

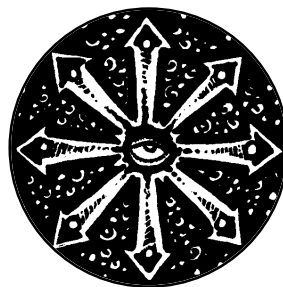
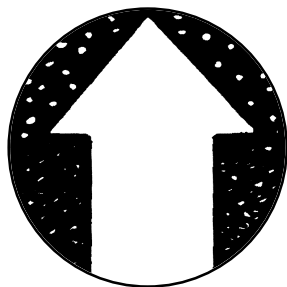
Esclavos del Destino

CONVERSIONES DE PERSONAJES

*Datos de los personajes para el sistema de juego de Elric
y Notas sobre Objetos Excepcionales*

Conversiones de Jason Durall y David Mitchell

traducción y maquetación de Andrés Palomino



ESCLAVOS DEL DESTINO es una publicación de Chaosium Inc. © 2001.

La marca registrada **ELRIC™** ha sido solicitada por Chaosium Inc..

ESCLAVOS DEL DESTINO es un suplemento para el juego **ELRIC**, publicado por La Factoría de Ideas,
y el sistema de juego d20 System de Wizards of the Coast.

Cualquier similitud entre personajes de **ESCLAVOS DEL DESTINO** y personas vivas o muertas es pura coincidencia.

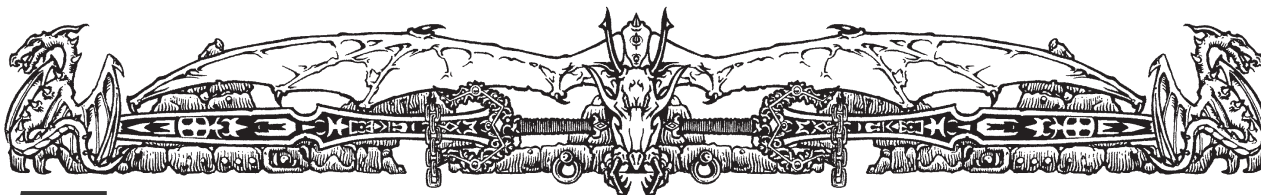
Las referencias a otro material sujeto a las leyes de **copyright** no constituye una violación de los derechos de los respectivos propietarios. Wizards of the Coast® es una marca registrada por Wizards of the Coast, Inc.

Se permite la reproducción de este material únicamente para uso personal.

Más información en: www.chaosium.com
www.distribuyen.es
www.psnrol.com

Publicado en febrero de 2004.





A continuación os ofrecemos las conversiones de los personajes, criaturas y sustancias que aparecen en *Esclavos del Destino*. El Sistema d20 y el sistema porcentual de Chaosium, descritos en el Manual Básico de *Elric*, son bastante distintos (por ejemplo, hay dotes y conjuros que no tienen un equivalente entre sí). Como todavía no se ha publicado un método de conversión oficial, las características convertidas se basan en la interpretación de los personajes del autor en cada sistema de juego.

Estas conversiones son bastante esquemáticas; la descripción completa de los personajes, criaturas y sustancias se encuentra en *Esclavos del Destino*.

Esclavos a Bordo del Virago

LINAULT BRIN, herrero de Ilmiora.

Caos 10, Balanza 17, Ley 9

FUE 17	CON 13	TAM 16	INT 10	POD 12
DES 11	APA 13	PV 15		

Bonificación al daño: +1d6.

Armas: Clava 60%, daño 1d8+1d6

Daga Excepcional 50%, daño 1d4+2+1d6

Martillo 85%, daño 1d6+2+1d6

Puñetazo 70%, daño 1d3+1d6

Armadura: ninguna.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 30%, Charlatanería 45%, Esquivar 36%, Evaluar 45%, Hablar Común 60%, Lanzar 45%, Negociar 45%, Ocultar Objeto 30%, Oler/Degustar 25%, Pelea 70%, Pericia (Fabricar Armaduras) 35%, Pericia (Fabricar Armas) 35%, Pericia (Hacer Nudos) 20%, Pericia (Herrería) 80%, Presa 55%, Reinos Jóvenes 15%, Reparar 80%.

OSA DILEEL, mercader de Filkhar.

Caos 9, Balanza 5, Ley 20

FUE 10	CON 10	TAM 11	INT 14	POD 13
DES 10	APA 14	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Clava pequeña 35%, daño 1d6

Daga Excepcional 65%, daño 1d4+2

Armadura: ninguna.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Arte 25%, Charlatanería 65%, Escribir 35%, Escuchar 75%, Esquivar 35%, Evaluar 90%, Hablar Bajo Melnibonés 35%, Hablar Común 80%, Hablar Lesh

35%, Hablar Mong 30%, Montar 75%, Mundo Natural 25%, Negociar 85%, Ocultar Objeto 45%, Oratoria 25%, Orientación 60%, Perspicacia 65%, Reinos Desconocidos 15%, Reinos Jóvenes 55%.

GEIRMUND LA LIEBRE, esclavo fugitivo y ladrón de Nadsokor.

Caos 14, Balanza 9, Ley 1

FUE 12	CON 16	TAM 10	INT 11	POD 16
DES 18	APA 14	PV 13		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Daga 70%, daño 1d4+2

Daga Arrojadiza 70%, daño 1d4

Estilete 70%, daño 1d4

Puñetazo (Pelea) 45%, daño 1d3

Armadura: ninguna.

Conjuros: Capa de Cran Loret (1-4), Escalada de Cran Loret (1-4), Pasos de Cran Loret (1-4), Velocidad de Vezhan (1-3).

Habilidades: Buscar 30%, Charlatanería 60%, Escondarse 80%, Escuchar 40%, Esquivar 50%, Evaluar 40%, Forzar Cerraduras 60%, Hablar Común 55%, Hablar Mabden 20%, Lanzar 50%, Moverse en Silencio 75%, Nadar 40%, Negociar 25%, Ocultar Objeto 65%, Pelea 55%, Pericia (Destreza Manual) 80%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 60%, Pericia (Piruetas) 45%, Perspicacia 40%, Reinos Jóvenes 25%, Saltar 50%, Trampas 45%, Tregar 75%.

WHYSS, marinero de Vilmir.

Caos 17, Balanza 10, Ley 5

FUE 12	CON 12	TAM 11	INT 12	POD 10
DES 17	APA 11	PV 12		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Cuchillo pequeño 70%, daño 1d4

Daga Excepcional 75%, daño 1d4+2

Jabalina 60%, daño 1d6

Puñetazo (Pelea) 60%, daño 1d3

Patada 60%, daño 1d3

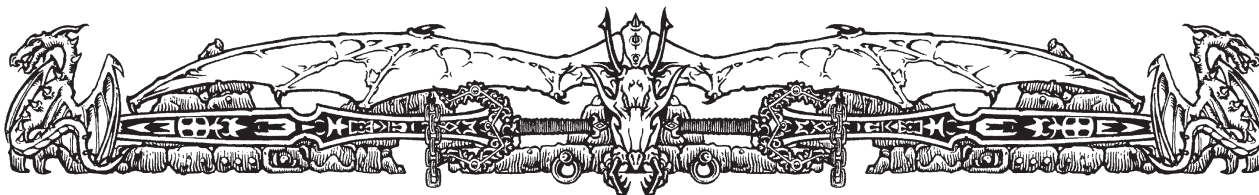
Cabezazo 60%, daño 1d3

Armadura: ninguna.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 75%, Charlatanería 45%, Esquivar 55%, Escuchar 65%, Evaluar 35%, Hablar Bajo Melnibonés 10%, Hablar Común 60%, Hablar Manden 25%, Lanzar 40%, Moverse en Silencio 70%, Mundo Natural 40%, Nadar 65%, Negociar 25%, Ocultar Objeto 70%, Oler/Degustar 35%, Orientación 35%, Pelea 60%, Pericia





(Caminar por la Cuerda Floja) 90%, Pericia (Hacer Nudos) 40%, Pericia (Piruetas) 65%, Perspicacia 50%, Presa 45%, Reinos Jóvenes 55%, Saltar 60%, Trampas 45%, Tregar 75%.

KORUNE, esclavo amnésico de Vilmir.

Caos 19, Balanza 18, Ley 9

FUE 11	CON 11	TAM 14	INT 4/16	POD 4/18
DES 12	APA 4/15	PV 13		

Nota: Las cifras con un "/" indican la puntuación actual de la característica o habilidad y el valor normal en caso que recupere la cordura.

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Daga 60%, daño 1d4+2+1d4

Daga Arrojadiza 60%, daño 1d4+1d2

Estoque 50%, daño 1d6+1+1d4

Escudo Pequeño 50%, daño abatir+1d3+1d4

Armadura: ninguna.

Conjuros: (En estos momentos, no puede usar la magia)

Alarma (2), Confundir (1), Deshacer Magia (1-4), Imitar Apariencia (2), Invocar Demonio (1), Oídos Demonio (1), Repeler (1-4), Vista de Brujo (2).

Habilidades: Arte (Caligrafía) 25/90%, Arte (Ilustración) 5/35%, Buscar 10/30%, Charlatanería 15/55%, Escribir 35/75%, Escuchar 20/60%, Esquivar 35%, Evaluar 15/45%, Hablar Alto Melnibonés 0/20%, Hablar Bajo Melnibonés 40/90%, Hablar Común 80%, Hablar Mabden 15/35%, Intrigas Cortesanas 35%, Lanzar 35%, Millón de Esferas 5%, Montar 65%, Oler/Degustar 45%, Oratoria 15/55%, Pociones 0/60%, Perspicacia 15/45%.

DIERRE DE LAS COSTAS NEGRAS, trovadora de las Ciudades Púrpuras.

Caos 5, Balanza 9, Ley 20

FUE 10	CON 10	TAM 11	INT 14	POD 17
DES 15	APA 17	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Espada ancha 40%, daño 1d8+1

Daga 40%, daño 1d4+2

Daga Arrojadiza 60%, daño 1d4

Armadura: ninguna.

Conjuros: Belleza de Arioch (1-3), Confundir (1), Deshacer Magia (1-4), Oídos Demonio (1), Sabiduría de Slortar (1-3).

Habilidades: Arte (Arpa) 70%, Buscar 30%, Charlatanería 60%, Escuchar 70%, Esquivar 40%, Hablar Bajo Melnibonés 50%, Hablar Común 85%, Hablar Mabden 50%,

Hablar Mong 20%, Hablar 'pande 25%, Nadar 50%, Negociar 35%, Oratoria 45%, Perspicacia 40%, Presa 25%, Reinos Desconocidos 15%, Reinos Jóvenes 55%, Tregar 60%.

Piratas del Virago

VARTAN VENSK, capitán pirata de Vilmir.

Caos 31, Balanza 15, Ley 7

FUE 14	CON 11	TAM 12	INT 12	POD 13
DES 16	APA 13	PV 12		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Daga 60%, daño 1d4+2+1d4

Daga Arrojadiza 65%, daño 1d4+1d2

Espada Corta 50%, daño 1d6+1+1d4

Hacha de Mano 50%, daño 1d6+1+1d4

Lanza Corta 60%, daño 1d6+1+1d4

Lanza Corta Arrojadiza 65%, daño 1d6+1+1d2

Armadura: 1d6 Armadura de Anillas (sin casco).

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 55%, Charlatanería 30%, Esquivar 55%, Escuchar 50%, Hablar Común 50%, Lanzar 35%, Montar 35%, Mundo Natural 45%, Nadar 55%, Navegar 65%, Oratoria 15%, Orientación 25%, Pelea 65%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 90%, Perspicacia 25%, Reinos Jóvenes 45%, Saltar 30%, Tregar 70%.

ZHEDANOR, contramaestre del Virago.

Caos 20, Balanza 6, Ley 4

FUE 17	CON 15	TAM 17	INT 10	POD 9
DES 11	APA 8	PV 16		

Bonificación al daño: +1d6.

Armas: Hacha de los Mares 85%, daño 2d6+2+1d6

Daga 65%, daño 1d4+2+1d6

Daga Arrojadiza 35%, daño 1d4+1d3

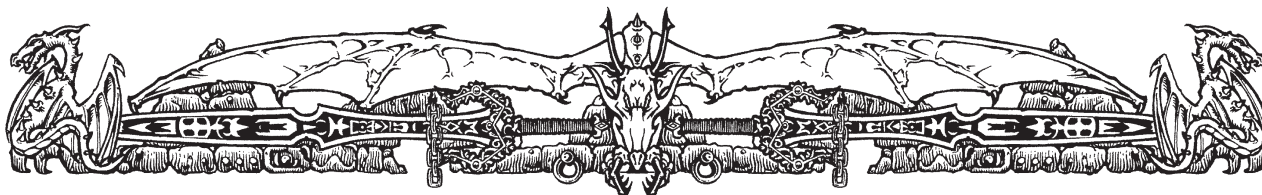
Escudo Corporal 45%, daño abatir+1d4+1d6

Armadura: 1d6 Armadura de Anillas (sin casco).

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 55%, Esquivar 35%, Hablar Común 60%, Lanzar 35%, Nadar 60%, Navegar 30%, Orientación 30%, Pelea 75%, Presa 50%, Reinos Jóvenes 25%, Tregar 65%.





SCORRUSH, asesino de Pikarayd.

Caos 31, Balanza 6, Ley 2

FUE 14	CON 12	TAM 16	INT 10	POD 11
DES 17	APA 9	PV 14		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Daga 60%, daño 1d4+2+1d4

Daga Arrojadiza 70%, daño 1d4+1d2

Hacha de Batalla 60%, daño 1d8+2+1d4

Armadura: 1d6+1 Armadura de Anillas.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 50%, Charlatanería 65%, Esconderse 20%, Esquivar 70%, Escuchar 45%, Hablar Común 50%, Montar 70%, Moverse en Silencio 80%, Mundo Natural 45%, Nadar 50%, Oler/Degustar 20%, Pelea 65%, Pericia (Hacer Nudos) 70%, Pericia (Piruetas) 65%, Rastrear 40%, Saltar 65%, Trampas 45%, Tregar 75%.

ISCHUNE, guerrera del Mar Pálido.

Caos 15, Balanza 7, Ley 3

FUE 14	CON 15	TAM 14	INT 10	POD 16
DES 17	APA 12	PV 15		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Arco de Caza 60%, daño 1d6+1+1d2

Cuchillo Largo 55%, daño 1d6+1+1d4

Daga Arrojadiza 55%, daño 1d4+1d2

Armadura: 1d6 Armadura de Anillas (sin casco).

Conjuros: Furia (1), Velocidad de Vezhan (1-3).

Habilidades: Esconderse 55%, Esquivar 70%, Escuchar 45%, Hablar Común 65%, Montar 60%, Moverse en Silencio 55%, Mundo Natural 40%, Nadar 55%, Pelea 55%, Pericia (Hacer Nudos) 70%, Primeros Auxilios 60%, Rastrear 40%, Saltar 40%, Tregar 85%.

FISK MALA-PATA, pirata de la Isla de las Ciudades Púrpuras.

Caos 19, Balanza 21, Ley 18

FUE 15	CON 14	TAM 15	INT 10	POD 12
DES 13	APA 10	PV 15		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Hacha de los Mares 50%, daño 2d6+2+1d4

Escudo Corporal 40%, daño abatir+1d4+1d4

Armadura: 1d6 Cuero de los Mares.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 50%, Esquivar 35%, Hablar Bajo Melnibonés 10%, Hablar Común 70%, Hablar Mabden 20%, Mundo Natural 40%, Nadar 45%, Navegar 60%, Negociar 35%, Orientación 50%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 35%, Pericia (Carpintería) 45%, Pericia (Hacer Nudos) 50%, Reinos Jóvenes 35%, Reparar 60%, Saltar 55%, Tregar 90%.

HOTAS BA'ATT HANAA, nómada del Desierto de los Suspiros.

Caos 17, Balanza 7, Ley 4

FUE 14	CON 16	TAM 11	INT 12	POD 11
DES 14	APA 12	PV 14		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Arco del Desierto 55%, daño 1d8+2+1d2

Cimitarra 55%, daño 1d8+1+1d4

Daga 60%, daño 1d4+2+1d4

Daga Arrojadiza 40%, daño 1d4+1d2

Armadura: 1d8 Armadura Bárbara de Cuero y Madera.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 35%, Esquivar 55%, Hablar Común 15%, Hablar Mong 60%, Lanzar 40%, Montar 80%, Moverse en Silencio 40%, Mundo Natural 40%, Orientación 40%, Pericia (Hacer Nudos) 40%, Pericia (Piruetas) 30%, Rastrear 50%, Reinos Desconocidos 20%, Saltar 35%, Tregar 65%.

Otros Piratas

Para representar a otros piratas del nivel de los personajes, utiliza los atributos y descripciones de Marinero/Pirata o Marine del "Compendio de los RJ" del Manual Básico de *Elric*, modificados a tu gusto.

Trípulación del Lamento de Chardros

GARIV KLOS, capitán del navío pan tangiano.

Caos 81, Balanza 57, Ley 14

FUE 15	CON 13	TAM 15	INT 10	POD 12
DES 13	APA 13	PV 14		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Pico de Diente de Dragón Excepcional 95%, daño 1d6+1+1d4

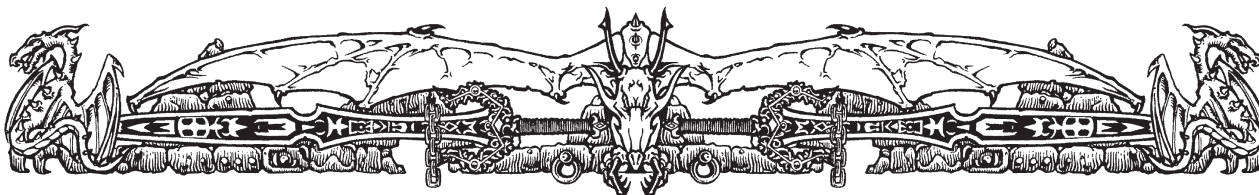
Daga Excepcional 90%, daño 1d4+2+1d4

Escudo Corporal 70%, daño abatir+1d4+1d4, 22 puntos de vida

Armadura: 1d10+2 Armadura de Placas Pan Tangiana.

Conjuros: ninguno.





Habilidades: Buscar 60%, Esquivar 50%, Evaluar 35%, Hablar Bajo Melnibonés 20%, Hablar Común 40%, Hablar Mabden 70%, Montar 55%, Moverse en Silencio 40%, Mundo Natural 40%, Nadar 65%, Navegar 85%, Negociar 45%, Oratoria 40%, Orientación 40%, Pelea 90%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 35%, Pericia (Hacer Nudos) 30%, Perspicacia 25%, Presa 50%, Reinos Desconocidos 25%, Saltar 50%, Tregar 70%.

EN'TRIM SHO'OON, contra maestre del Lamento de Chardros.

Caos 36, Balanza 4, Ley 6

FUE 12	CON 13	TAM 15	INT 13	POD 13
DES 15	APA 15	PV 14		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Cimitarra 60%, daño 1d8+1+1d4

Daga 60%, daño 1d4+2+1d4

Daga Arrojadiza 70%, daño 1d4+1d2

Látigo de Negrero 70%, daño 1d3-1 + enmarañar

Red 35%, enmarañar

Lazo 65%, enmarañar

Armadura: 1d6+1 Armadura de Anillas.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 70%, Charlatanería 50%, Escribir 20%, Escuchar 35%, Esquivar 45%, Evaluar 65%, Forzar Cerraduras 60%, Hablar Bajo Melnibonés 20%, Hablar Común 50%, Hablar Mabden 70%, Moverse en Silencio 35%, Nadar 45%, Navegar 40%, Negociar 65%, Ocultar Objeto 40%, Oratoria 45%, Orientación 20%, Pelea 60%, Pericia (Hacer Nudos) 75%, Perspicacia 70%, Rastrear 60%, Trampas 75%, Tregar 60%.

HASPER DAL, mago-sacerdote pan tangiano de Arioch.

Caos 81, Balanza 31, Ley 8

FUE 10	CON 8	TAM 14	INT 16	POD 20
DES 11	APA 15	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Daga Excepcional 60%, daño 1d4+2

Daga Arrojadiza 55%, daño 1d4

Armadura: ninguna.

Conjuros: Alarma (1), Belleza de Arioch (1-3), Braserio de Poder (2), Cadena de Seres (2), Confundir (1), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Invocar Demonio (1), Lazo Irrompible (3), Luna Llena (1), Llamas de Kakatal (1), Maldición del Caos (1), Medianoche (1), Repeler (1-4), Vista de Brujo (2).

Habilidades: Charlatanería 50%, Conocimiento (Culto del Caos) 55%, Conocimiento (Nobleza de Pan Tang) 45%, Escribir 70%, Escuchar 55%, Esquivar 25%, Evaluar 40%, Hablar Alto Melnibonés 30%, Hablar Bajo Melnibonés 70%, Hablar Común 60%, Hablar Mabden 90%, Hablar Mong 10%, Hablar Myyrrhn 20%, Hablar 'pande 15%, Millón de Esferas 55%, Oratoria 35%, Pociones 60%, Perspicacia 40%.

Objeto Mágico: La correa mágica con la que ata a Omerginroul anula las habilidades de viaje dimensional de su prisionero. Tiene 25 puntos de vida.

OMERGINROUL, esclavo de Hasper Dal.

Liramayn, el compañero de Omerginroul, tiene las mismas características.

FUE 7	CON 13	TAM 6	INT 14	POD 21
DES 22	APA 11	MOV	Correr-10	PV 10

Bonificación al daño: -1d4.

Armas: Mordisco 40%, daño 1d2-1d4 (mín. 1 punto)

Garras (x2) 60%, daño 1d6-1d4 (mín. 1 punto)

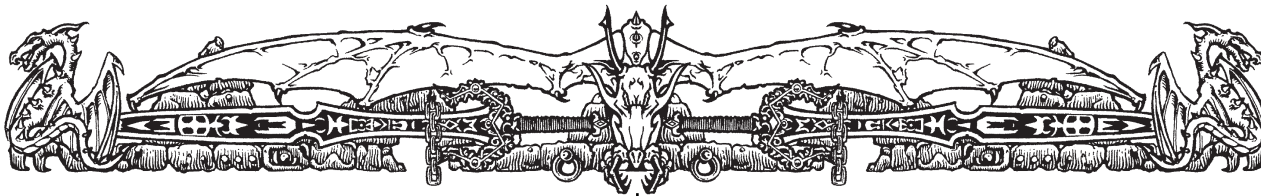
Aptitudes: Dimensiones (especial)*

* La versión silume de esta aptitud es distinta a la aptitud demoníaca del mismo nombre. El poder silume crea un portal dimensional lo suficientemente grande como para transportar seres y objetos de un TAM total de hasta 100 veces la cantidad de puntos de magia invertidos. Un silume puede crear automáticamente un portal hacia cualquier plano con el que esté familiarizado, o bien hacer una tirada de Millón de Esferas para crear un portal hacia un plano que no haya visitado anteriormente. (Un fallo significa que el portal no lleva a ningún lado y los puntos de magia se desperdician; una pifia significa que el portal conduce a un lugar equivocado.) El portal dura una cantidad de segundos igual a diez veces los puntos de magia invertidos. Este poder sólo se puede usar una vez al día, y requiere un punto de vida en sangre de otro ser.

Armadura: 2 puntos, piel resbaladiza y gomosa.

Habilidades: Buscar 40%, Charlatanería 55%, Detectar Portal Dimensional 40%, Escondarse 80%, Escuchar 40%, Esquivar 70%, Forzar Cerraduras 60%, Hablar Bajo Melnibonés 40%, Hablar Común 20%, Hablar Mabden 20%, Hablar Silume 80%, Millón de Esferas 45%, Moverse en Silencio 80%, Nadar 80%, Ocultar Objeto 75%, Orientación 45%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 75%, Pericia (Escapismo) 65%, Pericia (Piruetas) 80%, Perspicacia 30%, Saltar 55%, Tregar 100%, Vista de Brujo 50%.





Esclavistas Pan Tangianos.

Caos 31, Balanza 3, Ley 0

FUE 13	CON 12	TAM 13	INT 12	POD 11
DES 12	APA 10	PV 13		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Cimitarra 45%, daño 1d8+1+1d4

Espada Corta 45%, daño 1d6+1+1d4

Garrote 45%, daño 1d6+1d4

Daga 40%, daño 1d4+2+1d4

Látigo de Negrero 50%, daño 1d3-1 + enmarañar

Red 25%, enmarañar

Escudo Pequeño 35%, daño abatir+1d3+1d4

Armadura: 1d6+1 Armadura de Anillas o 1d8+1 de Placas.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 30%, Escondarse 25%, Escuchar 30%, Esquivar 30%, Hablar Común 35%, Hablar Mabden 65%, Lanzar 65%, Lanzar 30%, Montar 40%, Moverse en Silencio 25%, Nadar 40%, Navegar 20%, Pelea 55%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 25%, Pericia (Hacer Nudos) 25%, Presa 35%, Rastrear 50%, Saltar 30%, Trampas 45%, Tregar 50% .

Esclavos Remeros de los Reinos Jóvenes.

Caos 3, Balanza 8, Ley 12

FUE 14	CON 11	TAM 12	INT 10	POD 9
DES 11	APA 10	PV 12		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Garrote Improvisado Grande 30%, daño 1d8+1d4

Garrote Improvisado Pequeño 30%, daño 1d6+1d4

Arma Improvisada 30%, daño 1d6+1+1d4

Cadena 30%, daño 1d4+1d4 + enmarañar

Ataque sin Armas 45%, daño 1d3+1d4

Armadura: ninguna.

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 30%, Escondarse 25%, Escuchar 25%, Esquivar 25%, Hablar Común 55%, Hablar Mabden 05%, Lanzar 30%, Moverse en Silencio 25%, Nadar 45%, Navegar 25%, Pelea 45%, Presa 30%, Saltar 40%, Tregar 45%.

Sacerdotisas de Eequor

DIMA'DRA'ESH,

sacerdotisa suprema del templo del Eequor.

Caos 108, Balanza 66, Ley 21

FUE 10	CON 11	TAM 11	INT 16	POD 22
DES 11	APA 15	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Bastón Excepcional 70%, daño 1d8

Jabalina 50%, daño 1d6

Armadura: 1d3-1 Túnica de escamas.

Conjuros: Alarma (3), Alma de Chardros (1-3), Armadura Infernal (1-4), Brasero de Poder, Cadena de Seres, Confundir (1), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Invocar Demonio (1), Maldición del Caos (4), Oídos Demonio (2), Ojos Demonio (1), Reparar (3), Repeler (1-4), Soldadura (1), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Buscar 65%, Conocimiento (Culto de Eequor) 125%, Escribir 70%, Esquivar 35%, Hablar Alto Melnibonés 40%, Hablar Bajo Melnibonés 100%, Hablar Común 100%, Hablar Mabden 100%, Millón de Esferas 105%, Oratoria 70%, Pericia (Tejer) 45%, Pociones 35%, Perspicacia 65%, Primeros Auxilios 55%.

VIKENI MUS'SRAA,

cortesana, envenenadora y sacerdotisa de Eequor.

Caos 34, Balanza 8, Ley 1

FUE 11	CON 11	TAM 11	INT 14	POD 18
DES 10	APA 18	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Estilete 50%, daño 1d4+ veneno*

Joya de Dedo 75%, veneno paralizante**

* El estilete de Vikeni está untado con un veneno de Potencia 10, similar a un veneno de víbora.

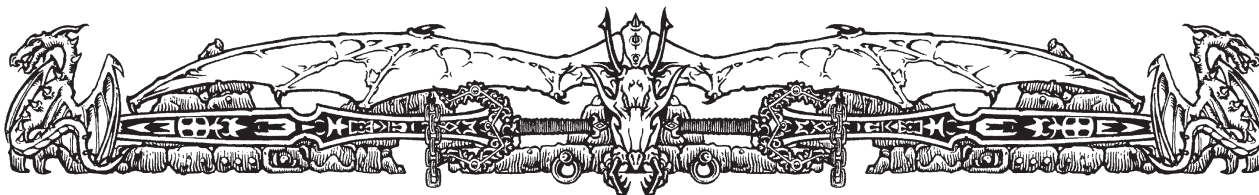
** La joya de dedo tiene unas cavidades llenas de un veneno de Potencia 12 que causa la parálisis de la víctima si esta supera su CON; además, causa euforia, mareos y alucinaciones.

Armadura: ninguna.

Conjuros: Belleza de Arioeh (1-3), Brasero de Poder (4), Confundir (1), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Curar (2), Luna Llena (1), Repeler (1-4), Soldadura (1), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Arte 20%, Buscar 35%, Charlatanería 95%, Conocimiento (Culto de Eequor) 60%, Escondarse 20%, Escribir





30%, Escuchar 55%, Esquivar 20%, Evaluar 35%, Hablar Alto Melnibonés 10%, Hablar Bajo Melnibonés 40%, Hablar Común 50%, Hablar Mabden 80%, Millón de Esferas 20%, Nadar 35%, Oratoria 50%, Pericia (Cortesana) 30%, Pociones 65%, Perspicacia 50%, Primeros Auxilios 40%, Reparar 40%.

ANDA IRIDAN'UU, bailarina sagrada y sacerdotisa de Eequor.

Caos 35, Balanza 4, Ley 0

FUE 11	CON 12	TAM 13	INT 14	POD 18
DES 17	APA 12	PV 13		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Bastón 50%, daño 1d8

Armadura: ninguna.

Conjuros: Braser de Poder (4), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Curar (2), Luna Llena (1), Repeler (1-4), Soldadura (1), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Arte (Danza Sagrada) 85%, Buscar 35%, Conocimiento (Culto de Eequor) 55%, Escondese 20%, Escribir 30%, Escuchar 55%, Esquivar 65%, Hablar Alto Melnibonés 10%, Hablar Bajo Melnibonés 40%, Hablar Común 50%, Hablar Mabden 80%, Millón de Esferas 40%, Moverse en Silencio 60%, Nadar 35%, Pelea 45%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 80%, Pericia (Piruetas) 80%, Perspicacia 25%, Pociones 15%, Presa 55%, Primeros Auxilios 40%, Reparar 40%, Saltar 85%, Tregar 60%.

RILIISH TEM, noble fugitiva y sacerdotisa de Eequor.

Caos 24, Balanza 10, Ley 2

FUE 11	CON 11	TAM 11	INT 16	POD 19
DES 10	APA 13	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Daga 50%, daño 1d4+2

Armadura: ninguna.

Conjuros: Braser de Poder (4), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Curar (2), Luna Llena (1), Repeler (1-4), Soldadura (1), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Arte 20%, Buscar 35%, Charlatanería 55%, Conocimiento (Culto de Eequor) 60%, Conocimiento (Historia de Pan Tang) 50%, Escondese 20%, Escribir 30%, Escuchar 35%, Esquivar 20%, Evaluar 55%, Hablar Alto Melnibonés 10%, Hablar Bajo Melnibonés 40%, Hablar Común 50%, Hablar Mabden 80%, Millón de Esferas 40%, Nadar 35%, Pericia (Varios) 30%, Perspicacia 25%, Pociones 15%, Primeros Auxilios 40%, Reparar 40%.

CAN'SAL BHA'LORG, escriba y archivista del templo de Eequor.

Caos 46, Balanza 9, Ley 6

FUE 11	CON 10	TAM 10	INT 18	POD 18
DES 13	APA 12	PV 10		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Pluma Estilográfica Afilada 35%, daño 1d2

Armadura: ninguna.

Conjuros: Armadura Infernal (1-4), Braser de Poder (4), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Curar (2), Luna Llena (1), Repeler (1-4), Sabiduría de Slortar (1-3), Soldadura (1), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Arte 50%, Buscar 35%, Conocimiento (Culto de Eequor) 85%, Escondese 20%, Escribir 100%, Escuchar 35%, Esquivar 20%, Evaluar 55%, Hablar Alto Melnibonés 30%, Hablar Bajo Melnibonés 60%, Hablar Común 60%, Hablar Lesh 10%, Hablar Mabden 100%, Hablar Myyrrhn 20%, Hablar Opiano 15%, Hablar pande 20%, Millón de Esferas 55%, Nadar 35%, Pericia (Tatuaje) 80%, Perspicacia 25%, Pociones 15%, Primeros Auxilios 40%, Reparar 40%.

La biblioteca de Can'sal contiene al menos una docena de grimorios con todos los conjuros conocidos por las sacerdotisas de la isla. La biblioteca también contiene pergaminos con los siguientes conjuros: Alarma (3), Alma de Chardros (1-3), Alteración Caótica (4), Braser de Poder (4), Cadena de Seres (4), Invocar Demonio (1), Invocar Elemental (1), Maldición del Caos (4), Oídos Demonio (1), Ojos Demonio (1), Reparar (3) y Repeler (1-4). El Narrador puede tratarlos como pergaminos con conjuros de un solo uso (que se destruyen después de utilizarlos), si bien las reglas de Elric no prevén la existencia de ese tipo de objetos.

RHEEN ZUS'KARNE, naturalista y sacerdotisa de Eequor.

Caos 34, Balanza 10, Ley 2

FUE 11	CON 12	TAM 10	INT 14	POD 20
DES 10	APA 15	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Daga 50%, daño 1d4+2

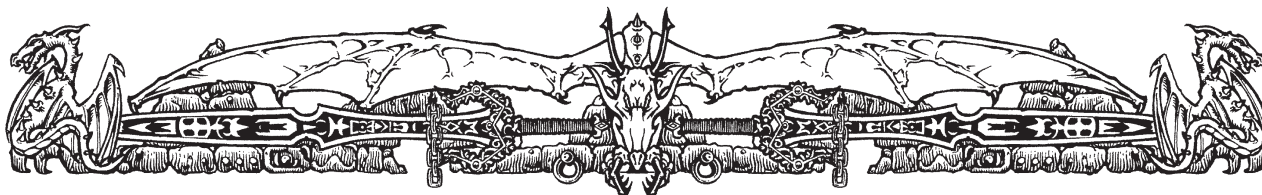
Armadura: 1d3-1 Manga de Cuero y Armadura de Hombro.

Conjuros: Braser de Poder (4), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Curar (2), Ojos de Águila* (1), Repeler (1-4), Vista de Brujo (3).

** Rheen ha modificado el conjuro para que funcione con sus gharcos amaestrados.*

Habilidades: Buscar 55%, Conocimiento (Culto de Eequor) 60%, Escondese 20%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Evaluar 35%, Hablar Alto Melnibonés 10%, Hablar Bajo Melnibonés





40%, Hablar Común 50%, Hablar Mabden 80%, Millón de Esferas 40%, Mundo Natural 55%, Nadar 35%, Pericia (Entrenar Gharcos) 60%, Perspicacia 25%, Primeros Auxilios 40%, Reparar 40%.

SHAR'RATH, gharco amaestrado de Rheen.

FUE 11	CON 19	TAM 8	INT 3	POD 3
DES 18	PV 14			

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Mordisco 40%, daño 1d6

Filas de patas (x2) 50%, daño 1d4

Agarrar y Soltar 35%, daño de caída

Armadura: 1d5 Caparazón.

Habilidades: Escuchar 50%, Esquivar 50%, Localizar Presa 45%, Moverse en Silencio 50%, Sentir que Rheen Está en Peligro 45%, Volar 100%.

ILDONA, sacerdotisa de Eequor de Dharijor.

Caos 27, Balanza 17, Ley 5

FUE 15	CON 14	TAM 12	INT 14	POD 18
DES 12	APA 12	PV 13		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Maza Ligera Mágica 65%, daño 1d6+3+1d4 (porcentaje básico 30%, daño 1d6+3)

Armadura: ninguna o 2d8+1 Armadura de Placas Completa Pan Tangiana (preparada para el combate).

Conjuros: Braserio de Poder (4), Debilitar (1), Deshacer Magia (1-4), Curar (2), Luna Llena (1), Repeler (1-4), Soldadura (1), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Buscar 40%, Conocimiento (Culto de Eequor) 60%, Escondarse 40%, Escribir 20%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Hablar Alto Melnibonés 5%, Hablar Bajo Melnibonés 30%, Hablar Común 60%, Hablar Mabden 70%, Millón de Esferas 40%, Montar 50%, Nadar 50%, Pelea 35%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 40%, Perspicacia 25%, Pociones 15%, Primeros Auxilios 50%, Reparar 50%.

PALU'UM THAL'HAIL, doncella de Eequor.

Caos 20, Balanza 0, Ley 4

FUE 10	CON 11	TAM 10	INT 12	POD 19
DES 10	APA 15	PV 11		

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Daga 45%, daño 1d4+2

Daga Arrojadiza 50%, daño 1d4

Cuchillo Pequeño 45%, daño 1d4+1d4

Armadura: ninguna.

Conjuros: Belleza de Arioeh (1-3), Deshacer Magia (1-4), Hoja Infernal (1-4), Oídos Demonio (1), Repeler (1-4), Vista de Brujo (3).

Habilidades: Buscar 45%, Charlatanería 55%, Conocimiento (Culto de Eequor) 45%, Escondarse 50%, Escribir 20%, Escuchar 45%, Esquivar 30%, Hablar Bajo Melnibonés 20%, Hablar Común 20%, Hablar Mabden 90%, Lanzar 50%, Millón de Esferas 25%, Moverse en Silencio 30%, Nadar 55%, Ocultar Objeto 50%, Perspicacia 35%, Pociones 20%, Primeros Auxilios 30%.

El Desembarque Melnibonés

ANIONA LAROS, capitana de barco de guerra melnibonés.

Caos 67, Balanza 50, Ley 32

FUE 12	CON 12	TAM 14	INT 19	POD 24
DES 16	APA 13	PV 13		

Bonificación al daño: +1d4.

Armas: Daga Excepcional 105%, daño 1d4+2+1d4

Escudo Grande 110%, daño abatir+1d4+1d4

Espada Ancha Excepcional 105%, daño 1d8+1d4

Lanza Corta Excepcional 110%, daño 1d6+1+1d4

Lanza Corta Arrojadiza Excepcional 130%, daño 1d6+1+1d2

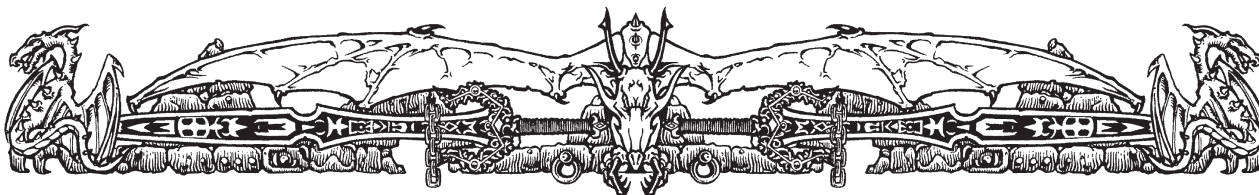
Armadura: 1d10+6 Armadura de Placas Completa Melnibonesa.

Conjuros: Alas de Lassa (4), Aliento Vital (1), Braserio de Poder (4), Hoja Infernal (1-4), Invocar Elemental (1), Ojos de Águila (1), Ojos Demonio (1), Recompensa de Straasha (4), Repeler (1-4), Vista de Brujo (3).

Demonios y Elementales Atados: Anillo de plata y jade con forma de delfín con un elemental de agua atado.

Habilidades: Buscar 75%, Esquivar 40%, Escribir 40%, Escuchar 70%, Hablar Alto Melnibonés 40%, Hablar Bajo Melnibonés 100%, Hablar Común 40%, Hablar Mabden 40%, Lanzar 80%, Millón de Esferas 45%, Montar 100%, Mundo Natural 85%, Nadar 35%, Navegar 90%, Oler/Degustar 50%, Oratoria 35%, Orientación 80%, Pelea 45%, Pericia (Caminar por la Cuerda Floja) 50%, Pericia (Hacer Nudos) 45%, Pericia (Piruetas) 60%, Perspicacia 45%, Reinos Jóvenes 40%, Saltar 55%, Trepar 75%, Vista de Brujo 50%.





Marinos Melniboneses.

Idénticos a los Marinos descritos en el "Compendio de los RJ" del Manual Básico de Elric, con las siguientes modificaciones:

FUE 13 CON 14 TAM 15 INT 14 POD 14
DES 13 APA 13 PV 15

Armadura: 1d8+3 Armadura de Placas Melnibonesa.

Armas: Escudo Pequeño 50%, daño abatir+1d3+1d4, 20 pv
Espada Ancha 60%, daño 1d8+1+1d4 (reemplaza al Sable)

Arco de Hueso 70%, daño 2d6+1+1d2 (reemplaza al Arco de Caza)

Habilidades: Añade un +10% a todas las habilidades y Vista de Brujo 30%.

LADY JESSAMYN, amada del esclavo loco Korune.

Caos 35, Balanza 23, Ley 26

FUE 10 CON 11 TAM 12 INT 17 POD 17
DES 14 APA 17 PV 12

Bonificación al daño: ninguna.

Armadura: ninguna.

Armas: Daga 40%, daño 1d4+2

Habilidades: Arte 55%, Disfrazarse 35%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Escribir 20%, Escuchar 35%, Hablar Alto Melnibonés 10%, Hablar Bajo Melnibonés 100%, Hablar Común 35%, Millón de Esferas 20%, Montar 45%, Mundo Natural 30%, Oler/Degustar 55%, Oratoria 35%, Perspicacia 45%, Pociones 70%, Primeros Auxilios 50%.

Objetos Mágicos: Tiene una poción que, al serle administrada, restaurará la cordura de cualquiera que esté aquejado de demencia (POT 15, cinco dosis).

TORTUGA DEL CAOS, monstruo marino pequeño.

Esta criatura debe reemplazar a la tojanada que aparece en Esclavos del Destino, ya que se trata un monstruo específico del Manual de Monstruos de WoC. Los Narradores que dispongan de Navegando en los Mares del Destino, publicado por La Factoría, también pueden recurrir a algún otro monstruo que cumpla con el cometido.

FUE 14 CON 15 TAM 7 INT 10 POD 12
DES 13 PV 11

Bonificación al daño: ninguna.

Armas: Mordisco 50%, daño 2d4+2*

Garras (x2) 25%, daño 1d4+1

* Si la tortuga del caos logra morder a su víctima, puede apresarla y seguir causando daño automáticamente el siguiente asalto. La víctima puede escapar con una tirada de FUE con-

tra FUE con la tortuga, o logrando una tirada de Presa o Esquivar a mitad de porcentaje.

Armadura: 1d10 Caparazón, 1d6-1 piel gruesa en el cuello y las articulaciones.*

* Para impactar contra una parte que no esté protegida por el caparazón, el atacante debe lograr un ataque a mitad de porcentaje. (Por ejemplo, un personaje con un 110% en la habilidad Espada Ancha podrá atacar con un 55% de posibilidades de impactar sobre una parte del cuerpo desprotegida.)

Aptitudes: Nube de Tinta (idéntica al conjuro Medianoche, pero sólo debajo del agua)

Habilidades: Buscar 75%, Escondarse 110%, Escuchar 70%, Nadar 100%, Oler/Degustar 35%, Orientación 70%.

CALAMAR

Utiliza la descripción del pulpo gigante de la tabla de Bestias Naturales y Monstruos Genéricos del Manual Básico de Elric.

ESQUELETOS ANIMADOS

Están descritos en la tabla de Bestias Naturales y Monstruos Genéricos del Manual Básico de Elric.

GUARDIANA ZOMBI,

vigilante no-muerta de las catacumbas de Eequor.

FUE 17 CON 0 TAM 17 INT 0 POD 0
DES 8 APA 0 PV 17

Bonificación al daño: +1d6.

Armas: Pelea 70%, daño 1d3+1d6

Armadura: 3 Piel Endurecida

Conjuros: ninguno.

Habilidades: Buscar 40%, Escondarse 40%, Esquivar 25%, Lanzar 55%, Moverse en Silencio 45%, Oler/Degustar 35%, Pelea 70%, Presa 60%.

SILUME,

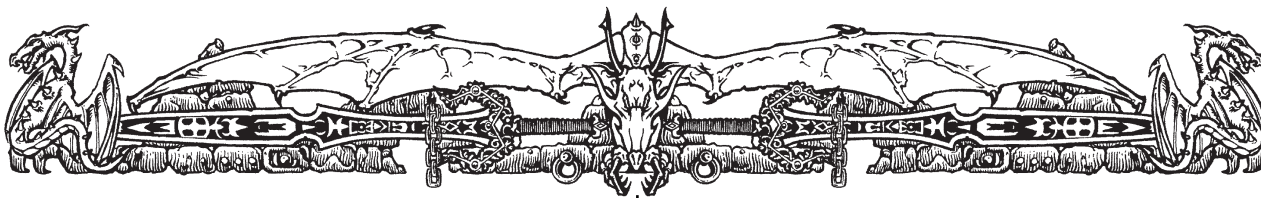
seres salta-dimensiones sagrados de Eequor

característica	tirada	media
FUE	2d8-2	7
CON	3d8	13-14
TAM	1d8+1	5-6
INT	3d8	13-14
POD	3d8	13-14
DES	3d8+8	21-22
APA	2d8+2	11

MOV corriendo 10 med PV 9-10

Bonificación al daño media: -1d6 o -1d4.





Armas: Mordisco 10%, daño 1d2 + bonificación al daño (mín. 1 punto)

Garras (x2) 60%, daño 1d6 + bonificación al daño (mín. 1 punto)

Aptitudes: Dimensiones (especial)*

* La versión silume de esta aptitud es distinta a la aptitud demoníaca del mismo nombre. El poder silume crea un portal dimensional lo suficientemente grande como para transportar seres y objetos de un TAM total de hasta 100 veces la cantidad de puntos de magia invertidos. Un silume puede crear automáticamente un portal hacia cualquier plano con el que esté familiarizado, o bien hacer una tirada de Millón de Esferas para crear un portal hacia un plano que no haya visitado anteriormente. (Un fallo significa que el portal no lleva a ningún lado y los puntos de magia se desperdician; una pifia significa que el portal conduce a un lugar equivocado.) El portal dura una cantidad de segundos igual a diez veces los puntos de magia invertidos. Este poder sólo se puede usar una vez al día, y requiere un punto de vida en sangre de otro ser.

Armadura: 2 puntos, piel resbaladiza y gomosa.

Habilidades: Buscar 30%, Charlatanería 45%, Detectar Portal Dimensional 40%, Esconderse 60%, Esquivar 70%, Hablar Idioma a Elegir 20%, Hablar Silume 80%, Millón de Esferas 35%, Nadar 35%, Orientación 45%, Saltar 55%, Trepas 70%, Vista de Brujo 50%.

GHARCOS, bestias voladoras insectoides.

característica	tirada	media
FUE	2d8+2	11
CON	2d8+3	12
TAM	1d8	4-5
INT	1d8/2	2-3
POD	1d8/2	2-3
DES	3d8+1	14-15
MOV volando 11		med PV 8-9

Bonificación al daño media: -1d4 o ninguna.

Armadura: 1d5 Caparazón.

Armas: Mordisco 40%, daño 1d6 + bonificación al daño (mín. 1 punto)

Filas de patas (x2) 50%, daño 1d4 + bonificación al daño (mín. 1 punto)

Agarrar y Saltar 35%, daño de caída*

* Los gharcos suelen atacar en bandada para intentar atrapar a su presa; cuando superan el TAM de su víctima con sus puntuaciones de FUE combinadas, elevan al objetivo por los aires hasta una altura desde la que se mate al caer. Cada asalto que el personaje sea elevado por los gharcos ascenderá 3 metros (1d6 de daño de caída). Para liberarse, el personaje debe soltarse o matar a los suficientes gharcos como para reducir su FUE combinada por debajo de su TAM.

Habilidades: Esquivar 50%, Localizar Presa 45%, Moverse en Silencio 40%, Volar 100%.

BANDADA DE GHARCOS

	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	BD
UNO	12	11	5	3	2	17	8	ninguna
DOS	14	11	3	2	4	13	7	ninguna
TRES	9	10	3	2	1	16	7	-1D6
CUATRO	14	13	7	1	1	11	10	ninguna
CINCO	10	17	4	3	2	11	11	-1D4
SEIS	10	12	2	1	3	21	7	-1D6
SIETE	8	12	3	4	1	13	8	-1D6
OCHO	14	8	6	2	1	14	7	ninguna

Pociones y Antídotos

A continuación están las conversiones de las hojas de feldas y la hierba aserakkon. La única diferencia significativa es que se incluye la Potencia. Aparte de eso, la descripción sirve por igual para el Sistema d20 y el porcentual.

Hojas de Feldas

Tipo: Inhalación

Potencia: 15

Efecto: Inconsciencia

Precio: 100 bronce

Si un personaje se queda dormido a causa de los efectos de las hojas de feldas y alguien intenta despertarlo, el jugador puede tirar la CON del personaje contra la POT de las hojas una vez por minuto. La frecuencia de la tirada aumenta a una vez por asalto si en ese momento el personaje no está expuesto al humo de las hojas de feldas. Si el personaje está expuesto al humo y no recibe estímulos externos, la tirada puede realizarse cuando al Narrador le parezca más apropiado.

Hierba Aserakkon

Tipo: Inhalación

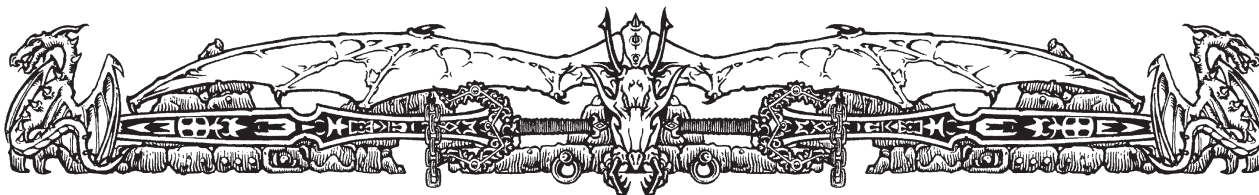
Potencia: 12

Efecto: Despertar

Precio: 50 bronce

Si un personaje está durmiendo a causa de los efectos de las hojas de feldas y es expuesto al humo de la hierba aserakkon, el jugador puede tirar la CON del personaje contra POT 12 una vez por asalto para despertarse.





Objetos Mágicos

Lamento de Chardros — Las pociones de curación descritas en la página 59 funcionan exactamente igual que en el Sistema d20, curando 1d6 puntos de daño.

Sala del Trono — El cetro de la sacerdotisa tiene la capacidad de detectar la presencia de cualquiera de tendencia contraria a la del portador (por ejemplo los personajes con tendencia al Caos detectarán a los que tienden a la Ley, y viceversa). Si el usuario tiende hacia la Balanza, detectará la presencia tanto de los que tienden a la Ley como los que tienden al Caos. El cetro no puede detectar a los personajes con tendencia a la Balanza. El poder de detección del cetro puede usarse tres veces al día y dura 10 minutos por uso. El cetro tiene un radio de acción de 20 metros.

Sala de la Fuente — En el sistema de Chaosium, tocar las piedras brillantes causa 1d4 puntos de daño por por asalto a los personajes, igual que en el Sistema d20.

ERRATAS DEL SISTEMA d20

Un gharco medio (páginas 36 y 55-56) tiene la habilidad de Volar +10, además de las ya indicadas (con el bonificador de DES ya incluido).

El humo de la hierba aserakkon (página 7) reduce la CD CD para despertarse de sueño no-mágico a CD 12 o a la CD del efecto somnífero en cuestión, la que sea inferior.

Regla Opcional: Objetos Excepcionales

En *Esclavos del Destino* hay varios personajes que poseen armas "de gran calidad", un término del Sistema d20 que define las armas de una calidad excepcional. En el sistema de Chaosium, los objetos de gran calidad se convierten en objetos "excepcionales". Se trata de armas, escudos, armaduras, etc. cuya factura sólo está al alcance de los mayores maestros artesanos; para poder fabricar objetos excepcionales u objetos con cualquiera de las ventajas indicadas a continuación, un personaje debe poseer la Pericia adecuada con un porcentaje de al menos 101%. Ten en cuenta que "excepcional" no significa "mágico"; un objeto excepcional simplemente ha sido creado por un artesano con una gran maestría, si bien se podría encantar durante o después de su creación.

Un objeto excepcional puede llegar a ser hasta un 10% mejor que un objeto corriente de su categoría en uno o más sentidos, tal y como se explica a continuación. El coste del objeto se incrementa en un 10% por cada 1% que aumente la calidad. (**Nota:** los bonificadores de las armas excepcionales ya están incluidos en las características de los personajes de *Esclavos del Destino* descritos en este anexo.)

Ejemplo: una espada ancha corriente cuesta 250 bronzes. Una espada ancha excepcional puede fabricarse con una mejora máxima de +10 percentiles a la capacidad de parar e impactar del portador, o a un 25% de porcentaje base. Un arma así costaría el $100\% + (10 \times 10\%) = 100\% + 100\% = 200\%$ del precio normal, es decir, el doble. Por tanto, el coste total sería de $250 \times 2 = 500$ bronzes.

Armadura Excepcional: La armadura está diseñada para minimizar el peso y reducir los efectos limitadores del casco sobre la percepción del portador, si es que existen. La posibilidad de afectar a las habilidades que no son de combate del portador se reduce en un máximo de 10 percentiles. (**Nota:** esto ya se aplica a las características de las armaduras melnibonesas del Manual Básico.)

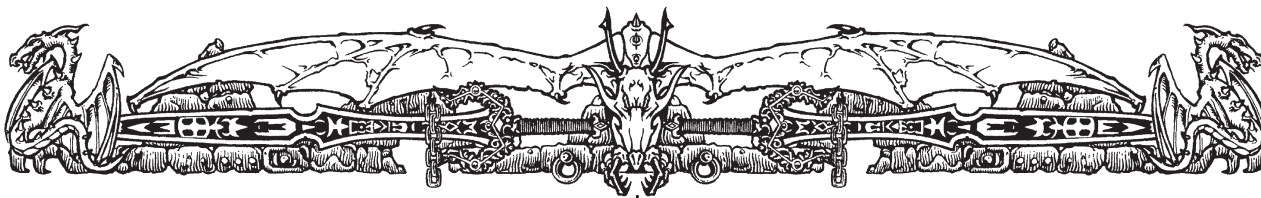
Escudo Excepcional: Se trata de escudos muy bien equilibrados que pueden proporcionar hasta +10 percentiles a las posibilidades de impactar y parar del usuario.

Herramientas Excepcionales: Las herramientas (ganzúas, por ejemplo) están muy bien hechas y pueden proporcionar hasta +10 percentiles a las posibilidades del usuario de realizar la tarea para la que están pensadas.

Arma Excepcional: Se trata de armas muy bien equilibradas y/o extremadamente precisas, proporcionando hasta +10 percentiles a las posibilidades de impactar y parar del usuario. Las bonificaciones de las flechas o proyectiles excepcionales son acumulables a las de los arcos y hondas excepcionales, respectivamente. Sin embargo, el bonificador máximo no puede superar nunca el porcentaje base del arma en cuestión. Por ejemplo, un espadón corriente tiene un porcentaje base de 05%, de modo que un espadón excepcional jamás podrá mejorarse en más de 5 percentiles, hasta alcanzar el 10% de porcentaje base. Esto también es aplicable a la combinación de proyectiles y armas a distancia excepcionales. (Un arco excepcional y una flecha excepcional por separado pueden tener un bonificador de +10 percentiles por precisión, pero juntos sólo llegarán al 20% de porcentaje base, y no al 30%.) La calidad del diseño del arma nunca debe ser más importante que la habilidad de quien la empuña.

Además, existen otras mejoras no-mágicas para ciertos tipos de equipo. Cada una de estas opciones duplica el precio del objeto en cuestión. A menos que se indique lo contrario, se puede combinar las distintas mejoras en un mismo objeto; los efectos sobre el precio también son acumulativos. Por ejemplo, una espada ancha excepcional con un +10% al impacto, que incremente el daño (afilada) y que esté con materiales resistentes tendrá un porcentaje base de 25%, 22 puntos de vida y causará 1d8+2 puntos de daño, llegando a costar $250 \times 2 \times 2 = 2.000$ bronzes.





Incremento de Daño: Esta es una ventaja sólo aplicable a armas. El arma está especialmente afilada, es dura, tiene una superficie dentada u otra característica para maximizar el daño. Esto aumenta en 1 punto el daño causado por el arma. (Muchas armas melnibonesas poseen esta ventaja, a pesar de no estar indicado en las características del Manual Básico.)

Materiales Resistentes: Esta es una ventaja para armas, armaduras y otros objetos con puntos de vida, de armadura y/o FUE. (Cuerdas, cadenas, carretas, botes, etc.) Estos objetos están hechos con los mejores materiales. Los puntos de vida de los escudos y las armas se incrementan en un 10%, redondeando al alza (el incremento mínimo es 1). El daño que desvían las armaduras aumenta en un 10% del máximo posible, redondeando al alza (incremento mínimo, 1 punto de vida). Esta ventaja ya está incluida

en las características de las armaduras melnibonesas del Manual Básico de *Elric*.

La fuerza estructural de otros elementos de equipo (FUE, puntos de vida y armadura) aumenta en un 10%, redondeando al alza.

Ejemplo: Una armadura de placas de los Reinos Jóvenes desvía $1d10+2$ puntos de daño (máximo 12), $1d10$ sin casco (máximo 10). La misma armadura hecha con materiales resistentes desvía un máximo de $12 \times 1.1 = 13.2 = 14$ puntos con casco, $10 \times 1.1 = 11$ puntos sin casco. Esto se traduce en $1d10+4$ puntos de desvío de daño, $1d10+1$ sin casco.

Ejemplo 2: Una cuerda normal tiene FUE 40, de modo que una cuerda resistente tiene $FUE 40 \times 1.1 = 44$.

