

# Chamán: La Voz de los Espíritus

Por J. Keats

## Rasgos distintivos

La imagen del chamán está asociada a las pequeñas comunidades tribales, fuertemente unidas a la naturaleza. En estas comunidades las funciones del chamán pueden ser muy variadas. Puede dedicarse a ayudar en la caza, ejercer las funciones de sanador o asistir en los partos. Pero sin duda, la función principal de chamán es establecer un puente, una vía de comunicación e interacción entre el mundo espiritual y el mundo material. A través de esa conexión obtiene sus poderes y puede realizar con éxito sus ritos. En general todos estos cometidos sólo tienen un fin, y es mantener el equilibrio, tanto exterior como interior (en cuerpo y alma), de la tribu.

Debido a esa unión tan estrecha con su gente, que es lo que le da su razón de ser, es raro encontrar al chamán separado de los suyos. Desde el punto de vista del juego de rol por ejemplo, sería raro encontrar un “chamán aventurero”. Las posibilidades son que abandone su comunidad en busca de conocimiento, como paso previo a su iniciación, o que habiendo ya servido durante años en su tribu, ceda su puesto a un chamán recién iniciado. En cualquier caso, nunca olvidará a dónde pertenece y acudirá sin dudarlo en los momentos de necesidad.

Aunque el chamanismo puede considerarse equivalente a un sacerdocio, una gran diferencia es que no existe una organización chamánica propiamente dicha. Los chamanes de diferentes zonas pueden reunirse, pero la jerarquía entre ellos se establece según el poder de cada uno, y únicamente se expresa mediante el respeto, no con obediencia.

## Indumentaria y objetos sagrados

Al chamán se le llama de muchas maneras, según el lugar donde se encuentre. Puede ser un médico brujo, un hechicero o un hombre santo, pero tenga el nombre que tenga, en general mantiene las mismas características en todas partes. También se repiten una serie de objetos o herramientas que utiliza para su labor, como pueden ser el instrumento musical (normalmente un tambor), el atuendo, las pinturas rituales, la máscara y el pectoral o amuleto de protección.

El tambor en su forma tradicional se construye con una tira estrecha de madera, curvada hasta que tiene forma circular. Sobre ella se coloca una piel tensa de animal, que el chamán hará sonar con una baqueta fabricada de hueso y metal. El sonido rítmico que se extrae de él es el que propicia, junto con el canto y el baile, el entrar en estado de trance. Para favorecer ese estado normalmente también se toman sustancias alucinógenas naturales.

El atuendo, la máscara y las pinturas identifican al chamán, tanto en este mundo como en el otro, y le permiten utilizar sus poderes y comunicarse con los espíritus. Su fuerte conexión con el entorno que le rodea hace que habitualmente se usen pieles de animales o se reproduzcan algunos de sus rasgos en los diseños. Recordemos por ejemplo las imágenes tradicionales de chamanes con cornamentas de ciervo o máscaras de jaguar.

El pectoral suele ser un disco de bronce u otro metal pulido, y en realidad lo que representa es la defensa del chamán frente a los espíritus y su capacidad de luchar con ellos. Se trata de un amuleto, y no tiene por qué tener necesariamente esa forma para cumplir su función.

Otros objetos mágicos pueden ser sacos con huesos o semillas secas, que sirven para ayudar en las tareas adivinatorias. También son muy comunes los ungüentos, emplastos, pócimas y bebedizos, orientados a curar todo tipo de males, del cuerpo o de la mente. Hay que tener en cuenta que para el chamán lo que cura no es sólo la hierba o raíz que se toma, sino el espíritu beneficioso que se asocia a ella.

## El mundo de los espíritus

El centro de los rituales chamánicos es el trance. Casi se puede decir que todo gira en torno a ese momento: lo anterior es una preparación y lo posterior es interpretación y aplicación práctica de lo que se ha experimentado. Al trance se llega por medio de una elaborada ceremonia que puede llegar a durar unas tres horas, y en la que se utiliza el canto, el baile y drogas de diversos tipos.

En el estado de trance el chamán no pierde la conciencia, sino que ésta queda alterada, permitiéndole acceder al plano espiritual y contactar con entidades naturales, dioses, familiares ya fallecidos... De esta comunicación obtiene sus poderes y revelaciones. En esta fase tiene especial importancia el animal mítico con el que se identifique el chamán, que puede cumplir varias funciones, por ejemplo servirle de guía en el otro mundo o protegerle mientras se encuentra en un momento tan vulnerable en el mundo real. El animal aparecerá merodeando alrededor del lugar donde se celebre el ritual, y será reconocible por alguna característica especial: por ejemplo, si el tótem de la tribu es un lobo o un oso, un ejemplar de mayor tamaño de lo normal o con una mancha blanca en la frente se verá por las cercanías mientras el chamán se encuentra en trance.

Estando ya en el “otro lado” el chamán llevará a cabo su misión. Puede intentar realizar alguna pregunta a espíritus mayores y más sabios, pedir favores para su tribu, intentar ver lo que ocurrirá en el futuro. Las revelaciones se darán de forma confusa y velada, para que él las interprete gracias a su sabiduría y las transmita a su pueblo. El chamán también puede combatir con demonios que estén haciendo enfermar a alguien, que hayan invadido un lugar hasta convertirlo en maldito o que amenacen de cualquier forma a la tribu. En estas confrontaciones espirituales el chamán puede resultar herido física y psíquicamente, viéndose obligado a romper el trance. Por el contrario si vence y logra imponer su autoridad a los espíritus será respetado por ellos y le temerán y obedecerán tanto en este mundo como en el otro.

Tras muchos años, el chamán puede llegar a ser tan poderoso que no exista para él la distinción entre mundo material y espiritual, viendo más allá de la realidad sin necesidad de entrar en trance y dominando a espíritus menores sin esfuerzo.

### Ejemplo de clase Chamán para AD&D 2ªed.

Exigencias de Habilidad: Sabiduría 16, Inteligencia 15  
Razas Permitidas: Todas, preferentemente de origen primitivo  
Alineamiento: Cualquiera Legal  
Armas Permitidas: Lanza, jabalina, vara, cuchillo  
Armaduras Permitidas: Piel, sin escudo  
Conjuros Permitidos (esferas):  
Acceso Mayor: Adivinación, Clima, Curadora, Elemental, Total  
Acceso Menor: Animal, Vegetal

Un Chamán utilizará la misma tabla de puntos de experiencia que un Sacerdote para ganar niveles y Dados de Golpe.

#### Poderes Concedidos

**Dominio de las Runas:** Es la capacidad de un chamán para grabar en la piel del receptor una Runa de Conjuro, para que libere su poder en un momento establecido. Los tatuajes rúnicos duran más o menos tiempo en la piel dependiendo del poder del chamán. A pesar del nombre de “runas” los diseños pueden ser de todo tipo, normalmente reproduciendo motivos tradicionales de la tribu. El proceso a seguir es el siguiente:

En primer lugar saber el número de Runas de Conjuro que puede soportar el receptor, que será igual a su Sabiduría / 2. Superar ese número supone sufrir el ataque de alimañas del plano espiritual que codician el poder de ese cuerpo. Este tipo de ataque sólo puede ser contrarrestado por un chamán, y el fallo puede suponer la muerte o la posesión del objetivo.

Antes de comenzar la ceremonia, el chamán explicará al receptor las condiciones de pago, que variarán según la persona, y normalmente no son simplemente monetarias. Se puede solicitar que se complete una misión, se recupere un objeto o cualquier otro tipo de búsqueda.

El siguiente paso es establecer la Runa de Conjuro que se desea. El chamán sólo puede grabar conjuros que conozca él o que conozcan sus espíritus ligados, pero nunca de un nivel superior a los que pueda lanzar él mismo. No importa que el conjuro sea de Hechicería o Sacerdotal. Otra limitación es que sólo puede ser uno que afecte al receptor de la Runa: normalmente se tatúan conjuros del tipo Protección contra el Mal, Refugio, Curar Heridas Leves... .

Al grabar la Runa hay que indicar la parte del cuerpo y las condiciones bajo las que se activarán sus efectos. Una vez activada, funcionará como el conjuro del mismo nombre, desapareciendo del cuerpo al final de la duración establecida. Hay que tener en cuenta que las Runas pueden ser disipadas como un conjuro normal:

El siguiente paso tras realizar el tatuaje es determinar el tiempo que permanecerá activo. La duración depende del nivel del chamán. Una vez pasado ese periodo, la runa se desvanece, aunque no haya sido usada.

Nivel 1-3 1 semana de duración  
Nivel 4-6 1 mes  
Nivel 7-9 3 meses  
Nivel 10-12 9 meses  
Nivel 13-15 18 meses  
Nivel 16-18 3 años  
19+ Permanente

Hay casos especiales, ya que chamanes especialmente poderosos pueden hacer que los efectos de las runas estén activos de forma constante. No es raro encontrar jefes de tribu con varias runas que les proporcionen habilidades como Bendición o Detectar el Mal permanentemente. A niveles altos el chamán también puede grabar la runa sobre otras superficies además de la piel, como totems, rocas, cortezas de árbol, y establecer condiciones para su activación. Es un método habitual de defender un territorio o lugares sagrados.

**Acceso al Plano Espiritual:** Esta es la habilidad que caracteriza al chamán y la que lo hace tremendamente poderoso. El acceso se realiza mediante una ceremonia de 3 horas. No son necesarios componentes pero sí todos los elementos característicos del chamán: tambor, atuendo, pinturas rituales, máscara y amuleto. Para entrar en trance se realiza un control de Sabiduría. El fallo supone aplazar la ceremonia hasta el día siguiente. Utilizar todo el equipo del chamán y encontrarse en un lugar sagrado proporciona un bonificador de +3 a la tirada.

Si se tiene éxito y se entra en trance, el espíritu del chamán abandona su cuerpo y entra en una zona llamada Limbo, donde debe elegir el “mundo” al que desea pasar:

**Mundo Superior:** En él habitan los Espíritus Mayores, antiguos sabios y héroes de tiempos inmemoriales, así como dioses y fuerzas naturales. Es un lugar bastante seguro (15% de probabilidades de encuentro hostil) donde aparte de estos espíritus poderosos también habitan numerosos espíritus inferiores.

**Mundo Inferior:** Los espíritus son aquí más salvajes y poderosos. Es un entorno hostil (75% de probabilidades de sufrir ataque espiritual) donde habitan los Demonios, almas corrompidas por el Mal que odian a los seres vivos.

Al Mundo Superior se suele acceder para obtener información, realizando preguntas que los espíritus responden en forma de augurios. Al Mundo Inferior se accede para realizar exorcismos o capturar espíritus (aunque se puede realizar en cualquiera de los dos Mundos, en el Inferior son más poderosos).

En esencia un espíritu es el alma de una criatura fallecida, que retiene las siguientes características: INTELIGENCIA, SABIDURÍA, PERSONALIDAD (INT+CAR+Nivel que tenía en vida), VOLUNTAD (INT+SAB+Nivel), Pericias que hubiese aprendido, Habilidades de Categoría (conjuros, poderes ataques) y Alineamiento.

Normalmente se pueden encontrar espíritus de todas las categorías y niveles, ya que en el plano espiritual llevan acumulándose almas desde hace millones de años, pero los espíritus de personas normales son mucho más corrientes. Para averiguar qué se encuentra el chamán, se debe tirar en la tabla de encuentros, y posteriormente el % de que dicho encuentro sea hostil.

Tirada de 1d20	Mundo Superior	Mundo Inferior
1-10	Persona estándar de Nivel 0	Persona estándar de Nivel 0
11	Otro Chamán	Ranger Nivel 1d4+4
12	Guerrero Nivel 1d4	Ladrón Nivel 1d4+4
13	Ladrón Nivel 1d4	Clérigo Nivel 1d4+4
14	Clérigo Nivel 1d4	Hechicero Nivel 1d4+4
15	Hechicero Nivel 1d4	Otro Chamán
16	Guerrero Nivel 1d4+4	Demonio Menor (equivalente a Clérigo Nivel 10)
17	Ladrón Nivel 1d4+4	Clérigo Nivel 1d4+8
18	Clérigo Nivel 1d4+4	Demonio Menor (equivalente a Clérigo Nivel 10)
19	Hechicero Nivel 1d4+4	Hechicero Nivel 1d4+8
20	Espíritu Mayor Especial (Dios, Espíritu Elemental)	Demonio Mayor (equivalente a Clérigo o Hechicero Nivel 15)

Un chamán puede comunicarse con los espíritus si lleva su máscara. También puede intentar someterlo y ligarlo a su voluntad, aunque es un proceso peligroso, ya que conlleva realizar un Combate Espiritual con él y derrotarlo.

## Reglas para el Combate Espiritual

En primer lugar se realiza un control de Iniciativa, para saber quién es el Atacante y quién el Defensor en este asalto de combate. Se hace una tirada de 1d10+Sabiduría, y el que obtenga el número más alto es el vencedor.

Para atacar se utiliza el valor de VOLUNTAD (INT+SAB+Nivel) del personaje, para defender, la PERSONALIDAD (INT+CAR+Nivel). El combate tiene los siguientes pasos:

- 1.- El Atacante resta de su Voluntad la Personalidad del Defensor
- 2.- Se multiplica el resultado por 5 (aunque sea negativo)
- 3.- Se suma 50
- 4.- El número obtenido es la probabilidad en % de éxito del ataque
- 5.- El Atacante tira 1d100, si saca menos de la probabilidad, tiene éxito
- 6.- Finaliza el asalto, y se tira de nuevo iniciativa
- 7.- Vence aquel que logre 3 ataques con éxito

Si vence el chamán, tiene el espíritu bajo su control. Si vence el espíritu, puede realizar un ataque físico o mágico contra el chamán, con los mismos valores que tuviese en vida. Si no desea atacarle, puede forzarle a salir del plano espiritual.

Un chamán puede ligar a su voluntad tantos espíritus como su Sabiduría / 3. Un espíritu ligado está siempre bajo el control del chamán y debe obedecerle si éste le pide que use sus poderes mágicos, habilidades o pericias. El espíritu sólo se libera cuando el chamán muere o lo desea conscientemente. Si queda inconsciente por alguna razón, se debe tirar 1d100 por cada espíritu ligado, y aquellos que obtengan valores por debajo de su Personalidad quedan libres. La unión de un chamán con un espíritu también puede romperse con un Disipar Magia lanzado con éxito contra él (se decide de forma aleatoria cuál).