Posada Kartakana <http://go.to/posadak>, y no son necesariamente apoyados en modo alguno por Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge. Ni Steffan O'Sullivan ni ningún editor de otros materiales de Fudge se hace responsable en modo alguno del contenido de estos materiales a menos que lo indique específicamente. Materiales originales de Fudge Copyright © 1992-1995 por Steffan O'Sullivan, Todos los derechos Reservados. Si deseas distribuir copias de la totalidad o una parte de Fudge o trabajos derivados basados en Fudge por un precio o cargo, en forma distinta a una revista u otra publicación periódica, primero debes obtener permiso escrito de: Steffan O'Sullivan  
P.O. Box 465  
Plymouth, NH 03264

## Introducción

Este es un sistema que combina magia y espiritismo basado en las siguientes premisas:

**Quién puede lanzar conjuros** — Sólo los chamanes (se necesita un poder sobrenatural).

**Niveles de poder** — No. La efectividad se basa en la Voluntad.

**Fuente del poder** — Invocar y controlar espíritus.

**Fiabilidad** — Buena.

**Inconvenientes** — Los espíritus pueden escapar al control.

Como nota aparte, este fue mi primer intento de crear un sistema de magia "chamánico", hecho antes de haber leído mucho sobre el tema. Por esta razón, no pretende ser en modo alguno similar a nada que el mundo real llame "chamanismo". Es un sistema de magia que trata con espíritus. Nada más. Puede ser un poco como el chamanismo de los nativos americanos o el siberiano, pero esto en gran parte por coincidencia. Estoy trabajando en otro sistema, más influenciado por el chamanismo "real" de lo que está este.

El sistema asume la existencia de un atributo de "Voluntad". Este puede ser fácilmente reemplazado por "Psique", "Poder" o cualquier otra cosa que se desee.

Como los chamanes son los que tienen poder sobre los espíritus, no pueden ser bien definidos sin antes definir a los propios espíritus y dónde viven.

## Espíritus

Los espíritus son seres invisibles e incorpóreos que pueden influir en los sucesos mundanos. Hay dos clases de espíritus, "mayores" y "menores", y un chamán puede tener influencia sobre uno o ambos tipos.

Un espíritu tiene un poder puntuado de Terrible a Superior. En general, este nivel indica el nivel de la Voluntad del espíritu y otros rasgos. Los espíritus extremadamente potentes pueden estar incluso en Pasos de poder más altos.

Hay cuatro clases generales de espíritus: Fantasma, Espíritus Vitales, Espíritus Elementales y Espíritus del Hombre. Estos grupos son vagos y a menudo se sobreponen.

Para contactar con un fantasma, el chamán debe o bien conocer al fantasma o tener alguna conexión material con él. Estas conexiones materiales son objetos físicos que tuvieron alguna relevancia para el fantasma mientras estaba con vida. Esto incluye objetos atesorados, mechones de pelo, el propio cadáver, o cualquier otra cosa apropiada.

Los Espíritus Vitales se corresponden a conjuntos de plantas y animales. El “alma” de un lobo en concreto normalmente no puede ser contactada, pero el espíritu colectivo de una manada sí puede serlo. Un árbol individual puede no tener un espíritu inteligente, pero un bosque casi seguro que sí lo tendrá. Estos espíritus típicamente poseen cierta influencia sobre las criaturas que los componen, y puede pedírseles ayuda. Por ejemplo, un chamán perdido puede contactar con el espíritu de una manada de lobos local y pedir guía a cambio de proporcionar a la manada una cantidad sustancial de comida. En el plano físico, un lobo irá hacia el chamán y lo llevará de vuelta al camino.

Los Espíritus Elementales pueden encontrarse en la región del plano astral correspondiente a la localización real del objeto al que encarnan. Estos espíritus incluyen espíritus de fuegos, montañas, ríos y otros rasgos geográficos así como tormentas, terremotos y otros desastres naturales. Los elementales están en todas partes: elementales del fuego menores bailan en los fuegos de campamento, elementales del agua juegan en charcos sombríos, y elementales del aire giran en pequeños torbellinos y tormentas de polvo.

Los Espíritus del Hombre son todos los gnomos, guardianes, duendecillos y demás espíritus que bullen en presencia de criaturas inteligentes. Tal vez se alimenten de pensamientos, o son de algún modo la impronta de las mentes conscientes en el propio mundo espiritual. Nadie lo sabe realmente. Estos espíritus, si son contactados, tienden a poseer un gran conocimiento sobre lo que ocurre en sus hogares. Algunos son benéficos, otros no. Por ejemplo, un espíritu encontrado en una biblioteca puede ser una fuente útil que desempolva los libros y conoce la localización del último de los tomos, o puede ser del tipo que baraja las tarjetas de los catálogos durante la noche.

Los espíritus son seres que viven en el plano astral. Típicamente, no pueden alcanzar el mundo físico con su propio poder, necesitando que un chamán les muestre el camino. En lugares de fuerte magia, el plano astral está más cerca del material, y los

espíritus lo tienen más fácil para pasar del uno al otro.

## El Mundo Espiritual

Este sistema asume que hay al menos dos planos de existencia, el físico y el astral. El plano astral es el mundo espiritual, el lugar en donde residen los espíritus cuando no están activos en el mundo físico. Hay lugares en el plano astral que se corresponden a todos los lugares del mundo físico, pero no todos los lugares del astral tienen una correspondencia física.

La geografía del mundo astral depende de la mentalidad del chamán que lo visite. No se corresponde necesariamente con la geografía del mundo real. En general, hay regiones específicas que se corresponden con diferentes clases de espíritus. Por ejemplo, está el “Lugar de los Lobos”, el “Lugar de los Bosques” y el “Lugar de las Montañas”. Puede pensarse en todos estos lugares distintos como dispuestos en capas una encima de otro. Son distintas interpretaciones selectivas de la complejidad del plano astral.

El espíritu de un bosque puede encontrarse viajando a la región del plano astral que se corresponde con la localización física del bosque. También puede encontrarse buscándolo en el “lugar de los bosques”. Ambos son simbolismos igualmente válidos para la localización de cierto espíritu. Utilizando una metáfora informática, ambos son “índices de búsqueda” igualmente viables para encontrar a un espíritu concreto en el mundo espiritual.

## Poderes de los Espíritus

En el plano astral, la mayoría de los espíritus son incapaces de afectar cosas físicas o siquiera de saber de ellas. Un ser astral no puede simplemente mirar en el mundo físico y afectar a las cosas que están allí. Están en un mundo completamente distinto.

Los espíritus en el mundo físico son aún invisibles, intangibles y (en general) incapaces de comunicarse con seres físicos normales. Algunos espíritus poseen la habilidad de presentar una imagen de sí mismos, algunos tienen capacidad para ser oídos, y algunos pueden incluso manifestar una forma física. Todo esto depende del tipo de espíritu tratado.

Algunos espíritus, cuando están en el plano físico, pueden intentar poseer un ser material. La posesión es un enfrentamiento de habilidades entre la Voluntad del espíritu y la del objetivo. Para que funcione una posesión, el espíritu debe obtener un

resultado mínimo de Bueno. Si un espíritu consigue hacer esto, habita el objetivo, pero no obtiene automáticamente el control. Tras un intento de posesión fallido, el espíritu no puede intentar poseer al mismo objetivo de nuevo hasta que haya pasado un día completo. Si el espíritu intenta sin éxito poseer a un objetivo tres veces, nunca podrá volver a intentar poseer al objetivo.

Un espíritu que habite en un objetivo está simplemente “dispuesto a cabalgar”. Puede ver a través de los sentidos del objetivo. También puede comunicarse telepáticamente con él, pero no puede ordenar acciones sin más enfrentamientos. Tener a un espíritu gritón en la cabeza puede resultar molesto incluso aunque no controle tus acciones.

Una vez un objetivo es poseído, el espíritu puede intentar controlarlo. Por cada orden simple dada al objetivo, como “Ataca a Brian”, el espíritu debe hacer otra tirada de Voluntad contra Voluntad, pero la del objetivo se ajusta de acuerdo con lo de acuerdo que esté la acción ordenada con la personalidad de la víctima, hasta +/- 3. Si Brian fuera el mejor amigo de la víctima, ésta tendría al menos un +2 para resistir la orden de atacar.

Muchos espíritus también poseen capacidades mágicas relacionadas con su campo de experiencia, que un chamán puede utilizar en su ventaja.

## Resumen de Reglas

**Poseción** — Voluntad contra Voluntad, resultado mínimo de Bueno para que funcione.

**Control** — Voluntad contra Voluntad, modificado por la propiedad de la acción.

## Chamanes

Suficiente con los espíritus, ¿quiénes son esos chamanes? Los chamanes son los que tienen el poder de viajar al Plano astral y comunicarse con los espíritus.

## Dones

**Segunda visión** — Esta es la capacidad de ver directamente espíritus en el mundo físico. También incluye una medida de la sensibilidad a la magia y permite adivinaciones menores.

**Lengua espiritual** — Esta es la capacidad de comunicarse con cualquier espíritu, incluso con fantasmas que no hablan tu idioma.

## Poderes sobrenaturales

**Proyección astral** — Esta es la capacidad de visitar el reino espiritual a través de rituales y meditación. El cuerpo de quien se proyecta astralmente se deja tras él.

**Proyección física** — Capacidad para separar el espíritu y enviarlo a vagar por el mundo físico, casi como un fantasma. Como “fantasma”, el chamán es invisible e intangible, pero puede ver y oír lo que ocurre a su alrededor (opcional).

**Espíritu Tótem** — Un chamán con este poder tiene un espíritu tótem, como se describe más adelante (opcional).

## Habilidades

**Desvanecer espíritu (MD)** — Acción opuesta de la habilidad de Desvanecer contra la Voluntad del espíritu. Un éxito expulsa al espíritu del mundo físico al espiritual. Sólo se permite un intento por día.

**Adivinación (MD)** — A opción del DJ.

**Andar Espiritual** — Navegación astral.

## Controlar Espíritus

El acto de controlar un espíritu es una Acción Opuesta entre las Voluntades del chamán y el espíritu en cuestión.

Con un grado relativo de 0, el enfrentamiento continúa durante otro turno. Con un grado relativo de 1 ó 2, el enfrentamiento también continúa durante otro turno, pero el ganador obtiene una bonificación de +1 en el turno siguiente. Estos modificadores son acumulativos, así que si el mismo individuo gana de nuevo por 1 ó 2, tendría una bonificación de +2 en el turno siguiente, etc. Un turno con éxito similar del otro combatiente elimina la bonificación.

Con un grado relativo de 3+, el ganador tiene la opción de tomar una bonificación de +2 y seguir con la lucha o simplemente declararse vencedor. Si gana el chamán, puede ordenar al espíritu que realice una acción por cada grado relativo por encima de 2 que haya alcanzado. Si gana el espíritu, puede poseer al chamán y ordenarle una acción sin enfrentamiento por cada grado relativo por encima de 2 que haya alcanzado. En este caso, tanto el espíritu como el chamán proyectado vuelven de inmediato al cuerpo del chamán. Si un chamán se Proyecta Astralmente alguna vez mientras está

siendo poseído, el espíritu obtiene el control total del cuerpo del chamán mientras este esté “fuera”.

Una vez comienza un intento de control, ninguna de las partes puede abandonar hasta que una u otra haya ganado.

## Ejemplo

*El Chamán Bob tiene una Gran Voluntad y está intentando controlar a un espíritu con Buena Voluntad. Bob saca un -1 (Bueno), mientras que el espíritu obtiene un +2 (Superior). El espíritu ha ganado ese turno por 2, así que tiene una bonificación de +1 en el turno siguiente. El turno siguiente, Bob saca un +1 (Superior) y el espíritu un 0 (+1) (Grande). Bob gana, así que el espíritu pierde la bonificación. En el tercer turno, Bob saca un 0 (Grande), pero el espíritu un -2 (Mediocre). Bob tiene un grado relativo de 3, que podría proclamarlo vencedor del enfrentamiento, pero quiere obtener más servicios del espíritu, así que toma una bonificación de +2 y continúa. El turno siguiente, Bob saca un -1 (+2) (Superior) mientras que el espíritu obtiene un +1 (Grande). Bob consigue otro +1 y está ahora a +3. Entonces saca un +1 (+3) (Superior +3), mientras que el espíritu saca un 0 (Bueno). Bob gana con un grado relativo de 5, y decide declarar la victoria. Obtiene tres servicios del espíritu, uno por cada grado relativo por encima de 2. Si el espíritu hubiera de algún modo ganado el turno, la bonificación de +3 de Bob se hubiera evaporado inmediatamente.*

Un chamán también puede intentar negociar con el espíritu. Este debe estar dispuesto a ayudar al chamán a cambio de algún servicio. Si el chamán es significativamente más poderoso que el espíritu, puede incluso intimidarlo para que coopere, sin el riesgo de un enfrentamiento de control.

## Localizar Espíritus

Para localizar a un espíritu concreto en el mundo espiritual, el lanzador debe intentar una Acción No Opuesta utilizando su habilidad de Andar Espiritual contra un nivel de dificultad de Normal para un espíritu familiar o Bueno (¡o mayor!) para un espíritu no familiar. Algunos espíritus, como los semidioses o los tótemes, pueden morar en regiones del plano astral menos accesibles de lo normal, con lo que pueden precisar de niveles de dificultad arbitrariamente altos para ser localizados.

Si el chamán está físicamente en un lugar habitado por el espíritu, aún se necesita una tirada de localización (a menos que el espíritu quiera activamente ser encontrado), pero el intento no

lleva tiempo. Además, la dificultad es un paso más fácil.

Para localizar un espíritu, el chamán camina por el plano astral, centrando su atención en encontrar al espíritu. De una manera muy parecida a las capacidades de cambio de sombra de los amberitas, el tiempo que lleva encontrar algo no depende de lo deprisa que se mueva el chamán, sino de lo bueno que sea manipulando (en este caso, filtrando) el mundo que lo rodea. El tiempo requerido depende del margen de éxito alcanzado por el chamán como indica la tabla de más adelante.

Si el chamán falla la tirada, pasa 1 hora y se pierde. Puede intentar volver de nuevo a su propio cuerpo. Si saca un -4, está completamente perdido. Ya no puede volver automáticamente a su cuerpo, sino que antes debe encontrarlo. Por suerte el propio cuerpo del chamán es un destino familiar.

Margen de Éxito	Tiempo Requerido
0	30 min
1	15 min
2	5 min
3	1 min
4+	instantáneo

Andar Espiritual contra Normal (para familiar) o Bueno (para no familiar).

## Convocar Espíritus al Mundo Físico

Un espíritu generalmente se encuentra atrapado en el mundo espiritual y no puede usar ninguno de sus poderes. Un chamán, sin embargo, puede proporcionarle un conducto hacia el mundo físico. Normalmente un chamán sólo hará esto por un espíritu al que haya controlado o con el que haya hecho un trato. El chamán controla la cantidad de tiempo que puede pasar un espíritu en el mundo físico, desde “vuelve de inmediato después de completar esta tarea! Hasta un tiempo máximo de un mes (hasta la siguiente luna nueva).

Si un chamán falla un intento de control, el espíritu es libre para viajar al mundo físico y permanecer allí hasta ser desvanecido.

## Espíritus Tótem

Muchos chamanes tienen un espíritu “patrocinador”, o espíritu tótem. Típicamente, estos son espíritus de Arquetipos generales, como lobo, tejón, tigre, árbol o fuego. Los espíritus y otros seres astrales pueden identificar el tótem de un chamán, lo que afectará a sus reacciones. Los espíritus asociados con el tótem de un chamán estará normalmente dispuesto a ayudarlo, pero a un

chamán típicamente se le prohíbe intentar controlar directamente a estos espíritus.

Un espíritu tótem otorga al chamán capacidades tipo conjuro apropiadas al tótem. Para invocar a su tótem, un chamán usa la habilidad de Canalización totémica, que tiene un valor por defecto de No-Existente y no posee valor máximo. El grado obtenido en la habilidad se compara a la dificultad de la acción.

Los poderes otorgados por tótemes animales caen principalmente en 4 categorías: comunicación, detección, sentidos y transformación. La transformación puede ser cualquier cosa desde que le crezcan garras al chamán a una metamorfosis completa en el animal tótem. Más adelante se da una tabla de dificultades típica:

<b>Lobo (gran cazador):</b>	
Pobre	Aullar como un lobo
Mediocre	Oídos de lobo, hablar con lobos
Normal	Correr como un lobo, Ojos del Lobo
Bueno	Rastrear por el olfato, Garras
Grande	Forma de Lobo
Superior	Llamar lobos

<b>Búho (sabiduría silenciosa):</b>	
Pobre	Imitar a un Búho
Mediocre	Moverse Sigilosamente, hablar con búhos
Normal	Ojos de Búho, Sentir presa
Bueno	Oído enfocado
Grande	Forma de búho
Superior	Vuelo (en forma humana)

<b>Fuego (un poco forzado):</b>	
Pobre	Llama de cerilla
Mediocre	Sentir Fuego, Luz
Normal	Crear fuego (tamaño de campamento), Resistir Fuego Normal
Bueno	Resistir Todos los Fuegos (inmunidad absoluta)
Grande	Inmolar
Superior	Llamarada

<b>Roble:</b>	
Pobre	Identificar Plantas
Mediocre	Encontrar Planta
Normal	Armadura de Roble, Combar Madera
Bueno	Hablar con los Árboles
Grande	Forma de Árbol
Superior	Animar Árbol

Si el grado obtenido es igual o mayor que la dificultad, el intento funciona. Si el grado obtenido

es dos o más niveles mayor que la dificultad, no hay coste de fatiga. De otro modo, el lanzador pierde 1 nivel de fatiga, incluso para intentos fallidos.

Si el grado obtenido es menor que la dificultad, el chamán asume algún aspecto de la apariencia del tótem (p.e. ojos amarillos para Lobo) durante cerca de una hora. Si el chamán intenta y falla cualquier Canalización totémica posterior durante ese tiempo, la transformación puede hacerse permanente. El chamán queda además aturdido durante un turno de combate.

Una tirada de -4 u obtener un grado 4 niveles menor que la dificultad ofende tanto al tótem que no pueden hacerse más intentos durante el resto del día. Al amanecer del día siguiente, el chamán puede intentar una tirada de Canalización totémica contra la dificultad del fallo original. Con una tirada exitosa, el tótem perdona al chamán. Con un fallo, el tótem seguirá ignorando cualquier petición del chamán durante ese día, aunque este puede intentarlo de nuevo al amanecer siguiente.

## Espíritus de Ayuda

Por el precio de un Don, un chamán puede tener la amistad de un espíritu de ayuda. Este espíritu puede tomar el control del cuerpo del chamán mientras se está proyectando astralmente, y resistirá frente a cualquier otro espíritu que intente poseerlo. Para propósitos de resistencia, tiene una Voluntad Normal. Esto puede mejorarse por 3 puntos de habilidad por nivel de atributo.

El espíritu de ayuda es una criatura en sí mismo, con personalidad y deseos propios. Le gusta y desea ayudar al chamán, pero puede hacer cosas que este lamente más tarde. Cuando anima el cuerpo del chamán, el espíritu no puede usar ninguna de las habilidades de este, y tiene demasiada poca experiencia en el mundo mortal para tener cualquier habilidad efectiva por sí mismo.

## Poderes de los Espíritus

A los espíritus se los clasifica típicamente en términos de Poder. El Poder varía de Malo a Superior, y más allá para espíritus realmente asombrosos. Un espíritu tiene siempre una Voluntad igual a su Poder. Los atributos físicos y mentales tienen un valor por defecto igual al Poder, pero pueden ajustarse un nivel por encima o por debajo del nivel base.

Los espíritus también tienen uno o más poderes sobrenaturales que pueden usar cuando están en el plano físico. Muchos espíritus se pueden



Manifestar, creando un cuerpo material con el que llevar a cabo tareas. Otros poderes comunes son Telequinesia (para *poltergeists*) , Piroquinesis (elementales del fuego) y Controlar Elemento (elementales y espíritus de la naturaleza). El nivel de poder de estos poderes sobrenaturales es igual al Poder del espíritu.

## Ejemplo

*Un poltergeist de Poder Malo tiene un poder de Telequinesia Malo. Puede golpear un cristal una vez al día. Un poltergeist de Gran Poder, sin embargo, tiene un Gran poder de Telequinesia, y puede hacer volar sillas a voluntad.*

*De igual modo, un elemental de tierra de Poder Normal puede Manifestar un cuerpo con Gran Fuerza, Salud Normal y Destreza Pobre, mientras que un elemental Superior tendría Fuerza Legendaria +1, Salud Superior y Buena Destreza.*

## Chamanes y Enfermedad

En esta visión del mundo, muchos tipos de enfermedad son causados por posesión de espíritus. Un chamán puede curar estas enfermedades a través del Desvanecimiento. El Poder del espíritu de la enfermedad está basado en la severidad de dicha enfermedad.

### Chamanes en la Sociedad

En una sociedad actual, un chamán pasa muy poco tiempo controlando espíritus directamente. En su lugar hace tratos con espíritus locales poderosos para asegurar lluvias prósperas, caza abundante, etc., a cambio de hacer que sus seguidores adoren al espíritu y obedezcan cualquier tabú que este pueda decretar. Muchos de estos espíritus “mayores” no pueden entrar al mundo físico, aunque pueden manipularlo sutilmente desde el mundo espiritual.

Si cualquiera de estos tabúes se rompe, el chamán es responsable de encontrar de nuevo al espíritu, pedir disculpas y preguntar si se requiere de alguna penitencia.