

Culpamancia (magia basada en la culpa)

Por Ángel Paredes

La culpa mueve al mundo. Tu madre te obliga a hacer lo que ella quiere porque si no serás un niño malo. Querías acostarte con esa chica que está sentada en la barra pero sentirías remordimientos si engañaras a tu esposa. Tu jefe te dice que deberías esforzarte más. Tu sacerdote, que no debes desear cosas impuras. Jesucristo ascendió a los cielos porque vino a purgar las culpas de los hombres. Tu vecino Antonio se tiró por la ventana porque no podía aguantar seguir diciéndole a su mujer que iba a trabajar todas las mañanas a las ocho cuando, en realidad, llevaba en paro un año. Joseph no puede dejar de pensar en la cara de aquel iraquí cuando apretó el gatillo. Susana no puede olvidar cómo le miró Miguel cuando ella le dijo que se había acabado. En un accidente de tráfico, dos personas discuten quién fue el que no respetó la señal. La discusión no es por pagar la reparación del coche, ambos tienen seguro a todo riesgo, es porque inconscientemente saben cómo funcionan las cosas, y no quieren tener la responsabilidad del choque. Porque entonces se sentirían culpables... y la culpa mueve al mundo.

Todos los deseos contenidos, todas las creencias e ideologías, todas las convenciones sociales tienen un poder, pero ese poder emana de una única fuente: la culpabilidad. Por eso, los psicópatas nos dan tanto miedo. No porque matan gente. No, es porque no sienten remordimientos, porque están fuera del juego, porque no respetan las normas. Si la gente no sintiera remordimientos por sus acciones ningún gobierno sería capaz de mantener una sociedad estable, todo sería caos y violencia. Todo el poder está en la culpabilidad... y de eso trata la magia: del poder.

Los primeros en darse cuenta del poder de los remordimientos y de su potencial mágico, al menos de forma organizada, fueron los primeros cristianos. La nueva secta judía hacía mucho más hincapié que cualquier otra religión anterior en la culpabilidad y en el pecado. A pesar de tan ingrato punto de vista, el cristianismo triunfó sobre las demás creencias, aunque estas fueran mucho más cómodas de seguir. Entre los cristianos surgieron los primeros adeptos de La Vía Crucis que, en su resurgir actual, ha pasado a tomar el nombre más posmoderno de Culpamancia.

En el argot ocultista se los conoce como penitentes, llorones o, en el caso de los adeptos más bromistas, como los "Neds Flanders". Para evitar que os hagáis líos os lo aclararé: la culpamancia no es una escuela de magia formada por católicos reprimidos que se fustigan por las noches. Si bien es cierto que es más fácil ser miembro si profesas alguna religión, es simplemente porque te resultará más fácil tener cosas de las que arrepentirte para conseguir cargas, no por otra cosa. Cualquier persona que se arrepienta de sus actos equivocados o malvados, sea esto o no verdad, puede ser un buen culpamante. Un católico que se masturba pensando en otros hombres por las noches puede ser tan buen culpamante como un portero de fútbol que se siente responsable de que su equipo vaya el último en la tabla. Lo importante es sentirte culpable de tus acciones, no la razón.

Bueno, puede parecer fácil para un culpamante conseguir cargas pero no lo es, estamos hablando de verdadera culpabilidad. No sacarás nada si flirteas con una compañera del trabajo únicamente para sacar una carga menor, debes tirarle los tejos sinceramente para poder sentirte culpable. Tampoco valdrá matar a alguien para evitar un mal mayor si, de hecho, no te sientes culpable porque lo consideras un acto justificado. Por otra parte, a lo mejor la mayor tontería del mundo, como engañar a tu mujer diciéndola todos los sábados por la tarde que te quedas a hacer horas extras en la oficina para poder ir a ver el fútbol con los amigos, puede hacer que ganes una carga menor si eres lo bastante calzonazos.

Además, tampoco puedes conseguir cargas por actos malvados que cometas usando la magia, si te quieres sentir culpable por ellos es cosa tuya, pero no te darán cargas. Lo siento tío, la vida es dura.

Por cierto, tampoco vale lo de "bueno le robo estas monedas al mendigo y luego le doy 100 pavos mañana cuando ya haya gastado la carga". Si arreglas realmente un mal del que has sacado cargas (devuelves el dinero a tu madre y le pides perdón, convences a una pareja para que vuelvan juntos porque fuiste tú el que lo tergiversó todo, etc.) pierdes las cargas que hayas ganado. Si ya las has usado perderás la siguiente carga del valor equivalente que ganes y no podrás conseguir cargas menores a ésta, si consigues una carga superior a la que obtuviste, estarás obligado a dividirla y devolver tu "deuda kármica".

Estilo de descarga de la culpamancia: Esta escuela no es muy buena para provocar un daño directo, su descarga intermedia hace daño de descarga menor excepto en algunos casos. La descarga hace volver a revivir todos sus errores al objetivo, provocando un daño psicosomático que se manifiesta de forma sutil, una hemorragia interna, un amago de infarto... Aunque en el caso de los que el objetivo no haya asimilado bien sus culpas, puede llegar a producir daño más grave y aparecer estigmas de forma similar a la Epideromancia.

Características

Generar una carga menor: cometer un acto malo para tu forma de ver las cosas pero de escasa importancia (digamos algo que equivalga a una tirada de tensión mental de 1 o 2) y del que te arrepientas sinceramente, como robarle dinero del bolso a tu madre, flirtear con una compañera del trabajo estando casado o pegarle a tu hijo un capón sin que venga mucho a cuento.

Generar una carga intermedia: cometer un acto totalmente contrario a tus creencias (digamos algo que equivalga a una tirada de tensión mental de 5 o 6) del que te arrepientas sinceramente, como robarle su pensión a tu madre, acostarte con una prostituta el día de tus bodas de plata o darle una paliza sin razón aparente a tu hijo.

Generar una carga mayor: cometer un acto deplorable, no sólo para tus creencias si no para las de la sociedad en general, irreparable en sus consecuencias y del que te sientas culpable como torturar a un inválido, violar a tu hijo o engañar a tu mujer con su hermana, grabarlo en video y ponerlo en la tele en la cena de fin de año.

Tabú: escapar de las consecuencias de tus malos actos. Un penitente no puede rechazar un justo castigo, aunque no tiene porqué buscarlo activamente. Por ejemplo, si un culpamante mata a una persona a tiros no podría recoger los casquillos, usar guantes de látex para no dejar pistas o ponerse un pasamontañas sin romper su tabú, pero tampoco tendría por qué dejar la pistola encima del cadáver para que encontraran sus huellas ni ir gritando su nombre a los testigos. Por cierto, esto sólo vale para las acciones que consideres erróneas o malvadas; si crees sinceramente que debías matar a ese tipo, que no había un remedio mejor y no consideras digna de respeto la ley de tu país, sí puedes matarlo y ocultar tu identidad sin violar el tabú de la escuela. Cuidado cómo aplicas esto al arbitrar el juego, pues tu culpamante puede intentar aprovecharse de ello utilizando la excusa de que sus actos eran justos. Después de todo, si no le parece mal lo que han hecho, tampoco tiene porqué ocultarlo, ¿no?

Adicionalmente, no podrá arrepentirse (ni recibir cargas por tanto) por acciones que atenten contra un dementómetro en que esté insensibilizado, ya que está demasiado quemado en ese aspecto de la vida como para sentirse culpable, aunque sí recibirá cargas por los actos que cometa y de los que sienta culpable aunque, según su marcador de habituación, no necesitara tiradas de tensión mental por ellos. Eso sólo significa que ya no les cuesta esfuerzo mental hacerlo, no que no se puedan arrepentir.

Ámbito de magia improvisada: la culpamancia juega con los sentimientos negativos hacia uno mismo y con las creencias de cada persona sobre lo que está mal o bien. No es buena para causar daños físicos ni reacciones espectaculares pero puede convertir la vida de cualquiera en un infierno. Una ventaja de la culpamancia es que, al no inventarse totalmente los sentimientos que se provocan al blanco, si no amplificar los ya existentes, sus efectos son más duraderos que los de otras escuelas.

Cargas iniciales de culpamancia: los culpamantes empiezan con cuatro cargas menores y una carga intermedia por cada cuatro marcas en el dementómetro del yo, ya sean de fallo o de habituación. Oye, algo bueno tenía que tener esta escuela, ¿no?

La locura a raíz de la Culpamancia

Bueno, quizás la culpamancia no te parezca una escuela demasiado peligrosa para tu estabilidad mental, sobre todo cuando por el submundo ocultista hay gente que bebe lejía o asa bebés en un microondas para conseguir sus cargas. Pero nada más lejos de la realidad, el Culpamante no sólo tiene que hacer cosas que él mismo considera malas para conseguir su "gasolina mágica" si no que tiene vetado justificarse dichas acciones, pues si no le parecen incorrectas no recibiría cargas. Es el equivalente mágico a pegarle cabezazos a una pared y no poder acostumbrarte al dolor.

La mayoría de los culpamantes acaban por insensibilizarse a sus actos y siendo incapaces de sentir culpa por ellos, teniendo que abandonar la magia o someterse a tratamiento psiquiátrico. Otros, se sensibilizan demasiado y huyen de la sociedad y de sus seres queridos, temiendo acabar haciéndoles daño para conseguir sus cargas.

Algunos llorones adquieren actitudes del tipo "la paja y la viga" dando una importancia extrema a las culpas de los demás y menor a las suyas; o el extremo contrario, justificando cualquier acto, por malvado que sea, al compararlo con la supuesta importancia de sus propios pecados "no me digáis que el Carnicero de Milwaukee era malo, yo una vez me sentí tentado de abofetear a mi hijo".

Tampoco es raro que intenten purgar sus culpas llevando una activa vida ayudando a los demás o sometidos a penitencias y mortificaciones, en el caso de los que crean en ellas. Los más extremados podrían llegar a confundirse con labracarnes pero no es lo normal, los culpamantes llevan sus estigmas en la conciencia, no en el cuerpo.

Sin embargo, curiosamente, pocos eligen dejar de practicar magia. A pesar de que se ven obligados, si quieren conseguir sus cargas, a hacer cosas malas e injustificables para ellos mismos, pocos son los que eligen dejar de cometer dichos actos, como si fueran adictos a la culpa o al poder que obtienen de ella.

Fórmulas menores de Culpamancia

- **Pequeña culpa. Coste: 1 carga menor.**

Efectos: El objetivo vuelve a revivir algún suceso menor del que se sintió culpable y que creía superado. La idea le vuelve una y otra vez a la cabeza por lo que recibirá un -10% a cualquier acción que esté llevando a cabo durante 120 minutos-Alma del objetivo siempre que no sea una situación bajo estrés como un combate o similar.

- **¡Tú fuiste el culpable! Coste: 2 cargas menores.**

Efectos: El objetivo siente instintivamente que una persona es la culpable de sus problemas. Aunque puede comprender que es un sentimiento absurdo, se sentirá predispuesto a discutir y dificultar la vida en lo posible al objeto de su animadversión. El efecto dura cinco minutos y las reacciones dependen sobre todo del carácter de los blancos y de la situación en que estén inmersos.

- **Tampoco fue tan grave. Coste: 2 cargas menores.**

Efectos: El objetivo (que no puede ser el mismo culpamante) tiene un bono de +20% a cualquier tirada de tensión mental del Yo o de Violencia debida a actos propios que vaya a efectuar, gracias a que es capaz de encontrar fácilmente justificación a lo que está haciendo.

- **Justo castigo. Coste: 3 cargas menores.**

Efectos: El culpamante puede hacer que la acción de ataque del objetivo de este hechizo sea otra persona que él quiera, incluso aunque esta sea amiga o aliada del primero, ya que le verá como el verdadero culpable de lo que está pasando. En el caso de el blanco del hechizo no tenga que hacer demasiados esfuerzos para cambiar el objetivo de su ataque como en la mayoría de ataques a distancia o de hechizos el hechizo funcionara automáticamente, si tiene que desplazarse unos metros o girarse por completo, tiene derecho a una tirada de Alma para pensarse sus acciones. Este hechizo sólo funciona cuando el ataque se va a efectuar, si alguien simplemente te está apuntando no servirá para nada, tiene que estar dispuesto a apretar el gatillo de verdad. Si lo lances contra alguien que no está a dispuesto a hacerlo simplemente no tendrá efecto y no perderás las cargas.

- **Agobiado por el recuerdo. Coste: 3 cargas menores.**

Efectos: En una mejora de Pequeña culpa, el objetivo se obsesiona con un error del pasado y no puede hacer nada más que pensar en ello sin poder concentrarse para nada más como trabajar, conducir o descansar, teniendo un -20% a su tirada si lo intenta. El efecto dura seis horas o hasta que se encuentre en una situación estresante o peligrosa.

- **Cara de culpable. Coste: 4 cargas menores.**

Efectos: El objetivo parece ser culpable de algo, no se sabe muy bien porqué. Los vigilantes del supermercado se fijarán sólo en él, la policía le parará por la calle para cachearle y si alguien está persiguiendo a un ladrón o asesino sin saber muy bien su aspecto pensará que es él al que busca. El efecto dura 60-Alma del objetivo minutos con un mínimo de diez.

Fórmulas intermedias de Culpamancia

- **Mea Culpa. Coste: 1 carga intermedia.**

Efectos: El objetivo del hechizo volverá a revivir, condensadas en un único paquete expres de culpa, todos sus errores y actos malos de los que alguna vez se haya arrepentido. El blanco tendrá que hacer una tirada de tensión mental del Yo de grado 9. Si la falla, sufrirá un -10% a todas sus tiradas por cada marcador de habituación o fallo tachado en su dementómetro del yo. En la práctica, la gente bajo el influjo de este hechizo acaba tirada en el suelo incapaz de aceptar sus culpas o gritando incoherencias. El efecto dura 1 minuto por marcador del Yo tachado. Un defecto de este hechizo es que no funcionará contra la gente que esté insensibilizada en el dementómetro del Yo, así que cuida contra quién lo usas.

- **Confesión de culpa. Coste: 1 carga intermedia.**

Efectos: Cuando el culpamante lance este hechizo contra alguien, podrá averiguar, a efectos de juego, las casillas marcadas en su dementómetros del Yo y de la Violencia aunque no sabré cuáles fueron los actos que los provocaron. Por una carga adicional, el penitente podrá recibir una visión de lo que hizo el blanco para tener que tachar sus marcadores pero será una visión de lo que el objetivo percibió subjetivamente, no la verdad.

- **Los pecados del mundo (también llamada actualmente el Supermercado de la culpa). Coste: 1 carga intermedia.**

Efectos: Este hechizo es uno de los más peligrosos que puede efectuar un penitente. Básicamente, su efecto es adquirir el pecado de otra persona. Cuando se lanza contra un objetivo, este se sentirá aliviado de la culpa por su mayor acto malvado (es decir se tachará el marcador de habituado o fallado correspondiente) al instante. Ese pecado irá directamente hacia el penitente y, una vez en él, se ajustará a las circunstancias personales de éste por lo que deberá tirar un reto de tensión mental equivalente al que ha redimido en el blanco y recibirá además la carga equivalente al pecado. Aunque el acto que cometió el blanco no fuera algo malo para el culpamante, recibirá la carga igualmente ya que se sentirá tan culpable como se hubiera sentido el blanco. El penitente ha de realizar un chequeo de tensión mental de Impotencia de grado 8 por la incorporación del pecado a su psique, ya que ésta se rebela ante algo ajeno a ella y, aún así, el remordimiento se asienta en su conciencia.

Si te das cuenta, esto puede parecer una cierta contradicción a la regla de "con magia no puedes conseguir cargas", pero en el fondo no lo es. Tú no consigues la carga por realizar el hechizo, el hechizo sólo cambia una culpa de conciencia en conciencia, y es la culpa de ese hecho que de repente sientes como tuyo lo que te da la carga. Que de puta madre, pensarás, puede conseguir una carga mayor gastándome una intermedia, pero debes tener cuidado con lo que deseas. Una carga mayor viene asociada a actos realmente malvados y te la vas a comer con patatas, sin ni siquiera poder prepararte para recibirla. ¿Te imaginas pasar en un segundo de un tío normal y corriente a ser un tío con los remordimientos de alguien que ha matado a su hija, la ha cocido en vino y se la ha comido?. Pues eso, este hechizo es un camino seguro a la locura. Tú verás.

Además de todo esto, recibir una carga menor (todo el mundo tiene culpas como para darte una carga menor aunque no tenga casillas marcadas) te da un malus de -10% a todas tus acciones durante una hora por la confusión de recibir un pecado; una carga intermedia te da un malus de -10% hasta que superes una tirada de Alma (sólo puedes hacer una tirada al día y el primer día no puedes tirar) y asumas tu culpa; una carga mayor debería dar más problemas a nivel interpretativo que convertirse en un simple malus a la actividad, pero como guía podrías aplicarle las reglas de sociopatía (es decir no podrá utilizar sus pasiones) hasta que pase una tirada de Alma para asumir su culpa (y sólo podrá hacer una tirada por semana, y la primera semana no se tira, por supuesto).

- **La culpa de Judas. Coste: 2 cargas intermedias.**

Efectos: Este hechizo es el equivalente al hechizo de Autoaborrecimiento de la Amoromancia, aunque es más barato en cargas porque la Culpamancia es más afín a los efectos que produce. El objetivo del hechizo ve como todas sus culpas y errores le vienen de repente y se sentirá deprimido hasta un nivel suicida. Si la víctima era propensa a esta depresión es posible que intente suicidarse inmediatamente, si no puede tardar una semana o más en intentarlo. Si el objetivo pasa una tirada de Alma se hará un daño de descarga menor cortándose las venas o cosas así, pero luego volverán en su sano juicio. Si falla la tirada, se intentará suicidar en serio, sufriendo daño de descarga intermedia. Adicionalmente, si la víctima está inmersa en un combate o situación peligrosa deberá cambiar el orden de sus dados por el resultado peor, reflejando sus ansias de morir. Si sus amigos se dan cuenta de su estado depresivo podrán animarle o hacer que reciba ayuda profesional, pudiendo realizar una tirada de Alma para superar el efecto del hechizo cada semana de tratamiento.

- **Absolución. Coste: 2 cargas intermedias.**

Efectos: El culpamante puede absolver a alguien que le cuente sus culpas o pecados, normalmente asignándole alguna tarea de importancia equivalente a la culpa. Si el objetivo realiza la tarea, podrá borrar la casilla del dementómetro correspondiente, en caso de haberla, y se sentirá redimido de la culpa. La tarea debe ser coherente con la forma de pensar del blanco y ajustada a la gravedad del acto del que se arrepiente para funcionar. Si el blanco decide no cumplir con su penitencia por cualquier razón que no sea que no la considere justa, tendrá que realizar una tirada de tensión mental del Yo grado 8.

- **Examina tus acciones. Coste: 3 cargas intermedias.**

Efectos: El culpamante puede elegir un objetivo y sumirle en un mar de dudas personales, haciendo que examine cuidadosamente cada acto futuro para ver si está bien o no. Aunque su efecto es muy sutil, este hechizo puede hundir a cualquiera a largo plazo en la locura o el ostracismo. Los actos que pueda cometer el blanco que requerirían una tirada en cualquier dementómetro se consideraran de dos grados más de lo que realmente son. Además el personaje, no podrá usar sus pasiones, como si fuera un sociópata, hasta que reciba un hechizo que anule éste o reciba ayuda psiquiátrica o espiritual (me refiero a hablar con un sacerdote no con un espectro).

- **La sangre de los culpables. Coste: 3 cargas intermedias.**

Efectos: este hechizo es la descarga intermedia de la Culpamancia, es el único de la escuela que puede provocar daño físico aunque sea a un coste en cargas muy superior a su utilidad. El blanco rememora todas sus culpas en un segundo, provocándole un colapso nervioso que le causa daño psicossomático (hemorragias internas, una pequeña parada cardíaca...). El daño es equivalente a una descarga menor más 5 puntos por cada casilla tachada en el Yo y no funcionará en el caso de que el objetivo esté insensibilizado en dicho marcador. En el caso de que el objetivo tenga más casillas tachadas de fallo que de habituación, el Director de Juego podrá elegir (si le conviene al adepto) que haga daño de descarga intermedia, aunque no sumará los 5 puntos por casilla tachada. En estos casos, es frecuente ver aparecer estigmas en el cuerpo del blanco de forma similar a la descarga de Epideromancia, aunque sin formar frases ni dibujos.

Efectos mayores de Culpamancia

Con una carga mayor, los culpamantes pueden borrar o reescribir las culpas de cualquier persona, dejando sus dementómetros como ellos deseen, cambiar las creencias de una persona para siempre, instaurar en el subconsciente colectivo un tabú derivado de uno ya existente y justificar cualquier acto ante la opinión pública por terrible que sea o, a la inversa, demonizar un acto o a una persona independientemente de sus acciones.