

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

# Shadow Hunters, Nueva magia: Magia europea

- Módulos & Roleables - Otros recursos -

Fecha de Publicacion : Jueves 19 de mayo de 2011

## **Resumen :**

Nuevas orientaciones y tradiciones mágicas para este juego. Oneiromancia, saberes cabalísticos y mucho más ampliando los recursos para las ciencias ocultas del manual básico de Shadow Hunters.

---

Fanzine Rolero

---

Como todos sabemos, en el libro básico de **Shadow Hunters** viene un buen arsenal de magia que permite a los PJs aprender multitud de hechizos. No obstante, los estilos de magia listados en el básico no son ni de lejos todos los que pueden aprenderse. En el mundo real existen multitud de leyendas acerca de la santería, las brujas y otros elementos igualmente atractivos. A lo largo de este artículo, iremos desgranando algunos de estos sistemas mágicos, a fin de que los PJs (y PNJs, evidentemente) de **Shadow Hunters** europeos tengan material extra donde elegir.

## QUÉ SE ENTIENDE POR MAGIA EUROPEA

En Shadow Hunters, la magia europea engloba las Sendas Wicca, la Cábala y la Magia Druídica (la cual será descrita ampliamente en el suplemento *Empieza la Caza*, ya que es propiedad exclusiva de la Sociedad conocida como Hermandades Druídicas). Somos conscientes de que la Cábala no tiene raíces europeas sino africanas, ya que deriva de la religión judía [\[1\]](#), pero no olvidemos que esta religión está presente en Europa desde tiempos inmemoriales, por lo que sus métodos mágicos se han implantado sobradamente en la tradición europea.

### WICCA



Sin duda, el pilar base de la magia europea es la Religión Wicca. Es la que tradicionalmente se asocia con las brujas y hechiceros, fuente del paganismo y culpable de la persecución y quema de cientos de personas. Toda magia occidental tiene su base en la Wicca, por lo que es menester empezar este reportaje ampliando las Sendas Wicca y todo lo que les rodea.

### MÉTODOS DE ADIVINACIÓN ALTERNATIVOS

Los hechizos listados en el básico para la Senda de la Adivinación no son ni de lejos todos los que el PJ puede adquirir. Aquí ofrecemos varios sistemas de adivinación alternativos, cuyos efectos se describen a continuación. Aparte, el DJ es libre de adaptar cualquier método de adivinación (también conocido como mancia) al juego. Hay varios libros y webs que proporcionan información sobre las mancias.

**2.Detectar elemento (Vs):** Este hechizo, una versión avanzada de Captación de Energía Mágica, permite detectar elementales y determinar su naturaleza. Así pues, podrá captar Elfos, Gárgolas o Valquirias en un área de unos 2 kilómetros a la redonda. Si lo enfoca sobre una criatura concreta, podrá determinar exactamente de qué raza es.

Evidentemente, la víctima de la detección tiene derecho a defenderse del escudriñamiento mediante Voluntad.

Aparte, este hechizo también podría permitir detectar otros elementales, como las Gorgonas, otros feéricos o a los Orgelmir, aunque estos usos exactos se dejan a discreción del DJ.

**3. Esciamancia (E):** Este hechizo es una versión menos potente de la Ouija. Permite invocar la sombra de un Espíritu. El mago no puede comunicarse con él, pero gracias a la Esciamancia, seguir posteriormente su rastro en el Inframundo es más fácil. Si se realiza la Esciamancia antes de una sesión de Ouija y se busca un Espíritu concreto, la Dificultad para encontrarle se reducirá en tantos puntos como la diferencia entre Valores.

**4. Quiromancia (E):** Es el famoso método de adivinar el futuro leyendo las rayas de la mano. Realmente, lo que permite es averiguar rasgos de personalidad del otro ser, lo que permite deducir como actuaría en una situación determinada, e incluso si es de la raza que aparenta (aunque no permite determinar su raza auténtica, ni tampoco, evidentemente si está poseído o similar). La Dificultad depende de lo que se desee averiguar, considerándose averiguar la raza aparente lo más difícil de todo.



**5. Oniromancia (E):** Tratar con Oniria suele ser complicado, y este hechizo es una prueba de ello. Mediante la Oniromancia, el mago puede interpretar los mensajes que las Quimeras, o incluso el mismo Oneiros, nos envían cuando entramos en su Zona, es decir, interpretar los sueños, tanto los propios como los de otros. Cuando el mago analice un sueño, deberá apostar un Valor contra la Dificultad impuesta por el DJ, y que depende de la complejidad del mensaje que la Quimera desee transmitir. Hay que hacer notar que no todos los sueños contienen mensaje alguno, en este caso, el DJ puede establecer una Dificultad para que el PJ determine si el sueño tiene algún contenido oculto. Evidentemente, la información exacta que el sueño transmita queda a discreción del DJ, y puede o no tener que ver con la caza que se esté llevando a cabo en ese momento.

**6. Geomancia (E):** De nuevo, este hechizo es una versión potenciada de Captación de Energía Mágica. Permite detectar nodos mágicos en la tierra, es decir lugares donde se acumula gran cantidad de energía mágica. Entre otras cosas, esto incluye: Portales, sitios donde se realicen repetidamente rituales de cualquier tipo, lugares preparados específicamente para hacer conjuros (por ejemplo, el *Hounfour* donde se invocan a los *Loas* del Vudú), áreas afectadas por hechizos (como por ejemplo, un lugar afectado por el Milagro del Apocalipsis), y cualquier otra acumulación similar que el DJ estime conveniente.

En este caso, no se establece un área, sino que el mago debe enfocar la Geomancia sobre un lugar concreto y apostar un Valor contra una Dificultad impuesta por el DJ en función de la potencia del nodo. Un nodo del Lado Sombrio, como por ejemplo un templo oscuro dedicado a los Caídos o un lugar de reunión del Al-Akhaweya, siempre será más complicado de detectar.

Este hechizo solamente permite detectar lugares, no sirve para captar seres vivos o rituales en activo.

7. Carta Astral (E): Este complejo hechizo permite tratar un perfil místico completo acerca de una persona, tanto de su personalidad como de las consecuencias de las decisiones que pueda tomar.

Para realizar una Carta Astral, el mago debe conocer varios detalles acerca del ser a investigar. En el caso de un humano, normalmente serán: su nombre completo, fecha, hora y lugar de nacimiento (y, en consecuencia, su signo zodiacal), y cualquier otro detalle que el DJ desee añadir para cada caso concreto. Para criaturas no humanas, los datos exactos quedan enteramente a discreción del DJ, y de hecho, buscar todos los datos necesarios para realizar una Carta Astral puede suponer una Historia en sí misma.

Una vez tenga todos los datos, el mago podrá realizar la Carta Astral. A partir de ese momento, y durante los siguientes tres meses, podrá saber cosas sobre la personalidad y objetivos del ser estudiado que antes permanecían ocultas. Tiene derecho a preguntar al DJ cosas sobre el mismo, y este debe responder con la verdad aunque, dado que la Carta Astral no es una ciencia exacta, las respuestas pueden ser vagas o algo imprecisas. Evidentemente, dada la dificultad previa que supone este hechizo, no hace falta apostar Valores para obtener la información dada por la Carta Astral.

### ANTESALAS

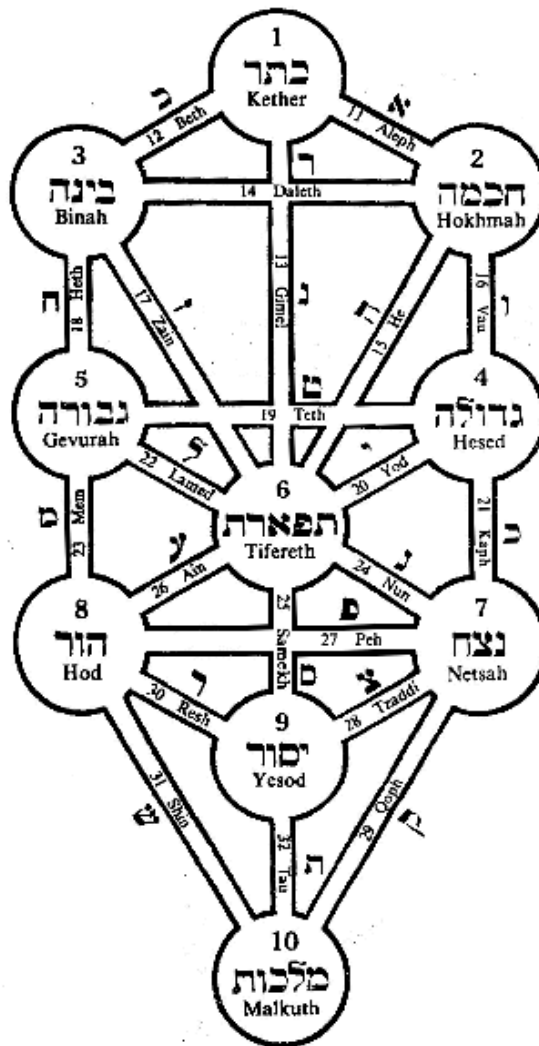


Se conoce como Antesalas a aquellas Sendas Wicca que sirven como preparación para estilos de Magia Ritual más avanzados. Que se sepa, solamente los tipos de magia europea (Cábala y Druídica) poseen Antesalas, quizás

porque son estilos de magia más avanzados e intelectualizados, mientras los estilos americanos son más primarios.

Las Antesalas poseen una regla especial: cualquiera que aprenda un hechizo de una Senda Antesala antes de aprender el hechizo del mismo nivel correspondiente al estilo de magia al que haga referencia, reducirá el 1 el coste en PEP/PE de este último (por ejemplo, si aprende el Ritual de Mercurio, de la Senda Antesala Cabalística, antes de aprender Detectar Mentira, su equivalente en la Cábala, este último le costará 1 PEP/PE en lugar de 2).

### SENDA ANTESALA CABALÍSTICA



La Senda Cabalística es una Senda Wicca estrechamente relacionada con la Cábala. De hecho, es una forma de magia menor de esta, que los rabinos judíos estudian como parte de su aprendizaje, abriéndose luego a los secretos de la Cábala.

1.Ritual de Mercurio (T - Turnos): Este hechizo volverá al mago más rápido. Obtendrá un +1 a la Iniciativa durante tantos turnos como el Valor apostado en crearlo.

2.Talisman Cabalístico (ES): La creación de este Talisman es compleja, requiere un ritual que dura dos días y almacenar en su interior un Valor de Magia Wicca. Cuando el mago lleve puesto el Talismán Cabalístico, obtendrá un +1 en el lanzamiento de sus siguientes hechizos, ya sean de la Senda Cabalística o de la Cábala, durante tantos hechizos como el Valor apostado para crearlo, adicionales a cualquier otro Bonificador que pueda poseer. Este +1 solamente se puede aplicar a estos dos tipos de hechizo, no sirve con otros hechizos de Magia Wicca o Ritual ni, lógicamente, con formas más poderosas de magia, como las propias de cada raza. Tras descargarse, el talisman

puede ser recargado, pero hay que repetir la ceremonia.

3.El Pilar del Medio (T - Turnos): Este ejercicio cabalístico alinea los puntos de energía que se encuentran a lo largo del cuerpo, relacionados con las esferas del Árbol de la Vida cabalístico, y que en oriente reciben el nombre de chakras, purificando la energía interna. El mago se hará inmune al Aturdimiento, aunque no a la inconsciencia por Daño Masivo, durante tantos turnos como el Valor apostado.

4.Gematra Iniciado (SA): El Gematra Iniciado es algo más que un iniciado en Gematría (ver más abajo), es un verdadero experto en la materia. Si utiliza este hechizo junto a cualquier otro de Gematría, sumará un +1 al Valor Apostado.

5.Crear fuego (Vs): Este hechizo funciona exactamente igual que el hechizo de Vudú del mismo nombre.

6.Aura de diamante (T - Turnos): Para realizar este hechizo, se debe conocer previamente el Pilar del Medio. El mago aprende a exteriorizar la energía contenida en sus chakras, formando alrededor suyo un escudo invisible. Este escudo le proporciona un Blindaje mágico de 1, que puede combinar con cualquier otro tipo de Blindaje, sea normal o mágico. El escudo durará durante tantos turnos como el Valor invertido en crear este hechizo.



7.Crear Golem menor (T - Días): Este hechizo permite crear un Golem de menor poder que su equivalente en la Cábala. Para ello, el rabino debe grabar la palabra hebrea Emeth (Verdad) sobre la frente del Golem, recitar una letanía y apostar un Valor, que determinará el número de días que permanecerá el Golem activo.

Un Golem menor es una estatua de arcilla sin voluntad, que obedece ciegamente las órdenes de su creador. El Golem menor tiene un +2 en Físicos, y las Habilidades de Pelea y Levantar Pesos a 4, aunque se considera con

Iniciativa uno debido a su lentitud. Tiene 15 PR (y, lógicamente, 30 PRC); por ultimo, un Golem ignora tanto el Aturdimiento como la inconsciencia por Daño Masivo y solamente puede ser dañado por fuego, agua (ya que si se le moja se deshace) o magia, y también si se borra la inicial de la palabra grabada en su frente, transformándola en Meth (Muerte). El Golem menor dura animado un día, a menos que sea destruido antes, tras lo cual se deshará. A partir de entonces, el mago podrá crear uno nuevo.

Un mago solamente puede tener un Golem menor bajo su mando, no obstante puede tener a su vez un Golem normal a su servicio, con lo cual puede comandar dos servidores de este tipo a la vez.

### SENDA ANTESALA DRUÍDICA



Aunque la Magia Druídica está reservada a los miembros de las Hermandades Druídicas, hace mucho que los sacerdotes celtas desarrollaron una forma de magia menor, esta senda Wicca abierta a cualquier raza que puede ser aprendida de forma normal. Los miembros de las Hermandades Druídicas suelen formarse en ella antes de adquirir la Magia Druídica propiamente dicha, ya que les es más fácil aprender hechizos de su magia propia una vez conocen estos, tal como se dice más arriba.

1.Método celta de adivinación (SA): Los druidas celtas desarrollaron numerosos métodos de adivinación basados en la observación de la naturaleza y los animales. Muchos de estos sistemas y rituales fueron incorporados a otros hechizos de adivinación, como por ejemplo la tirada del tarot de la Cruz Celta. Aunque, de por sí, el método celta de adivinación no permite al mago hacer predicciones, si lo combina con un hechizo de la Senda de la Adivinación, sumará un +1 al Valor apostado.

2.Herbalismo mágico (SA): Este hechizo es complementario del hechizo de Herbalismo, de la Senda del Cuerpo, y lógicamente, para utilizar el uno se debe conocer el otro. Cuando el mago utilice el Herbalismo, tanto para determinar el tipo de veneno mediante Sentir Enfermedad como a la hora de preparar el antídoto, este hechizo le proporcionará un +1 a los Valores apostados.

3.Sentidos animales (T - Turnos): Los sentidos del mago se agudizan hasta adquirir la sensibilidad de los de un animal. El PJ sumará un +1 a sus apuestas de Percepción durante tantos turnos como el Valor apostado en crear el



hechizo.

4.Dureza (T - Turnos): Este hechizo permite al mago aumentar en +2 su resistencia al Aturdimiento o los de aquel que designe como objetivo del hechizo, aunque no modifica su Daño Masivo, sus Puntos de Salud o su Atributo físico en nada. El hechizo durará tantos turnos como el Valor apostado en crearlo.



5.Piel de madera (E): La piel del Druida se vuelve dura como la corteza de un árbol, aunque sigue teniendo una total libertad de movimientos. El Druida obtiene Blindaje 1 normal para Bloquear o Esquivar su próximo ataque (la Dificultad dependerá tanto de la situación en la que se encuentre el Druida como de la naturaleza del Daño que va a recibir). Este conjuro es inútil contra el Daño recibido por fuego, ya sea este natural o mágico. Aparte, si se combina este hechizo con el de Corteza, de Magia Druidica (hay que apostar dos Valores individuales, uno para cada hechizo, en el mismo turno) se protegerá con un total de Blindaje 2 mágico del próximo ataque que tenga que Bloquear o Esquivar.

6.Elixires mágicos (SA): De nuevo, este hechizo es complementario del conjuro de Creación de Elixires, de la Senda del Cuerpo, y para utilizar el uno se debe conocer el otro. Cuando utilice ambos hechizos a la vez, el mago sumará un +1 al Valor apostado en la creación de cualquier elixir, además, si utiliza Sentir Enfermedad para determinar el elixir exacto a crear, también sumará un +1.

7. Poción de Potencia (T - Turnos): Este tipo de poción mágica va más allá de los elixires, permitiendo crear un bebedizo que eleve al individuo hasta límites sobrehumanos. Aquel que tome la poción sumará un +1 a uno de sus Atributos, tenga el Valor que tenga (es decir, una Gárgola con la Gracia de Piel de Piedra, por ejemplo, puede llevar a tener un Atributo Físico de +5 si toma esta poción), durante tantos turnos como el Valor apostado en crear el elixir. No obstante, es el mago quien decide, cuando crea la poción, qué Atributo se aumenta, no aquel que lo bebe. En caso de aumentar el Atributo Físico, el bonificador solamente se aplicará en las apuestas, no modificará los Puntos de Salud.

### **SENDA WICCA AVANZADA: SENDA DE LOS AMULETOS (ES)**





Esta es una Senda avanzada de la Magia Ritual en general. Permite almacenar cualquier hechizo de Magia Ritual (ya sea Magia Wicca o Magia Tribal) en un objeto. La Senda en sí no tiene hechizos propios, pero cada Valor, como es lógico, permite almacenar hechizos más poderosos. A pesar de ello, cada nuevo nivel de la Senda de los Amuletos debe aprenderse al doble de la experiencia que costaría, como si se aprendieran, a la vez, un nuevo Valor y un nuevo hechizo (que, en este caso, es la posibilidad de realizar amuletos más poderosos).

El proceso de creación de un Amuleto es el siguiente:

\* Crear un Amuleto es un proceso largo y complicado, no se puede hacer de forma inmediata. El mago debe realizar diversos rituales para insuflar energía al objeto de forma que este no se destruya. La ceremonia dura al menos dos horas (el DJ puede añadir más tiempo si lo estima conveniente) y debe realizarse en solitario y total quietud.

\* Para crear un Amuleto, se debe conocer el hechizo a almacenar, tener al menos el Valor necesario para lanzarlo, y tener el Valor + 1 de la Senda de los Amuletos; solamente así se podrá almacenar un conjuro en un objeto. Durante la ceremonia, el mago deberá apostar los dos Valores simultáneamente. Podrá almacenar el Valor de Magia Wicca que desee, y cuando decida utilizar el amuleto, el hechizo contenido en él se lanzará siempre a ese Valor, pero el Valor de la Senda de los Amuletos siempre deberá ser el Valor necesario para aprender el conjuro +1.

EJEMPLO: Elaine, una maga, desea almacenar el hechizo Fuegos Fatuos, de la Senda del Ilusionismo, en un anillo. Para ello, necesita Valor 3 en la Senda propia del conjuro, y Valor 4 en la Senda de los Amuletos para poder almacenarlo correctamente.

Para ello, realiza el ritual necesario. Almacena el Valor 2 de la Senda del Ilusionismo, pues tampoco desea que el hechizo contenido tenga demasiado poder; sin embargo, debe emplear el Valor 4 de la Senda de los Amuletos, ya que siempre se utiliza el Valor +1 del hechizo a almacenar.

Cuando Elaine decida emplear el hechizo de Fuegos Fatuos contenido en el Amuleto, este será lanzado a Valor 2 + su Atributo Mental, ya que ese fue el Valor al que se almacenó el hechizo.

\* Un Amuleto solamente puede contener un conjuro a la vez. No se pueden almacenar más, si se intenta repetir la ceremonia una segunda vez cuando ya hay un hechizo almacenado, el Amuleto se destruirá. Tampoco se puede

apilar el mismo hechizo varias veces en un mismo Amuleto; una vez se introduzca un sortilegio, no podrá volver a introducirse hasta que el Amuleto se descargue.

\* La energía de los hechizos de nivel 7 es demasiado poderosa para contenerse en un Amuleto, por lo que estos no pueden almacenarse.

\* Los Amuletos deben ser objetos que puedan llevarse encima de forma normal. No puede almacenarse, por ejemplo, un hechizo en una silla. Como Amuleto podrían servir joyas, hojas de papel, mecheros, gafas o cualquier otro elemento que pueda transportarse personalmente. Además, deben ser objetos sólidos; se puede almacenar un conjuro en una botella de agua, pero no en el agua misma.

\* Una vez empleado el Amuleto, este se descargará, aunque podrá ser reutilizado posteriormente; lógicamente, para ello se debe realizar de nuevo el ritual sobre el, lo cual requiere hacer de nuevo toda la ceremonia descrita al principio.

## NUEVO TIPO DE MAGIA RITUAL: GEMATRÍA

א	1	י	10	ק	100
ב	2	כ	20	ר	200
ג	3	ל	30	ש	300
ד	4	מ	40	ת	400
ה	5	נ	50	ך	500
ו	6	ס	60	ם	600
ז	7	ע	70	ן	700
ח	8	פ	80	ף	800
ט	9	צ	90	ץ	900

La Gematría es un antiguo sistema de adivinación de la Cábala, el cual es practicado por los rabinos más poderosos. No es un tipo de magia que pueda ser tomado a la ligera, ya que su poder es innegable.

La Gematría trata de la equivalencia entre números y nombres, y también las conexiones místicas que esto pueda tener. Toda letra tiene un equivalente numérico y viceversa, y la Gematría trata sobre eso. Averiguar la otra vertiente de una palabra o número confiere poder sobre dicho elemento.

La Gemetría solamente puede aprenderse tras haber sido iniciado en la Cábala. El rabino necesita tener al menos Valor 4 en Cábala para aprender Gemetría.

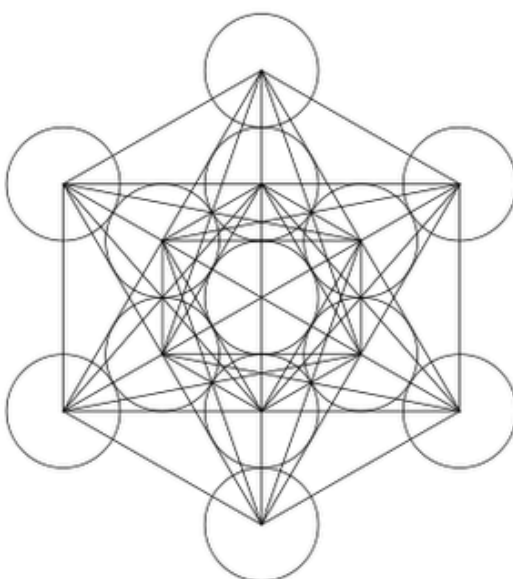
Al igual que ocurre con la Cábala, el coste de hechizos de la Gemetría puede reducirse mediante la Senda Antesala Cabalística, descrita más arriba.

1. Palabra de verdad (SA): Si el rabino graba el equivalente Gemátrico de la palabra Emeth (verdad) en un amuleto de detectar mentiras, esta proporcionará un bonificador de +1 cada vez que el mago utilice el amuleto. Para utilizar este hechizo, como es lógico, se debe conocer antes el de Detectar Mentira, de la Cábala.

2. Habla Gemátrica (SA, Vs): El mago puede utilizar fórmulas de la Gemetría y parábolas, de forma que hable en un idioma que solamente puedan entender aquellos que él designe para ello. Los demás a su alrededor podrán oírle, pero serán incapaces de comprender palabra alguna, para lo cual deberán apostar Voluntad en una Acción enfrentada contra el Valor apostado por el mago. El rabino puede designar hasta un máximo de tres personas para que entiendan el Habla Gemátrica. Hay que hacer notar que este hechizo no confiere a los sujetos designados la capacidad de hablar en el lenguaje gemátrico, solamente comprenderlo (aunque, evidentemente, dos magos que conozcan el Habla Gemátrica se podrán comunicar entre ellos con normalidad).

3. Lectura Gemátrica (E): Este hechizo permite traducir cualquier texto que lea el PJ, esté en el idioma que esté. Para ello, convierte las letras mediante Gemetría, lo que le da una noción de lo que dice el texto, permitiéndole traducirlo con rapidez. La Dificultad depende de la complejidad y extensión del texto a traducir.

4. Cubo de Metatrón (T - Turnos): Este hechizo permite trazar el Cubo de Metatrón, un complejo glifo de la Gemetría, al parecer inventado por el Ángel Metatrón a partir de su propia alma. Nadie sabe exactamente quién es Metatrón, ni siquiera los Ángeles, podría tratarse de uno de los múltiples nombres que pueda tener uno de los Arcángeles, o también de un Ángel especialmente poderoso a quien el Dios de la Tierra eligió como emisario. En cualquier caso, el Cubo se traza en lugar del Círculo de Protección, impidiendo que entre no solamente un tipo de criatura en el interior del intrincado diseño, sino tres tipos designados por el mago. Evidentemente, para poder trazar el Cubo de Metatrón, es necesario conocer el hechizo de Círculo de Protección, ya que se dibuja en lugar de este.



5. La Espada de Dios (Vs): Este hechizo utiliza uno de los nombres de Dios extraídos de la Torah (el libro místico

base de la Cábala), los cuales son estudiados por los místicos y rabinos y aplicados en las más diversas ocasiones. En este caso, se utiliza el sagrado nombre contra uno de los mayores némesis de Dios: los shed, o demonios. Si alguien pronuncia el nombre secreto del Dios de los Ejércitos frente a un Caído o un Innominado, le provocará automáticamente 10 puntos de Daño, con todos sus posibles efectos, a menos que se defienda mediante Voluntad contra el Valor apostado por el mago.

6. Renombrar la distancia (E): Este hechizo permite al mago manipular el número de kilómetros entre un lugar y otro, convirtiéndolos en metros e incluso centímetros, y consiguiendo, en la práctica, recorrer grandes distancias en segundos, o lo que es lo mismo, teleportarse. La Dificultad para este hechizo depende de la distancia que separe los dos puntos a conectar, y también de si el mago los conoce o no. Mediante este conjuro solamente puede teleportarse el mago, no puede llevar a otros consigo a menos que conozcan Renombrar la distancia y lo lancen a la vez.

7. Los nombres de Dios (SA): Al igual que en el caso de la Espada de Dios, este hechizo también utiliza uno de los nombres de Dios de la Torah, en este caso el del Dios Eterno. Si utiliza este nombre en lugar de la palabra Emeth a la hora de crear un Golem menor, este se convertirá en un Golem mayor, es decir, los creados mediante el hechizo Crear Golem de la Cábala. Así pues, gracias a este hechizo, un rabino puede comandar dos Golems mayores en lugar de uno mayor y otro menor.

A pesar de este hechizo, hay una cosa que permanece inalterable en el hechizo de Crear Golem Menor, y es el tiempo de vida del Golem. El mago debe apostar un Valor que defina el número de días que permanezca el Golem activo, y tras esto se volverá inerte de nuevo, aunque el creado con el auténtico hechizo de Crear Golem permanecerá activo.

---

[1] N.del E.: actualmente suele apuntarse a un origen enclavado en el tiempo del pueblo hebreo en Egipto, marchando en su exilio adaptando este saber de allí, aunque aún esto está en discusión.