

ARTE Y PELIGRO DE INVOCAR DEMONIOS

POR EDUARD GARCIA CASTRO

Uno de los aspectos característicos de los Reinos Jóvenes de Michael Moorcock, y en consecuencia de Stormbringer, es el hecho de que los seres humanos no pueden acceder a la magia directamente, ya que son criaturas moldeadas por la Ley y la magia es la esencia del Caos. Las que sí dispondrán de facultades que por no ser habituales entre los seres humanos recibirán el apelativo de "mágicas", serán las criaturas que provengan de otros planos de existencia dominados por el Caos, que recibirán el nombre genérico de demonios. Quienes deseen poderes mágicos deberán, pues, aprender a invocar a estas criaturas y a imponer sobre ellas su voluntad mediante pactos o ataduras.

Estos seres invocados (dejando aparte los elementales, que en principio son más "tontos", entendiéndolo como sinónimo de incapaces de tener iniciativa propia) pueden dar lugar a un gran juego interpretativo al convertirse en una extraña fusión entre PJ y PNJ. Me explico: si bien el ser invocado y atado será una ayuda que el PJ podrá utilizar cuando desee, a más carácter y personalidad propia que se le atribuya, más color puede dar a una aventura. Sirva como ejemplo una espada demonio cobarde que usase su poder telequinético para mantenerse envainada, o, en el extremo contrario... (tiemblo de pensarlo) ¡Stormbringer! Ahora bien, no deja de ser normal que, por mucho que el DJ crea que puede ser de utilidad que un demonio conozca a la perfección las leyendas y cantares de gesta de Lormyr, el jugador insista en añadir 3D6 al daño de su espada. Es aquí donde aparece la primera importante innovación en las reglas de esta nueva edición.

En la anterior edición de Stormbringer (la tercera), se hacía una primera distinción entre elementales y demonios menores, y luego se debía acudir a una tirada de dados para ver si con todo el ritual se conseguía la invocación de la criatura deseada. Salvo el tipo de demonio que se sabía invocar, que se determinaba al azar, las características de esta eran totalmente atribuidas por el jugador-hechicero. Ahora ya no es así. De entrada, se dispone de un



porcentaje en una nueva habilidad llamada Invocación (que empieza con un valor igual a la suma de la INT y el POD del hechicero), que servirá para cualquier ser que se desee invocar, elemental o demonio inferior de cualquier clase. Por otro lado, ya no hay grupos genéricos de demonios (de combate, de viaje, etc.), sino que se definen una serie de poderes demoníacos que se podrán mezclar para obtener un demonio "a la carta". Como ya pasaba antes, el nivel de la criatura invocada dependerá del total de las características del hechicero, que se asociará aun número llamado Valor de Caos del demonio; con estos puntos de Valor de Caos (¡es VC, no WC!; se ve venir que habrá cachondeo con este chiste fácil) se "comprarán" los poderes que asignar al demonio. La asignación de estos puntos de VC a las características la hará en menor o mayor grado el hechicero en función del tiempo que dedique a la invocación o, en otras palabras, a las tiradas de Invocación que desee realizar. Si se somete tan solo a un proceso de invocación de una hora, podrá invocar a un elemental y le bastará con superar una sola tirada. Si amplía a dos horas la ceremonia y supera dos tiradas bajo su porcentaje de Invocar, acudirá un demonio al azar (que

habrá sido totalmente definido por el DJ). si en lugar de dos son tres (las horas y los tiros superados), el hechicero habrá podido centrar más su búsqueda en los planos exteriores y podrá asignar 1/3 de los puntos de VC... Así progresivamente hasta una ceremonia de 5 horas, y tras superar 5 tiradas consecutivas, en la que acudirá un demonio de características totalmente coincidentes con los deseos del hechicero. De fallar alguno de los tiros, fracasará la invocación y no solo no se presentará el "bichito", si no que el personaje que la intentaba perderá de forma definitiva un punto en una de sus características (escogida al azar).

De este proceso cabe resaltar dos puntos esenciales. En primer lugar, el riesgo de un serio desgaste para el hechicero es mucho mayor (potenciado, si cabe, con las reglas de Salud Mental, que le pondrán a prueba tras cada invocación con éxito). En segundo lugar, al aumentar el riesgo, muchos se limitarán a asignar alguna característica, dejando el resto al azar; aquí es donde interviene el DJ atribuyéndole poderes no meramente destructivos ni protectores, que complementan y hacen más compensado al demonio. Si a este proceso de diseño de demonios se le añade algún rasgo psicológico o alguna misión que le haya otorgado su Señor del Caos antes de permitirle ser trasladado a los Reinos Jóvenes, tendremos garantizadas un buen número de apasionantes escenas de juego. Tampoco es que sugiera que se impida sistemáticamente a un jugador que use su demonio, que para algo ha sudado para conse-



guiarlo, pero bien podría, por orden de Eequor, "dispararse" ante cualquier agente, sacerdote o simplemente defensor de la Ley, o bien podría tratarse de una daga demonio dotada de un ojo peduncular con insistente interés en

observar lo que se encuentra bajo las faldas de todo personaje femenino.

Este sistema de "confección al gusto" generará gran variedad de tipos de demonios. Cada vez que se cree uno, se le definirá como raza; así pues,

según el último ejemplo, la raza podrían ser las Dagas-sátiro de Ummeleth, y nuestro ejemplar, Sar-dah. Una vez conocida una raza, el invocar la presencia de otro individuo será más sencillo. Se define el concepto de INT libre como una analogía a la parte de la mente del hechicero que queda disponible para memorizar los ritos de invocación de nuevas razas de demonios. La INT libre inicial será la INT del hechicero, y disminuirá con cada tipo de invocación aprendida. La INT libre no será recuperable, ya que haber invocado a un demonio es un proceso que no se puede olvidar fácilmente (en las reglas lo equipara a intentar olvidar haber visto a un tiranosaurio comiendo un cucurucho de helado; de ser así, os aseguro que yo no lo olvidaría). Este total de INT libre disminuirá 1 punto por cada tipo de elemental o por cada 50 puntos de VC de un demonio. Para evitar la "saturación mental" de un hechicero, aparece la figura del grimorio. Los libros de sortilegios aportarán una memoria adicional, es decir, más puntos de INT libre, y podrán ayudar aumentando el porcentaje de Invocación. De este modo, el grimorio pasará a ser el bien máspreciado por los hechiceros que, aparte de proteger bien el suyo, anhelarán cualquier otro al alcance de su mano.

En resumen, un brujo deberá pensárselo bien antes de exponer a sus demonios o de liberarlos para ganar prestigio a los ojos de su dios, ya que volver a obtener nuevos individuos puede costar una disminución de sus características. Por otro lado, el DJ interviene más directamente en el diseño de las criaturas, y puede ofrecer el acceso a varias razas "dejando" como premio algún viejo grimorio al alcance de un personaje hechicero.

Cuando un hechicero tenga la INT y el POD necesarios, podrá acceder a la invocación de los distintos dioses según el mecanismo presentado en las anteriores ediciones del juego, ahora reforzado por el "susto" traducido como tirada de Salud Mental si estos llegan a aparecer.

