

Santería

f. Calidad de santero, santurronería, beatería. || Arg.
Tienda en que se venden imágenes de santos y otros
objetos religiosos. || Cuba. Brujería.

El presente artículo pretende explicar a grandes rasgos qué es la Santería, y plantear un posible empleo de esta creencia en La llamada de Cthulhu, Kult, Unknown Armies, y Shadowrun. Por supuesto, no intentamos presentar un estudio definitivo sobre esta religión, sino tan sólo una pequeña introducción en la que encuadrar vuestras partidas.

Los orígenes de la Santería, Regla Lucumí o de Ocha, se remontan al amanecer de los tiempos, como culto animista de las tribus de África occidental. En concreto, sus raíces parten de los pueblos Yoruba y Bantú, establecidos en el sur de Nigeria, Senegal, la costa de Guinea, y el actual Benin. Podemos diferenciar tres corrientes que parten del origen común de esta primitiva religión: el candomblé brasileño, el vudú haitiano, y por último la santería cubana, la más extendida en el mundo latino.

Entre los siglos XVI y XIX, el intenso tráfico de esclavos entre el continente negro y las plantaciones de caña y café del Nuevo Mundo desplazó, junto a los cientos de miles de seres humanos implicados, un rico acervo cultural de creencias ancestrales. Aunque forzados al bautismo católico romano, los Yoruba mantuvieron sus prácticas religiosas al amparo del cristianismo. De este modo, los santos a los que rendían culto ante los confiados ojos de los colonizadores, no eran sino la personificación de los Orishas (o "guardianes de cabezas", literalmente) a los que habían venerado durante generaciones. Así, Olodumaré pasó a ser nombrado como Dios Todopoderoso y, del mismo modo, se procedió a enmascarar a aquellas deidades tras las efigies de Santa Bárbara (Changó), San Antonio (Eleggua o Elegba), San Pedro (Ogún), Nuestra Señora de la Caridad (Oshún), Nuestra Señora de las Mercedes y Cristo Resucitado (ambos encarnados por Obatalá). De esta aparente adoración por los santos cristianos surge el nombre de Santería, inicialmente empleado de forma despectiva por los esclavistas.

La Santería como tal es un conglomerado sincrético de creencias, tradiciones y ritos de los más variados orígenes, que incluyen incluso a la cábala hebrea. Este sincretismo cultural se origina, históricamente, en las colonias donde el tráfico de esclavos era más acusado. En Cuba (el principal foco de esta religión), la Santería se vio libre de obstáculos hasta la independencia de la isla a finales del siglo pasado gracias a la astucia de los esclavos negros, que alteraron con sus creencias la propia historia cubana. Actualmente, la confesión se ha extendido en gran medida por el Caribe, Brasil y las comunidades hispanas de Florida, Los Ángeles y Nueva York. Se calcula que sólo en esta última ciudad hay 300.000 practicantes.



CREENCIAS BASICAS

Deidades

En la Santería se cree que el mundo fue creado por el Gran Dios Padre y Omnipotente, cuyo nombre es **Olodumare** y del que procede el **ashé**, energía espiritual que compone el universo, la vida y todas las cosas materiales. **Olodumare**, también conocido como **Olorún**, gobierna sobre los asuntos de la naturaleza y de los hombres a través de espíritus emisarios u **Orishas**, que son reconocidos por números, colores, danzas, alimentos y emblemas que los identifican. Cada uno de estos Orishas representa un aspecto de nuestro mundo; Oya, por ejemplo, es la soberana de los vientos y de la muerte, mientras que **Changó** domina la tormenta, la danza y el fuego. Del mismo modo que el agua fluye y el pensamiento tiene lugar en la mente de los hombres, los Orishas están "ahí"; sólo hace falta que alguien con la capacidad de ver sus senderos y designios entre en contacto con ellos y les dé voz propia. De carácter inmaterial, los Orishas son intermediarios divinos entre los hombres y el dios supremo, a menudo asociados con ancestros ascendidos al plano espiritual.

Los Orishas son complacidos mediante el uso del tabaco, las bebidas alcohólicas (preferiblemente el ron), las flores, los dulces, las frutas, las velas, y el incienso, siendo los altares santeros en la mayoría de los casos un auténtico batiburrillo de todos estos elementos. También se le suelen dar al **babalocha** de la capilla local objetos personales que sirven como exvotos con los que ganar el favor del Orisha deseado, y que son situados en su correspondiente altar, en la más pura tradición católica.

La comunicación entre la humanidad y estos seres se lleva a cabo mediante complejos rituales, que incluyen la plegaria y el **ebó**. Otros medios de relacionarse con los Orishas son el canto, los ritmos de percusión (llamados "descarga") y el trance de posesión. Los Orishas velan por sus fieles y les procuran una vida mortal más rica, cómoda y profunda.

Idioma

El idioma empleado en los ritos santeros es el **Yoruba**, que aún se habla en el África Central. Tanto los cantos como las invocaciones y salmos se realizan en este idioma, aunque también se mezclan indistintamente en ocasiones el castellano, el inglés y el francés.



CEREMONIAS

Las ceremonias de Santería son verdaderos acontecimientos sociales en los que los oficiales cantan y danzan para ayudar a que el **babalocha** (sacerdote) sea "montado" por la deidad solicitada en un trance místico. El dios habla por boca del **babalocha** y responde las preguntas y consultas de los celebrantes. Este procedimiento es conocido por el nombre de **bembé**.

Iniciación

El aspirante a sacerdote de La Regla Lucumi debe observar unas estrictas obligaciones durante el primer año de su iniciación. En este tiempo, los **iyavos** o esposos de los Orishas no deben mirarse al espejo, llevar maquillaje, salir de noche, tocar a nadie, o permitir ser tocado. Los que pretendan implicarse en la religión deben saber que las tradiciones se mantienen secretas a toda costa, por lo que los **iyavos** pasan gran parte de su tiempo aprendiendo los ritos propios de la religión y el idioma Yoruba. Asimismo, han de seguir un régimen estricto y, llegado el momento, dar cuenta de sus acciones a **Olodumare** y a los Orishas. Una vez el iniciado tiene acceso a la **Ilé** o casa de la familia espiritual, debe entender su lugar en la jerarquía de Padres y Abuelos Divinos, hermanos y hermanas. Existe una jerarquía comandada en todo momento por los Orishas, cuyos designios han de ser obedecidos aunque en ocasiones parezcan ilógicos o arbitrarios. Algunas personas han sido rechazadas de una **Ilé** por las instancias divinas tras haber completado el largo rito de iniciación.

La bóveda o altar de los espíritus

Es el centro físico del culto a los **eggún**, donde se saluda a los muertos y se ponen en común las novedades de una manera regular. Para crear una bóveda, se cubre una mesa con una sábana o paño blanco, depositando encima nueve vasos de agua fresca y clara, una vela, y un jarrón con flores (preferiblemente blancas). Es recomendable situar una cruz o rosario sobre el conjunto para representar a **Olofi** y los Cuatro Vientos. En el suelo, frente al altar, hay que colocar una tacita de ron blanco. Sobre la taza debe depositarse un cigarro. Si es posible, debería colocarse una taza descascarillada llena de café solo sin azúcar en el suelo. A modo de reclamo espiritual, pueden colocarse fotos de los familiares fallecidos del consultante. Una vez preparada la bóveda, debe salpicarse con agua bendita y Agua de Florida, y repetirse este procedimiento con frecuencia. Tanto el agua como el ron, el cigarro, la vela y las flores deben ser reemplazadas semanalmente, el lunes o el viernes al atardecer. Cuando este preparativo está finalizado, cualquier persona puede acercarse al altar para hablar con los **eggún**. Tras presentarse y meditar sinceramente durante cierto tiempo, los muertos hablarán en la mente del consultante.

El culto a los muertos (Eggún)

Eggún es el nombre genérico que los seguidores de la Regla dan a los espíritus de los fallecidos. Estos pueden ser antepasados, sacerdotes y sacerdotisas que son **Ibae**. El iniciado halla su guía espiritual personal en algunos **eggún** guardianes que se manifiestan ante él al principio de su carrera. Algo que debe quedar claro es que los **eggún** no son "malos" o "buenos" en un sentido general, sino que son personas muertas con diferentes idiosincrasias. Eso significa que el iniciado debería ser tan cauteloso con los espíritus, como lo es con los vivos. En la fórmula empleada en el trato con los **eggún** debe saludarse a **Orun** primero y luego a los espíritus de los muertos, antes incluso que a los Orishas.

En ocasiones, la relación con los muertos puede ser poco saludable, dándose casos de **eggún** que han intentado llevarse al mundo de los espíritus a una persona viva. Los motivos para ello son variados: recuerdos frustrados y sentimiento de nostalgia, compasión ante los sufrimientos de alguien querido y, en ocasiones, capricho o mezquindad. A esta última clase pertenecen los enviados, **eggún** negativos que quieren dañar al humano. En esos momentos, se hace necesaria la intervención de un santero o **babalawo** para efectuar un **paraldo** o **rompimiento** que elimine esa conexión espiritual no deseada.

Existen dos clases de culto a los **eggún**. Uno es el culto normalizado, que suele ser practicado en la esquina de un baño o en un sótano, en una zona marcada debidamente donde se depositan las ofrendas a los **eggún** y un **opa ikú** o palo **eggún** se utiliza para llamar a estos seres. La otra modalidad de culto, la más familiar para la mayoría de los seguidores, es la **Mesa Blanca**. Esta ceremonia tiene más raíces en el espiritismo kardeciano que en África y hace un uso extenso de la misa espiritual y de la **bóveda**.

La misa espiritual

El acto central de la interacción religiosa con los eggún es la misa espiritual, convocada para llevar a un espíritu a un nivel superior de la existencia o para facilitar la comunicación con los mortales. Asimismo, las misas espirituales se celebran para mantener el contacto con el mundo del Ifa. En cuanto a ritos, estos actos tienen una procedencia geográfica y cultural muy diversa, desde los ritos Kongo (Palo) al Catolicismo, pasando por el espiritismo kardeciano. Frente a una bóveda especial, los participantes se sientan en corro y efectúan un rito de limpieza. Después se recitan pasajes del libro de oraciones de Kardec, a los que se añaden canciones y plegarias tradicionales que han pasado de generación en generación desde principios del siglo XIX. Se convocan a los espíritus tutelares que ya se conocen a modo de guarda contra los malos influjos, y después se llama a los eggún de una manera general, sin especificar ninguna identidad concreta. Todos los presentes deben estar atentos y señalar cualquier manifestación espiritual que observen, escuchen o sientan. En estas misas, todos los participantes tienen el mismo rango y deben ser escuchados por igual. Por lo tanto, estos ritos no tienen una duración fija. Cuando un ánima da señales de actividad en la sala, se procede a discernir su naturaleza e identidad. Normalmente, estos seres intentan poseer o "montar" a uno de los miembros de la congregación. Si el eggún se manifiesta como molesto o violento, hay que recitar plegarias especiales para ahuyentarlo. La mayor parte de las veces, la misa espiritual sirve para ayudar al eggún a alcanzar un plano superior de espiritualidad.

Bembé, la fiesta de los Orishas

Bembé es el nombre Yoruba para expresar la posesión por Orishas y, por extensión, la ceremonia de danza, música, y oración, establecida para facilitar esta posesión. En estos actos, celebrados desde la noche de los tiempos, se saluda formalmente, se halaga y se embauca a los orishas para que tomen el cuerpo de cualquiera de los sacerdotes o sacerdotisas presentes.

Posesión

Uno de los aspectos más espectaculares de la Santería, popularizado por el cine, es el trance de posesión. Durante uno de los intensos bembés, un Orisha puede ser persuadido para unirse físicamente a la fiesta, entrando en el cuerpo de uno de los sacerdotes consagrados a ese Orisha. Si aquél es afortunado, la deidad baja de los cielos para "montarlo" y la congregación alcanza un paroxismo de gozo y alegría. La presencia del Ocha es siempre gratificante. Una de las claves para atraer la atención del Orisha y provocar su curiosidad consiste en ejecutar los ritmos, canciones, y bailes de manera precisa y vital. Los Orishas no suelen entrar en el cuerpo de alguien que no ha sido sacerdote, pero si así sucede, la presencia puede ser reconducida amistosamente a un babalocha. Posteriormente, la persona inicialmente poseída puede ser tenida en consideración de cara a su iniciación en la Regla Lucumi.

Ritmos y danzas

Los percusionistas de la Regla de Ocha practican asiduamente durante años para ejecutar correctamente los complejos ritmos que reflejan el carácter tonal del lenguaje Yoruba, simulado con los tambores y djembés. Cada Orisha tiene asociado unos ritmos que no deben ser interpretados con otra finalidad o contexto que no sean religiosos, dado que el dios podría ofenderse. En cuanto a la importancia de la danza en las ceremonias santeras, cabe decir que se trata de una forma de oración silenciosa que reviste tanta importancia como la música o las plegarias. Al igual que la percusión ritual de la Regla, existe una danza asociada a cada Orisha, siendo fácilmente distinguibles por su aspecto general. Por ejemplo, los movimientos asociados a Yemayá simulan las sinuosas evoluciones de las olas; el baile de Ogún incluye figurados machetazos al aire; la seductora Oshún se contempla y atusa frente a un espejo imaginario; la representación de Changó suele ser explosiva y agitada.

Ebó (sacrificios)

Uno de los aspectos más distintivos de la Santería es la práctica de los sacrificios de animales. Pero no todos los ebós suponen la muerte de un animal; algunos se realizan ofreciendo velas, frutas o caramelos. En ocasiones, las demandas de las deidades son concretas y se refieren a una fruta o plato preparado en concreto. Otras veces pueden solicitar el sacrificio de una paloma, un pollo, o un carnero. Esta solicitud divina se limita a casos graves de enfermedad o desventura, así como a la iniciación de un nuevo adepto. El trato que debe darse al animal en el sacrificio es de respeto, pues pertenece al Orisha. El tránsito va acompañado de canciones que nos recuerdan que la muerte de la criatura no es más que una representación de nuestro seguro fallecimiento. A menos que el animal se haya ofrecido para efectuar una purificación o conjurar una desgracia, es consumido por la comunidad de la manera habitual.



LOS ORISHAS

El número de Orishas venerados es enorme: algunas fuentes listan entre 400 y 500. Para la realización de esta ayuda nos hemos centrado en los más importantes, aunque no debes dudar en incluir alguno de propia creación si resulta necesario para tus aventuras. Para crear un Orisha creíble deberías buscar una combinación entre las propiedades atribuidas a un santo cristiano, y algún aspecto humano de carácter claramente pagano (la venganza, por ejemplo), todo dentro de los límites impuestos por la procedencia histórica de la Santería; un Orisha que protegiese los libros sería absurdo, mientras que otro que protegiese la sabiduría sería perfectamente viable.

ELEGBA: El Señor de los Caminos y las Puertas

También conocido como Elegguá, se erige en las encrucijadas de lo mundano y lo divino, haciendo de mensajero entre los hombres y los dioses. En todos los ritos santeros, Elegba es el primero en ser llamado, pues con su ayuda se transmiten las peticiones a sus hermanos y nada puede hacerse sin su permiso. En particular, guarda una estrecha e íntima conexión con Orunmila, que es el Orisha de la adivinación y de los presagios. Se aparece o es representado como un pequeño querubín negro que lleva unas alforjas. Sus colores son el rojo y el negro, o el blanco y el negro, que representan su naturaleza dual. Es reconocido y se reconoce a sí mismo por los números 3 y 21.

OGÚN: Dios del Hierro, la Guerra y la Tecnología

Ogún es el patrón de toda la tecnología, y por extensión de aquella utilizada en la guerra. Del mismo modo que Elegba abre los caminos, Ogún se encarga de vigilarlos y mantenerlos limpios. Ogún es representado como un esbelto guerrero africano que empuña un machete y que aguarda en actitud expectante. Su número es el 7 y sus colores son el verde y el negro.

OSHOŠI: El Cazador, el Explorador Divino

Oshosi es el dios de la caza y la exploración. Oshosi protege a los cazadores y, al igual que Ogún, también les ayuda a abrir y limpiar sus caminos. Es el traductor de Obatalá y asume el papel de cazador y explorador para sus hermanos. Sus colores son el azul y el amarillo y su número es el 2.

OBATALÁ: El Padre de Todo y de Todos

Es el creador de todos los Orishas y de los hombres. Es el dueño del intelecto y las mentes. Si bien Olodumare creó todo: el Universo material, Obatalá creó a los hombres y al mundo tal como lo conocemos. Él es la fuente de todo lo que es puro y natural, es sabio, amable, y compasivo. Sin embargo, también tienen un aspecto guerrero, con el que imparte justicia en el mundo. Su color es el blanco porque de él parten todos los demás colores, aunque a veces éste es realizado con otros colores para simbolizar sus diversos aspectos. Obatalá es el único Orisha que tiene tanto un aspecto masculino como un aspecto femenino. Se aparece como un rostro blanco y benévolo que se asoma entre las nubes.

OYA: La Señora de los Vientos, las Turbulencias y las Puertas del Cementerio

Es el Orisha que gobierna a los muertos. Guerrera despiadada y feroz, cabalga con Changó hacia la batalla y fue en una ocasión la esposa de Ogún. También es conocida como Yansa o "Madre del Nueve", ya que éste es su número. Se identifica con los colores terrosos, los diseños multicolores, y la combinación de nueve colores diferentes. Su aspecto físico es el de una fiera mujer negra embozada, que danza entre rayos y relámpagos.

OSHÚN: Reina de las Aguas Dulces, los Arroyos, los Manantiales, y los Ríos

Personifica el amor y la fertilidad, así como la seducción. También ayuda y aconseja en asuntos de dinero. Es la más joven de los Orishas femeninos, pero a la vez es su gran Reina. Oshún cura con las aguas y con la miel, de la cual ella también es señora. Es la más seductora de los Orishas y una vez salvó el mundo seduciendo a Ogún, y haciendo que saliese de sus dominios, usando para ello todas sus artes y dotes femeninas. Los buitres y los pavos reales son sus mascotas y seguidores, y se les utiliza con frecuencia para representarla. Aparece como una bellísima mujer de raza negra, envuelta en velos que dejan ver su maravillosa desnudez. Se reconoce a sí misma en los colores amarillo y oro. Su número es el 5.

YEMAYÁ: Soberana de los Mares y los Lagos

Es la Madre de Todos. Su nombre significa "La madre cuyos hijos son peces", lo cual simboliza que sus hijos son innumerables. Los seres humanos empezamos nuestra existencia como un embrión, parecido a un pez, y flotamos en el líquido amniótico hasta que nacemos. Es la fuente de todas las riquezas materiales, que son repartidas. Se viste con siete faldas azules y blancas, y como los mares y lagos profundos es insondable y desconocida. Es también la patrona de las mujeres sabias, pues lleva en su interior secretos profundos y oscuros. Cuando se manifiesta, sale del mar o de un lago con su ropa y envuelta en un halo de fosforescencia, bajo el que luce su rostro de serena belleza.

CHANGÓ: Señor de los Truenos, los Relámpagos, el Fuego, los Tambores y la Danza

Es un Orisha de ingenio agudo y temperamento irascible. Representa el aspecto masculino de la naturaleza; es la virilidad personificada. Changó es un Orisha extremadamente fogoso y de voluntad fuerte que venera todos los placeres del mundo: el baile, los tambores, las mujeres, los cantos, y la comida. Comparte el dominio sobre el corazón con Elegba. Cuando una tormenta ruga con fiereza y violencia, no hay duda de que su causante es Changó, que danza como un poseído. Es el más popular entre los Orishas y en reconocimiento a su poder, todos en la religión se yerguen sobre la punta de un pie o se levantan de su asiento al oír su nombre. Su símbolo es un hacha de doble hoja. Cuando se manifiesta, lo hace bajo la forma de un tremendo guerrero negro de constitución hercúlea, que danza en el cielo, rodeado de rayos y truenos, y que blande un hacha de batalla de doble hoja. El momento más apropiado para llamar a Changó es en la ocasión de una gran tormenta; ya que le agrada el estruendo que este fenómeno atmosférico origina. Sus colores son el rojo y el blanco y se le reconoce con los números 4 y 6.





La santería en... LA LLAMADA DE CTHULHU

"El incontenible furor animal y el desenfrenado libertinaje orgiástico competían hasta alcanzar cotas infernales, todo ello en medio de éxtasis de aullidos y graznidos que desgarraban el lúgubre bosque y reverberaban por toda la extensión arbolada como si se tratara de pestilentes tempestades procedentes de simas infernales. De cuando en cuando se interrumpía aquel ulular sin orden ni concierto, y de lo que parecía un coro bien orquestado se alzaban roncadas voces entonando en sonsonete una horrible frase o ritual."

La llamada de Cthulhu.
H. P. Lovecraft.

En los diferentes suplementos de *La llamada de Cthulhu* han sido descritas una gran cantidad de sectas y religiones relacionadas con los Mitos, pero todas ellas vistas desde la perspectiva de los Primigenios. No hay que olvidar que muchas de los cultos descritos en los relatos han sido influenciadas por creencias reales como el Vudú y la adoración a antiguos dioses paganos. Así podríamos introducir perfectamente la Santería como parte de la fe en los Mitos, una interpretación de éstos desde un punto de vista más terrenal que podría haber ido deformándose con el paso del tiempo hasta llegar a lo que se conoce hoy día por Santería. Si Tsathogghua ha sido adorado a veces como el dios Pan, o Nyarlathotep como una antigua deidad egipcia, podríamos introducir a Elegba como una de las formas de Nyarlathotep, que es el mensajero de los Primordiales, y además a veces es representado como "El Hombre Oscuro" que aparece en sueños durante la iniciación en ciertos ritos oscuros.

Pero la interpretación de esta creencia puede ser aceptada por el lector de la manera que más le convenga en su partida, bien como la que se ha descrito aquí, bien como lo que es, una religión exótica a los ojos de los profanos. Incluso es posible tomar a los Orishas como Dioses Arquetípicos, aprovechando que estos no son descritos con profundidad en los relatos de Lovecraft y su círculo; aunque apenas los conocemos, estamos seguros de que se enfrentaron a los Primigenios en un pasado remoto y que les vencieron, exiliándolos o relegándolos al olvido. Ésta puede ser una gran ocasión para conocer más sobre estos dioses protectores, que en algunos casos estarían dispuestos a ayudar a la humanidad contra la locura que representan los Primordiales, aunque hay que tener en cuenta que todas las fuerzas cósmicas representadas en *La llamada de Cthulhu* no hacen más que traer el caos al hombre, con la extraña salvedad de Nodens y algún otro, ya que no dejan de ser entidades incomprensibles para el ser humano. Por ejemplo, sería bueno contar con la bendición de Changó, pero nada bueno ser el responsable de su ira o interceder en una de sus manifestaciones.

Los principales centros de Santería se encuentran al sur de los Estados Unidos y en algunos países latinos como Cuba, así que el guardián debe tener mucho cuidado a la hora de introducir algunos de estos elementos. Es posible que exista un babalocha que por una razón concreta haya decidido viajar a algún otro sitio, pero no debe ser muy común encontrarnos a ninguno de estos sacerdotes en Europa.

A continuación describiremos algunas ayudas para introducir la Santería en los Mitos dando diferentes descripciones de estos, desde una protección para los jugadores en forma de representaciones de antiguos dioses Arquetípicos o como todo lo contrario, como una de las muchas manifestaciones de los Dioses Oscuros.

DIOSES ARQUETÍPICOS

En la Santería, Odolumaré representa al gran padre y dios omnipotente que gobierna sobre los hombres y la naturaleza, y los Orishas representan espíritus que sirven a Odolumaré. Podemos considerar entonces a éste último como al dios Arquetípico, mientras que los Orishas, sus emisarios, pueden ser tratados como una Raza Servidora Mayor o incluso como Dioses Menores (mucho más cercanos al hombre) que interceden entre Odolumaré y la Humanidad. Como todos los dioses Arquetípicos, éste no aparecería personalmente en los propósitos humanos sino que sus servidores o espíritus serían quienes realmente entrarían en contacto con los practicantes de la Santería a través de sus formas representativas. Hemos de tener en cuenta que ninguno de éstos aparecerá de forma física, ya que sólo veremos aspectos de sus representaciones. Si, por ejemplo, estamos en medio de un rito dedicado a Changó, podríamos acabar en medio de una tormenta de proporciones titánicas. No se darán pues características de juego a ninguno de los Orishas

ya que su mera aparición en una aventura quitaría cierto encanto misterioso a las partidas. En los Mitos se hace referencia a muchos dioses, pero rara vez hacen acto de presencia física.

Los Orishas simbolizan aspectos de la naturaleza y del ser humano, y muchos de ellos representan alguna forma de protección. Todo ello contribuye a que los PJs puedan querer tenerlos como aliados en algunas de sus aventuras, aunque obtener su ayuda no debería de ser nada fácil, ya que sólo los practicantes de la Santería conocen los ritos necesarios para convocarlos. Así los jugadores pueden necesitar de la ayuda del babalocha o de algún conocedor de las ceremonias santeras. Aun así, los santeros son personas reticentes a divulgar sus conocimientos a quienes no pertenezcan a su sociedad, de tal manera que los personajes tendrán que conseguir sus favores con mucha elocuencia, y demostrando el uso que van a hacer de estos. Esta creencia está llena de ritos mediante los cuales los espíritus se ponen en contacto con el sacerdote, poseyéndole, y éste

se pone a su vez en contacto con los oficiantes. Para formar parte de uno de estos ritos es necesario conocer además algo de Yoruba, idioma utilizado por los santeros en todas sus ceremonias.

Estos ritos pueden ser tomados como conjuros realizados por la comunidad con el fin de obtener algún bien del espíritu en particular que se conoce como Iré. A continuación detallaremos el uso de algunos Iré, así como sus componentes y otros requisitos. El iniciado debe de tener al menos 30% en Hablar Yoruba y un 40% en Ciencias Ocultas; por cada 10% que se tenga por encima en estas bases en ambas habilidades el santero tendrá un +5% en la tirada de Poder contra el Poder del Iré seleccionado.

Ejemplo: Papá Martín, avezado santero (POD 14, Yoruba 50% y Ciencias Ocultas 50%) se dispone a recibir la Comunión de Elegba (Iré de POD 10). Como sus habilidades de Yoruba y Ciencias Ocultas rebasan el mínimo en un 20% y un 10% respectivamente, contará con un 85% para su tirada de resistencia, y no con un 70%.

ELEGBA

Comunión de Elegba: Poder 10

Mediante este sencillo rito, el babalocha sintoniza con Elegba, mensajero de los Orishas y obtiene ayuda de éste para realizar otros Iré. Es el primer Iré que se enseña a los iniciados.

Componentes: Se necesita al menos 10 minutos de cantos y de baile, así como la quema de 3 varillas de incienso para que Elegba acuda al sacerdote.

Efecto: El babalocha dispone de 2 puntos de poder temporalmente cuando realice otros Iré (sólo para estos usos, no para otros hechizos de los Mitos).

Duración: Hasta el alba o el ocaso, lo que suceda antes.

Coste: 1 PM y 1 de COR.

Llamada a los fieles: Poder 13

Este Iré permite al santero ponerse en contacto con otro miembro de su parroquia mediante un mensaje emocional.

Componentes: 1 hora de cantos y meditación continua en el que se repite el nombre Yoruba del receptor y la quema de 3 varillas de incienso y 3 velas rojas, blancas o negras, en cualquier combinación.

Efecto: El receptor del mensaje siente intuitivamente la llamada del sacerdote e impulsivamente irá hasta él, esté donde esté.

Duración: Instantáneo.

Coste: 3 PM y 1 de COR.

OGÚN

Limpiar el camino: Poder 10

Este Iré limpia un camino hasta el un punto de destino deseado.

Componentes: 10 minutos de cánticos, al final de los cuales se dan 7 vueltas sobre uno mismo con la mano extendida mientras se ruega a Ogún que muestre la dirección correcta.

Efecto: El camino se mostrará ante el babalocha despejado de malezas.

Duración: Hasta el crepúsculo o el alba, lo que suceda antes.

Coste: 2 PM.



OSHOSI

La visión del cazador: Poder 18

Apelando a Oshosi, el Gran Cazador, el receptor del Iré es dotado de una increíble puntería y es capaz de realizar hazañas portentosas con un arma de proyectiles.

Componentes: Se requiere la presencia de al menos 2 fieles más para ejecutar este Iré sobre una persona no iniciada (ninguno si el receptor es el propio sacerdote). Son necesarias 2 horas de danza y canto para completar este ritual, e invitar a Oshosi a entrar en el espíritu del beneficiado y dejar su don. Se deberá sacrificar una gallina negra y la sangre del ave salpicará las manos, el pecho y la cara del receptor del Iré. Luego se consume una ensalada a base de granos de mostaza, berro, y mandioca, y a continuación se regurgitara la mezcla con ayuda de una infusión de tabaco como ofrenda a Oshosi.

Efecto: Las habilidades de armas de fuego o de proyectil del receptor se verán dobladas y la posibilidad de acierto crítico será de un 20% de la habilidad en lugar de 10%. Además el receptor del Iré no se verá afectado por condiciones de visibilidad adversas (niebla, humo, oscuridad no mágica), a excepción de la ceguera. Estas facultades tienen también sus inconvenientes: mientras dure el trance el receptor sólo podrá comunicarse con sus compañeros en Yoruba o, en caso de que no lo hable, en un extraño galimatías que intentará asemejarse a dicho idioma. Otro "efecto secundario" es que el receptor no perderá ocasión para hacer uso de sus recién adquiridas habilidades; en caso de que el poseído se ponga a disparar como un loco, se le puede aplacar ofreciéndole un trago de ron (recordad que en los años 20 existe la Ley Seca), o en su defecto un buen cigarro, que fumará como una chimenea.

Duración: Permanente o hasta que se pronuncie en presencia del poseído el Sagrado Nombre (Obatalá). Por cada hora que pase el receptor del poder pierde 1D4 de COR.

Coste: 10 PM y 1D4 de COR para el receptor del Iré, más 1D4 cada hora.

OBATALÁ

Exorcismo: Poder 14

En esta liturgia se invoca al mismo Padre de Todos y de Todo, y gracias a él se expulsa cualquier espíritu maligno que haya poseído el cuerpo de un ser humano.

Componentes y Efecto: Antes de empezar, los participantes en la ceremonia comparten comida, bebida y tabaco y entonan cánticos en Yoruba. La víctima de la posesión es encerrada en un pozo de tres metros de profundidad que es abierto en la tierra viva en el centro de la sala de ceremonias. Luego este foso es tapado con una estera confeccionada de cáñamo silvestre, y en cada esquina de dicha estera se colocan cuatro piedras de cristal de roca virgen, que simbolizan las cuatro extremidades de la deidad. A medida que transcurre la ceremonia, los cantos y el sonido de los tambores se hacen más ensordecedores, mientras el espíritu que se desea expulsar grita por boca de la persona poseída. Finalmente, ésta cae exhausta, y llega el momento de la ceremonia en sí. Se queman 4 kilos de incienso en un brasero dentro del foso donde yace el enfermo, y en el momento en que no se pueda ver al mismo a través del denso humo, se le alza por medio de unas sogas de cáñamo que le habrán sido atadas previamente a las extremidades hasta que, en el momento en el que esté fuera del foso, el babalocha cortará dichas cuerdas con la ayuda de un machete. Tras esto, el poseído se alzarán bajo el poder del espíritu maligno y se da comienzo a un combate espiritual en el que el sacerdote se enfrenta con la ayuda de 6 fieles (se compara el poder del espíritu con el poder del sacerdote en la tabla de resistencia, sumándole a éste un punto por cada ayudante); si tiene éxito el espíritu pasará del cuerpo del poseído al sacerdote y éste entonces danzará frenéticamente al son de los tambores y con la ayuda del poder de Obatalá "consumirá" la esencia maligna del espíritu y lo revertirá al camino de la Naturaleza, dándole así descanso y paz, o en el caso de ser una entidad extraterrestre o un Dios Exterior, devolviéndole a su lugar de origen. Por el contrario, si el sacerdote fracasa, éste se verá poseído y se deberá hacer otro exorcismo.

Duración: Permanente.

Coste: 18 PM. Los fieles pueden contribuir con 1 PM cada uno, pero aun así el sacerdote gastará 10 PM. No hay pérdida de COR.

Ifá: Poder 12

Con este Iré el sacerdote puede observar mentalmente algunos de los caminos del porvenir. Mucho cuidado, este poder en ningún momento consigue adivinar el futuro. Sólo muestra cuál de las vías que se abren en el futuro respecto a un tema es la más indicada.

Ejemplo: José de los Santos habla con el babalocha de su pueblo para averiguar qué debería plantar este año en sus cosechas para obtener el máximo beneficio. Tras usar el poder de Oráculo, el sacerdote cree que plantar maíz es lo más adecuado.

Componentes: Es necesario realizar el rito en un lugar tranquilo como la jungla, un bosque, etc. El sacerdote pasa un día completo en ayunas y lavándose con agua y sal. Después, prepara en un brasero en el que quema incienso y hojas secas de viridiana y aspira sus vapores mientras ofrece cantos a Obatalá. Luego consume grandes cantidades de alcohol y tabaco para entrar en sintonía con el mundo. Después de 6 horas de cantos, se ve sumido en un trance.

Efecto: Una vez en trance será capaz de interpretar las palabras del Obatalá, que les serán mostradas como visiones. El sacerdote debe pasar una tirada de idea para interpretar correctamente las visiones.

Duración: Instantáneo.

Coste: 6 PM y 1 de COR.

Fetiché: Poder 12

Este poder carga un objeto personal con puntos de poder. Además el objeto en cuestión sirve para espantar espíritus de "mal agüero".

Componentes: Se necesita un objeto personal que tenga mucha relevancia para la persona en cuestión. Se ofrece a Obatalá una botella de ron y se queman algunas varillas de incienso, cuanto más mejor. Tras una media hora de cantos frente al objeto y la persona propietaria de éste, el objeto está listo.

Efectos: El objeto se carga con tantos puntos de magia como el sacerdote y la persona sacrifiquen. No se pueden hacer otras ceremonias para recargar el fetiché o aumentar sus puntos de magia. Los puntos de magia del fetiché pueden ser usados en otros ritos. Para expulsar a un mal espíritu o demonio (o una criatura de los Mitos) se enfrentan los puntos de poder del fetiché con los del ente.

Duración: Permanente. El objeto se puede volver a cargar de puntos de poder realizando de nuevo el ritual.

Coste: El sacerdote gasta en el rito inicial 8 PM, y el propietario del objeto pierde 1 punto de POD permanente por cada fetiché que posea.

OYA

Hablar con los muertos: Poder 16

Mediante este rito se podrá hablar con los muertos recientes (tres meses a lo sumo).

Componentes: Es necesario que el babalocha tenga en su posesión alguna pertenencia del difunto que tuviese un valor sentimental fuerte (una carta de su amante, un reloj o alguna joya), y además un puñado de tierra de su sepultura. El sacerdote efectuará una ceremonia preliminar en la que dedicará al menos 1 hora en aplacar al espíritu del muerto y agasajarlo con dulces, flores e incienso, relatándole, mientras sostiene los objetos antes mencionados, lo mucho que es extrañado por sus familiares y amigos.

Efecto: El muerto se manifiesta como una presencia translúcida y pura, es decir, ninguno de sus defectos físicos, como cicatrices o mutilaciones, serán apreciables. Tras pasar el santero la oportuna tirada de resistencia, el muerto podrá hablar con él. Lo que le cuente estará en consonancia con la personalidad del muerto, y con su relación con el santero. De estar presente en la ceremonia el culpable de su muerte, lo señalará, y con un alarido partirá de nuevo las tierras de los muertos (tirada de cordura por parte de los asistentes a excepción del oficiante 1/106).

Duración: Tantos minutos como el poder conjunto de todos los asistentes al acto, santero incluido.

Coste: 9 PM.

Beso de la Señora: Poder 15

Mediante este Iré, el babalocha atrae el favor de Oshún, la señora de las aguas dulces, el amor, la curación y la miel, para que cure a los afligidos de sus heridas físicas.

Componentes: Para que este ritual tenga éxito, deberá ser efectuado en las cercanías de un río. El babalocha deberá inscribir en el rostro, las manos, y los pies del herido, los nombres de Oshún, y aplicar con el caño de una pluma de buitre unas gotas de miel en los labios de la persona a curar. A continuación velará el reposo del paciente durante una noche completa, mientras pide entre cánticos y toques de tambor que Oshún se apiade del desdichado.

Efecto: Tras la obligada tirada de resistencia, la misma Oshún aparecerá como una bella doncella negra que porta un abanico hecho de plumas de pavo real y besará al herido, mientras un profundo y penetrante aroma a flores y miel llena el ambiente. Tras esto, la persona objeto del Iré se repondrá de todas sus heridas, pero quedará muy fatigado por la experiencia, debiendo descansar al menos cinco días en total reposo. La persona que haya sido así curada tendrá que hacer una penitencia a Oshún que quedará a discreción del Director de Juego: lavarse en un río de aguas claras, adoptar alguna ave, o cualquier otra labor que parezca apropiada para complacer a Oshún.

Duración: Permanente.

Coste: 6 PM y 1 de COR.

Paz conciliadora: Poder 15

Oshún es la dadora de Amor, y con este ritual inunda de paz y comprensión los corazones de dos bandos enfrentados.

Componentes: Se deben conocer los nombres de las personas enfrentadas, y se tendrá que quemar las obligadas ofrendas de incienso y hierbas (romero, albahaca, y mirra), mientras el santero entra en trance. Una vez sumergido en éste, intentará entrar en contacto con las almas de los afectados y les transmitirá el amor y la comprensión que La Señora siente por todos ellos.

Efecto: Las personas antes enfrentadas meditarán sobre el asunto o punto de digresión, y en su próximo encuentro se relacionarán amigablemente tratando de poner una solución a su problema común. Tras esta ceremonia, el santero tendrá que dormir un día completo debido a la fatiga. Este Iré no funciona con personas totalmente fanáticas, o con dementes (Cordura 0).

Duración: Permanente, o hasta que por algún motivo los beneficiados de este ritual vuelvan a tener otro punto de conflicto, que bien puede ser cuando intenten arreglar la misma disputa anterior.

Coste: 5 PM.

YEMAYÁ

Llamar a los hijos de Yemayá: Poder 20

Por medio de este ritual, todos los hijos de Yemayá (peces y mamíferos acuáticos) que estén en las cercanías acudirán al babalocha, garantizando así una estupenda pesca o unos valiosos aliados.

Componentes: Se debe de hacer al lado del mar o de un lago. Es necesaria la participación de al menos cuatro personas aparte del babalocha. Tras hacer una gran hoguera a orillas del mar, los oficiantes deben danzar al son de los tambores, y pedir la asistencia de Yemayá para que oiga su súplica. Al mismo tiempo, el sacerdote se introduce en el mar y empieza a batir el agua con sus manos, mientras grita pidiendo que asistan los hijos de la Dama del Mar. Entonces los danzantes hacen una pausa en su danza y arrojan flores, frutos secos, y harina de mandioca al mar para aplacar a las fuerzas que rigen las corrientes.

Efecto: Si el ritual tiene éxito, todas las criaturas marinas de las cercanías acudirán hasta congregarse alrededor del santero, el cual dispondrá de ellos como mejor le convenga, ya sea para servirse de ellos como comida o como aliados.

Duración: Hasta el ocaso o hasta el amanecer, lo que antes suceda.

Coste: 14 PM

OSHÚN

CHANGÓ

Aliento de Changó: Poder 16

El mismo aliento del poderoso Changó es insuflado en un recipiente, desencadenando una tormenta de fuego al ser liberado.

Componentes: Es necesario encender una gran hoguera en la que es quemada gran cantidad de madera de brezo e incienso. Conforme el fuego va creciendo, el santero toca un tambor especial cuyo parche está hecho de piel de león, al tiempo que entona cánticos en honor del Señor del Fuego. Entonces los oficiantes danzan alrededor de la hoguera y saltan por encima de ella. Al llegar a la cumbre de la ceremonia, el santero recoge con la ayuda de un recipiente de cristal o cualquier otro material el aliento de Changó.

Efecto: Al ser liberado, el aliento de Changó producirá una potente detonación que causará un daño de 6D6 en un radio de 3 metros. La persona que libera el aliento no está libre de sus efectos.

Duración: Permanente.

Coste: 6 PM y 1de COR.

El Guardián debería ser cuidadoso a la hora de permitir a los PJs disfrutar de estos hechizos; formar parte de un ritual santero no debería ser algo que se consiga de la noche a la mañana. En realidad, la Santería debería de ser utilizada más como un elemento de ambientación para partidas situadas en algún país latino, donde el sacerdote local puede echar una mano a los jugadores (aunque jamás estará dispuesto a enseñar sus conocimientos, menos aun a occidentales), que como cualquier otra cosa.

BARALOCHAS CULTISTAS

Todo lo que hemos visto nos da una idea de la importante ayuda que pueden obtener los jugadores. Pero, ¿y si tratásemos la Santería como un poder de los Mitos contra los jugadores? Los Orishas podrían ser considerados manifestaciones de los Primordiales; de este modo, Yemayá puede ser Cthulhu, Obatalá sería Yog-Sothoth, y Elegba trasunto de Nyarlathotep. Aún así, hay que tener en cuenta que se trata de una deformación del culto original, y hoy en día a un santero el nombre de muchos primigenios no le diría nada en absoluto, aunque es muy probable que los babalochas más ancianos sepan algo, o conozcan algún cuento de tradición oral que tratase la Santería con la suficiente profundidad como para saber de los Primigenios. En el relato *La llamada de Cthulhu* se nos habla de una estatuilla con la forma de Cthulhu que es encontrada tras una redada a un extraño culto parecido a la Santería en los pantanos de Nueva Orleans. Se podrían modificar ligeramente algunos de los efectos de los Iré expuestos en este artículo para que fuesen utilizados por estos malvados sacerdotes, líderes cultistas de una herejía de la Santería, dedicada realmente a la adoración de los Dioses Primordiales: con el Iré *Llamar a los Hijos de Yemayá*, por ejemplo, además de peces podríamos llamar a profundos, si los hay en la zona, o podríamos darle la vuelta al Iré de *Exorcismo* para introducir un espíritu en el cuerpo de una persona. El Guardián también puede tratar algunos hechizos de los Mitos como parte de los Iré santeros.

La santería en... KULT

En *Kult*, la Santería es una de las siete ciencias ocultas; una de las siete llaves que permiten acabar con la Ilusión. Esta ciencia oculta comparte sus raíces con el Vudú pero, aunque se sirve de los mismos conocimientos básicos que éste, lo hace desde una perspectiva muy diferente. Ambas disciplinas no son excluyentes la una de la otra a efectos de juego, sino que se solapan, complementándose entre sí. Las dos llegan a un mismo lugar, conseguir la ayuda de seres despertados, desde diferentes caminos: el Vudú desde el Saber de la Muerte, y la Santería desde el Saber de la Pasión.

Los Orishas son humanos que han alcanzado la iluminación. Son equivalentes a los Loas del Vudú (a veces incluso se trata de un mismo individuo), pero, tal como se ve desde la Santería, estos seres no intentan liberar a la humanidad de la muerte, sino que tratan de ayudar a los hombres y mujeres que se ponen en contacto con ellos desde la identificación con aspectos del mundo natural y de la pasión humana.

Ante el encarcelamiento de la humanidad, y frente al peligro que para ellos supondría provocar un despertar generalizado, los Orishas decidieron formar un panteón en el que se viesen reflejados los practicantes de la religión, para así poder auxiliarles en momentos de necesidad sin romper radicalmente la Ilusión.

El propósito de los Orishas es por lo tanto prestar ayuda a la humanidad de un modo que sea lo más coherente posible con la cárcel en la que viven, sirviéndose de los ritos santeros para conseguir una relación causa-efecto que refuerce esta lógica. Personifican a este efecto las pasiones humanas (el amor, la violencia, etc...), y el mundo natural (los cuatro elementos clásicos y los fenómenos atmosféricos). Cada uno de ellos utiliza sus habilidades y sus conocimientos en el campo que eligió como distintivo de su lugar en el panteón. Si un santero quiere encontrar el camino que debe seguir en una aventura, Elegba entrará en su cuerpo y en su mente para mostrarle

la dirección adecuada (este tipo de ayudas se conocen en la Santería como Iré, es decir, bendición), mientras que si el santero busca venganza contra un enemigo, Changó lo poseerá en el momento de la batalla. Para conseguir que la posesión (conocida en la Santería como Bembé) tenga éxito, el santero debe acercarse a los Orishas a los que quiere llamar entregándose a la desenfundada pasión que estos encarnan; éste es el sentido del alcohol, la comida, y el tabaco, en las ceremonias santeras.

El mundo de la Santería es muy cerrado y resulta totalmente imposible estudiarlo desde fuera en términos científicos y objetivos. La Santería, al igual que la magia en general, no es algo a lo que se acude en tiempos de necesidad y después se olvida; es un modo de vida que permea todos los aspectos de la existencia de sus practicantes. Para llegar a ser Santero, un personaje debe integrarse en una comunidad que practique la Santería, y vivir de acuerdo con las normas de esta comunidad, formando parte de sus ritos y costumbres. Para avanzar en el estudio de esta religión el personaje debe aprender de un Santero dispuesto a ayudarlo, algo muy difícil para cualquier persona nacida fuera del seno de una congregación santera.

El estudiante de Santería recibe automáticamente la mitad de su puntuación en esta habilidad en Hablar Yoruba.

El Novicio (puntuación de la habilidad 1-9)

El Novicio forma parte de una comunidad santera, y ha sido testigo de hechos inexplicables en relación con la práctica de la Santería, aunque sigue siendo totalmente ignorante en lo que respecta a la Ilusión y los seres despertados.

El Estudiante (puntuación de la habilidad 10-19)

El Estudiante ha tenido un papel relevante en algún rito santero, y aunque todavía no ha sido poseído por ningún Orisha, sí ha recibido un par de Iré con la ayuda de su congregación. Es consciente de la existencia de seres superiores, y de que el mundo guarda un gran secreto.

El Adepto (puntuación de la habilidad 20-29)

El Adepto es capaz de realizar Iré básicos con la ayuda de su congregación, en forma de pequeñas ayudas proporcionadas por los Orishas correspondientes con el tipo de ayuda solicitada. Sabe que los Orishas fueron alguna vez humanos como él, aunque desconoce el proceso que estos siguieron para llegar a obtener su actual condición.

El Maestro (puntuación de la habilidad 30-39)

El Maestro es capaz de realizar todo tipo de Iré con la ayuda de su congregación y ha sido poseído al menos una vez por un Orisha. Es consciente de que el mundo es una Ilusión y de que la Santería es una de las siete llaves que abren la cárcel de la humanidad, pero es incapaz de verse libre de ésta excepto cuando realiza un rito.

El Santero (puntuación de la habilidad 40+)

El Santero es capaz de realizar todo tipo de Iré por sí solo, y de realizar cualquier Bembé con la ayuda de su congregación, de la cual es ahora líder espiritual. Conoce el camino que siguieron los Orishas para despertar y es capaz de iniciar su recorrido sin ayuda de nadie.



La santería en... UNKNOWN ARMIES

Dado que el tratamiento que UA da al ocultismo es poco ortodoxo, en vez de presentar una visión unificada de la Santería, vamos a discutir las posibles formas en las que esta religión puede tratarse en UA. Como siempre, quédate con las ideas que te gusten y tira el resto a la papelera.

Primero, la Santería es una religión, que no necesariamente implica el uso de magia. Que un santero pueda hacer magia no significa que todos puedan hacerla. Recuerda que en UA la magia es algo que muy poca gente llega a comprender. El viejo que vive en una chabola en la playa y que dice hablar con los espíritus puede ser lo que afirma, o simplemente haber bebido más de la cuenta. El 99% de los casos de posesión por espíritus tienen explicaciones racionales – desde la esquizofrenia al fraude, pasando por la autosugestión.

Asimismo, es importante tener en cuenta que la Santería, al igual que otras religiones derivadas del animismo africano, es una religión sincrética, y por tanto receptiva a las influencias externas, particularmente en entornos urbanos, donde la mezcla de culturas se hace más evidente. En un mundo posmoderno, donde lo nuevo se superpone sobre lo viejo, y los iconos de la cultura popular ocupan el lugar de las antiguas tradiciones, pueden surgir variantes muy extrañas.

Por poner un ejemplo, se rumorea que en el Submundo Ocultista de Miami hay un tipo que utiliza estatuillas de Darth Vader en sus ceremonias. Nadie está muy seguro de cuál es el simbolismo, pero hace poco se encontró muerto a uno de sus enemigos (con la tráquea aplastada, en el caso de que te lo estés preguntando), así que quizá no sea una buena idea preguntarlo. En algunas zonas de Sudamérica, los sicarios tienen por costumbre ofrecer una botella de ron o un paquete de heroína al santo de turno para que les ayude en su próximo trabajito. Quizá los tradicionalistas lo encuentren ofensivo o blasfemo, pero el dinero y la protección recibida ("si tocas a mi santero, yo y los chicos te echamos a los tiburones, ¿está claro?") lo compensan ampliamente.

A diferencia de las religiones derivadas del judaísmo, que tratan con lo trascendente en un plano más teórico y moral, la Santería es una religión en la que los seres trascendentes atienden de forma rutinaria las peticiones de los creyentes. Este aspecto de "religión de los pobres" es algo que encaja bastante bien con el ocultismo mercenario de UA, y que conviene recordar para establecer el tono apropiado. Recuerda que éste no es un juego sobre la espiritualidad, es un juego sobre perdedores obsesionados con el poder.

LOS ORISHAS

Los orishas son un aspecto fundamental de la Santería, así que no está de más considerar quiénes son exactamente. A continuación se discuten varias posibilidades. Nota que no son excluyentes y que todas pueden ser válidas para diferentes casos.

Demonios: La opción más obvia. Los muertos hambrientos siempre están buscando alguna forma de volver al mundo de los vivos, y si hay que hacerse pasar por espíritus africanos, pues nada, no hay problema. El santero puede pensar que está invocando a los espíritus ancestrales del continente africano, o puede ser consciente del fraude, incluso cómplice en él. Aunque algunos demonios se conformarán simplemente con la sensación de tener de nuevo un cuerpo, la mayoría querrá algo más (comida, sexo, drogas, matar a alguien). Así que si alguien pierde el control y empieza a actuar de forma diferente y a dar rienda suelta a sus pasiones durante una ceremonia es posible, después de todo, que esté siendo poseída por un demonio con ganas de marcha.

Tampoco se puede descartar que Elegba, Ogún, y compañía, sean un grupo de demonios dedicados a mantener las antiguas tradiciones (que quizá fundaron ellos mismos; la deificación de líderes políticos, militares o religiosos no es ninguna novedad) y lo bastante viejos y poderosos como para asegurarse que nadie se le mete en su pequeña parcela de poder.

Arquetipos: Técnicamente (esto es, según el suplemento *Statosphere*), los arquetipos del Clero Invisible no pueden hablar por boca de nadie. Pero no vamos a dejar que eso nos detenga ¿no?

En *La Última Partida* de Tim Powers (una de las fuentes principales de inspiración de UA) uno de los personajes es poseído por el Loco (la carta del Tarot), y comenta que a veces es poseído por otras entidades; incluso establece un paralelismo con los Loa del Vudú. Podría decirse que el carácter de estas ceremonias abre la puerta al inconsciente colectivo y a los arquetipos que moran en él. Como la mayoría de los panteones divinos, los orishas tienen aspectos arquetípicos, pero es evidente que no se corresponden exactamente con los arquetipos del Clero. Así que lo que realmente sucede es que el santero está abriendo una puerta en su mente, y sólo pueden cruzarla aquellos que reúnen las características que busca. Llamar a Ogún, por ejemplo, atraerá la atención del Constructor o de Guerra. De paso, esto también explica por qué los espíritus son tan proclives a los cambios de humor; realmente hay más de uno hablando por la misma boca.

Esta opción es el equivalente místico de jugar al baloncesto con un frasco de nitroglicerina. Al margen de que meter arquetipos en tu cabeza no le puede hacer ningún bien a tu salud mental, atraer la atención del Clero Invisible pocas veces es una buena idea, y molestar a un arquetipo para hacerle preguntas tontas puede hacer que se irrite con los presentes. Y un arquetipo irritado puede hacer

cosas muy desagradables. Como hacer que un avión se estrelle en tu casa, por ejemplo. Las cosas serán muy distintas si el propósito de la ceremonia sirve de alguna forma a los intereses del arquetipo en cuestión. En cualquier caso, éste debería ser un suceso extremadamente raro; lo más probable es que el arquetipo o arquetipos implicados no se molesten en acudir; no obstante, cuando lo hagan, debería ser con una buena ración de fenómenos antinaturales.



Reglas y detalles técnicos

Fantasmas de avatares: A medio camino entre ambas opciones, tenemos a aquellos demonios que una vez fueron avatares. Aunque en los suplementos oficiales del juego no se aclare, lo lógico es pensar que los demonios no pueden ser avatares porque están muertos. Son obsesión pura, no seres humanos completos, y por tanto no pueden ascender al Clero. Ahora bien, es posible que aquellos que precisamente estaban obsesionados con su condición de avatares retengan algo de ella. Quizá sigan conservando su poder plenamente después de muertos, o quizás sólo sean residuos de un poder superior, lo que pudo ser y no fue. En cualquiera de los dos casos, el fantasma de un antiguo dioserrante actuando como espíritu ancestral africano no es algo que deba tomarse a la ligera.

Misterio: Los orishas existen, y punto. En todo juego de terror y ocultismo que se precie siempre debería haber algunos cabos sueltos. Simplemente, utiliza lo que ya sabes sobre Santería y no intentes buscar una explicación. La ambientación de UA es lo suficientemente flexible como para que puedas permitirte hacer esto. Los jugadores enteradillos (ya sabes, esos que van por ahí alardeando de su conocimiento de la ambientación y que siempre pretenden saber más que tú) intentarán ver como encaja con lo que ya saben. Déjales que se rompan la cabeza haciéndolo y sobre todo, *no expliques nada*.



A continuación se exponen las diversas formas en las que puede enfocarse la Santería. Puesto que las escuelas de magia de UA precisan de una paradoja o contradicción fundamental, las opciones a) y b) y c) son más recomendables para una versión clásica de la Santería, dejando la d) para mutaciones posmodernas.

a) Autosugestión: Bueno, no podemos ignorar el poder de la mente humana para engañarse a sí misma. El que no sea magia no quiere decir que no tenga sus ventajas. Dos datos a tener en cuenta: -La habilidad utilizada (que se puede llamar "Santería" o "Ritos santeros") es una habilidad de Alma, y debe ser la habilidad obsesiva.

-Tras realizar una ceremonia, el santero hace su tirada y si tiene éxito, obtiene el favor de los orishas para una acción a realizar ese mismo día. Esto se traduce en un modificador de +10% a una tirada. Un fallo crítico en esa tirada implica un reto de nivel 5 de Yo. Y es que todo fervoroso creyente corre el riesgo de sufrir una crisis de fe cuando los dioses no responden como espera.

b) Taumaturgia: La Santería puede ser tratada como una forma de taumaturgia, centrada en la realización de rituales, con las siguientes condiciones:

-La habilidad utilizada es una habilidad de Mente o Alma, y no es necesario que sea obsesiva.

-No puede ser adquirida por un personaje que ya conozca una escuela de magia, ya que su estado mental le impide para asimilar un nuevo paradigma.

-El santero puede realizar cualquier ritual menor que conozca sin necesidad de gastar cargas menores, con una tirada de la habilidad Santería.

-El santero puede realizar los rituales intermedios que conozca gastando las cargas intermedias. Estas cargas se pueden obtener realizando ciertos rituales menores (si el santero conoce o no estos rituales es algo que queda a discreción del DJ)

-El santero no puede realizar rituales mayores, ni generar cargas mayores mediante rituales.

c) Invocación de espíritus: Es posible que el santero esté invocando a los espíritus por pura fuerza de voluntad. Utiliza las reglas básicas de UA para la invocación de demonios teniendo en cuenta lo siguiente.

-El santero debe tener un mínimo de Alma 80.

-La habilidad utilizada para la invocación (que puede llamarse "Invocar a los orishas" o algo parecido) debe ser la habilidad obsesiva.

-Si los orishas son realmente un grupo de espíritus ancestrales, cabe esperar que serán algo más poderosos que el demonio típico. Asume que pueden causar un efecto antinatural menor siempre que quieran, y un efecto antinatural intermedio una vez al día. También son capaces de atraer parásitos astrales, entrópicos, tenebrae, y otras criaturas antinaturales.

-Los arquetipos no pueden ser invocados con este sistema. Si al DJ le gusta jugar duro, acuden con un resultado de AKABAO o TOMAHI (en éste último caso, con muy malas consecuencias para los presentes), o simplemente cuando al DJ le dé la gana. La posesión por un arquetipo es un reto de Yo de nivel 10, y causa un fenómeno antinatural mayor o varios fenómenos antinaturales intermedios. Los efectos concretos de un arquetipo irritado quedan a la discreción (o la mala leche) del DJ, pero dado que el Clero controla las probabilidades, voltear las tiradas y provocar toda clase de catástrofes accidentales parece apropiado.

d) Escuela de magia: Con la excepción de la pornomancia, magia y religión no siempre van unidas de la mano. Algunos adeptos pueden conciliar sus obsesiones particulares con la práctica de una religión; así, sería posible encontrar un dipsomante que siguiera los ritos santeros, con especial énfasis en el objeto de su obsesión, sea el alcohol, la transgresión de las normas, o el sacrificio de vida. En *Magia Posmoderna* se describen varias escuelas cuyos conceptos son compatibles con la Santería (o pueden modificarse para que lo sean), como la Iconomancia, el Chamanismo urbano, o la Tanatomancia (aunque en éste último caso el santero tendrá que limitarse a las cargas menores sino quiere aparecer en las portadas de los periódicos o en una futura secuela de *Los Creyentes*).

Ejemplo de escuela de magia posmoderna: Santomancia

Los dioses no son reales, salvo en nuestras mentes. Es el rito, toda la parafernalia que organizamos alrededor de ellos lo que les da poder real; nuestras emociones, esperanzas, miedos, y deseos, enfocados en una imagen a la que atribuimos un valor trascendental. Los nombres son sólo nombres, es el significado que les atribuimos lo que tiene valor.

Esta escuela tiene su origen en la superposición del cristianismo a ciertas tradiciones animistas africanas. Si a través de un santo cristiano se puede adorar a un orisha africano, entonces cualquier imagen es válida para la adoración, mientras se le atribuya un simbolismo y un poder sobrenatural. Los santomantes creen que casi cualquier imagen o personalidad puede ser elevada a un estatus divino, con ciertas condiciones. Las condiciones precisas varían de un practicante de la escuela a otro; la Santomancia no es una escuela homogénea.

Las imágenes son muy importantes para esta escuela, y todo santomante tendrá un amplio surtido de imágenes de sus santos en forma de estampas, fotografías, cromos o muñecos de plástico.

Paradoja: El santomante es perfectamente consciente de que los dioses no existen, pero no por eso va a dejar de creer en ellos. Les rinden culto y acatan sus deseos

Tabú: Si el santomante hace algo que pueda ganarle la desaprobación de alguno de los santos a los que adora, pierde las cargas concedidas por dicho santo, y no obtendrá ninguna más de él hasta que no consiga recuperar su favor.

Generar una carga menor: Realizar una ceremonia dedicada al santo, con pequeñas ofrendas o sacrificios incluidos. Las ofrendas deben ser apropiadas para el santo en cuestión. Por ejemplo, una pelea a puñetazos para un santo de la violencia, o sexo ritual para un santo del amor o del sexo. Si se ofrecen objetos físicos estos deben ser destruidos.

Generar una carga intermedia: Como antes, pero las ofrendas deben ser de mayor cuantía. Un acto de violencia con armas para un santo de la violencia, una vasectomía o un aborto para un santo de la fertilidad, etcétera.

Generar una carga mayor: Una ofrenda del mayor orden posible. Provocar una guerra para honrar a un santo de la guerra, o esterilizar a una población entera como ofrenda a un santo de la fertilidad. Ten en cuenta que los sacrificios sólo son válidos si la ceremonia es su único propósito. De nada sirve ofrecer un aborto si la embarazada ya había planeado abortar previamente.

Efectos: Todos los efectos de Santomancia son magia improvisada. Sólo se puede realizar un determinado efecto con cargas obtenidas de los santos apropiados. Se podría alimentar una descarga mágica con cargas obtenidas de un santo de la violencia, por ejemplo, pero no de un santo de la paz. Al ser magia improvisada, un efecto menor costará de cinco a diez cargas menores, mientras que un efecto intermedio costará de tres a seis cargas intermedias.

Para crear un personaje santomante, decide previamente qué restricciones impone su forma de ver la escuela. Algunos santomantes creen que los santos tienen que haber sido personas reales, cuyas características hayan sido mitificadas, mientras que otros creen que los santos no pueden ser personas reales, y sólo admiten figuras imaginarias. Algunos sólo adorarán santos de un tipo determinado (personajes de los Simpson o superhéroes de los cómics de Marvel)

A continuación se describen algunos posibles dominios para los santos e imágenes que los encarnan. Considera cuáles son apropiados para tu campaña de UA y cuáles no lo son. Ten en cuenta que éstos son sólo algunos ejemplos. DJs y jugadores pueden y deben añadir santos y dominios de su propia cosecha. Es perfectamente posible que un santomante dedicado al tráfico de drogas venere a Pablo Escobar como santo del narcotráfico. Como siempre, el DJ tiene veto absoluto sobre lo que es válido y lo que no lo es.

Guerra, violencia, muerte

Idi Amin, Pol Pot, Rambo, Darth Vader, Doctor Doom.

Dinero, comercio

Nelson Rockefeller, Pablo Escobar, Tío Gilito.

Conocimiento, tecnología

Isaac Asimov, Albert Einstein, Robert Oppenheimer.

Naturaleza, ecologismo

John Muir, Jacques Cousteau, Félix Rodríguez de la Fuente.

Maternidad, compasión

Madre Teresa de Calcuta, Marge Simpson.

Sexo

Marilyn Monroe, la Diosa Desnuda (ejem...).



La santería en... SHADOWRUN

La Santería es una forma de practicar la magia muy específica de la cultura caribeña e hispana, claro que en el mundo de *Shadowrun* de la década del 2060, se pueden encontrar practicantes de la Santería, resultado directo de la facilidad de transporte y de la extensión de la comunicación instantánea a través de la Matriz; las barriadas marginales de las gigantescas Metroplex del siglo XXI son ideales para el desarrollo de la Santería, que al fin y al cabo surgió en un ambiente de marginalidad y restricción de libertad (las grandes comunidades de esclavos africanos llevados a Cuba y a otras islas del Caribe).

Aún así se va a restringir su estudio geográfico a las zonas en las que tradicionalmente se ha practicado. Estas zonas son el Caribe, México y Centroamérica y las zonas de Estados Unidos de amplia influencia Hispana (California, Nuevo México, Texas y Florida, así como el área metropolitana de Nueva York). Pero claro, estos nombres de territorios del siglo XX tienen poco significado en el Mundo Despertado de *Shadowrun* de mediados del siglo XXI. Será mejor listarlas de la siguiente forma:

- **Liga del Caribe:** Dentro de este conjunto de islas asociadas donde la piratería ha renacido junto con la magia, la Santería es practicada en Cuba, en la República Dominicana, en Puerto Rico y en Miami. Relacionado con la Santería, el Vudú es practicado en Haití y en otras islas menores. La Santería es en general muy aceptada, y los babalocha son miembros destacados de la sociedad.

- **CAS (Confederated American States):** Dos de los estados confederados han visto florecer la Santería en las comunidades hispanas que los habitan, y tanto en Texas como en Florida el número de santeros va en aumento, así como el número de seguidores de la religión. La Santería es vista en los CAS como un tipo más de magia chamánica, si cabe más marginal todavía, y por esto las autoridades de los CAS prestan mucha más atención en general a lo que haga un babalocha que a lo que haga un mago hermético (otra forma de racismo).

- **UCAS (United Canadian and American States):** Sólo en la Metroplex de Nueva York se practica la Santería. Ya a finales del siglo XX la presencia hispana en esta ciudad era importante, y durante el siglo XXI (y a pesar del terremoto) no hizo más que aumentar; la Santería ha aprovechado este crecimiento y el tirón que tuvo "lo Latino" a principios de siglo, y ahora es una religión aceptada. Fuera de Nueva York, la sociedad de los UCAS no es tan tolerante con la Santería.

- **Pueblo Corporate Council:** El antiguo estado de Nuevo México pertenece ahora a este miembro de las NAN, pero en él ya no quedan apenas practicantes de la Santería; la mayoría de los hispanos fueron expulsados de las Naciones

Nativas junto con los Anglos; sólo en la ciudad de Santa Fe sobrevive aún una comunidad hispana en la que se practica la Santería.

- **CFS (California Free State):** Dependiendo de la zona de California en la que te encuentres, la práctica de la Santería estará más o menos extendida. En la región conocida como Northern Crescent, límite con el estado de Oregón (ahora Tir Tairngire) es difícil encontrar a alguien que haya oído hablar de la Santería, con lo que encontrar a alguien que la practique es imposible. En la zona de la Bahía de San Francisco, ahora bajo control del Imperio de Japón, la Santería fue declarada ilegal, junto con la mayoría de las formas de chamanismo, aunque en lugares como el marginal Oakland todavía es practicada, además de manera creciente entre la comunidad hispano-orka. En el Valle y alrededor de Sacramento, la Santería es vista de una manera similar a como se ve en los CAS, y es aceptada como un culto marginal al que hay que vigilar. Pero donde la Santería reina es en la gigantesca Ciudad Libre de Los Angeles; dentro de la enorme Megaplex, la Santería está muy extendida, tanto en barrios marginales como en barrios ricos, e incluso conocidas figuras del espectáculo y de la industria de Hollywood (la mayoría de origen latino) se declaran seguidores de esta religión. En UCLA se ha abierto una cátedra para el estudio de la Santería, dentro del Departamento de Taumaturgia.

- **Aztlan:** El País de Az, lo que antes era México, Centroamérica e incluso zonas de Colombia y Venezuela. Bajo el yugo de la poderosa corporación Aztechnology y su proyecto de volver a los antiguos ideales y logros de la cultura Azteca, la Santería ha sido ilegalizada (junto con la Iglesia Católica e incluso los Mariachis); pero acabar con una tradición centenaria cuesta mucho más que treinta años de esfuerzo, y la Santería sigue siendo practicada habitualmente en todos los lugares alejados del Ojo Vigilante de Aztechnology, y sobre todo en la zona Norte del país, en la frontera con los CAS, CFS, y el Pueblo Corporate Council. La pena para un practicante de la magia santera en Aztlan es la ejecución inmediata sin juicio previo, y por esta razón los babalocha se han vuelto bastante paranoicos en este maravilloso y feliz país.

ORISHAS

Los Orishas han sido identificados con poderosos Espíritus del Hombre. Residen en una zona del Metaplan del Hombre que conserva siempre el mismo aspecto (sea quien sea el que esté haciendo la búsqueda astral): un tranquilo grupo de islas de tono caribeño. Cuando un babalocha invoca a uno de los Orishas, este espíritu entra en su cuerpo y mente, ayudándole en la tarea necesaria, a la vez se producen manifestaciones físicas de su presencia en el plano físico (cuando se invoca a Changó se puede originar una tormenta, cuando se invoque a Yemayá las aguas se agitarán y llegará un olor de brisa de mar, etc.); cuando el orisha abandona el cuerpo del Babalocha, éste sufre de cansancio físico y mental, similar al que provocan los hechizos. Los babalocha son capaces de lanzar hechizos, como hacen chamanes y magos, y también pueden utilizar la magia ritual; los iniciados son capaces de invocar espíritus guardianes (que aparecen como versiones en miniatura de los Orishas). Esto significa que un Santero es un personaje a tener en cuenta, tal y como lo son los magos y chamanes.

REGLAS

Siguiendo el tratamiento de *Shadowrun* sobre la magia, la Santería utiliza las mismas reglas que la magia chamánica o la arcana: los santeros llevan a cabo hechizos y rituales siguiendo las mismas reglas que chamanes y magos, sufren cansancio y deben resistirlo si quieren tener éxito en el lanzamiento de los hechizos. Un santero tiene que asignar la prioridad A a la magia, al igual que un mago o un chamán; el santero recibe puntos de fuerza para la compra de hechizos, al igual que lo hacen los magos y chamanes.

La principal diferencia entre la Santería y la magia más "clásica" está a la hora de la invocación de espíritus: los babalocha no pueden invocar elementales o espíritus de la naturaleza, sólo pueden invocar a los Orishas. Un babalocha debe elegir un Orisha como Orisha Principal; al hacer esto, el babalocha define parte de su personalidad, que será afín a la del Orisha, que actuará como un Tótem chamánico, dando bonificaciones a sus habilidades con los conjuros. Al principio del juego el babalocha sólo puede invocar a su Orisha Principal, más adelante podrá ganarse a otros Orishas.

Poderes

A continuación se describen los poderes de los principales Orishas, y las bonificaciones que dan al babalocha. Cada descripción tiene tres entradas: *Manifestación*, el cambio del comportamiento del babalocha cuando es poseído; *Orisha Principal*, las bonificaciones por elegir a ese orisha determinado como principal, del tipo similar a las chamanicas; *Regalos*, la bonificación a atributos y habilidades que se obtienen cuando el orisha posee al babalocha, así como los poderes especiales que pueda ganar.

ELEGBA

Manifestación: Cuando Elegba está presente en el babalocha, éste se distingue por una marcada voz de mando, fruto de la sabiduría y el conocimiento de aquel que conoce las encrucijadas del destino; el babalocha camina con un aire de decisión fruto del poder de Elegba para tomar decisiones correctas.

Orisha principal: Elegba proporciona +2 dados para el lanzamiento de hechizos de Detección y de Manipulación.

Regalos: Incrementa todas las habilidades Sociales y de Conocimiento, así como el Carisma.

OGÚN

Manifestación: Al ser poseído por Ogún, el babalocha actuará como un soldado, con aire marcial, se moverá de manera rígida, como desfilando, y tan sólo hablará para dar ordenes breves y concisas. A Ogún le encanta empuñar un machete y le gusta que el babalocha que monte (posea) tenga a mano uno, con el que acompañará sus marciales movimientos y que utilizará para combatir.

Orisha principal: Ogún proporciona +2 dados a los hechizos de Combate y de Curación.

Regalos: Incrementa la Fuerza, la Reacción y las habilidades de Combate. También gana armadura mística (impacto) equivalente a la Potencia del Orisha.

OSHOSI

Manifestación: Cuando Oshosi posea al babalocha, éste estará continuamente en alerta, escuchando los sonidos de lo que le rodea, e intentando mimetizarse con su entorno.

Orisha principal: Oshosi proporciona +2 dados a los hechizos de Detección y de Ilusión.

Regalos: Incrementa la Rapidez, la Constitución y la habilidad de Infiltración. También gana un modificador a la Percepción equivalente a la Potencia del Orisha.

OBATALÁ

Manifestación: Al ser poseído por Obatalá, el babalocha se encorva como si de repente hubiese envejecido (le posee el más viejo de los orishas), y cuando habla sus ojos reflejan la sabiduría del padre de Todo y de Todos.

Orisha principal: Obatalá proporciona +2 dados a los hechizos de Detección y Curación.

Regalos: Incrementa el Carisma, la Voluntad y las habilidades Sociales y de Conocimiento.

OYÁ

Manifestación: Cuando Oyá está presente en el babalocha, hace sentir su fiera y su furia, asustando al babalocha a quienes le rodean.

Orisha principal: Oyá proporciona +2 dados a los hechizos de Curación y Manipulación.

Regalos: Incrementa la Inteligencia, la habilidad de Biotecnología y las de Combate, pero sufre penalizaciones a las habilidades Sociales. También gana el poder paranormal de Miedo (como un bicho); la esencia efectiva para el uso de este poder es la Esencia del babalocha más la Potencia del Orisha.

OSHÚN

Manifestación: Cuando el babalocha es poseído por Oshún, se vuelve encantador, magnético, sensual, seductor. Todas sus acciones las lleva a cabo con pasión. A Oshún le encanta que el babalocha lleve joyería y perfumes de olores sensuales.

Orisha principal: Oshosi proporciona +2 dados a los hechizos de Ilusión y de Manipulación mental.

Regalos: Incrementa el Carisma, las habilidades Sociales, y la habilidad de Psicología.

YEMAYÁ

Manifestación: El babalocha poseído por Yemayá, actúa de una manera regia y digna. Además requiere del babalocha que se sumerja en agua y mantenga su cuerpo mojado mientras dure la posesión.

Orisha principal: Yemayá proporciona +2 dados a los hechizos de Ilusión, de Combate, y Manipulación, con el componente elemental del agua.

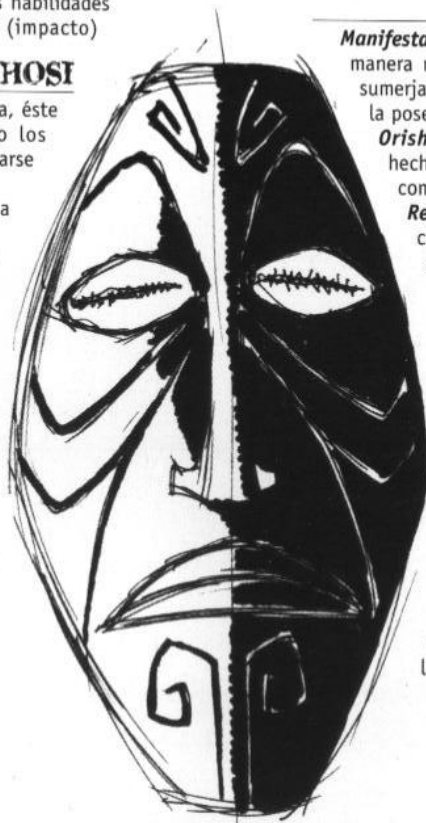
Regalos: Incrementa la Constitución y el Carisma, así como la habilidad de Nadar y todas las habilidades Sociales.

CHANGÓ

Manifestación: Cuando Changó posee al babalocha, su mordacidad e ironía se incrementan hasta límites insospechados; además el babalocha tenderá a bailar en cuanto la situación lo permita, y a veces incluso en medio de situaciones comprometidas (como un combate) reflejando el valor de Changó.

Orisha principal: Changó proporciona +2 dados a los hechizos de Combate y Manipulación.

Regalos: Incrementa la Constitución, la Fuerza, y el Carisma, así como la habilidad de Bailar y las habilidades Sociales. Además si se ha originado una tormenta importante, el babalocha puede invocar rayos; este poder funciona como el de Proyección eléctrica, con una esencia efectiva igual a la del babalocha más la mitad de la Potencia del Orisha.



Invocación

Un babalocha sólo puede invocar a un Orisha con el que tenga una conexión; esto significa que al principio del juego sólo puede invocar a su Orisha Principal, aunque más adelante, con el consiguiente gasto de karma, podrá conseguir conexión con otros Orishas. Para invocar a un Orisha, el babalocha debe decidir con qué Potencia lo invoca: la Potencia varía entre 2 y la puntuación del atributo de magia del babalocha (con lo que un iniciado babalocha podrá invocar Orishas cada vez más poderosos). El babalocha lleva entonces a cabo un chequeo de Conjunción contra un número objetivo equivalente a la potencia del Orisha, que lleva una Acción Compleja: si tiene éxito el Orisha lo posee en el mismo turno, o al principio del siguiente si no le quedan acciones. El babalocha no puede mantener ningún otro efecto mágico cuando el Orisha le posee. Sólo es necesario un éxito para conseguirlo.

Regalos

Mientras está poseído por un Orisha, el babalocha puede lanzar conjuros sin fatiga, pero sólo aquellos que reciban bonificación según la entrada de Orisha Principal en la descripción de cada Orisha particular; además gana los regalos que aparecen en la descripción de cada Orisha; la bonificación o penalización que suponen estos regalos es igual a la mitad de la Potencia del Orisha. Además el conjunto babalocha-Orisha es considerado una criatura dual, con acceso automático al espacio astral (sin sufrir ninguna clase de penalización).

Control

El principal problema de la práctica de la Santería, es que los Orishas son espíritus bastante independientes, y acostumbran a aprovechar la posesión de un babalocha para divertirse o para cumplir sus propios deseos en el plano físico; por esta razón el babalocha debe llevar a cabo un chequeo de Voluntad contra un número objetivo equivalente a la Potencia del Orisha. Si obtiene un éxito, el babalocha mantiene el control. Por cada dos éxitos conseguidos en el chequeo de Conjunción, se puede reducir el número objetivo de este chequeo en un punto.

Disipación

El Orisha se marchará cuando termine la tarea para la que fue invocado, cuando le apetezca, o cuando el babalocha le obligue a marcharse, llevando a cabo un segundo chequeo de Conjunción: si obtiene un sólo éxito el Orisha se irá. Cuando el Orisha se marcha, el babalocha debe pagarle por sus servicios, gastando un punto de Buen Karma; si no lo hace el Orisha se puede enfadar con él. Un mago ajeno al babalocha puede intentar disipar al Orisha, llevando a cabo un proceso de disipación igual al necesario para disipar otros espíritus; el número objetivo de este chequeo es la Potencia del Orisha. Cuando el Orisha abandona el cuerpo del babalocha, éste debe resistir fatiga como si se tratase de un hechizo; el daño de fatiga es (Potencia del Orisha) M (no letal). Esta fatiga puede dejar incapacitado al babalocha durante un buen rato. Se puede utilizar centrado para reducir la fatiga.

Nuevos Orishas

Para contactar con un nuevo Orisha, el babalocha debe llevar a cabo una Búsqueda Astral (lo que significa que debe ser un Iniciado) en la zona del Metaplano del Hombre donde residen los Orishas. El nivel de la búsqueda es equivalente al número de Orishas con los que el babalocha ya tiene conexión. La prueba final de esta búsqueda se da en el Lugar del Carisma, donde el babalocha tiene que convencer al Orisha objetivo para que se alie con él. Si el babalocha lo consigue, deberá pagar un número de puntos de Buen Karma equivalente al número de Orishas que ya tenía contactados, formalizando así la nueva unión.

Orishas enfadados

Si un Orisha se enfada, bien porque no se le pague por sus servicios, bien porque el babalocha lo utilice para llevar a cabo actos que van en contra de su naturaleza, o bien porque el babalocha lleve mucho tiempo sin llamarle (en caso de que ya lo tuviese contactado), no atenderá las peticiones del babalocha, y si además es su Orisha principal, no le concederá las bonificaciones normales. Para que babalocha y Orisha se reconcilien, el babalocha deberá llevar a cabo una búsqueda astral igual que la que hizo para contactarlo. Deberá convencerlo en el Lugar del Carisma y deberá pagarle como cuando se unió a él.

Los babalocha y los Misterios Mayores

Los babalocha iniciados tienen acceso a todas las habilidades metamágicas al igual que los chamanes y los magos. La habilidad de centrado más utilizado por los babalocha es el uso del Yoruba, aunque los babalocha que tengan a Changó como Orisha Principal deberán elegir obligatoriamente la habilidad de Baile como habilidad de Centrado. Cuando un babalocha lleva a cabo una búsqueda astral, El Que Acecha en el Umbral aparece bajo la forma de su Orisha Principal, pero distorsionada, dándole su cara más dura y poco amable.

