

El peso de la Ley

En las reglas de la cuarta edición de Stormbringer, que son a su vez las traducidas al castellano, se intenta compensar la potencia de los demonios dificultando y aumentando el riesgo de su invocación. De tal modo, los esbirros del Caos han visto limitado su potencial pero ... ¿que pasa con la Ley? Aprovechamos además para comentar una errata que respecto al mismo tema se nos coló en el libro de reglas.

por Eduard García y Salvador Tarrida

En las novelas de Moorcock sobre el ciclo de Elric de Melniboné, la presencia de la Ley es mucho menos patente que la del Caos, pero cuando ésta se manifiesta lo hace con espectacular eficacia. No se oye hablar de muchos Campeones de la Ley, pero cuando surge uno el Caos tiembla (como ejemplo más representativo Aubec de Malador, quien llevó a la insurrección de todo el continente sur y a la formación de los Reinos Jóvenes de la época de Elric).

Esto viene reflejado en las reglas del juego, otorgándose a los agentes de la Ley amplios recursos y advirtiéndolo al mismo tiempo que la vida del Campeón será corta, ya que será sometido a un constante hostigamiento por parte de sus rivales y a un aluvión de misiones por parte de sus superiores («¡a este chico se le ha de amortizar!»). Si a esto le añadimos una actitud de absoluto fanatismo religioso, que muchas veces le llevará a actuar más por la fuerza de la pasión que de la razón, veremos que este tipo de personaje queda bastante compensado en «pros» y «contras».

Sin embargo, donde no hay tanto equilibrio es en la descripción de los sacerdotes de la Ley, y más en concreto los de Donblas el Justiciero (capaces de encarnar Virtudes). Por la propia diferencia entre una Virtud (entidad de poder, vulgo «espíritu», otorgada directamente por los Señores de la Ley) y un demonio (criatura que habita en un plano del Caos y que ha sido obligada a presentarse en contra de su propia voluntad), no cabe esperar que el fracaso en el intento de encarnar una Virtud pueda comportar un peligro físico al sacerdote que lo efectúa. Así, por el hecho de que en las reglas no se impone ninguna restricción de este tipo, un sacerdote de Donblas con la INT y el POD suficientes como para invocar virtudes (es decir $POD + INT = 32$) puede, sin ningún riesgo, ir tentando a la estadística hasta conseguir unas tiradas de dados que se transcriban en una virtud capaz de acabar, por sí sola y sin esfuerzo, con cualquier demonio (y de paso con cualquier aventura) que el DJ haya preparado. Si a esto se le suma la posibilidad de llevar una vida agradable en el retiro de su propio templo para ir «renovando arsenal» siempre que sea necesario, tendremos en cada personaje de este tipo un potencial «revienta-aventuras» estimable, bastante por encima de lo deseado.

Es por esto que vamos a proponer alguna restricción a su posibilidad de invocar, para ganar en equilibrio. No creas que estas reglas se sugieren tan sólo para limitar a tu personaje, sino todo lo contrario: de no ser así no dudes en que el Máster te tendría como objetivo prioritario y te sería

mucho más difícil sobrevivir (ante la disyuntiva «o él o mi partida»... no se conocen supervivientes).

Invocación de Virtudes: la errata

El libro de reglas indica que un sacerdote «*hechicero de primer nivel*» podrá invocar a un tipo determinado de Virtudes (de combate, defensa, saber, transporte o portal) con un porcentaje igual a su $INT \times 5$, y los demás tipos con $INT \times 2$. En caso de que la suma de su INT y POD sea superior a 36 («*segundo nivel*» y superiores), dispondría de unos porcentajes respectivos del 90 y el 50%. Esto responde a la traducción de la anterior edición del juego, y no fue detectado cuando nos adecuamos a la cuarta y última edición antes de su publicación.

El párrafo (pag. 101, 6.7.4.1), actualmente debería decir:

«... la Virtud que éste intenta manifestar. Cada Virtud ocupará dos puntos de la INT libre del hechicero. Para la invocación de una Virtud, el sacerdote utilizará su habilidad de Invocación para conocer el porcentaje de sus probabilidades de éxito.

A diferencia de los demonios ...»

Es decir, que el porcentaje de invocación empezará, para todo tipo de Virtudes, con una base igual a la suma de la INT y el POD del hechicero. Lo más habitual será que, al menos de entrada, los PJ's sacerdotes de Donblas tengan bajos porcentajes, ya que las razas favorecidas con mayores incrementos de INT y POD están claramente alineadas con el Caos. Esto, sin duda alguna, ya limita las posibilidades de invocación de los sacerdotes, pero el hecho de que no se sufra ninguna consecuencia negativa en caso de fracaso hace que esta limitación sólo conlleve el multiplicar las tiradas de dados hasta conseguirlo.

La limitación que proponemos en primer lugar es la siguiente: si se falla en algún intento de invocar una Virtud, Donblas no considerará al sacerdote merecedor de confianza y se negará a partir de entonces a permitir su acceso a dicho tipo de Virtudes.

Así, los jugadores deberán escoger entre intentar la invocación con bajo porcentaje (con el riesgo de renunciar a perpetuidad a algún tipo) o bien «vivir» una temporada en los Reinos Jóvenes, para intentar aumentar su INT



durante el juego e invocar luego con mayor probabilidad (con el riesgo más que evidente de ir poco protegido).

Una vez aquí

Si se ha conseguido la invocación, se deberá tirar 4D6 para saber su POD, y ganar en una lucha de la INT del sacerdote contra el POD obtenido para la Virtud. Si se consigue, se la ha encarnado. Si se fracasa, se irá; no atacará a quien la invocó, ya que recordemos que no es un ser venido en contra su voluntad. Para intentarlo de nuevo, debe volverla a invocar, con el riesgo antes descrito en caso de fracaso.

Veámoslo con un ejemplo. Akhrun, miembro de la policía-religiosa de Filkhar, devotamente fiel a Donblas, debe seguir la pista de un agente de Chardhros que está operando en la frontera con Argimiliar. Para su viaje, intenta invocar una virtud de transporte. Se concentra en ello ante la estatua ecuestre de negro metal donde posteriormente intentará encarnarla. Como su INT es 18 y su POD 16, tendrá una probabilidad del 34%. Lo consigue. Tirando 4D6, se obtiene un POD de 14; supera la lucha, la encarna y Black, su nueva montura, relincha con voz algo chirriante. Emocionado con el éxito, intenta ahora invocar una Virtud del saber, para localizar a su enemigo. Esta vez falla, tendrá que confiar en su vista para encontrarle. Como consecuencia de su error en la invocación, Donblas le considera poco capaz de obtener un buen rendimiento de este tipo de Virtudes. El jugador marca en su hoja de personaje que *nunca más* podrá intentar una invocación de una Virtud del saber. Antes de partir y pensando en su futuro encuentro, intenta invocar una Virtud de ataque; lo consigue, pero cuando la iba a encarnar en su afilada daga ... ¡99! se escapa. Antes que renunciar a perpetuidad a las Virtudes de ataque, Akhrun decide emprender el viaje y esperar a otro día más favorable para seguir sus invocaciones.

También debería volverse a invocar y encarnar la virtud en el caso de que se hubiera roto el arma u objeto donde se hallaba encarnada y se hubieran perdido más del 10% de los fragmentos.

Contra el Caos

Otra modificación que parece necesario afrontar afecta a las Virtudes de ataque. Parece realmente exagerado el hecho de que todo contacto del arma virtuosa con cualquier tipo de víctima exija superar una lucha de POD contra POD ... o morir. Esto parece responder a las necesidades de tener



instrumentos válidos para enfrentarse a los poderosos demonios invocados por los servidores del Caos, pero se convierte en un desastre para el DJ que «sólo» quería una riña callejera. Así pues, sugerimos que esta lucha de POD solamente se realice en caso de que la víctima esté íntimamente ligada con el Caos, sea ésta un demonio, una criatura caótica o un sacerdote o agente de algún Duque Demonio. Al fin y al cabo, la lucha contra el Caos es el único motivo que ha permitido la encarnación de estas Virtudes en el plano de los Reinos Jóvenes.

Respecto a las invocaciones de elementales, deberían regir las mismas premisas que para los hechiceros del Caos, descritas en el Capítulo 5 del libro de reglas.

En Resumen

Con estas restricciones, se consigue que el jugador que lleva un personaje sacerdote de la Ley se juegue mucho en una tirada de dados (lógica contrapartida, visto lo que les pasa a los hechiceros del Caos en su misma situación) y en cambio no le afecte físicamente el fracaso (manteniéndose así la coherencia con la definición de Virtud).

Estas restricciones no deberían afectar a las Virtudes de los agentes, ya que los Grandes Sacerdotes de su templo se encargan de invocarlas y encarnarlas para ellos.

En fin, que no sirva esto para que se me enfaden los defensores de la Ley ... ¡todo fué por respetar el espíritu de La Balanza! ◆