

PREFACIO

Los enérgicos relatos de Michael Moorcock sobre Elric, Stormbringer, Melniboné y los Reinos Jóvenes dieron una nueva dirección a la forma de escribir fantasía. La fantasía heroica había sido representada por Dunsany, además de unos pocos hábiles escritores americanos, especialmente Howard y después Leiber. Generaciones de ingleses desde Morris (con Peake entre las excepciones) habían publicado comedidos pero curiosos y desapasionados libros que mezclaban actitudes infantiles y frases adultas para producir una literatura que era, en el mejor de los casos, monumentalmente segura y ordenada.

Los relatos de Elric son cualquier cosa menos eso. Parecen escritos a tumba abierta. Comienzan y terminan líneas argumentales inesperadamente. Crean y después masacran ejércitos enteros en unas pocas páginas. Su lenguaje es barroco, lleno de color, ligero, preciso, sensual y aterrador. Hay peligrosos encuentros, abruptos y astutos cambios argumentales, a veces un inesperado interés en los combates cuerpo a cuerpo, y cosas como Stormbringer, la espada sintiente drenadora de almas, casi insaciable, que nunca serán olvidadas. Relatos posteriores añaden importantes datos, como los orígenes de Melniboné y de las espadas rúnicas. Estos relatos asesinan (nadie se muere de viejo en ellos) a cada personaje que le gusta al lector, y el último de ellos destruye después el universo. Son historias rápidas, y las mejores de ellas rugen con creatividad.

Este es un nuevo juego de rol sobre la saga de Elric. Esta aprobado por Michael Moorcock, que ha escrito más de sesenta libros desde que Elric se sentó por primera vez en el trono de Rubí y meditó sobre su destino y el del Brillante Imperio.

Este juego mantiene alguna continuidad con **Stormbringer**, debido a que su trasfondo es el mismo, los Reinos

Jóvenes. Elric es, sin embargo, un juego diferente. No es una reescritura, como un vistazo a las Reglas Básicas y al capítulo de Combate demostrarán. Incluso los detalles del trasfondo y sus implicaciones en el capítulo de los Reinos Jóvenes son nuevos y diferentes. Algunas cifras de personalidades y de criaturas no han cambiado, porque la mecánica básica de juego es igual en ambos, y porque beben de la misma fuente literaria. Este nuevo juego incluye elementos de los tres libros más recientes de Elric, además de los seis anteriores.

La creación de aventureros es más completa y más rápida. El combate y la magia están más detallados, pareciéndose a los de la saga.

El combate es más realista, con más trucos y efectos especiales disponibles. La rapidez del combate, y la potencia de un atacante con una Destreza y un porcentaje altos pueden ser sorprendentes. Luchas entre combatientes igualados pueden parecer estáticas, como un baile durante un asalto o dos; pero cuando alguno encuentra una debilidad llega un golpe incapacitante o letal.

La magia es de menor nivel, de modo que los efectos realmente poderosos son memorables. Existe un grupo de hechizos e invocaciones más o menos paralelos, siguiendo las indicaciones de la saga. Se describen también encantamientos e invocaciones, dos nuevos tipos de magia. En este mundo existe mucha magia, pero alguna se ha fusionado con la realidad y otra es imposible de repetir. En la saga no hay mucho sobre demonios; en consecuencia el juego se centra menos en las invocaciones, pero aquellos que las estudien descubrirán una amplia variedad de efectos.

Usar o evitar la magia es una decisión muy importante para nuevos aventureros. *Elric* recuerda con persistencia al jugador que se está librando una batalla cósmica por su alma. Pero aliarse con el Caos, la Ley o la Balanza Cósmica

es más una cuestión de hechos que de llevar un carné de miembro; los aventureros pueden saltar de una fuerza a otra a voluntad, y no necesitan preocuparse por las consecuencias (al menos durante un tiempo). Cada personaje posee libre voluntad para actuar; incluso Elric la tuvo. Ninguna regla del juego puede obligar a un aventurero a hacer algo que él no desee.

EN PREPARACIÓN PARA ELRIC

Ha aparecido un nuevo suplemento, llamado **Corum** que describe el mundo del Príncipe de la Túnica Escarlata, y en unos meses, aparecerá el **Hawkmoon**, que describirá el Milenio Trágico. Estad atentos.

Además, La Factoría de Ideas irá editando los diferentes suplementos del juego aparecidos hasta la fecha (**Melniboné**, **Atlas de los Reinos Jóvenes**, **El Destino de los Tontos...**), sin olvidar el nuevo material del juego.

El juego **Stormbringer** es ya un juego suplementario. La información que contiene y la que poseen sus suplementos no se reeditará en esta nueva edición. Las conversiones de escenarios son normalmente rápidas y sencillas; consulta las páginas 221-223.

CAMBIOS EN LAS REGLAS

Este libro contiene varios añadidos y alteraciones respecto a las ediciones anteriores de **Elric** y **Stormbringer**. Se han sumado dos nuevas clases de personaje, los semimelniboneses y los esclavos de la isla de Melniboné. Las reglas para crear aventureros melniboneses o myrrhn se han cambiado para hacerlos más equilibrados: algunas características son menores y algunas habilidades más limitadas. En el caso de los melniboneses se ha añadido una regla opcional de desventajas. Para las criaturas voladoras se ha creado la habilidad de Volar. Las reglas de ahogamiento y asfixia, y las referentes a la lucha a oscuras o con poca luz, se han cambiado para hacerlas más lógicas. Se ha añadido información adicional en las descripciones de los Reinos Jóvenes. Aparece un nuevo tipo de armadura, la armadura de semiplacas melnibonesa. Por último, se ha introducido nuevo material sobre las religiones de los libros **Hechiceros de Pan Tang** y **Sea King of the Purple Towns**.

QUIÉN HIZO QUÉ

Richard Watts escribió el capítulo de los Reinos Jóvenes, las citas de la saga en la introducción, la descripción de los cultos de Goldar, Straasha y la Iglesia del Caos y parte del capítulo de personalidades. No me atrevería a apostar que sabe más de los Reinos Jóvenes que Michael Moorcock, pero Richard ha vivido en ellos mucho últimamente. Sus consejos eran siempre "Más oscuro, por favor — ¡más tenebroso!"

Mark Morrison contribuyó con grandes mejoras, con hechizos específicos, listas de demonios y magia, las notas de conversiones de **Stormbringer**, parte del escenario "El Peso de la Muerte" y muchas sabias observaciones. Le reprimí porque parecía que solo me daba ordenes, una malvada e innoble calumnia, porque ayudó en todo. Él y Allen Varney (que huyó fortuitamente a Australia) crearon en gran parte el sistema de alianzas.

Jimmie W. Pursell Jr. escribió mucho en los borradores y, como Mark Morrison y Josh Shaw, añadió tantos deta-

lles, expansiones y nuevas ideas que no se pueden señalar todas. En mi opinión, compatibilizar el sistema de esquiva y de parada fue su mejor logro, pero hay muchos más.

Josh Shaw llevó el sistema más allá de donde nadie antes había llegado, creando unas reglas de combate rápidas y flexibles, y empujando la mecánica del juego más allá de sus límites. Es un astuto conocedor de las armas y el combate, y tiene un sentido especial para saber lo que encaja en un juego.

Sam Shirley, cuya mesa está a dos metros y medio de la mía, escribió la aventura, "Los Pensamientos que Importan" y parte del capítulo de personalidades, y alegremente nos aconsejaba cuando se lo pedíamos. Estuve tanto tiempo ausente de la oficina, debido a defunciones familiares, que al final se le privó de la importancia que sus habilidades y sentido de lo adecuado merecían.

Charlie Krank contribuyó con las pronunciaciones, y él y su familia ayudaron a dar forma a la creación de aventureros. Si los aventureros parecían incomprensibles como individuos, la familia Krank y sus inagotables esfuerzos conseguían un milagro.

Otros contribuyeron con ideas inestimables, y los más importantes de ellos aparecen en la página de títulos. La mayoría escribió largos comentarios; **Mark Jason Durall** también contribuyó en la mayor parte de la descripción del Alto Melnibonés en el capítulo de habilidades.

Si te gusta este juego, estás en deuda con ellos. A pesar de estas colaboraciones, y muchas otras no mencionadas, yo soy el responsable de gran parte de este libro, por todas las molestias y todos los errores.

Hemos trabajado duro en este libro. Esperamos que te guste.

—Lynn Willis

PRÓLOGO A LA EDICIÓN ESPAÑOLA

En esta nueva edición de **Elric**, el jugador y lector de la saga de Elric de Melniboné notará que ciertas cosas han cambiado.

Se han variado algunos nombres para adecuarlos más, a mi entender, al propósito original. Por ello, deidades conocidas antes como **Arioco** y **Mabelrode** pasan ahora a llamarse de la misma forma que en la versión original: **Arioch** y **Mabelode**.

Algo muy similar ocurre con **Stormbringer** y su hermana **Mourblade**. En las distintas ediciones españolas, estas dos armas han tenido multitud de nombres, entre ellos **Tormentosa**, **Portadora de Tormentas**, **Enlutada**, **Luctuosa**... He preferido no traducirlos, ya que se refieren no solo a dos espadas mágicas, sino a dos entidades de poder inconcebible, sobre todo **Stormbringer**.

Nunca he comprendido, pero por supuesto respeto, el porqué de la castellanización de **Arioch** (**Arioco**) y **Mabelode** (**Mabelrode**): no ganan sonoridad (al menos en mi opinión) y no son nombres más sencillos para el lector español. Además, en algunos de los libros de la editorial Martínez Roca (editora de la saga de Elric en castellano) Arioch se llama tanto **Arioco** como **Arioch**, haciendo más extraño aún este tema. Es evidente que los traductores creyeron que estaban actuando de la forma correcta, de la misma forma que yo lo creo respecto a mi traducción.

El caso de *Stormbringer* es bien distinto. Las traducciones que se han realizado, son en teoría, muy correctas y adecuadas. Pero *Stormbringer* es tanto el nombre de la espada como el del demonio que habita en su interior, que los aficionados a la saga tan bien conocen.

Por ello, de la misma forma que *Moonglum* es *Moonglum* y no *Lunatriste*, las espadas se quedan con sus nombres originales, que el lector español conoce. No es mi intención menospreciar a los anteriores traductores de este juego o de las novelas, ni mucho menos. Solamente creo estos nombres son más adecuados.

Otros detalles esperan en el interior de este libro al jugador de anteriores ediciones.

Respecto a *Stormbringer*, además de un cambio de reglas, tenemos una actualización de la saga, ya que Moorcock ha escrito más libros desde la edición de *Stormbringer*.

Y respecto a la edición española de *Elric*, la anterior realizada por otra editorial, también existen varios cambios. Quizá el más importante sea la inclusión de tablas y partes del libro que no aparecían, como podían ser el índice del final del libro y las tablas que vienen a continuación. Se le ha cambiado el nombre a hechizos y habilidades, para mejorar su comprensión y su sentido. También se han corregido erratas, tanto de la edición española como de la de Chaosium en inglés. Se han añadido más ejemplos con la esperanza de hacer más sencilla la comprensión del reglamento y se han escrito varias notas explicando dónde se encuentra determinado material, haciendo referencia a otros suplementos del juego, de próxima aparición, o clarificando detalles que puedan resultar confusos. Se ha ampliado información sobre el juego (en su mayor parte en el apartado "Fuentes" que apa-

rece al comienzo del libro), ya que he trabajado a partir de la edición de 1993 y mucha de esa información ya no es útil.

¿Qué contiene el juego? Este *Elric* incluye tanto la revisión y clarificación de la anterior edición como la nueva información aparecida en el *Stormbringer 5th Edition* de Chaosium, de reciente aparición. Entre otras cosas, manteniendo el nombre *Elric* es posible diferenciar con claridad el material aparecido hasta ahora en nuestro país, bajo el nombre *Stormbringer*, del que edite a partir de ahora La Factoría de Ideas.

Así mismo, se ha decidido incluir en este libro *Dragon Lords of Melniboné*, las reglas para jugar en los Reinos Jóvenes con el sistema D20. Al tener la misma ambientación, solamente se han incluido las reglas específicas. Resumiendo, tenéis los dos libros en uno, sin perder ni una sola regla.

Dicho esto, quiero darle las gracias a la gente de La Factoría que me lleva escuchando desde hace años lo bueno que es este juego, sobre todo por la confianza que han depositado en mí (¡y por pagarme muy muy rápido!).

Pero la mención especial es para Carlos Lacasa, alias Kraken, corrector, maquetador, jefe y sobre todo amigo, por la paciencia demostrada al aguantarme y los consejos que me ha dado, sin los cuales aquí iba a estar yo.

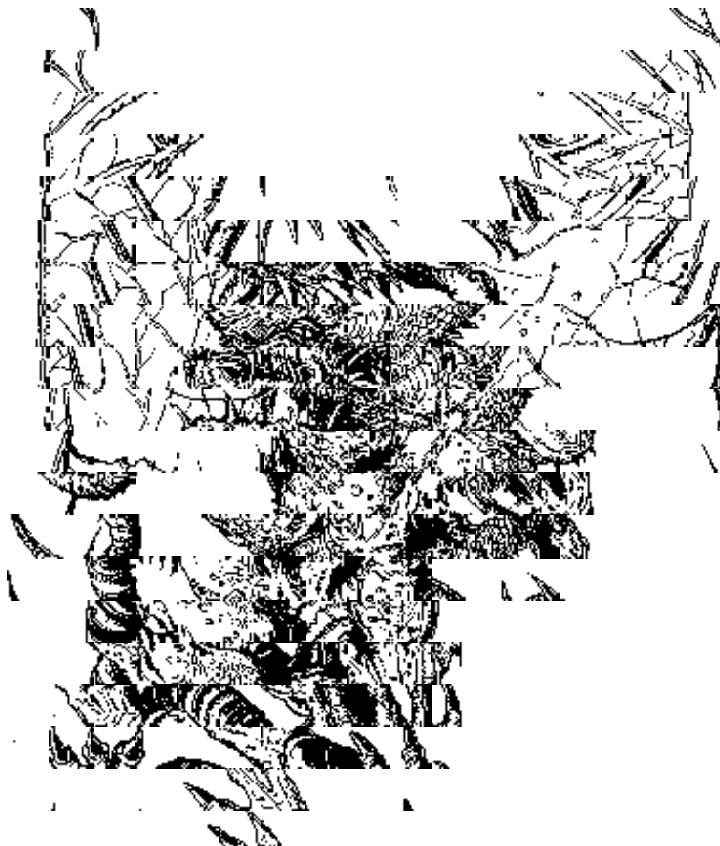
Bien, espero que disfrutéis jugando a este juego tanto como yo he disfrutado participando en su realización, que reconozco es mi debilidad.

Mejor aún, espero que disfrutéis mucho más.

Y no lo olvidéis: es un mundo hostil.

Saludos.

—César Ayala Pérez



EL RIC

HOJA DE AVENTURERO

AVENTURERO

NOMBRE _____
 TÍTULO _____
 CLASE _____ RAZA _____
 DEIDAD _____ IGLESIA _____
 NIVEL _____ EDAD _____ SEXO _____
 PAÍS NATAL _____
 RASGOS DISTINTIVOS _____

FUE _____
 DES _____
 CON _____
 INT _____
 SAB _____
 CAR _____

LEALTAD

CAOS BALANZA LEY

CLASE DE ARMADURA _____
10+ARMADURA+ESCUDO+DES+TAMAÑO+MISC

PUNTOS DE GOLPE _____
HERIDAS/ATENUADO

INICIATIVA _____ VELOCIDAD _____
DES+MISC

ATAQUE BASE _____
POR CLASE Y NIVEL

FORTALEZA _____
SALVACIÓN BASE+CON+MAGIA+MISC

REFLEJOS _____
SALVACIÓN BASE+DES+MAGIA+MISC

VOLUNTAD _____
SALVACIÓN BASE+SAB+MAGIA+MISC

BONIF. CUERPO A CUERPO _____
ATAQUE BASE+FUE+TAMAÑO+MISC

BONIF. A DISTANCIA _____
ATAQUE BASE+DES+TAMAÑO+MISC

HABILIDADES RANGOS MÁXIMOS _____/_____ MOD TOTAL RANGOS

Abrir cerraduras (DES) _____
 Alquimia (INT) _____
 Arte (INT) (_____) _____
 Atisbar (SAB) _____
 Averiguar intenciones (SAB) _____
 Buscar (SAB) _____
 Concentración (CON) _____
 Conocimiento de conjuros (INT) _____
 Diplomacia (CAR) _____
 Empatía animal (CAR) _____
 Engañar (CAR) _____
 Equilibrio (DES) _____
 Escapismo (DES) _____
 Esconderse (DES) _____
 Escuchar (SAB) _____
 Escudriñar (INT) _____
 Falsificar (DES) _____
 Germanía (SAB) _____
 Hurtar (DES) _____
 Interpretar (CAR) (_____) _____
 (_____) _____
 Intimidación (CAR) _____
 Intuir la dirección (SAB) _____
 Inutilizar mecanismo (DES) _____
 Montar (DES) _____
 Moverse sigilosamente (DES) _____
 Nadar (FUE) _____
 Ocultar objeto (DES) _____
 Oficio (SAB) _____
 Oler/degustar (CON) _____
 Piruetas (DES) _____
 Reunir información (CAR) _____
 Saber (INT) (_____) _____
 (_____) _____
 (_____) _____
 Saltar (DES) _____
 Sanar (SAB) _____
 Supervivencia (SAB) _____
 Tasación (INT) _____
 Trampas (INT) _____
 Trato con animales (CAR) _____
 Trepar (FUE) _____
 Uso de cuerdas (DES) _____
 Volar (DES) _____
 (_____) (_____) _____
 (_____) (_____) _____

ARMA _____ ATAQUE TOTAL _____ DAÑO _____ CRIT. _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMAÑO _____ TIPO _____ ESPECIAL _____

ARMA _____ ATAQUE TOTAL _____ DAÑO _____ CRIT. _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMAÑO _____ TIPO _____ ESPECIAL _____

ARMA _____ ATAQUE TOTAL _____ DAÑO _____ CRIT. _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMAÑO _____ TIPO _____ ESPECIAL _____

ARMADURA _____ TIPO _____ BONIF. _____

DES MÁX _____ PENAL. PRUEBAS _____ FALLO CONJURO _____ VEL. _____ PESO _____

ESPECIAL _____

ESCUDO _____ BONIF. _____ PESO _____

PENAL. PRUEBAS _____ FALLO CONJURO _____ ESPECIAL _____

MUNICIÓN

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DEMONIO _____

FUE _____ DES _____ CON _____ ATAQUE _____

INT _____ SAB _____ CAR _____ DAÑO _____

PODERES _____ DG _____

PX PARA INVOCARLO _____ PG _____

DEMONIO _____

FUE _____ DES _____ CON _____ ATAQUE _____

INT _____ SAB _____ CAR _____ DAÑO _____

PODERES _____ DG _____

PX PARA INVOCARLO _____ PG _____

EL RIC

HOJA DE AVENTURERO PNI

NOMBRE _____
 LUGAR DE NACIMIENTO _____
 SEXO _____ EDAD _____
 APARIENCIA, ACTITUD _____

LEALTAD

LEY BALANZA CAOS

FUE _____
 CON _____
 TAM _____
 INT _____ x5= IDEA _____ %
 POD _____ x5= SUERTE _____ %
 DES _____ x5= DESTREZA _____ %
 MOV _____ ARMADURA _____

BONIFICACIÓN AL DAÑO

HECHIZOS

PUNTOS DE VIDA

Muerto	-2	-1	0	1	2	3
	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	32	33
	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51
	52	53	54	55	56	57
	58	59	60	61	62	63
	64	65	66	67	68	69

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3	4
	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34
	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44
	45	46	47	48	49
	50	51	52	53	54
	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64
	65	66	67	68	69

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	ATAQUE O ARMA CUERPO A CUERPO	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	PUNTOS DE ARMADURA	TAMAÑO	1M/2M
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	ARMA DE PROYECTIL	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	ALCANCE BASE	ATAQUES/TURNO	PUNTOS DE ARMADURA
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____

EL RIC

HOJA DE DEMONIO/ELEMENTAL

ALIAS _____ VERDADERO NOMBRE _____
 RAZA _____ DESCRIPCIÓN _____
 NECESIDAD _____
 ACTITUD _____
 PUNTOS DE MAGIA PARA INVOCARLE _____

SÍMBOLO/RETRATO

FUE _____
 CON _____
 TAM _____
 INT _____ x5= IDEA _____ %
 POD _____ x5= SUERTE _____ %
 DES _____ x5= DESTREZA _____ %
 MOV _____ ARMADURA _____

BONIFICACIÓN AL DAÑO

HABILIDADES

PUNTOS DE VIDA

Muerto	-2	-1	0	1	2	3
	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31	32	33
	34	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44	45
	46	47	48	49	50	51
	52	53	54	55	56	57
	58	59	60	61	62	63
	64	65	66	67	68	69

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3	4
	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29
	30	31	32	33	34
	35	36	37	38	39
	40	41	42	43	44
	45	46	47	48	49
	50	51	52	53	54
	55	56	57	58	59
	60	61	62	63	64
	65	66	67	68	69

PODERES

_____	_____	<input type="checkbox"/>	ATAQUE O ARMA CUERPO A CUERPO	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	PUNTOS DE ARMADURA	TAMAÑO	1M/2M
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	ARMA DE PROYECTIL	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	ALCANCE BASE	ATAQUES/TURNO	PUNTOS DE ARMADURA
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Elric: al fin mejniboné

Τ Ο 3 Ο Τ Λ Υ Τ Ο 3 Ο Χ Τ Ο Ψ

P R E S E N T A C I Ó N

Cuando menos lo esperábamos llegó *Elric*, el juego de rol de fantasía oscura ambientado en los Reinos Jóvenes. El sustituto natural de *Stormbringer* ha tenido que esperar más de dos años para que su editorial española accediera a su publicación. Una vez en nuestras manos vemos que el cambio puede ser para bien. Adentrémonos en él y veamos qué esconde tras su portada.

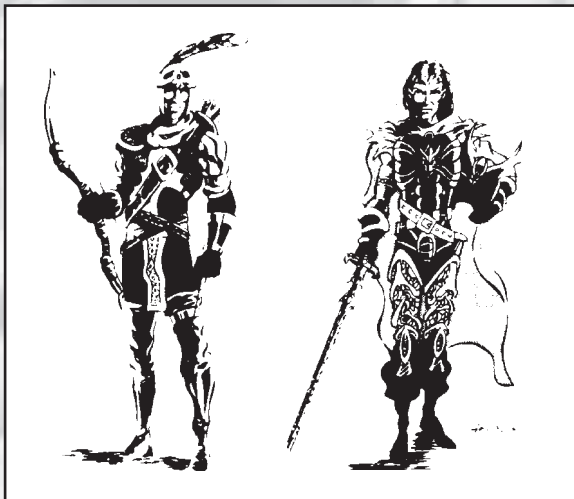
El Juego

Las primeras dudas que nos asaltan son las diferencias con su predecesor, *Stormbringer*: una misma ambientación, ¿dos juegos diferentes?

Aunque podemos encontrar ciertas similitudes que harán que todo lo publicado para *Stormbringer* sea compatible con *Elric*, podemos comprobar que se tratan de dos juegos distintos. Los chicos de Chaosium han realizado una gran labor en la adaptación del juego a la saga de *Elric de Melniboné*, escrita por Michael Moorcock. El resultado ha sido una ambientación muy adecuada, un sistema de combate más rápido y realista, y una magia más detallada y cercana a la que se describe en la saga.

La historia

La ambientación ha sido elaborada para encajar perfectamente con la saga, permitiéndonos de esta forma disfrutar de las aventuras en los Reinos Jóvenes tal y como *Elric* los conoció. En general, se han cuidado al máximo todos los detalles del juego para poder recrear con la mayor fidelidad posible el universo de los Reinos Jóvenes.



Las reglas

En la creación de personajes se puede observar el esfuerzo realizado para hacerla rápida y flexible. Además de la simplicidad de su generación, nos encontramos con unos aventureros poderosos desde el principio del juego.

Teniendo en cuenta que el sistema de juego sigue la línea de *Chaosium*, estando basado en percentiles, una de las características más importantes es que no existe límite impuesto para los porcentajes que puede alcanzar un personaje en sus habilidades. Esto adquiere especial relevancia en los combates: a mayor porcentaje, mayor número de ataques y paradas, y a partir del 101%, se reduce la posibilidad de pifia.

También se ha establecido una estrecha relación entre la destreza del personaje, DES, y las acciones que pueda realizar. A esto se le ha denominado «momentos de destreza», y establece el orden, cantidad y tipo de acciones del personaje. Así, por ejemplo, tenemos que un aventurero no deberá disponer solo de un porcentaje alto en su arma para realizar varios ataques, sino que además tendrá que tener suficiente DES para realizar esos ataques.

El sistema de combate ha sido desarrollado para ser simple, realista y rápido a la vez, encajando estas tres características de forma bastante aceptable. Además, ha sido elaborado un conjunto de «reglas básicas» que describen cómo comportarse en los diferentes tipos de eventos que pueden darse en el combate.

Otra característica novedosa es el término de «lealtad». Con

esta característica se quiere representar la disposición del aventurero hacia las fuerzas del Caos, la Balanza y la Ley. De esta forma la experiencia del personaje ya no es atribuida únicamente al uso con éxito de una habilidad, sino que también se juzgan las acciones que el aventurero realice, determinando si éstas se encuentran dentro de las establecidas para una u otra fuerza. Solo al superar los cien puntos de Caos, Balanza o Ley el jugador puede decidir si su personaje se siente atraído hacia esa fuerza, independientemente del valor acumulado en las otras, con lo que puede adquirir ciertas ventajas con respecto a los demás, que dependerán de cada fuerza en concreto.

La magia

Aunque el trabajo realizado en la creación de personajes y el desarrollo del sistema de juego es excelente, el cuidado y detalle que se ha ofrecido en la elaboración del capítulo dedicado a la magia no es menor.

Se han descrito cuatro tipos de magia diferentes, que son: hechizos, invocaciones, llamadas y encantamientos.

Toda la capacidad para la magia está relacionada con el Poder (POD) y la Inteligencia (INT). El POD definirá los Puntos Mágicos (PM) que posee un personaje, que a su vez determinarán la cantidad de hechizos que podrá realizarse, mientras que la INT establece el número máximo de hechizos que un personaje puede tener memorizados, aunque siempre se podrá recurrir a otros hechizos no memorizados utilizando un *Grimorio*.

Los hechizos, aunque no demasiado poderosos, son fáciles de usar, y algunos han sido confeccionados a partir de los aparecidos en la saga. La gran mayoría de estos hechizos son caóticos, y pueden ser usados por cualquiera con capacidad para realizar magia, mientras que los hechizos legales están reservados únicamente para aquellos con lealtad hacia la Ley.

Para poder realizar invocaciones de demonios o elementales, será necesario utilizar el hechizo «Invocar Demonio» o «Invocar Elemental», respectivamente. La generación de demonios es muy parecida a la de *Stormbringer*: definiendo sus características, los porcentajes de habilidad y los poderes demonio, obtendremos la criatura deseada, pero para su creación se emplearán puntos mágicos. Los elementales en *Elric* se crean de igual forma que los demonios, pero sin tener acceso a los poderes demonio.

Los poderes demonio basan su efecto y probabilidad de éxito en los puntos mágicos empleados, aunque algunos ya tienen establecidos un coste fijo de PM para su uso.

Las «Llamadas» son apelaciones o peticiones que se realizan de forma directa a un Señor del Caos, de la Ley o Elemental,

y no dependen de los PM ni del POD del personaje; solo pueden ser realizadas por alguien que tenga una conexión especial con esa fuerza o alguno de sus Dioses, y aún así no se puede garantizar su respuesta, aunque en caso de ser respondida, se exigirá algo muy importante o arriesgado a cambio.

En cuanto a los «Encantamientos», éstos solo podrán ser utilizados por los Directores de Juego (DJ), y tienen como referencia algunos de los objetos mágicos que aparecen en la saga, como por ejemplo el escudo de Mordaga o el barco que navega sobre mar y sobre tierra.



Como anexo se han añadido algunas referencias sobre magia aparecida en la saga, titulada «Rumores», que pretende ser una fuente para usar por el DJ en sus aventuras.

En la última parte del libro se ha añadido una sección de ayuda para los DJ noveles, una relación de Personajes No Jugadores, una descripción de las personalidades y criaturas más importantes aparecidas en la saga y un par de escenarios para iniciar las andanzas de los aventureros en los Reinos Jóvenes. También se ha añadido una útil referencia para la conversión de personajes de Stormbringer hacia Elric, con lo que podremos reutilizar los suplementos de Stormbringer en este nuevo juego.

El trabajo de Joc

Lo que primero nos llama la atención al examinar la versión en castellano de Elric es el cambio de portada, en la que se ha sustituido la imagen de Elric por la escena en la que Cymoril es asesinada por Stormbringer.

También se han modificado las dimensiones del manual original (más pequeño), optándose por las de Stormbringer, al fin y al cabo, el habitual en la editorial española.

En cuanto a la labor de traducción y maquetación, cabía esperar una mayor calidad teniendo en cuenta el tiempo que ha sido dilatada su publicación.

Dejando aparte las faltas de ortografía cometidas (dolorosas a la vista, por cierto), existen fallos que llevarán a más de un grupo de jugadores a la confusión, o peor aún, la discusión de unas reglas que en su origen fueron cuidadosamente elaboradas. No sólo encontramos frases o términos mal traducidos (que en ocasiones no se corresponden con las reglas originales), sino que existen algunos con doble traducción que desorientan al lector.

Debemos agradecer, eso sí, que se haya respetado el formato del original, aunque visiblemente menos elaborado.

La hoja del aventurero mantiene la misma estructura, pero han olvidado el detalle de volver a ordenar alfabéticamente las habilidades en castellano (al igual que ocurre con la descripción de los hechizos), por lo que encontrarlas es ahora toda una hazaña. Además se ha suprimido el conjunto de habilidades de Arte y se ha «creado» uno nuevo que no se corresponde con ninguna descripción: Astucias. Por si fuera poco, se ha reducido el grupo de habilidades de Pericia (que ha sido traducido como Artesanado en la hoja de aventurero) a una sola habilidad, y se ha añadido casilla de experiencia a Pericia e Idiomas (que junto con Arte no lo llevan por representar a grupos de habilidades).

Lo que vendrá

Para Elric han sido publicados en inglés la pantalla del master y seis suplementos:

Melniboné, The Unknown East, Fate of Fools, The Bronze Grimoire, Atlas of the Young Kingdoms Vol.1, y Sailing on the Seas of Fate (reseñado en el número anterior *dedosdediez*), y es inminente la publicación del próximo suplemento sobre el universo de *Corum*.

Decidir cuál debería ser el próximo suplemento publicado para Elric en castellano no es cosa fácil, aunque un buen recurso para DJ y

jugadores podría ser *The Bronze Grimoire (El Grimoire de Bronce)*, en el que se describen nuevos hechizos, poderes demonio, nuevas razas de demonio y otros tipos de magia aparecidos en la saga, como son las runas y la nigromancia.

Quizás lo más lógico sea pensar en la pantalla del master, que viene acompañada por un escenario y unas hojas con un resumen de las reglas y recursos más importantes, además de un útil separador de hojas con el índice de páginas para los términos más usados.

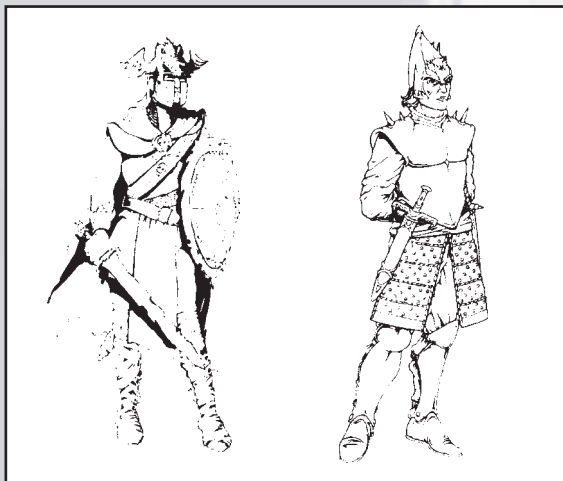
Conclusiones

Tras tan larga demora, era de esperar un trabajo más cuidadoso y mejor acabado, cuando menos a la altura del realizado por Chaosium, sobre todo teniendo en cuenta que han sido suficientes unos cuantos minutos para encontrar errores que podrían haberse detectado con un poco de más dedicación; aunque, para ser justos, he de decir que llevo utilizando Elric desde su publicación por Chaosium y en estos momentos participo en la fase de «playtesting» de un próximo suplemento para Elric, por lo que quizás me encuentre en una posición más privilegiada en lo que respecta a la detección de errores con respecto al original. No obstante, hay que tener en cuenta que la misión de Joc ha sido meramente la de traducción, por lo que una revisión general del libro podría haber depurado muchos de los errores detectados.

A pesar de todo, debemos agradecer que por fin se haya abierto esta nueva línea, sobre todo teniendo en cuenta que aún no han sido publicados en castellano todos los suplementos existentes para Stormbringer.

Ahora, la pregunta que nos hacemos, es: ¿continuarán sacando suplementos para Stormbringer o se dedicarán exclusivamente a los de Elric? Esperemos que no tardemos mucho en averiguarlo...

Luis A. Amador



EL RIC

HOJA DE AVENTURERO

AVENTURERO

NOMBRE _____
 TÍTULO _____
 CLASE _____ RAZA _____
 DEIDAD _____ IGLESIA _____
 NIVEL _____ EDAD _____ SEXO _____
 PAÍS NATAL _____
 RASGOS DISTINTIVOS _____

FUE _____
 DES _____
 CON _____
 INT _____
 SAB _____
 CAR _____

LEALTAD

CAOS BALANZA LEY

CLASE DE ARMADURA _____
10+ARMADURA+ESCUDO+DES+TAMAÑO+MISC

PUNTOS DE GOLPE _____
HERIDAS/ATENUADO

INICIATIVA _____ VELOCIDAD _____
DES+MISC

ATAQUE BASE _____
POR CLASE Y NIVEL

FORTALEZA _____
SALVACIÓN BASE+CON+MAGIA+MISC

REFLEJOS _____
SALVACIÓN BASE+DES+MAGIA+MISC

VOLUNTAD _____
SALVACIÓN BASE+SAB+MAGIA+MISC

BONIF. CUERPO A CUERPO _____
ATAQUE BASE+FUE+TAMAÑO+MISC

BONIF. A DISTANCIA _____
ATAQUE BASE+DES+TAMAÑO+MISC

HABILIDADES

RANGOS MÁXIMOS _____ / _____
 MOD TOTAL RANGOS

Abrir cerraduras (DES) _____
 Alquimia (INT) _____
 Arte (INT) (_____) _____
 Atisbar (SAB) _____
 Averiguar intenciones (SAB) _____
 Buscar (SAB) _____
 Concentración (CON) _____
 Conocimiento de conjuros (INT) _____
 Diplomacia (CAR) _____
 Empatía animal (CAR) _____
 Engañar (CAR) _____
 Equilibrio (DES) _____
 Escapismo (DES) _____
 Esconderse (DES) _____
 Escuchar (SAB) _____
 Escudriñar (INT) _____
 Falsificar (DES) _____
 Germanía (SAB) _____
 Hurtar (DES) _____
 Interpretar (CAR) (_____) _____
 (_____) _____
 Intimidación (CAR) _____
 Intuir la dirección (SAB) _____
 Inutilizar mecanismo (DES) _____
 Montar (DES) _____
 Moverse sigilosamente (DES) _____
 Nadar (FUE) _____
 Ocultar objeto (DES) _____
 Oficio (SAB) _____
 Oler/degustar (CON) _____
 Piruetas (DES) _____
 Reunir información (CAR) _____
 Saber (INT) (_____) _____
 (_____) _____
 (_____) _____
 Saltar (DES) _____
 Sanar (SAB) _____
 Supervivencia (SAB) _____
 Tasación (INT) _____
 Trampas (INT) _____
 Trato con animales (CAR) _____
 Trepar (FUE) _____
 Uso de cuerdas (DES) _____
 Volar (DES) _____
 (_____)(_____) _____
 (_____)(_____) _____

ARMA _____ ATAQUE TOTAL _____ DAÑO _____ CRIT. _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMAÑO _____ TIPO _____ ESPECIAL _____

ARMA _____ ATAQUE TOTAL _____ DAÑO _____ CRIT. _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMAÑO _____ TIPO _____ ESPECIAL _____

ARMA _____ ATAQUE TOTAL _____ DAÑO _____ CRIT. _____

ALCANCE _____ PESO _____ TAMAÑO _____ TIPO _____ ESPECIAL _____

ARMADURA _____ TIPO _____ BONIF. _____

DES MÁX _____ PENAL. PRUEBAS _____ FALLO CONJURO _____ VEL. _____ PESO _____

ESPECIAL _____

ESCUDO _____ BONIF. _____ PESO _____

PENAL. PRUEBAS _____ FALLO CONJURO _____ ESPECIAL _____

MUNICIÓN

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DEMONIO _____

FUE _____ DES _____ CON _____ ATAQUE _____

INT _____ SAB _____ CAR _____ DAÑO _____

PODERES _____ DG _____

PX PARA INVOCARLO _____ PG _____

DEMONIO _____

FUE _____ DES _____ CON _____ ATAQUE _____

INT _____ SAB _____ CAR _____ DAÑO _____

PODERES _____ DG _____

PX PARA INVOCARLO _____ PG _____

EL RIC

HOJA DE AVENTURERO PNI

NOMBRE _____
 LUGAR DE NACIMIENTO _____
 SEXO _____ EDAD _____
 APARIENCIA, ACTITUD _____

LEALTAD

LEY BALANZA CAOS

FUE _____
 CON _____
 TAM _____
 INT _____ x5= IDEA _____ %
 POD _____ x5= SUERTE _____ %
 DES _____ x5= DESTREZA _____ %
 MOV _____ ARMADURA _____

BONIFICACIÓN AL DAÑO

HECHIZOS

PUNTOS DE VIDA

Muerto	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3	4		
5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	ATAQUE O ARMA CUERPO A CUERPO	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	PUNTOS DE ARMADURA	TAMAÑO	1M/2M
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	ARMA DE PROYECTIL	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	ALCANCE BASE	ATAQUES/TURNO	PUNTOS DE ARMADURA
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____

EL RIC

HOJA DE DEMONIO/ELEMENTAL

ALIAS _____ VERDADERO NOMBRE _____
 RAZA _____ DESCRIPCIÓN _____
 NECESIDAD _____
 ACTITUD _____
 PUNTOS DE MAGIA PARA INVOCARLE _____

SÍMBOLO/RETRATO

FUE _____
 CON _____
 TAM _____
 INT _____ x5= IDEA _____ %
 POD _____ x5= SUERTE _____ %
 DES _____ x5= DESTREZA _____ %
 MOV _____ ARMADURA _____

BONIFICACIÓN AL DAÑO

HABILIDADES

PUNTOS DE VIDA

Muerto	-2	-1	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67

PUNTOS DE MAGIA

Inconsciente	0	1	2	3	4		
5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68

PODERES

_____	_____	<input type="checkbox"/>	ATAQUE O ARMA CUERPO A CUERPO	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	PUNTOS DE ARMADURA	TAMAÑO	1M/2M
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	ARMA DE PROYECTIL	% DE HABILIDAD ACTUAL	DAÑO DEL ATAQUE	ALCANCE BASE	ATAQUES/TURNO	PUNTOS DE ARMADURA
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	<input type="checkbox"/>	_____	_____	_____	_____	_____	_____