

# CONSEJOS PARA LA CREACION Y EL MANEJO DE SHAMANES EN RUNEQUEST

POR FORREST JOHNSON

(adaptado y traducido por Luis Serrano)

*Hace ya alrededor de tres años que vio la luz el último número de la revista de rol de AH "HEROES". En este último ejemplar de la malograda publicación, apareció un interesantísimo artículo sobre cómo crear shamanes en RuneQuest, y cómo representarlos de manera adecuada durante los escenarios, sacándoles todo el jugo posible. Me ha parecido muy interesante publicar el artículo, ligeramente remozado para que encaje dentro de nuestra versión castellana, y opino que puede ser un buen comienzo para una serie de colaboraciones acerca del uso de la magia en RQ. Ha de quedar bien claro que en este artículo se hace referencia a los shamanes desde el punto de vista de Glorantha; sin embargo, si el lector no lleva a cabo sus campañas en este mundo de juego, podrá extrapolar sin dificultad las conclusiones extraídas de estas líneas a sus propios escenarios.*

No es fácil ser un shamán en *RuneQuest*. Suponiendo que consigas cumplir todos los requisitos a la hora de crear el personaje, lo normal es que seas destruido por el Hombre Perverso antes de que empieces a jugar. Y como tengas la suerte de pasar esta prueba, es casi seguro que mueras en unas pocas sesiones de juego si al Master le da por seguir las reglas normales de encuentros para shamanes (ver la sección "Desventajas de Convertirse en Shamán", pag. 55 de *RQA*).

Pero los shamanes pueden llegar a ser personajes fascinantes. El aura mística de misterio y de magia que añaden al grupo de aventureros, puede animar hasta la campaña más aburrida. En mi opinión, vale la pena pasar por los quebraderos de cabeza que acarrea su creación. Para ayudarte a jugar con un shamán, aquí van los siguientes consejos:

**Crea un personaje nuevo.** Intentar que tu personaje actual se convierta de repente en shamán te llevará mucho tiempo, y posiblemente le cueste a él la

vida. Quienes tienen más posibilidades de ser shamanes son aquellas personas que lo "han mamado" desde pequeños.

**Elige lo que necesitas.** No te molestes en tirar en las tablas de profesiones; límitate a decidir que tu personaje es hijo de un shamán, o que ha sido adoptado por uno, y hazle en seguida Ayudante de Shamán. Tampoco te molestes en determinar su edad al azar: ponle directamente la edad que necesites (unos 30 años suele ser una buena edad para un shamán principiante).

**Escoge una raza apropiada.** Las mejores razas para crear shamanes son aquellas con PER elevada. Así, ogros, babuínos e hijos del viento pueden llegar a ser excelentes shamanes, aunque todos ellos tienen algunas desventajas. Los shamanes morcanthes pertenecientes al culto de Waha son una elección interesante, ya que sus espíritus aliados son seres humanos. Pero la mejor raza para crear shamanes es la élfica.

Los elfos tienen PER, INT y DES excelentes, y estas son las tres características clave a la hora de crear un shamán. También tienen acceso a la magia divina de Aldrya, y además sus arcos élficos les ofrecen PM adicionales.

De acuerdo con lo que se dice en *Dioses de Glorantha*, los shamanes de Aldrya "sólo pueden atrapar en su fetch espíritus de las plantas". No dejes que esto te preocupe. Entre estos espíritus de las plantas pueden incluirse espíritus de la curación, espíritus de INT, espíritus de magia (sólo con magia de Aldrya), espíritus de conjuros (sólo aquellos que lleven los conjuros espirituales de Aldrya), espíritus de PER, driades, fantasmas y gnomos. A todos estos seres se les puede considerar como "amistosos", ya que no intentarán atacar o poseer a un shamán que no consiga reducir sus PM hasta cero. Todos ellos están sujetos al conjuro divino de *Ordenar a Espíritu del Culto* (posiblemente el hecho de que no se enumere este conjuro entre los disponibles para los shamanes de Aldrya, no es más que una omisión). Además, aunque los shamanes de Aldrya no pueden ligar a otros espíritus ajenos al culto en sus fetches, sí pueden hacerlo en matrices, que de todas maneras es donde mejor están.

Asimismo, los elfos "sólo pueden enseñar la magia espiritual enumerada anteriormente para los iniciados del subculto del Gran Rey Elfico", pero es que esos son muchos conjuros. Sin embargo, un shamán de Aldrya puede hacerse con cualquier conjuro que quiera; sólo tiene que viajar por el plano espiritual buscándolo, en lugar de emplear el hechizo divino *Enseñar Conjuros* (aunque tal procedimiento puede ser algo más complicado).

Dale a tu shamán élfico la experiencia previa de los shamanes bárbaros, con la salvedad de que tienes que sustituir *Arrojar* por *Esconderte*, *Con Humano* por *Con Elfico*, y los *Ataques de Daga* y *de Puño* por el de *Ataque con Arco*.

**No juegues con el personaje, a menos que tenga unos valores de juego decentes.** La INT y la PER son importantes; la DES también, pero menos. Y no hay nada más que sea realmente básico. Si no te satisfacen las características de tu shamán, vuelve atrás y tira de nuevo los dados o distribuye mejor los puntos a tu gusto.

**Escoge una buena religión.** El Dios Astado es un culto bastante débil como religión a seguir, ya que es genérica, y no ofrece demasiadas ventajas. El Culto a los Antepasados parece más atractivo, aunque los conjuros que ofrece son bastante poco útiles. Los mejores cultos son aquellos que proporcionan espíritus aliados a sus shamanes. Hykim, Waha y Pamalt son todos buenas elecciones, dependiendo de dónde se lleve a cabo la campaña que vas a jugar.

Los espíritus aliados son como otro par de manos para un shamán. Le ofrecen más PM, lanzan conjuros por él, y suministran más INT para memorizarlos. A través de su *Vínculo Mental* permanente, el shamán puede emplear los PM del espíritu hasta cuando se halla incorpóreo en el plano espiritual (de otro modo, estos PM tendrían que salir del fetch, lo que reduciría considerablemente su utilidad). En combate, los espíritus aliados pueden lanzar uno o dos conjuros por asalto, además de los que pueda lanzar el shamán y su fetch. Y si el espíritu aliado habita un objeto inanimado, el shamán puede inscribir matrices de conjuros y PM en el mismo, y así tanto él como su aliado



pueden emplear los recursos allí reunidos. Tampoco hay que olvidar que el espíritu aliado es un iniciado del culto, y puede recibir PER adicional por experiencia previa.

**Iníciate en un segundo culto.** Ello te da PER adicional en la experiencia previa, ya que asistes a las ceremonias de culto de dos dioses distintos. Es básico que este segundo culto sea compatible con el primero. Para la mayoría de los shamanes que cumplan los requisitos, el Dios Cazador de turno suele ser una apuesta segura. Flamal es un segundo culto fácil para los elfos, aunque Dendara proporciona más beneficios. Subere es ideal para los trolls. Y si tu personaje es chica y particularmente sexy, la de Uleria puede ser una religión cómoda y atractiva. Evita la tentación de pertenecer a más de dos cultos. Jugar con un shamán ya es bastante difícil sin tener que hacer frente a multitud de deberes eclesiásticos.

Una posibilidad interesante es la de crear un shamán telmori, cuyo segundo culto sea el de Eurmal. Cambiar de forma no es algo nuevo para un iniciado del Embaucador, pero tampoco ser un proscrito es algo fuera de lo común para un hombre-lobo telmori. Eurmal proporciona conjuros de ilusiones, lo cual crea interesantes posibilidades desde el punto de vista de quien gusta de cambiar de forma (¿esta vez se transforma de verdad, o está engañándonos otra vez?). El conjuro de *Reflexión* de Eurmal tampoco está mal (con una PER de 15, y un *fetch* de PER 20, ¿cuántos conjuros crees que puedes reflejar?).

**Despierta tu fetch lo antes posible.** Inténtalo después de 4 o 5 años de estar de Ayudante de Shamán. Sólo tendrás unas posibilidades de éxito mediocres, pero la experiencia previa de shamán te da tres veces más PER que la de ayudante, por lo que la ganancia vale el riesgo. ¡No te olvides de usar tu habilidad de *Ceremonia*! Si la cosa sale mal, tendrás que empezar otra vez desde el principio.

**No le des a tu fetch demasiada PER al principio.** Un sólo punto suele ser más que suficiente. Recuerda que cuanta más PER guardes para tí mismo, más posibilidades tendrás de aguantar el ataque del Hombre Malvado. Ya habrá oportunidad de mejorar la PER del fetch más adelante.

Puedes asegurarte prácticamente la victoria contra el Hombre Malvado si estás dispuesto a sacrificar tres o cuatro puntos de PER en adquirir conjuros de *Bloqueo Espiritual* de un solo uso. A mí, personalmente, me gusta ahorrarme la PER para otras cosas.

**Pero no te olvides de mejorar la PER del fetch.** Darle un sólo punto de PER a tu *fetch* al principio está bien. Pero empezar a jugar con un *fetch* de PER 1 es una estupidez, ya que vas a necesitarlo para muchas cosas: para defenderte de conjuros, para lanzarlos, para maniobrar en el plano espiritual, para disponer de PM, etc. Algunos de los puntos de PER ganados en la experiencia previa, deben ir derechos a tu *fetch*. ¡No los gastes todos en la obtención de magia divina!

**Gástate tus ahorrillos.** Un shamán empieza con 480 peniques, lo cual es bastante para pagar algún entrenamiento que otro. Casi siempre es una buena idea entrenar tu habilidad de *Encantamiento*. Tampoco es malo intentar aumentar la *Detención* con tu arma. Cuesta 7.5 peniques aprender un idioma nuevo (obteniendo porcentajes iniciales, y saliendo del 00), así que aprende unos cuantos. Asimismo, asegúrate de conocer una *Fabricación* a un 25% por lo menos, ya que la vas a necesitar para los encantamientos. Si eres hsunchen, aprende *Artes Marciales*. Y si te queda algo de dinero, utilízalo para incrementar tus habilidades más flojas. Recuerda que entrenar una habilidad de 0 a 25% cuesta sólo la mitad que entrenar una de 25 a 50%.

**Vete derecho al plano espiritual.** Tan pronto como termine tu experiencia previa y se te haya acabado el dinero, comienza a tirar en la tabla de encuentros del plano espiritual. Como shamán deberás familiarizarte con él lo antes posible. Además, ningún shamán que se precie se metería de lleno en un escenario con su *fetch* como única ayuda. Ve, y pillá algunos espíritus.

Aprende a viajar por el plano espiritual usando tus propios recursos. Moverse por dicho plano es algo puramente mecánico (ver *RQA*), y pienso que no se necesita la supervisión del Master para ello. A grandes rasgos, yo suelo seguir las líneas de actuación siguientes:

Hay algunos espíritus a los que considero hostiles (espíritus de la enfermedad y de las pasiones, y fantasmas). Si uno se encuentra con ellos tiene que entrar en combate espiritual. Sin embargo, como estos seres no pueden poseer a un shamán incorpóreo (el cuerpo del mismo no está en el plano espiritual), lo más que pueden hacerte es darte una tunda, dejarte sin PM, y obligarte a volver a casa con las orejas gachas.

A otros espíritus, como los de la curación, los de INT, los de PER, los de magia, y los de conjuros, y a los elementos, les considero neutrales. Son seres habitualmente dóciles. No se me-

terán contigo a menos que tú te metas con ellos.

Todos los demás entes incorpóreos, como espectros, kon-kones, ninfas, etc., son ya palabras mayores, y no se debe interaccionar con ellos si el Master no está delante (un shamán rival con el que te encuentres, p. ej., a lo peor quiere encerrar tu espíritu en su *fetch*). Yo, de todos modos, siempre empleo mi *fetch* para evitar encuentros de este tipo, aunque ello signifique tener que luchar con un espíritu hostil. Si todo falla, siempre se puede volver a tirar los dados.

Usualmente, pongo a mis viajes al plano espiritual un límite de tiempo de 10 horas, con lo cual quiero representar los inconvenientes que tiene el abandonar durante periodos de tiempo largos el cuerpo de uno. Estos primeros encuentros en el plano espiritual deben llevarse a cabo durante la creación del personaje; si se hicieran durante el juego real, se perdería mucho tiempo con ellos innecesariamente.

**Nunca le des oportunidades a un espíritu.** Incrementa siempre tus posibilidades a base de conjuros de *Pantalla Espiritual*, sacando los PM para los mismos de tu *fetch*, o mejor, de tu espíritu aliado. Haciéndolo así, podrás atrapar de manera rutinaria espíritus con PER superior a la tuya.

**¿Porqué conformarse con poco?** Si no te encuentras exactamente con el espíritu que deseas, no te conformes. Sigue intentando encontrar algo mejor. Es una tontería ligar en una matriz un espíritu de PER 7, cuando puedes conseguir fácilmente uno de PER 13 o 14. Si ligas a tu *fetch* un elemento de 3 m3 con PER 12, estarás malgastando la capacidad de almacenaje del mismo. Sigue buscando por el plano espiritual hasta encontrar un elemento con el mismo TAM, y menos PER; ello hará que tu *fetch* se reserve los PM para cosas más importantes.

**Búscate o crea algún tipo de santuario.** Un shamán normal tiene unas posibilidades diarias entre 30 y 40% de tener un encuentro espiritual, se lo monte como se lo monte. Prácticamente le puede saltar encima cualquier cosa: espectros, fantasmas, espíritus de la enfermedad, elementos, kon-kones..., lo que se te ocurra. Como la *Vista Mágica* sólo tiene un alcance de 50 m., y la mayoría de estas criaturas son capaces de cubrir esa distancia en unos pocos MR, la mayoría de estos ataques serán totalmente inesperados. Por eso, sin tener alguna clase de protección, ningún shamán puede vivir mucho tiempo.

La mejor protección es la que proporcionan los templos. Pocos espíri-



tus son lo bastante valientes como para pisar el césped del jardín de un dios enemigo. Si no dispones de ningún templo, puedes construirte tus propias defensas. El conjuro de *Guardia* puede ser útil, y también los encantamientos con condiciones de áreas de efecto. Los conjuros de *Guardia* se pueden colocar en una carreta o en una barca, para crear así un santuario móvil. También puedes emplear lo que yo llamo "espíritus de intercepción"; se trata de un pequeño fantasma que pueda ser liberado inmediatamente, sin necesidad de perder el tiempo en un conjuro de *Control* (es decir, que no te importe mucho deshacerte de él), y que distraiga al atacante durante algún tiempo.

Pero quizá el Master, con su misericordia infinita, se digne a reducir la cantidad de estos encuentros al azar. En lugar de ataques inespecíficos, es mejor tener lo que yo llamo "enemigos de confianza", es decir, espíritus a los que el shamán haya ofendido de alguna manera, y que persistan en sus deseos de venganza y de acoso continuo. Pueden ser los fantasmas de viejos enemigos, o incluso, espíritus enviados por shamanes rivales. Este concepto de "enemigos de confianza" puede dar un sentido a los aburridos encuentros para shamanes.

**Imponte unos límites.** Si te dedicas a viajar una y otra vez por el plano espiritual, realmente con el tiempo podrías hacerte con un poder casi ilimitado. Esto es malo. Los "supermanes" omnipotentes no tienen sitio en la mayoría de las campañas de *RuneQuest*, y empieza a no ser divertido llevar un personaje cuando tienes problemas

para recordar todos los conjuros que conoce y los espíritus que domina (N. del T.: sobre esto ya hemos comentado algo en las *RuneConsultas* de este mismo número). Un shamán principiante debe tener a su disposición una batería de 6 a 10 espíritus ligados. Todo lo que pase de ahí es buscarse líos.

**Demasiados shamanes estropean el cocido.** Los shamanes, sobre todo si pertenecen a tribus distintas, no se llevan bien entre sí. Normalmente, lo mejor es que haya un sólo shamán en el grupo de aventureros.

## ALGUNOS CONSEJOS PARA MANEJAR A LOS DISTINTOS ESPIRITUS

**Espíritus de Conjuros.** Los espíritus de conjuros son el pan nuestro de cada día para los shamanes. Sin embargo, rara vez hay razones que justifiquen su ligadura.

En las reglas, se presupone que el shamán guarda en el *fetch* sus espíritus de conjuro, y que los libera cuando alguien quiere aprender el conjuro en cuestión. Esto es una estupidez. La capacidad del *fetch* es algo demasiado valioso, y los espíritus de conjuro son inútiles una vez que se usan. Lo mejor que se puede hacer cuando alguien desea aprender un conjuro nuevo, es que el shamán le cite unas cuantas horas después, y mientras tanto él entre en el plano espiritual para obtener el conjuro. Después de que el shamán capture al espíritu en cuestión, éste tendrá 0 PM, por lo que deberá almacenarlo en el *fetch* hasta que recupere 1 PM. De este modo, no ocupará

sitio de almacén en dicho *fetch*, y el cliente podrá obtener su conjuro sin apenas despeinarse en el proceso de combate espiritual.

Normalmente, yo supongo que los espíritus de conjuro se encuentran en bandadas, y que los shamanes tienen la suficiente experiencia como para distinguir al que lleva el conjuro espiritual deseado. Si se está buscando un conjuro variable, se lanzará 1D6 para determinar los puntos de conjuro que posee un espíritu encontrado en la región frontera, 2D6 para los de uno de la región exterior, y 3D6 para los de uno de la región interior. Yo me supongo que tiene que ser fácil para un shamán estimar la PER que puede tener un espíritu, pero su INT le será desconocida hasta que el espíritu en cuestión no se examine detenidamente a su regreso en el plano mundano.

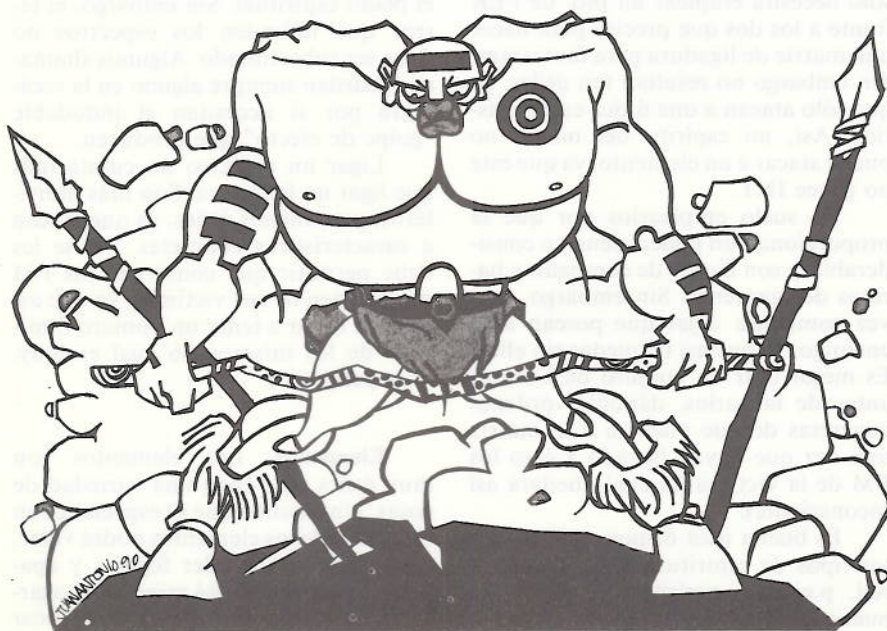
**Espíritus de PER.** Los espíritus de PER son casi indispensables para un shamán, ya que le permiten no depender de los PM de su *fetch* para impulsar conjuros (un *fetch* que constantemente esté siendo privado de sus PM, no resulta muy útil). Cualquier shamán que se precie, dispondrá de unos cuantos espíritus de PER almacenados en matrices de ligadura.

Tener los espíritus de PER ligados en el *fetch* es muy costoso, ya que se necesitan 10 PM del *fetch* para contener a un espíritu de PER 10. Sin embargo, fabricar una matriz de ligadura para tal espíritu cuesta sólo un punto de PER.

**Espíritus de INT.** Entre su propia memoria, la de su *fetch*, y la de su espíritu aliado, un shamán puede recordar entre 40 y 50 puntos de conjuros espirituales. A menos que te guste ir lanzando por ahí superconjuros, esta capacidad memorística suele ser suficiente, por lo que los dos puntos de PER necesarios para crear una matriz de ligadura para espíritus de INT es mejor emplearlos en otra cosa.

A pesar de eso, es cierto que los shamanes tienen una limitación a la hora de memorizar conjuros. Un shamán que quiera ligar a varios tipos de criaturas, necesita tres puntos de INT para recordar cada uno de los *Encantamientos de Ligadura*, más otro punto para disponer del conjuro de *Control* correspondiente. Esto puede ocupar gran cantidad de INT sin que apenas nos enteremos. Sin embargo, es posible aprenderse el *Encantamiento de Ligadura* para, por poner un ejemplo, espíritus de PER, hacer una serie de matrices, y luego olvidar el *Encantamiento* cuando ya no sea necesario.

Pero desde luego, cuando se tienen problemas de INT, es mejor ligar espíritus de INT que hacerse matrices de conjuros. Una matriz hecha con dos





ptos. de PER, puede servirte para almacenar, p.ej., un *Curación-2*, pero esa misma PER utilizada para ligar un espíritu de INT, podría proporcionarte la posibilidad de almacenar un *Curación-4*, 6, o incluso más.

**Espíritus de Magia.** Ligando espíritus de magia, un shamán puede llegar a tener poderes sorprendentes. Tu shamán es ya un mago formidable. Puede lanzar conjuros al mismo tiempo que su fetch y, posiblemente, al mismo tiempo también que su espíritu aliado. Si a esto añadimos unos cuantos espíritus de magia (los cuales podrían compartir los recursos proporcionados por los espíritus de PER y/o de INT ligados por el shamán), tu personaje puede ser extremadamente poderoso. Claro que un espíritu de magia que esté en una matriz no podrá lanzar conjuros a tus enemigos sin ayuda de hechizos de *Vista Mágica*, *Visión del Alma* o *Vínculo Mental* que le ayuden a ver su entorno. Sin embargo, si puede lanzarte a tí, p.ej., conjuros de *Fuerza* y de *Protección*, mientras estés en contacto con el objeto encantado.

La sistemática que yo sigo a la hora de determinar si un espíritu de magia conoce magia espiritual, divina o hechicería, es darle 1/3 de posibilidades a cada una de las tres aproximaciones. Luego determino los conjuros al azar, y lanzo 1D6 para ver los puntos que se poseen de un conjuro variable, o el número de conjuros divinos apilables que tal espíritu posee.

Los espíritus con magia divina son mis favoritos, ya que se les puede enseñar magia espiritual también (ningún shamán como es debido se mezclaría con conjuros de hechicería). Lo malo es que los conjuros divinos pueden ser difíciles de renovar, especialmente si proceden de dioses hostiles.

Generalmente, no suelo emplear espíritus de magia para que realicen encantamientos para mí, ya que me imagino que se resistirían a ello empleando su propia PER. Sin embargo, si dispongo de un espíritu de magia que conozca algún ritual de encantamiento, puede que le proponga llevar a cabo dicho encantamiento gastando uno o dos puntos de PER en el mismo, como pago a su libertad. En este caso, determino sus posibilidades en *Ceremonia* y *Encantamiento* tirando 1D100.

**Fantasmas.** Hasta ahora, la disertación ha sido bastante abstracta. Los espíritus de conjuro, de PER o de magia no tienen lo que podríamos llamar unos rasgos personales definidos. Los fantasmas, sin embargo, son PNJ con todas las de la ley, con su propio nombre, su propia historia y sus propias excentricidades.

Un fantasma puede hacer todo lo que hace un espíritu de magia. Además puede entrar en combate espiritual. Como los fantasmas (a diferencia de los espíritus de la enfermedad y de las pasiones), atacan directamente los PM de sus víctimas, se pueden emplear ofensivamente contra casi cualquier tipo de criatura.

Para crear un fantasma, lo primero que hago es encontrármelo en las tablas del plano espiritual. Luego compruebo si es amistoso, neutral o maligno, empleando las tablas de *Daka Fal del Dioses de Glorantha*. Del mismo modo, determino si conoce algún conjuro. Si este es espiritual uso la tabla correspondiente del mismo capítulo para ver exactamente cual, pero si es divino, lo determino aleatoriamente entre todos los divinos posibles. Si necesito conocer sus porcentajes en habilidades mágicas, tiro 1D100.

Cuando atrapo a un fantasma, le doy un nombre, y me invento su personalidad y algo de su historia. Si resulta tener INT superior a 18, supongo automáticamente que es el fantasma de un elfo. Si dicha INT es superior a 24, determino que se trata de algún semidios caótico o fallecido.

Los shamanes del culto de *Daka Fal* tienen habilidad especial a la hora de tratar con los fantasmas. Sin embargo, cualquier shamán es probable que conozca muchos fantasmas a los que pueda llamar por sus propios nombres, amistosos o no. Y naturalmente, también estará conociendo constantemente nuevos fantasmas, por lo que siempre le será útil el conjuro *Comunicación Mental*.

**Espíritus de las Pasiones.** Yo los suelo llamar "fantasmas baratos". Cuando uno les fabrica una matriz, sólo necesita emplear un pto. de PER frente a los dos que precisa para hacer una matriz de ligadura para fantasmas. Sin embargo no resultan tan útiles, ya que sólo atacan a una única característica. Así, un espíritu del miedo no puede atacar a un elemento, ya que éste no posee INT.

Yo suelo emplearlos por que te proporcionan un poder ofensivo considerable, y son fáciles de conseguir y baratos de mantener. Sin embargo, rara vez compensa dejar que posean a tu enemigo, ya que así te quedas sin ellos. Es mejor usar un conjuro de *Control* antes de lanzarlos, dándoles órdenes concretas de que vuelvan a la matriz una vez que hayan llevado a cero los PM de la víctima (la cual quedará así inconsciente).

Es buena idea disponer de distintos tipos de espíritus de las pasiones. Así, p.ej., un espíritu del miedo es bueno para atacar criaturas de poca

INT, mientras que uno del dolor es más útil contra los seres humanos, que suelen tener más INT que CON.

**Espíritus de la Enfermedad.** Ningún shamán decente se rebajará a invocar, controlar o ligar un espíritu de la enfermedad. Si bien pueden resultar francamente útiles, son también muy impopulares. Por eso conviene limitarse a usar espíritus de las pasiones, y dejar los espíritus de la enfermedad para que los usen los "malos".

**Espíritus de la Curación.** Hay pocas enfermedades lo bastante mortales como para justificar el empleo inmediato de un espíritu de la curación. Es más fácil cogerlos del plano espiritual cada vez que se necesiten. Asimismo, un shamán puede también exorcizar espíritus de la enfermedad haciéndose incorpóreo, o usando un fantasma como cabeza de turco.

Los únicos shamanes que necesitan tener montones de espíritus de este tipo son los pertenecientes al culto de *Chalana Arroy*, los cuales puede que tengan que tratar a varios pacientes a la vez. Sin embargo, los shamanes de *Chalana Arroy* no son personajes muy divertidos para jugar, ya que están en clara desventaja debido a la prohibición de usar conjuros de *Control* que pesa sobre ellos. Por ello, se ven siempre obligados a emplear conjuros divinos de *Ordenar*, incluso para dominar a los espíritus de la curación.

**Espespectros.** El manejo de los espespectros es muy peligroso debido a su capacidad para reducir las características de sus víctimas. Un espespectro que afecte la INT puede hacerte polvo incluso en el plano espiritual. Sin embargo, el terror que infunden los espespectros no debe ser subestimado. Algunos shamanes guardan siempre alguno en la recámara por si necesitan el indudable "golpe de efecto" que producen.

Ligar un espespectro no cuesta más que ligar un fantasma. Son más mortíferos, pero menos útiles, ya que atacan a características concretas. No se les debe permitir que conserven los PM que extraen de sus víctimas, ya que así pueden llegar a tener un número ilimitado de los mismos (lo cual es muy, muy peligroso).

**Elementos.** Los elementos son muy útiles para toda una variedad de cosas. Un shamán que se especialice en el control de los elementos podrá volar, hacer túneles, prender fogatas y apagarlas, y nunca tendrá miedo a ahogarse. Sin embargo, no es posible invocar



al elemento que nosotros queramos por las buenas; lo primero es hacerse con una cantidad suficiente de la materia necesaria. Como los shamanes suelen disponer de aire y tierra en cantidad, los elementos más populares entre ellos son silfos y gnomos.

Las matrices que se fabrican para contener elementos necesitan el sacrificio de 3 puntos de PER. Personalmente, yo prefiero guardar unos cuantos elementos en el fetch, y ahorrar la PER para otros fines.

Se pueden combinar los elementos para los más variados fines. Por ejemplo, se puede emplear una salamandra pequeña para comenzar un fuego que sirva para invocar una salamandra mayor. El fuego que sobre lo puede apagar un silfo.

### ¿COMO SON LOS SHAMANES?

Y hasta aquí todo lo que tenía que ver con las reglas y la mecánica del juego. Una vez que las hayas dominado, ya estarás preparado para hacer frente al auténtico desafío: representar a tu shamán. Esto es difícil, por que los shamanes no son como las demás personas, y además, nunca se encuentran dos shamanes iguales. De todos modos, la mayoría de ellos tienen ciertas tendencias personales comunes que son inherentes a la profesión.

**Reservados y taciturnos.** Los shamanes no tienen tiempo para sutilezas sociales. Suelen ser seres solitarios. ("No creo que hayamos sido presentados." *Huh.*)

**Poco civilizados.** Los shamanes proceden de culturas primitivas, nómadas y bárbaras. Las gentes civilizadas les consideran rústicos. ("Esto es una silla. Mientras estés en mi casa, tendrás que sentarte en ella en lugar de en el suelo." *Huh. Gente de ciudad ser rara.*)

**Fanáticos.** La fe es básica en el trabajo de los shamanes. Ellos creen en sí mismos, y esperan que los demás también lo hagan. Cualquier opinión que sostengan, la sostendrán fanáticamente. ("Esa piel era muy valiosa! No podrás seguir aquí si te empeñas en seguir quemando mis trofeos de caza." *¡Tu no matar gato de nieve! ¡Mala medicina!*)

**Distraídos.** Los shamanes tienen sus sentidos puestos en el plano espiritual, y a menudo prestan poca atención a los acontecimientos del plano mun-

dano. ("¿No puedes hacer nada? La casa está ardiendo, las flechas están entrando por las ventanas, y todo lo que haces es sentarte en ese rincón y cantarrear." *No molestarme ahora. Mi hablar con los espíritus.*)

**Estoicos y fatalistas.** Los shamanes están acostumbrados a ver cosas que aterrorizarían a una persona normal, y por eso son bastante indiferentes ante los peligros del mundo. ("No puedes desafiar en serio a un gran troll. ¡Pero si mide el doble que tú!" *Huh. Troll gran cuerpo, espíritu pequeño. Shamán cuerpo pequeño, gran espíritu.*)

**Misteriosos e impredecibles.** Los shamanes rara vez se molestan en explicar sus acciones. Viven en un mundo distinto, regido por reglas diferentes. Además, muchos shamanes gustan de rodearse de un aura de misterio para hacer que crezca su reputación. ("¿Qué le hiciste a ese Señor de la Muerte para que saliera tan corriendo?" *El asustarse. El saber que mi medicina ser más fuerte que la suya.*)

Puede que un shamán no tenga todos estos rasgos, pero seguro que sí tiene algunos de ellos.

### COMO ENCAJAR A UN SHAMAN EN UN GRUPO DE AVENTUREROS

Vamos a tratar, por último, el asunto de como encajar a tu shamán en la campaña que se esté jugando. La cosa es más fácil si dicha campaña está organizada alrededor de personajes pertenecientes a una misma cultura. Por ejemplo, si la campaña se centra en la región de Balazar y los personajes son cazadores balazareños, un shamán podría acompañarles en sus cacerías, incursiones guerreras, etc. También puede que dicho shamán tuviera sus propias misiones que llevar a cabo, y que los demás personajes le ayudaran en ellas.

Pero si la campaña en la que estás inmerso es de las típicas, es decir, de aquellas en las que el grupo de aventureros se compone de una mezcla de profesiones, razas y culturas diferentes, será necesario explicar porque nuestro shamán vaga por ahí con ellos en lugar de estar con su tribu. A continuación siguen algunas buenas explicaciones.

**El último de la tribu.** Idea fácil de captar, pero difícil de ejecutar. ¿Cuál era su tribu, y en qué basaba ésta su modo de vida? ¿Qué les pasó a sus compatriotas, y cómo es que él se libró? ¿Porqué se dedica el shamán a ir por ahí en compañía de unos aventureros en lugar de intentar reunificar a su pueblo o de vengarlo? Es difícil dar una respuesta creíble a todas estas preguntas.

**Perturbación mental.** La mayoría de los shamanes están muy cerca de la locura. No es difícil imaginarse que uno de ellos vague perdido por ahí, persiguiendo algún sueño, o víctima de cierta obsesión.

**Herejía.** Los shamanes son tipos bastante egocéntricos. Es posible que sean expulsados de la tribu por controversias religiosas (las cuales pueden o no modificar sus buenas relaciones con la deidad).

**Caída en desgracia.** Un shamán acusado de robo o de cobardía, es lógico que se vea expulsado de su tribu. Si las acusaciones son auténticas, puede incluso ser excomulgado.

**Rivalidad Personal.** Los shamanes son gente muy individualista, y suelen tener graves disputas personales. Un shamán cuyo enemigo sea otro shamán rival o un caudillo, puede que decida abandonar la tribu hasta ser lo bastante fuerte como para volver y plantear batalla.

**La Misión.** El shamán abandona la tribu para completar una tarea elevada. Normalmente, se trata de un gran proyecto, como recuperar la Espada de los Vientos o erradicar totalmente el culto de Malia en determinada región. Puede que para ello haya reclutado a los demás personajes. Una vez que el shamán triunfe en su misión, podrá volver con su gente.

**Mezcla de varias razones.** La verdad sobre el shamán puede ser compleja. Una espesa red de acontecimientos puede haberle obligado a buscar el sendero de la aventura, y la explicación puede ser múltiple.

Y esto es todo lo que tenía que decir acerca de los shamanes. Y ahora, si pudiera acordarme de las reglas de hechicería...