

DUNGEONS
DRAGONS

Manual de Conversión

SKIP WILLIAMS

ÍNDICE GENERAL

Introducción	2
Personajes de ediciones anteriores	2
Nivel y experiencia.....	2
Ajuste de los puntos de experiencia.....	2
Ajuste de personajes multiclase y de clase dual (<i>categorías múltiple y dual</i>).....	2
Puntuaciones de característica (antes aptitud o <i>habilidad</i>).....	3
Fuerza excepcional.....	3
Mejoras dependientes del nivel.....	3
Consejos sobre las características.....	3
Raza del personaje.....	3
Razas estándar de PJ.....	3
Razas no estándar de PJ.....	3
Clase de personaje (<i>categoría de personaje</i>).....	3
Ataque base y bonificador de ataque.....	4
Tiros de salvación (tiradas de salvación).....	4
Dados de Golpe y puntos de golpe.....	4
Conjuros.....	4
Habilidades de ladrón.....	5
Personajes multiclase (<i>categoría múltiple</i>).....	5
Talentos (<i>pericias</i>).....	5
Especialización en armas.....	5
CA y factor de movimiento (<i>índice de movimiento</i>).....	5
Armadura.....	5
Escudos.....	5
Tamaño.....	5
Iniciativa.....	6
Dotes.....	6
Dotes adicionales del guerrero.....	6
Dotes adicionales de los humanos.....	6
Habilidades.....	7
Personajes con talentos misceláneos (<i>pericias en no armas</i>).....	7
Consejos sobre las habilidades.....	8
Personajes con habilidades secundarias.....	8
Conversión de las habilidades de ladrón.....	8
Equipo.....	9
Armas.....	9
Carga transportada.....	9
Objetos mágicos.....	9
Resolución de posibles problemas con los personajes	9
Magia	14
Conjuros con nombre nuevo.....	14
Conjuros de mago con escuelas nuevas.....	15
Conversión de conjuros antiguos.....	16
Escuela.....	16
Subescuela y descriptor.....	16
Nivel.....	16
Alcance.....	16
Componentes.....	16
Duración.....	17
Tiempo de lanzamiento.....	17
Área de efecto.....	17
Tiro de salvación.....	17

Resistencia a conjuros.....	18
Descripción del conjuro.....	18
Conjuros que no deberían ser adaptados.....	18
Objetos mágicos con nombre nuevo.....	18
Conversión de objetos mágicos antiguos.....	18
Nivel de lanzador.....	18
Prerrequisitos.....	19
Precio de mercado.....	19
Notas acerca de los objetos mágicos.....	19
Monstruos	19
Conversión de monstruos antiguos.....	19
Tamaño y tipo.....	19
Dados de Golpe y puntos de golpe.....	19
Iniciativa.....	19
Velocidad.....	19
Clase de Armadura.....	19
Ataques y ataque base.....	20
Daño.....	20
Ataques especiales.....	20
Defensas especiales.....	20
Criaturas heridas sólo por armas mágicas o de plata.....	20
Resistencia a la magia.....	20
Tiros de salvación.....	20
Puntuaciones de característica.....	20
Habilidades y dotes.....	20
Descripción.....	21
Criaturas capaces de afectar a la sorpresa.....	21
Clima/terreno.....	21
Organización, Valor de Desafío y tesoro.....	21
Alineamiento.....	21
Avance.....	21

Recuadros

Nuevos nombres para algunos términos antiguos.....	2
¿Qué ha cambiado en las puntuaciones de aptitud (<i>habilidad</i>)?.....	3
¿Qué ha cambiado en las razas de personaje? ..	6
¿Qué ha cambiado en los talentos (<i>pericias</i>)?.....	6
¿Qué ha cambiado en los PJ multiclase y de clase dual (<i>categorías múltiple y dual</i>)?.....	9
¿Qué ha cambiado en el TAC0 (<i>GAC0</i>) y la Clase de Armadura?.....	10
¿Qué ha cambiado en las salvaciones?.....	11
¿Qué ha cambiado en los conjuros?.....	11
¿Qué ha cambiado en las clases de personaje? ..	12

DUNGEONS & DRAGONS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. ©2000, 2001 Wizards of the Coast, Inc.

Reservados todos los derechos.

Créditos

Autor: Skip Williams

www.wizards.com/dnd

Traducción y adaptación: Gustavo A. Díaz

www.devir.es

Formato: Roberto Pisonero Trapote (Klannad)

www.dnd-es.com

INTRODUCCIÓN

Este libro está diseñado para ayudarte a conservar lo mejor de tu vieja campaña cuando empieces a usar las nuevas reglas. Hemos incluido varios recuadros para recordarte qué cosas han cambiado (aparecen en verde). El resto del manual incluye consejos para la conversión de tus personajes favoritos y su equipo a las nuevas reglas, además de algunas notas para que el Dungeon Master transforme los viejos monstruos que aún no hayan aparecido en la nueva edición.

N. del T: los términos de la 2ª edición utilizados por defecto pertenecen a la versión de Martínez Roca/Taller de Juegos publicada en 1998; siempre que sea posible, se incluyen además los términos de la versión más antigua publicada por Ediciones Zinco en 1992 (*aparecen en cursiva*).

Abreviaturas: todas ellas hacen referencia a los libros de reglas básicos de la tercera edición de D&D.

<i>MJ</i>	<i>Manual del Jugador</i>
<i>GDM</i>	<i>Guía del Dungeon Master</i>
<i>MM</i>	<i>Manual de Monstruos</i>

PERSONAJES DE EDICIONES ANTERIORES

Sigue los pasos resumidos a continuación si deseas usar personajes de anteriores ediciones de DUNGEONS & DRAGONS o ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS con las reglas de la nueva edición de D&D.

Necesitarás un ejemplar del nuevo *Manual del Jugador* y una hoja de personaje en blanco del nuevo D&D (o una hoja de papel en blanco). Al final del *Manual del Jugador* hay una hoja de personaje que puedes fotocopiar.

Nivel y experiencia

En los personajes de una sola clase, anota el nivel que el personaje posea actualmente. También tendrás que modificar su cantidad total de puntos de experiencia para que se ajuste al nuevo sistema de experiencia de D&D. Los personajes con más de una clase han de ser adaptados de forma especial.

• **Ajuste de los puntos de experiencia:** todos los personajes del juego D&D utilizan la misma tabla de experiencia. Ésta ha sido diseñada de forma distinta a las tablas de experiencia de las anteriores versiones del juego, que se dividían entre las distintas clases; por tanto, será necesario ajustar la cantidad total de puntos de experiencia del personaje.

La forma más sencilla es establecer el total en el punto intermedio entre el mínimo necesario para el nivel actual del personaje y el mínimo necesario para el siguiente nivel (recomendamos un punto intermedio hasta el siguiente nivel o el

mínimo necesario para el nivel actual). Si deseas una conversión más exacta del total de experiencia de tu personaje, consulta la sección Resolución de posibles problemas con los personajes.

• **Ajuste de personajes multiclase y de clase dual (categorías múltiple y dual):** las reglas para usar un personaje con más de una clase en la nueva edición de D&D difieren mucho de las utilizadas en anteriores ediciones del juego (consulta el recuadro ¿Qué ha cambiado en los personajes multiclase y de clase dual (categorías múltiple y dual)?). Sigue estos pasos para calcular el nivel de un personaje multiclase o de clase dual:

1. Toma el nivel más elevado que el personaje haya logrado alcanzar en una clase. Ejemplo: Escolrande es guerrero de 8º nivel/mago de 9º/ladron de 9º; por lo tanto, su nivel más elevado es el 9º.

2. Divide entre tres los niveles que el personaje haya alcanzado en cada clase adicional, redondeando el resultado hacia abajo. Ejemplo: los demás niveles de Escolrande son 8 y 9; $8 \div 3 = 2,67$ (2, redondeo hacia abajo) y $9 \div 3 = 3$.

3. Suma los resultados obtenidos en el paso 2 al obtenido en el paso 1. El valor que obtengas será el nivel del personaje en la nueva edición de D&D. En el caso de Escolrande, $9 + 2 + 3 = 14$.

4. Puedes dividir los niveles obtenidos de la manera que desees. Ejemplo: Escolrande podría convertirse en mago de 9º nivel/pícaro de 4º/guerrero de 1º, en mago de 8º/pícaro de 3º/guerrero de 3º, o cualquier otra combinación de niveles de mago, pícaro y guerrero que sumen un total de 14.

Nuevos nombres para algunos términos antiguos

Los siguientes términos se llaman de forma distinta en la nueva edición. Por lo general, los nuevos nombres reflejan cambios en el funcionamiento del juego o indican con mayor exactitud lo que los términos representan:

Término antiguo	Término nuevo
aptitud (<i>habilidad</i>)	característica
conjuro de sacerdote	conjuro divino
conjuros de mago	conjuro arcano
esfera	dominio
factor de movimiento	velocidad
memorizar (un conjuro)	preparar (un conjuro)
prueba de talento	prueba de habilidad
(<i>control de pericia</i>)	
resistencia a la magia	resistencia a conjuros
(resistencia mágica)	
TAC0 (<i>GAC0</i>)	bonificador de ataque
talento misceláneo	habilidad
(<i>pericia en no armas</i>)	

Puntuaciones de característica

Anota las puntuaciones de aptitud (ahora “característica”) que tienen el personaje. En algunos casos, tendrás que ajustar las puntuaciones que posea.

Fuerza excepcional: la regla de Fuerza excepcional ya no forma parte del juego. Si tu personaje posee Fuerza excepcional, tendrás que llevar a cabo una conversión a Fuerza normal tal como se indica a continuación.

Fuerza excepcional	Nueva puntuación de Fuerza
18/01–18/50	19
18/51–18/75	20
18/76–18/90	21
18/91–18/99	22
18/00	23
19–20	24
21–22	25
22–23	26
24–25	27

Mejoras dependientes del nivel: añade un punto a una característica de tu personaje por cada cuatro niveles de experiencia que haya conseguido. No te preocupes por los máximos raciales, pues ya no existen.

Cuando hayas terminado de ajustar y anotar las puntuaciones de característica de tu personaje, ve a la Tabla 1–1: Modificadores de característica y conjuros adicionales, en la pág. 8 del *MJ*. En ella encontrarás el bonificador o penalizador (llamado ahora “modificador de característica”) correspondiente a sus puntuaciones.

Consejos sobre las características: toda puntuación de 12 o más en una característica te concederá un bonificador para hacer algo; asimismo, toda puntuación por debajo de 9 te impondrá un penalizador. Piensa bien qué puntuación de Inteligencia asignarás a tu personaje, pues ésta limitará la cantidad de habilidades que podrá aprender y una puntuación elevada es más útil para los magos de lo que solía ser. La Destreza y la Constitución siguen siendo importantes para todos los personajes. La Sabiduría también es de gran importancia para los sacerdotes (ahora, clérigos); esta puntuación tiene en la actualidad un mayor impacto en las salvaciones de personajes y en muchas habilidades. Una puntuación elevada en Carisma es importante para bardos, clérigos y paladines.

Raza del personaje

Anota la raza de tu personaje. Las ventajas y desventajas de la mayoría de las razas han cambiado en mayor o menor medida.

Razas estándar de PJ: si tu personaje pertenece a una raza estándar de PJ (es decir, humano,

elfo, enano, gnomo, mediano [*halfling*], semielfo y semiorco), consulta el capítulo 2 del *MJ* y anota las nuevas aptitudes raciales (sustituyen a las que poseyeras anteriormente).

Algunos de los ajustes raciales a las puntuaciones de característica han cambiado. Éstos sólo se aplican a personajes recién creados.

Razas no estándar de PJ: si tu personaje no perteneciera a una raza estándar de PJ, tendrías que consultar al capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master*. En él se explica cómo usar casi cualquier tipo de criatura como raza PJ.

Clase de personaje (categoría de personaje)

Anota la clase poseída actualmente por tu personaje. La mayoría de las clases han cambiado en mayor o menor medida; consulta el capítulo 3

¿Qué ha cambiado en las puntuaciones de aptitud (*habilidad*)?

El juego sigue utilizando las mismas puntuaciones (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) que antes, pero ahora se llaman “características”. Algunos otros cambios importantes son:

Ajustes de característica basados en el nivel: el jugador podrá añadir 1 punto a una característica de su personaje por cada cuatro niveles que éste adquiera.

Bonificadores a los puntos de experiencia: los personajes ya no reciben bonificadores a los puntos de experiencia por tener puntuaciones elevadas en características.

Bonificadores y penalizadores de las puntuaciones de característica: las seis características utilizan la misma tabla (la Tabla 1–1 del *MJ*) para determinar el bonificador o penalizador asociado a cada puntuación. El bonificador o penalizador se llama modificador de característica.

Fuerza excepcional: este concepto ya no existe. Los personajes antiguos pueden transformar su puntuación de Fuerza excepcional en una puntuación de Fuerza normal superior a 18.

Máximos y mínimos de las características: las razas ya no poseen máximos ni mínimos en las características.

Pruebas de característica: para realizar una prueba de característica, lanza 1d20 y añade el modificador de característica de tu personaje. Para tener éxito, el resultado de tu prueba de característica debe ser igual o superior a la Clase de Dificultad (CD) de la tarea a realizar.

Requisitos de característica: ya no es necesario cumplir con requisitos para ser de una clase o pertenecer a una raza.

del *MJ* y anota las nuevas aptitudes de clase de tu personaje (sustituyen las que poseyera anteriormente). La Tabla 3-2 del *MJ* incluye un resumen general de las aptitudes de clase obtenidas por nivel. Las tablas 3-1 a 3-20 incluyen resúmenes rápidos de los ataques y salvaciones base y las dotes de cada clase.

Ataque base y bonificador de ataque: el bonificador de ataque (que incluye el ataque base del personaje) sustituye al TAC0 (*GAC0*) de las anteriores ediciones del juego. Si el ataque base de un personaje es +6 o superior, éste podrá efectuar varios ataques por asalto, aunque el ataque base irá reduciéndose con cada golpe adicional. Las tablas del Capítulo 3: Clases del *MJ* muestran los ataques base para cada clase de personaje. Un mago de 12º nivel, por ejemplo, tiene un ataque base de +6/+1, por lo que podrá atacar dos veces por asalto.

Si el personaje tiene un modificador de característica, éste se aplicará a ambos ataques. El modificador de Fuerza del personaje se aplica a sus ataques cuerpo a cuerpo, y el de Destreza, a los ataques a distancia.

El tamaño del personaje y el modificador de característica afectan al bonificador de ataque. Consulta el Capítulo 8: Combate (pág. 118 del *MJ*) para obtener detalles al respecto.

Si tu personaje posee más de una clase, añade el bonificador de cada una según las instrucciones para personajes multiclase que aparecen en el capítulo 3 del *MJ*.

Tiros de salvación (tiradas de salvación): los tiros de salvación de los personajes se expresan ahora en forma de bonificadores, los cuales se ven afectados por los modificadores de ciertas características. El modificador de Constitución se aplica a la salvación de Fortaleza; el de Destreza, a la de Reflejos; y el de Sabiduría, a la de Voluntad.

Si tu personaje posee más de una clase, añade la salvación base de cada una según las instrucciones para personajes multiclase que aparecen en el capítulo 3 del *MJ*.

Dados de Golpe y puntos de golpe: ahora, los personajes obtienen un Dado de Golpe adicional por nivel adquirido hasta el nivel 20, y todos añaden el valor completo de su modificador de Constitución a cada Dado de Golpe. Vuelve a realizar las tiradas de puntos de golpe de tu per-

sonaje y aplica los ajustes de Constitución. Quédate con el nuevo total de puntos de golpe o el antiguo, según prefieras.

Conjuros: todos los personajes capaces de ejecutar sortilegios usarán el límite de conjuros diarios que aparezca en las nuevas tablas de clase. Además, será necesario aplicar los ajustes siguientes:

Conjuros adicionales: todos los personajes que puedan ejecutar sortilegios obtendrán conjuros adicionales por poseer puntuaciones elevadas en sus características. Los bardos y hechiceros (una nueva clase de personaje) obtendrán conjuros adicionales según su Carisma; los clérigos, druidas, exploradores y paladines, según su Sabiduría; y los magos, según su Inteligencia.

Nuevas listas de conjuros: los clérigos y los sacerdotes de mitos específicos (mitologías específicas) usarán la misma lista de conjuros, y todos los sacerdotes recibirán el nombre de clérigos en este nuevo juego. Todos los clérigos obtendrán conjuros adicionales según sus dominios (consulta la sección del Clérigo en el capítulo 3 del *MJ*). La lista de conjuros de clérigo incluye sortilegios de 8º y 9º nivel.

Los bardos disponen de su propia lista de conjuros ahora, y algunos sortilegios de su antiguo repertorio podrían no seguir disponibles. Tales conjuros habrán de ser sustituidos por otros que sí estén incluidos.

Los bardos, clérigos y magos obtienen ahora conjuros de nivel 0. Los bardos y magos deben añadir conjuros de nivel 0 a sus listas de conjuros, según se indique en las descripciones de sus clases.

Tiros de salvación (tiradas de salvación): en esta nueva edición los conjuros que permitan un tiro de salvación precisan de una Clase de Dificultad (CD). La CD del tiro de salvación contra un conjuro es 10 + su nivel de conjuro + el modificador de la característica pertinente. Anota en tu hoja de personaje la CD de salvación para cada nivel de conjuro que tu personaje sea capaz de lanzar.

Nuevas escuelas: algunos conjuros han cambiado de escuela; consulta Conjuros de mago con escuelas nuevas. Podría darse el caso de que hubiera magos especialistas que tuvieran libros con conjuros que ya



no estén a su disposición; en tal caso, tendrían que sustituirlos por sortilegios de escuelas que sí les estén permitidas. Los magos especialistas pueden elegir con libertad cuáles son sus escuelas prohibidas. Al adaptar a un especialista a las nuevas reglas, el jugador podrá elegir sus nuevas escuelas opuestas y ajustar como corresponda el libro de conjuros de su personaje.

Nombres nuevos: los nombres de algunos conjuros han cambiado. Consulta Conjuros con nombre nuevo.

Habilidades de ladrón: las habilidades de ladrón se han sido incorporadas al sistema general de habilidades. Ahora, los pícaros y demás personajes con habilidades similares a las del ladrón obtendrán más puntos de habilidad para adquirirlas.

Personajes multiclase (categoría múltiple): las aptitudes de las distintas clases de un personaje multiclase se añadirán para determinar su cantidad total de aptitudes. Para determinar las aptitudes de un personaje multiclase, calcula en primer lugar su nivel en cada clase, tal y como se explica en la sección anterior, titulada Nivel y experiencia. A continuación, consulta el apartado Personajes multiclase, del capítulo 3 del *MJ*, y sigue las instrucciones que aparecen allí.

Talentos (pericias): los talentos marciales (pericias en armas) forman parte de la clase de personaje y no han de seleccionarse por separado. Los talentos misceláneos (pericias en no armas) se llaman ahora "habilidades". Consulta la sección Habilidades más adelante.

Especialización en armas: la regla opcional de especialización en armas ya no forma parte del juego, aunque es posible beneficiarse de ella mediante la dote del mismo nombre. Otras dotes permitirán mejorar la capacidad del personaje en el manejo de las armas; consulta el capítulo 5 del *MJ* para encontrar más información acerca de las dotes.

CA y factor de movimiento (índice de movimiento)

La armadura y los escudos seguirán siendo el principal método de los personajes para protegerse del daño físico. Sin embargo, la Clase de Armadura funciona de manera algo distinta en esta nueva edición. Lo más importante es que la CA será mejor cuánto más elevado sea su valor, aunque quizá tengas que modificar algunas cosas más en lo que se refiere a la Clase de Armadura de tu personaje.

Armadura: la armadura del personaje no sólo afectará a su CA, sino también a su velocidad (anteriormente, factor de movimiento), modifi-

cador defensivo de Destreza, uso de habilidades y aptitud para lanzar conjuros arcanos. La Tabla 7-5: Armadura del *MJ* resume tales efectos.

La armadura que el personaje lleve puesta no afectará a su impedimenta (carga transportada).

Escudos: los escudos siguen combinándose con la armadura para mejorar la CA del personaje, pero ahora no se limitan a mejorarla en 1 punto. La Tabla 7-5: Armadura del *MJ* incluye los escudos.

Tamaño: en la presente edición el tamaño del personaje afecta a su Clase de Armadura. Consulta el capítulo 8 del *MJ* para encontrar los detalles al respecto.



¿Qué ha cambiado en las razas de personaje?

La raza de tu personaje sigue determinando su aspecto y las aptitudes especiales que posee. Algunos cambios importantes son:

Ajustes a las puntuaciones de característica: los ajustes a las puntuaciones de característica de algunas razas han cambiado (consulta el capítulo 2 del *MJ*). Estos cambios no afectan a los personajes ya existentes.

Infravisión: esta aptitud racial ya no existe; ha sido sustituida por otras dos aptitudes similares: visión en la oscuridad y visión en la penumbra.

La visión en la oscuridad permite ver en ausencia completa de luz. No tiene nada que ver con la percepción del calor, y las fuentes de calor o la luz artificial no la eliminan.

La visión en la penumbra es la capacidad de ver correctamente por la noche o con luz tenue. Esta aptitud no sirve de nada en ausencia completa de luz, pero, cuando funciona, suele permitir un alcance mayor de visión.

Consulta el capítulo 3 de la *GDM* para obtener detalles acerca de la visión en la oscuridad o visión en la penumbra.

Máximos y mínimos de las características: las razas ya no poseen máximos ni mínimos en las características.

Peculiaridades raciales: los poderes y aptitudes concretos asociados a cada raza han cambiado. Consulta el capítulo 2 del *MJ* para obtener más detalles.

Requisitos de característica: ya no es necesario cumplir con requisitos para pertenecer a una raza.

Semiorcos: la semiorca es ahora una de las razas estándar para personajes jugadores. Consulta el capítulo 2 del *MJ* para obtener los detalles.

Tamaño: algunas razas de PJ son lo bastante pequeñas como para tener bonificadores y penalizadores en combate. Consulta el capítulo 2 del *MJ* para obtener más detalles.

Iniciativa

Los personajes siguen realizando tiradas para determinar en qué momento del combate pueden actuar sus personajes. El modificador de Destreza de los personajes se aplica a las tiradas de iniciativa.

Dotes

Las dotes son aptitudes especiales que los personajes pueden elegir para sus personajes. Elige una para el tuyo, más otra adicional por cada tres niveles que tenga. Consulta el capítulo 5 del *MJ* para obtener más información acerca de las dotes.

Dotes adicionales del guerrero: los guerreros reciben dotes adicionales, orientadas al combate, además de las que ya pudieran conocer. Consulta la sección del Guerrero en el capítulo 3 del *MJ*.

Dotes adicionales de los humanos: los humanos reciben una dote adicional, de cualquier tipo, además de las que ya pudieran conocer.

¿Qué ha cambiado en los talentos (*pericias*)?

El antiguo sistema de talentos ha sido sustituido por el de habilidades.

- **Talentos marciales (*pericias en armas*):** ahora se llaman “competencias” y forman parte de la clase de personaje; ya no tienes por qué seleccionar tus talentos marciales por separado. Sin embargo, tu personaje podrá ampliar su selección de competencias en armas por medio de las dotes; consulta el capítulo 5 del *MJ*.

- **Talentos misceláneos (*pericias en no armas*):** ahora se llaman “habilidades”, y cada una de ellas va asociada a una característica, que recibe el nombre de característica clave. La Fuerza, por ejemplo, te ayudara a Tregar. Cada vez que adquieras una habilidad, tu personaje ganará un rango en ella y será más hábil en su uso. Consulta el capítulo 4 del *MJ* para obtener más detalles.

- **Pruebas de talento (*controles de pericia*):** ahora se llaman “pruebas de habilidad”. Para realizar una prueba de habilidad, lanza 1d20 y añádele tanto el modificador de la característica clave que corresponda como la cantidad de rangos que poseas en tal habilidad (de tener alguno). Para tener éxito, el resultado de la prueba de habilidad ha de ser igual o superior a la Clase de Dificultad de la tarea a realizar.

Muchas de las habilidades no exigen un conocimiento especial, y pueden ser utilizadas incluso por personajes que no hayan adquirido ningún rango en ellas.

Puedes adaptar las puntuaciones de talento de la anterior edición restando 5 puntos a cada una. Por ejemplo, un personaje creado con reglas de la 2ª edición que tuviera una puntuación de 15 en Montar criatura terrestre pasaría a tener un bonificador +10 en la habilidad de Montar.

Habilidades

Las habilidades representan conocimientos o aptitudes especiales que los personajes han aprendido (en AD&D, 2ª edición, se llamaban “talentos misceláneos” o “*pericias en no armas*”). Cada personaje recibe una asignación de puntos de habilidad para comprar las que desee.

Personajes con talentos misceláneos (*pericias en no armas*): si creaste tu personaje con las reglas de la 2ª edición y utilizaste la regla opcional de los talentos, podrás usar tu selección de talentos misceláneos como lista para determinar tus habilidades; sólo tienes que adquirir habilidades similares a los talentos que poseas (tienes una lista a continuación). Consulta el capítulo 4 del *MJ* para determinar la cantidad de puntos de habilidad a disposición de tu personaje; este mismo capítulo explica también la adquisición de habilidades.

General

Talento misceláneo o

<i>pericia en no armas</i> de AD&D	Habilidad de D&D
Adiestrar animal (<i>entrenamiento de animales</i>)	Trato con animales
Agricultura	Oficio (granjero)
Alfarería	Arte (alfarería)
Bailar	Interpretar (baile)
Cantar	Interpretar (canto)
Cantería (<i>albañilería</i>)	Arte (mampostería)
Carpintería	Arte (carpintería)
Cocinar	Arte (cocina)
Destilar (<i>destilación</i>)	Arte (destilación)
Encender fuego	Supervivencia*
Etiqueta	Diplomacia
Habilidad artística	Arte (cualquiera)
Heráldica	Saber (heráldica)
Herrería	Arte (herrería)
Idioma moderno (<i>lenguajes modernos</i>)	Hablar un idioma
Manejar animales (<i>manejo de animales</i>)	Trato con animales
Manipular cuerdas	Uso de cuerdas
Marinería (<i>mareaje</i>)	Oficio (marinero)
Minería	Oficio (minero)
Modista/sastre	Arte (costura)
Montar c. Terrestre (<i>cabalgar por el suelo</i>)	Montar
Montar c. Voladora (<i>cabalgar por el aire</i>)	Montar
Nadar	Nadar
Orientarse (<i>sentido de la dirección</i>)	Intuir la dirección
Pescar	Oficio (pescador)
Sentido del clima	Saber (clima)
Tejer	Arte (tejido)
Trabajar cuero (<i>trabajo del cuero</i>)	Arte (curtido)
Zapatería (<i>zapatero remendón</i>)	Arte (zapatería)

Combatiente (*guerrero*)

Talento misceláneo o

<i>pericia en no armas</i> de AD&D	Habilidad de D&D
Aguante (<i>resistencia</i>)	Aguante (dote, no es una habilidad)
Armería (<i>forja de armas</i>)	Arte (armería)
Arquero/flechero	Arte (fabricación de arcos)
Cazar	Oficio (cazador)
Conducir carro	Trato con animales
Conocimiento de la fauna (<i>comprensión de animales</i>)	Supervivencia*
Correr	Correr (dote, no es una habilidad)
Forjar armaduras (<i>armero</i>)	Arte (forja de armaduras)
Juego	Oficio (tahúr)
Luchar a ciegas	Lucha a ciegas (dote, no es una habilidad)
Montañismo	Trepar
Navegación	Oficio (navegante)
Rastrear (<i>rastreo</i>)	Rastrear (dote, no es una habilidad)
Supervivencia	Supervivencia*
Trampero (<i>montar trampas</i>)	Supervivencia*

Mago (*hechicero*)

Talento misceláneo o

<i>pericia en no armas</i> de AD&D	Habilidad de D&D
Astrología	Saber (astrología)
Conocimiento de conjuros (<i>identificar conjuros</i>)	Conocimiento de conjuros
Herbolario (<i>herbalismo</i>)	Oficio (herbolario)
Historia antigua	Saber (historia)
Idioma antiguo (<i>lenguajes antiguos</i>)	Hablar un idioma
Ingeniería	Oficio (ingeniero)
Leer/escribir	N/A (v. Consejos sobre las habilidades)
Navegación	Oficio (navegante)
Religión	Saber (religión)
Tallar gemas (<i>tallado de gemas</i>)	Arte (talla de gemas)

Pícaro (*bribón*)

Talento misceláneo o

<i>pericia en no armas</i> de AD&D	Habilidad de D&D
Disfrazarse (<i>disfraz</i>)	Disfrazarse
Falsificación	Falsificar
Funambulismo (<i>caminar por la cuerda floja</i>)	Equilibrio
Historia antigua	Saber (historia)
Historia local	Saber (historia)
Instrumento musical	Interpretar (instrumento musical)
Juego	Oficio (tahúr)
Leer los labios	Leer los labios
Luchar a ciegas	Lucha a ciegas (dote, no es una habilidad)

Malabarismo	Interpretar (malabarismo)
Saltar	Saltar
Tallar gemas (tallado de gemas)	Arte (talla de gemas)
Tasación (tasación/evaluación)	Tasación
Trampero (montar trampas)	Supervivencia*
Ventriloquia	Interpretar (ventriloquia)
Voltear (acrobacia)	Piruetas

Sacerdote

Talento misceláneo o

<i>pericia en no armas de AD&D</i>	Habilidad de D&D
Astrología	Saber (astrología)
Conocimiento de conjuros (identificar conjuros)	Conocimiento de conjuros
Herbolario (herbalismo)	Oficio (herbolario)
Historia antigua	Saber (historia)
Historia local	Saber (historia)
Idioma antiguo (lenguajes antiguos)	Hablar un idioma
Ingeniería	Oficio (ingeniero)
Instrumento musical	Interpretar (instrumento musical)
Leer/escribir	N/A (v. Consejos sobre las habilidades)
Navegación	Oficio (navegante)
Religión	Saber (religión)
Sanar (curación)	Sanar

* La habilidad de Supervivencia incluye los antiguos talentos de Conocimiento de la fauna (comprensión de animales), Encender fuego, Supervivencia y Trampero (montar trampas).

Consejos sobre las habilidades: muchos talentos del grupo general la 2ª edición se han convertido en habilidades de Arte u Oficio, y muchos pertenecientes a los otros grupos han acabado como habilidades de Saber.

No tienes que gastar ningún punto para hacer que tu personaje sepa leer y escribir, pues tal capacidad se da por supuesta en la mayoría de clases de personaje de D&D.

Aunque exista la habilidad de Hablar un idioma, no tienes por qué emplear punto alguno en ella, pues todos los personajes conocen automáticamente uno o dos idiomas (dependiendo de su raza). Si el personaje posee un modificador positivo de Inteligencia, sabrá hablar tantos idiomas adicionales al valor del modificador.

Cuando una habilidad pueda utilizarse sin entrenamiento (consulta la descripción de cada habilidad en el *MJ*), tu personaje podrá usarla sin necesidad de emplear puntos de habilidad en ella. Podrás obtener buenos resultados cuando lo hagas, siempre y cuando el personaje tenga una buena puntuación en la característica clave.

Algunos talentos, como Lucha a ciegas, se han convertido en dotes.

Si no logras encontrar una habilidad o dote que se ajuste a uno de los talentos de tu personaje, podrías elegir una nueva habilidad o consultar la sección Resolución de posibles problemas con los personajes.

En muchos casos, no gastarás todos tus puntos de habilidad en adquirir los antiguos talentos de tu personaje; si así fuera, podrías emplear los puntos restantes en la adquisición de nuevas habilidades.

Muchas razas obtienen bonificadores en ciertas pruebas de habilidad, y los humanos reciben puntos de habilidad adicionales. Repasa la descripción de la raza de tu personaje en el capítulo 2 del *MJ* antes de anotar las puntuaciones finales de tus habilidades.

Si te quedaras sin puntos antes de haber equiparado tus habilidades a los antiguos talentos de tu personaje, no tendrías por qué renunciar a ninguna habilidad; bastaría con asignar menos puntos a algunas de ellas. Ten presente que no tienes por qué llevar cada habilidad hasta su rango máximo: puedes aprovechar los puntos que te sobren para adquirir más habilidades. Si tu personaje fuera de nivel 4 o superior, también tendrías la posibilidad de regresar al paso de las puntuaciones de característica para mejorar tu Inteligencia, para tener a tu disposición algunos puntos más con los que adquirir habilidades.

Personajes con habilidades secundarias: si creaste tu personaje con la 2ª edición y utilizaste la regla opcional de las habilidades secundarias, el personaje tendrá conocimiento de una o más versiones de las habilidades de Arte u Oficio.

Conversión de las habilidades de ladrón: si tu personaje era ladrón, o pertenecía a otra clase con habilidades de ladrón, tendrás que elegir las habilidades que las reemplazaran de este modo:



Antigua habilidad de ladrón	Habilidad de D&D
Hurtar (<i>vaciar bolsillos</i>)	Hurtar
Abrir cerraduras	Abrir cerraduras
Encontrar/desactivar Trampas (<i>hallar/retirar trampas</i>)	Buscar (encontrarlas), Inutilizar mecanismo (para desactivarlas)
Moverse sigilosamente (<i>moverse en silencio</i>)	Moverse sigilosamente
Escondarse en las sombras (<i>ocultarse en las sombras</i>)	Escondarse
Detectar ruido	Escuchar
Escalar paredes	Trepar
Leer lenguajes	Descifrar escritura

Puedes adaptar el antiguo porcentaje a un bonificador de habilidad de D&D dividiendo la antigua puntuación entre 5 (redondea hacia abajo) y restando 5 a ese resultado. Ejemplo: Escorrande era un ladrón con un 65% en Detectar ruido, que equivale, más o menos, a un bonificador +8 ($65 \div 5 = 13$, y $13 - 5 = 8$).

Consejos sobre las habilidades de ladrón: al calcular los bonificadores de tu personaje para sus nuevas habilidades, asegúrate de incluir el modificador de la característica clave. En D&D, el modificador de Sabiduría de un personaje, por ejemplo, afecta a su habilidad de Escuchar.

En la presente edición, los bardos y pícaros poseen acceso exclusivo a la habilidad de Usar objeto mágico (consulta la descripción en el capítulo 4 del *MJ*). Esta habilidad se parece a la antigua aptitud de Usar rollos de pergamino, pero es aplicable a objetos mágicos de casi cualquier tipo.

Muchas de las habilidades poseídas tradicionalmente por los ladrones han ampliado su campo y resultan más útiles. Por ejemplo, la habilidad de Buscar permite al personaje registrar un lugar en busca de tesoro, localizar puertas secretas e incluso encontrar huellas. Si lees con detenimiento las descripciones de las habilidades, puedes llevarte algunas sorpresas agradables.

Equipo

La mayoría de objetos de equipo funcionan del mismo modo que lo hacían sus antiguas versiones. Existen pocas diferencias:

- **Armas:** las armas ya no infligen dos tipos distintos de daño dependiendo del tamaño de la víctima. En su lugar, poseen distinta capacidad de asestar golpes críticos, tal y como se explica en el Capítulo 7: Equipo del *MJ*.

El juego posee nuevas reglas para las armas de dos manos y el combate con dos armas. Consulta el Capítulo 8: Combate del *MJ* para obtener más detalles.

Si el personaje poseyera un arma no incluida en el *MJ*, tendrías que consultar la sección Resolución de posibles problemas con los personajes.

¿Qué ha cambiado en los personajes multiclase y de clase dual (*categorías múltiple y dual*)?

Personajes con varias clases: ya no hay dos sistemas distintos para definir la clase dual y la multiclase. Ahora, todos los personajes con más de una clase son llamados “multiclase”.

La opción multiclase está disponible para todas las razas.

Un personaje multiclase avanza en una sola clase a la vez, eligiendo en qué clase desea mejorar cada vez que obtiene un nivel nuevo. Todas las aptitudes de clase obtenidas por el personaje son acumulativas y su nivel de personaje será igual a la suma de todos los niveles que posea. Por ejemplo, un guerrero/mago/pícaro de niveles 3/3/3 sería un personaje de 9º nivel. Para obtener más detalles, consulta la sección Personajes multiclase, en el Capítulo 3: Clases del *MJ*.

Nivel de clase frente a nivel de personaje: el nivel de clase es el nivel obtenido por el personaje en una sola clase. El nivel de personaje es la cantidad total de niveles que tienen un personaje en todas sus clases.

- **Carga transportada (ahora llamada impedimento):** las antiguas reglas de carga han sido sustituidas por un mecanismo sencillo que indica lo que puede transportar el personaje, dependiendo de su tamaño y puntuación de Fuerza. Para obtener más detalles, consulta la sección Carga transportable del Capítulo 9: Descripción del *MJ*.

- **Objetos mágicos:** la mayoría de los objetos mágicos funcionan como siempre lo han hecho. El apartado Magia señala los cambios que han tenido lugar.

Resolución de posibles problemas con los personajes

Esta sección ofrece consejos para solucionar los problemas que puedan surgirte al transformar tu personaje.

- **“Mi personaje tiene un conjuro u objeto mágico que no está incluido en las nuevas reglas”:** sustitúyelo por un conjuro u objeto similar. Además, consulta el apartado Magia para saber cómo transformar los conjuros y objetos mágicos de anteriores ediciones del juego.

- **“Mi personaje tiene un arma que no está incluida en la nueva lista”:** sustitúyela por un arma similar, que sea del mismo tipo y tamaño (una katana o una claymore, por ejemplo, podrían ser sustituidas por la espada bastarda), o crea una nueva basándote en las estadísticas de un arma parecida que sí esté en el *MJ*. Por ejemplo, lo más probable es que cualquier arma que

incluya una cuerda o cadena funcione de forma muy parecida al mangual ligero o pesado.

- **“Hice mi personaje basándome en un perfil (*kit*)”:** los diversos perfiles (*kits*) de la 2ª edición varían enormemente en ámbito y profundidad, pero, en esencia, todos ellos son pequeñas clases de personaje. Adaptar un personaje “con perfil” puede ser complejo, pero no imposible.

Talentos marciales (*pericias en armas*): si la nueva clase de tu personaje no incluyera un arma exigida, recomendada o concedida de forma gratuita por su perfil, obtendrías competencia automática en su uso, sin necesidad de emplear en ello ninguna dote.

Talentos misceláneos (*pericias en no armas*): todo talento incluido en la descripción de tu perfil o *kit* (ya sea exigido, recomendado o concedido de forma gratuita) estará a disposición de tu personaje como habilidad de clase, aunque sea habilidad transclásea o exclusiva de otra clase. Si no tuvieras suficientes puntos para adquirir todas tus habilidades, no te quedaría más remedio que renunciar a algunas de ellas. Renuncia en primer lugar a las habilidades tipificadas como recomendadas, antes de pasar a las tipificadas como exigidas o gratuitas.

Beneficios e impedimentos especiales: tu personaje conservará todo beneficio e impedimento especial que le concediera su perfil o *kit*. Sin embargo, cada beneficio especial contará como una de las dotes disponibles para tu personaje. Si el beneficio especial concedido por tu perfil apareciera en el *MJ* como habilidad, estarías obligado a adquirir un mínimo de 4 rangos en ella y seleccionar la dote de Soltura que le correspondiese.

Si un beneficio especial estuviera incluido en el *MJ* como dote, tendrías que utilizar la descripción de la nueva edición en lugar de la que acompañara al perfil en cuestión. En este caso, el personaje estará exento de cumplir con los prerrequisitos que la dote pudiera tener.

Si un beneficio especial tampoco apareciera en el *MJ* como dote, trátalo como una tal, pero usa la descripción proporcionada en el propio perfil o *kit*.

Si un beneficio especial incluyera una aptitud perteneciente a otra clase, el personaje

¿Qué ha cambiado en el TAC0 (*GAC0*) y la Clase de Armadura?

Los personajes de la nueva edición ya no tienen TAC0, y la Clase de Armadura aumenta en lugar de disminuir.

Bonificador de ataque: en lugar de TAC0, el personaje tiene un bonificador de ataque que se aplica a sus tiradas de ataque. Cuando el resultado de una tirada de ataque sea igual o superior a la Clase de Armadura del defensor, el ataque se considerará exitoso e infligirá daño. Para comparar el TAC0 al bonificador de ataque, resta su valor a 20. Ejemplo: si un personaje creado con las reglas de la 2ª edición tuviera TAC0 18, su bonificador de ataque en la presente edición sería +2.

Clase de Armadura: en esta edición, este valor comienza en 10 (la CA de un personaje Mediano sin armadura alguna) y aumenta en lugar de disminuir. Ya no existe un límite máximo para la Clase de Armadura. La Clase de Armadura en la presente edición sería igual a 20 menos la CA de la anterior edición. Ejemplo: un personaje, creado con las reglas de la 2ª edición, que tuviera CA 5, sería tan resistente a los ataques como uno de D&D con CA 15 (y uno con -5 resistiría tanto como uno de D&D con CA 25).

tendría que hacerse multiclase y dedicar a la nueva clase al menos una cuarta parte de sus niveles (o un nivel, como mínimo). Esta nueva clase se considerará siempre como predilecta.

Ejemplo: el perfil o *kit* de “espadachín” del *Manual del Buen Ladrón* permite al personaje utilizar el TAC0 (*GAC0*) de la clase de guerrero. En el juego D&D, un espadachín de 8º nivel pasaría a ser guerrero/pícaro, con un mínimo de dos niveles de guerrero. Como la de guerrero es clase predilecta de los espadachines, el personaje no sufrirá penalizaciones al recibir experiencia por tener esos niveles de guerrero.



¿Qué ha cambiado en las salvaciones?

Los personajes seguirán realizando tiros de salvación para evitar los efectos adversos de la magia hostil y demás cosas desagradables, pero el procedimiento ha variado un poco:

Categorías de tiros de salvación: ahora sólo existen tres categorías de tiros de salvación: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Para obtener más detalles, consulta la sección Tiros de salvación en el Capítulo 8: Combate del *MJ*.

Salvaciones base y las dificultades: los personajes ya no tienen números fijos para sus tiros de salvación. En su lugar, tendrán bonificadores o penalizadores que se aplicarán a las tiradas en cuestión.

Para tener éxito, el resultado de un tiro de salvación ha de ser igual o superior a la Clase de Dificultad correspondiente a esa salvación.

Para comparar los valores de salvación de anteriores ediciones de D&D o AD&D con un bonificador de la nueva, el valor en la presente edición es 15 menos el valor de la anterior edición.

Compara de salvaciones de Fortaleza con las salvaciones contra Paralización/Veneno/Muerte mágica; ejemplo: un guerrero de 5º nivel creado con las reglas de la 2ª edición tiene un valor de 11 en su salvación contra Veneno; es decir, una puntuación equivalente a un bonificador +4 en la salvación de Fortaleza.

Compara las salvaciones de Reflejos o de Voluntad con las salvaciones contra Conjuro. Ejemplo: un guerrero de 5º nivel creado con las reglas de la 2ª edición tiene un valor de 14 en su salvación contra Conjuro; es decir, una puntuación equivalente a un bonificador +1 en la salvación de Reflejos o Voluntad.

- **“No encuentro una habilidad que encaje con un talento antiguo”:** todo talento misceláneo (*pericia en no armas*) de una edición anterior puede ser utilizado como habilidad. En primer lugar, comprueba que el talento en cuestión no se haya convertido en dote ni haya sido incluido en otra habilidad (para obtener más detalles, consulta Habilidades). A continuación te indicamos la manera de usar el talento como habilidad.

Grupo del talento: esto determinará quién puede adquirir la habilidad como habilidad de clase.

General: cualquier personaje podrá adquirir este talento como habilidad de clase.

Combatiente (*guerrero*): los bárbaros, exploradores, guerreros y paladines podrán adquirir este talento como habilidad de clase.

Mago (*hechicero*): los bardos, hechiceros y magos podrán adquirir este talento como habilidad de clase.

Pícaro (*bribón*): los bardos y pícaros podrán adquirir este talento como habilidad de clase.

Sacerdote: los clérigos, druidas, exploradores y paladines podrán adquirir este talento como habilidad de clase.

Espacios necesarios (*casillas requeridas*): esto ya no se aplica. Los personajes deberán emplear 1 punto de habilidad por rango adquirido en una habilidad de clase y 2 puntos por rango de habilidad transclásea.

Aptitud relevante (*habilidad relevante*): esto pasa a ser la característica clave de la habilidad. Si se indicara más de una característica relevante, el personaje elegiría una al adquirir la habilidad y la utilizaría como característica clave siempre que el personaje hiciera uso de ella.

Si la aptitud relevante indicada fuera N/A (no aplicable), el talento en cuestión debería tratarse como dote.

Modificador a la prueba (*modificador de control*): esto ya no es aplicable. Cuando el personaje utilice la habilidad, el DM asignará una Clase de Dificultad a la tarea en cuestión, tal y como se describe en el Capítulo 4: Habilidades del *MJ* y el Capítulo 3: Desarrollo del juego de la *GDM*.

¿Qué ha cambiado en los conjuros?

Los conjuros siguen siendo una poderosa arma y una herramienta útil. Algunos cambios importantes son:

- **Concentración:** lanzar un conjuro sigue requiriendo un esfuerzo mental, pero las distracciones (como sufrir daño en combate) ya no hacen que éstos se pierdan automáticamente. Consulta los capítulos 8 y 10 del *MJ* para obtener más detalles.

- **Conjuros arcanos y divinos:** los conjuros están divididos ahora en dos categorías muy amplias.

Los bardos, magos y algunos tipos más de personaje emplean conjuros arcanos. Para usar conjuros arcanos, los personajes han de poseer un conocimiento especializado o un talento natural. La armadura suele suponer un estorbo para los complejos gestos y movimientos necesarios para lanzar un conjuro arcano.

Los conjuros divinos dependen de la piedad o dedicación del personaje a un poder superior. La armadura no supone un estorbo para los sortilegios divinos, a diferencia de lo que ocurre con los conjuros arcanos.

- **Preparación del conjuro:** los personajes ya no memorizan los conjuros: los preparan de antemano. Sin embargo, no tienen por qué preparar toda su asignación diaria de una vez: pueden reservar cierta capacidad de conjuros hasta que sepan lo que les deparará el día. Para obtener más detalles, consulta el Capítulo 10: Magia del *MJ*.

¿Qué ha cambiado en las clases de personaje?

La clase de tu personaje sigue determinándolo todo, desde tu aptitud para el combate y Dados de Golpe, hasta la capacidad para lanzar conjuros y los tiros de salvación. Algunos cambios importantes son:

Ataques múltiples: todas las clases de personaje adquieren la capacidad de atacar varias veces por asalto. Para obtener más detalles, consulta la Tabla 3-1: Salvación base y ataque base del *MI* y la explicación pretinente.

Bardos: los bardos tienen ahora su propia lista de conjuros, que incluye sus propios “trucos” (conjuros de nivel 0). La capacidad del bardo para producir efectos mágicos mediante el canto se ha ampliado.

Bonificadores y penalizadores de las características: en esta edición, las puntuaciones de las características afectan de igual modo a los personajes de todas las clases. Por ejemplo, ya no existe límite al bonificador de puntos de golpe que conlleva una puntuación alta en Constitución. Todas las clases capaces de lanzar sortilegios obtienen conjuros adicionales, aunque la puntuación de característica que gobierna tal bonificador varía de una clase a otra.

Clérigos y sacerdotes: todos los sacerdotes (exceptuando a los druidas) se llaman clérigos en la nueva edición, y todos éstos poseen la misma lista básica de conjuros. Todos los clérigos obtienen conjuros adicionales gracias a sus dominios, que, además, les conceden poderes. Para obtener más detalles, consulta la sección del Clérigo en el capítulo 3 del *MI*. La lista de conjuros de clérigo incluye ahora sortilegios de niveles 8 y 9, así como “oraciones” (conjuros de nivel 0).

Los clérigos siguen teniendo poder sobre los muertos vivos, pero las reglas que rigen tal poder han cambiado. Para obtener más detalles, consulta la sección Expulsar y reprender muertos vivos del Capítulo 8: Combate del *MI*.

Dados de Golpe: ahora, todas las clases obtienen un nuevo Dado de Golpe en cada nivel, desde nivel 1 hasta nivel 20.

Druidas: la lista de conjuros de druida incluye también sortilegios de niveles 8 y 9, así como “oraciones” (conjuros de nivel 0).

Ladrones: el “ladrón” ha pasado a llamarse “pícaro”. Los pícaros siguen disponiendo de numerosas aptitudes especiales (desde robar hasta escalar paredes), pero éstas han sido incorporados a un sistema más general de habilidades. Para obtener más detalles, consulta la sección del Pícaro en el Capítulo 3 y las habilidades del Capítulo 4 del *MI*.

La aptitud de apuñalar por la espalda ha sido reemplazada por otra más versátil, llamada “ataque furtivo”, y la de Usar rollos de pergamino, por otra, también más versátil, llamada Usar objeto mágico.

Magos: la lista de conjuros de mago incluye ahora “trucos” (conjuros de nivel 0). En esta edición, los magos especialistas pueden elegir las escuelas prohibidas.

Clases nuevas: se han incorporado al juego las clases del bárbaro, el hechicero y el monje. Para obtener más detalles, consulta el Capítulo 3: Clases del *MI*.

Puedes utilizar el modificador a la prueba como guía general de lo difícil que resulta utilizar una habilidad. Si este modificador fuera +1 o superior, la CD de un uso rutinario de la habilidad debería ser 10. Si el modificador a la prueba fuera 0 o menos, la CD de un uso rutinario debería ser 15 (o requerir una prueba enfrentada). En este caso, “uso rutinario” se refiere a una utilización cotidiana de la habilidad, no a cosas extravagantes, exageradas ni heroicas. Por ejemplo, trotar a caballo por un camino llano puede considerarse “uso rutinario” de la habilidad de Montar.

Descripción del talento
(*pericia*): utilízala igual que lo harías con la descripción de una habilidad. El DM decidirá si la habilidad puede utilizarse o

no sin entrenamiento, si es posible realizar nuevos intentos y cuánto se tarda en utilizarla. La mejor forma de determinar estos detalles es comparar el talento con una habilidad similar del *MI*.

Ejemplo: el talento Mendigar, del *Manual del Buen Ladrón*, funcionaría de forma parecida a las habilidades de Engañar y Reunir información, pero con cierto componente de Disfrazarse. De hecho, si el personaje tuviera las habilidades de Disfrazarse y Engañar, probablemente no necesitaría otra habilidad para mendigar. Seguramente, lo más acertado sería tratar cada intento de pedir limosna (“Perdone, señor: ¿podría



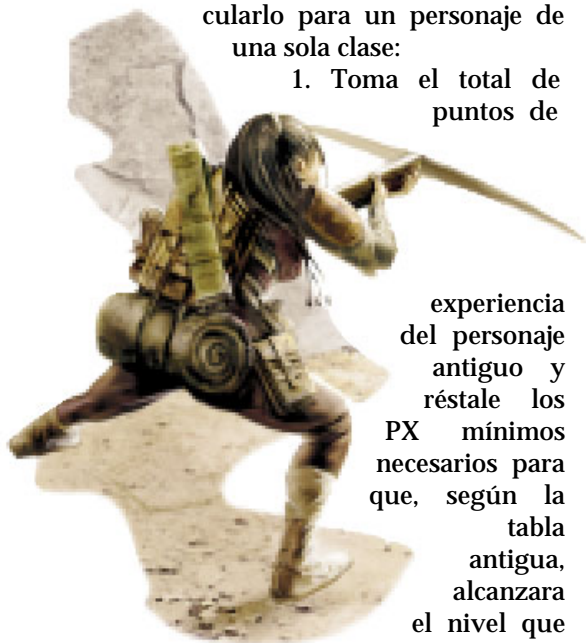
darle una moneda a un huérfano?) como pruebas de Engañar.

Sea como fuere, Disfrazarse, Engañar y Reunir información pueden utilizarse sin tener entrenamiento; por tanto, la habilidad de Mendigar también podría utilizarse así. Llenar los bolsillos en un lugar concreto de una población llevaría todo un día.

Prepararse para mendigar durante un día requeriría 1d3 x 10 minutos de tiempo) igual que la habilidad de Disfrazarse). Para resolver el intento, realiza una prueba de Mendigar (o de Engañar) enfrentada a la habilidad media de Averiguar intenciones de quienes pasen por el lugar en el que esté mendigando el personaje. Aplica los modificadores incluidos en la descripción del talento de Mendigar como penalizadores a la tirada de la habilidad. Un éxito reportará las monedas necesarias para las comidas normales y el alojamiento de un día (2d8 pp).

- **“Quiero un ajuste más exacto de los PX”:** la sección titulada Nivel y experiencia ofrece un método rápido para ajustar la experiencia total de un personaje, aunque éste no es demasiado exacto. Si no te importa realizar unas cuantas operaciones matemáticas, puedes calcular lo cerca que se encontraba tu personaje de alcanzar un nuevo nivel y hacer que se encuentre más o menos a esa misma distancia del siguiente nivel en la presente edición. Aquí tienes la forma de calcularlo para un personaje de una sola clase:

1. Toma el total de puntos de



experiencia del personaje antiguo y réstale los PX mínimos necesarios para que, según la tabla antigua, alcanzara el nivel que posea.

Ejemplo: Sigretta es una guerrera de 7º nivel, creada con las reglas de la 2ª edición, que posee 87.500 PX. La puntuación mínima que necesitó para alcanzar 7º nivel fue 64.000 PX. Entonces, $87.500 - 64.000 = 23.500$.

2. En la antigua tabla, resta los PX mínimos necesarios para alcanzar el nivel actual a los mínimos necesarios para alcanzar el siguiente. Ejemplo: Sigretta necesitó 64.000 PX para alcan-

zar 7º nivel, y hubiera necesitado 125.000 PX para llegar a 8º. $125.000 - 64.000 = 61.000$.

3. Divide el número obtenido en el paso 1 entre el número obtenido en el paso 2. En el caso de Sigretta, $23.500 \div 61.000 = 0,385$ (aproximadamente).

4. En la tabla nueva de D&D, resta los PX mínimos necesarios para alcanzar el nivel actual del personaje a los mínimos necesarios para llegar al siguiente. Ejemplo: Sigretta habría necesitado 21.000 PX para alcanzar 7º nivel y necesita 28.000 para llegar a 8º. $28.000 - 21.000 = 7.000$.

5. Multiplica el número obtenido en el paso 3 por el número obtenido en el 4, y redondéalo hacia abajo. En el caso de Sigretta, $0,385 \times 7.000 = 2.695$.

6. Añade la cantidad obtenida en el paso 5 a los PX mínimos neces-



rios para alcanzar el nivel actual del personaje en la tabla nueva de PX. Ésta será la experiencia total ajustada que posee el personaje. En el caso de Sigretta: $2.695 + 21.000 = 23.695$.

Personajes de clase dual: para ajustar el total de PX de un personaje de clase dual, sigue los pasos señalados anteriormente, pero usando su clase activa. Por ejemplo, Ratchett es un clérigo/mago de clase dual (nivel 7/2), creado con las reglas de la 2ª edición, que ha estado ganando experiencia en la clase de mago. Al ajustar su total de puntos de experiencia, los cálculos tendrían que hacerse en base a la tabla antigua de la clase de mago.

Personajes multiclase: para ajustar el total de PX de un personaje multiclase, basa tus cálculos en el nivel de clase más elevado que posea el personaje. Si el personaje tuviera sus dos clases más altas al mismo nivel, tendrías que usar aquella que exigiera una cantidad más elevada para alcanzar el nivel siguiente. Ejemplo: Escolrande es un guerrero de 8º nivel / mago de 9º / ladrón de 9º, creado con las reglas de la 2ª edición. Para ajustar su total de PX, tendrías que basar tus cálculos en la clase de mago, pues hace falta más experiencia para alcanzar el 10º nivel de mago que para alcanzar el 10º de ladrón.

MAGIA

Los conjuros y objetos mágicos siguen siendo una parte importante de D&D. La mayoría de conjuros y objetos mágicos de mayor popularidad han sido incluidos en el *MJ* y la *GDM*; los que no, podrán adaptarse a las nuevas reglas con muy poco esfuerzo.

Conjuros con nombre nuevo

Los siguientes conjuros se llaman de forma distinta en la presente edición [entre paréntesis aparecen los nombres de la edición más antigua; consulta la Introducción]. Por lo general, los nombres nuevos reflejan cambios en el funcionamiento del juego o indican de forma más exacta lo que los términos representan:

Nombre antiguo del conjuro

Nombre nuevo del conjuro

<i>Acechador invisible</i>	<i>Convocar monstruo VII</i>
<i>Agigantar insecto</i>	<i>Sabandijas gigantes</i>
<i>Apartar madera</i> (<i>ahuyentar madera</i>)	<i>Repeler madera</i>
<i>Arma encantada</i>	<i>Arma mágica mayor</i>
<i>Armadura</i>	<i>Armadura de mago</i>
<i>Bruma mortal (niebla letal)</i>	<i>Bruma ácida</i>
<i>Caparazón antianimales</i> (<i>concha antianimales</i>)	<i>Caparazón antivida</i>
<i>Caparazón antimágico</i> (<i>concha antimagia</i>)	<i>Campo antimágico</i>
<i>Causar enfermedad¹</i>	<i>Contagio</i>
<i>Causar heridas críticas¹</i>	<i>Infligir heridas críticas</i>
<i>Causar heridas graves</i> (<i>causar heridas serias</i>) ¹	<i>Infligir heridas graves</i>
<i>Causar heridas leves</i> (<i>causar heridas ligeras</i>) ¹	<i>Infligir heridas leves</i>
<i>Cegar (ceguera)</i>	<i>Ceguera/sordera</i>
<i>Cerradura de mago</i> (<i>cerradura de hechicero</i>)	<i>Cerradura arcana</i>
<i>Clariaudiencia</i>	<i>Clariaudiencia/clarividencia</i>
<i>Clarividencia</i>	<i>Clariaudiencia/clarividencia</i>
<i>Comunicarse con las plantas</i> (<i>hablar con las plantas</i>)	<i>Hablar con las plantas</i>
<i>Comunicarse con los muertos</i> (<i>hablar con los muertos</i>)	<i>Hablar con los muertos</i>
<i>Confinamiento (atrapamiento)</i>	<i>Ligadura de los planos</i>
<i>Conjurar elemental</i> (<i>invocar elemental</i>)	<i>Convocar monstruo V</i>
<i>Conjurar elemental de fuego</i> (<i>invocar elemental del fuego</i>)	<i>Aliado de los planos</i>
<i>Conjurar elemental de tierra</i> (<i>invocar elemental de la tierra</i>)	<i>Aliado de los planos</i>
<i>Contacto extraplanar</i> (<i>contactar otro plano</i>)	<i>Contactar con otro plano</i>
<i>Convocar animales I</i> (<i>llamar animales I</i>)	<i>Convocar aliado natural I</i>
<i>Convocar animales II</i> (<i>llamar animales II</i>)	<i>Convocar aliado natural II</i>
<i>Convocar animales III</i> (<i>llamar animales III</i>)	<i>Convocar aliado natural III</i>
<i>Convocar monstruos I</i> (<i>llamar monstruos I</i>)	<i>Convocar monstruo I</i>

<i>Convocar monstruos II</i> (<i>llamar monstruos II</i>)	<i>Convocar monstruo II</i>
<i>Convocar monstruos III</i> (<i>llamar monstruos III</i>)	<i>Convocar monstruo III</i>
<i>Convocar monstruos IV</i> (<i>llamar monstruos IV</i>)	<i>Convocar monstruo IV</i>
<i>Convocar monstruos V</i> (<i>llamar monstruos V</i>)	<i>Convocar monstruo V</i>
<i>Convocar monstruos VI</i> (<i>llamar monstruos VI</i>)	<i>Convocar monstruo VI</i>
<i>Convocar monstruos VII</i> (<i>llamar monstruos VII</i>)	<i>Convocar monstruo VII</i>
<i>Curar ceguera o sordera</i>	<i>Quitar ceguera/sordera</i>
<i>Curar enfermedad</i>	<i>Quitar enfermedad</i>
<i>Detectar escudriño</i> (<i>detectar observación mágica</i>)	<i>Detectar escudriñamiento</i>
<i>Detectar invisibilidad</i>	<i>Ver lo invisible</i>
<i>Detectar mentira</i>	<i>Discernir mentiras</i>
<i>Dominación</i>	<i>Dominar persona</i>
<i>Emblema del mago</i> (<i>marca de hechicero</i>)	<i>Marca arcana</i>
<i>Engaño audible</i> (<i>sonido audible</i>)	<i>Sonido fantasma</i>
<i>Ensordecer (sordera)</i>	<i>Ceguera/sordera</i>
<i>Fuerza</i>	<i>Fuerza de toro</i>
<i>Fuerza espectral</i>	<i>Imagen mayor</i>
<i>Fuerza fantasmal</i>	<i>Imagen silenciosa</i>
<i>Fuerza fantasmal mejorada</i>	<i>Imagen menor</i>
<i>Hechizar persona o mamífero</i>	<i>Hechizar persona o animal</i>
<i>Hechizar serpientes</i>	<i>Trance animal</i>
<i>Horrible marchitamiento</i> de <i>Abi-Dalzim</i> ²	<i>Horrible marchitamiento</i>
<i>Ilusión permanente</i>	<i>Imagen permanente</i>
<i>Ilusión programada</i>	<i>Imagen programada</i>
<i>Incorporeidad (forma epectral)</i>	<i>Forma gaseosa</i>
<i>Infravisión</i>	<i>Visión en la oscuridad</i>
<i>Inmovilizar muerto viviente</i> (<i>retener muertos vivientes</i>)	<i>Detener muertos vivientes</i>
<i>Invisibilidad, radio de 10'</i> (<i>ídem, radio 3 metros</i>)	<i>Esfera de invisibilidad</i>
<i>Lentificar veneno</i> (<i>veneno lento</i>)	<i>Lentificar veneno</i>
<i>Liar (atar)</i>	<i>Animar una cuerda</i>
<i>Libertad de acción</i> (<i>libre acción</i>)	<i>Libertad de movimiento</i>
<i>Localizar animales o plantas</i>	<i>Detectar animales o plantas</i>
<i>Luz continua</i>	<i>Luz del día</i>
<i>Magia semisombría</i> (<i>magia de las semisombras</i>)	<i>Evocación sombría mayor</i>
<i>Magia sombría</i> (<i>magia de las sombras</i>)	<i>Evocación sombría</i>
<i>Martillo espiritual</i>	<i>Arma espiritual</i>
<i>Mensajero</i>	<i>Animal mensajero</i>
<i>Monstruos semisombríos</i> (<i>monstruos de semisombra</i>)	<i>Conjuración sombría mayor</i>
<i>Monstruos sombríos</i> (<i>monstruos de sombra</i>)	<i>Conjuración sombría</i>
<i>Nube brumosa</i> (<i>nube de niebla</i>)	<i>Niebla de obscurecimiento</i>
<i>Objeto menguante (objeto)</i>	<i>Encoger objeto</i>
<i>Obscurecimiento</i> (<i>oscurecimiento</i>)	<i>Niebla de obscurecimiento</i>
<i>Ojo de mago</i> (<i>ojo de hechicero</i>)	<i>Ojo arcano</i>
<i>Oscuridad continua¹</i>	<i>Oscuridad profunda</i>

<i>Oscuridad, radio de 15'</i> (oscuridad)	<i>Oscuridad</i>
<i>Palabra sacrílega</i> (palabra impía) ¹	<i>Blasfemia</i>
<i>PES</i>	<i>Detectar pensamientos</i>
<i>Prestidigitación (cantrip)</i>	<i>Prestidigitación</i>
<i>Protección contra el mal,</i> <i>radio de 10'</i> (ídem, radio 3 metros)	<i>Círculo mágico contra el mal</i>
<i>Refluir las aguas (bajar agua)</i>	<i>Controlar las aguas</i>
<i>Repeler insectos</i>	<i>Repeler sabandijas</i>
<i>Resistencia al calor/</i> <i>resistencia al frío</i> (resistir el fuego/resistir el frío)	<i>Resistencia a los elementos</i>
<i>Restablecimiento (restaurar)</i>	<i>Restablecimiento mayor</i>
<i>Separar las aguas</i> (abrir las aguas)	<i>Controlar las aguas</i>
<i>Silencio, radio de 15'</i> (ídem, radio 3 metros)	<i>Silencio</i>
<i>Socorro (auxilio)</i>	<i>Refugio</i>
<i>Soportar frío/soportar calor</i>	<i>Soportar los elementos</i>
<i>Transformarse en árbol</i> (árbol)	<i>Forma arbórea</i>
<i>Viajar mediante plantas</i> (transportarse vía plantas)	<i>Zancada arbórea</i>
<i>Viaje astral</i> (conjuro astral)	<i>Proyección astral</i>

¹ Este conjuro es una versión en reverso de un conjuro de AD&D, 2ª edición.

² Este conjuro aparece en el *Tomo de magia*.

Conjuros de mago con escuelas nuevas

Los conjuros de mago de la siguiente lista han cambiado de escuela; los sortilegios que antes pertenecían a dos escuelas, pertenecen ahora a una sola.

Nombre del conjuro	Antigua	Nueva
<i>Arma encantada</i> ¹	E/H	Transmutación
<i>Boca mágica</i>	Alt.	Ilusión
<i>Bruma sólida (niebla sólida)</i>	Alt.	Conjuración
<i>Caminar por la sombra</i>	I/F, E/H	Ilusión
<i>Cegar (ceguera)</i> ¹	I/F	Transmutación
<i>Cerradura de mago</i> (cerradura de hechicero) ¹	Alt.	Abjuración
<i>Cobijo seguro de Leomund</i> (refugio seguro de Leomundo)	Alt., E/H	Conjuración
<i>Cofre secreto de Leomund</i> (ídem de Leomundo)	Alt., C/C	Conjuración
<i>Consumir energía</i> (drenaje de energía)	I/E, Nec.	Nigromancia
<i>Corcel fantasmal</i> (corcel fantasma)	C/C, I/F	Conjuración
<i>Creación mayor</i>	I/F	Conjuración
<i>Creación menor</i>	I/F	Conjuración
<i>Cubículo de Leomund</i> (diminuta cabaña de Leomundo)	Alt.	Evocación
<i>Deseo</i>	C/C	Universal
<i>Deseo limitado</i>	C/C, I/E	Universal
<i>Disyunción de Mordenkainen</i>	Alt., E/H	Abjuración
<i>Don de lenguas (lenguas)</i>	Alt.	Adivinación

<i>Elaborar (fabricar)</i>	E/H, Alt.	Transmutación
<i>Emblema del mago</i> (marca de hechicero) ¹	Alt.	Universal
<i>Escudo</i>	I/E	Abjuración
<i>Escudo de fuego</i>	I/E, Alt.	Evocación
<i>Esfera congelante de Otiluke</i> (esfera congeladora de ídem)	Alt., I/E	Evocación
<i>Esfera elástica de Otiluke</i>	Abj., C/C	Abjuración
<i>Esfera prismática</i>	Alt., I/E	Evocación
<i>Esfera telequinética de Otiluke</i>	E/H	Nigromancia
<i>Espantar (asustar)</i>	I/F, Alt.	Ilusión
<i>Espejismo arcano</i>	I/E, E/H	Encantamiento
<i>Exigencia (pedir)</i>	I/F, Alt., E/H	Abjuración
<i>Guardas y custodias</i> (protección y defensa)	Alt., Nec.	Nigromancia
<i>Horrible marchitamiento de Abi-Dalzim</i> ¹	Alt., I/F	Transmutación
<i>Incorporeidad</i> (forma epectral) ¹	Adiv.	Universal
<i>Leer magia</i>	Alt.	Ilusión
<i>Luces danzantes</i>	Alt.	Evocación
<i>Luz</i>	Alt.	Evocación
<i>Luz continua</i> ¹	Alt., C/C	Conjuración
<i>Magnífica mansión de Mordenkainen</i>	I/E, I/F	Ilusión
<i>Mensaje onírico (sueño)</i>	I/F	Nigromancia
<i>Miedo</i>	E/H, I/F	Transmutación
<i>Mirada penetrante</i> (mordedura visual)	Alt.	Transmutación
<i>Mnemotecnica de Rary</i> (intensificador mnemónico de Rary)	I/E	Conjuración
<i>Muro de hierro</i>	I/E	Conjuración
<i>Muro de piedra</i>	Alt.	Evocación
<i>Muro de viento</i>	C/C	Evocación
<i>Muro prismático</i>	I/E	Conjuración
<i>Nube aniquiladora</i> (nube letal)	I/E	Conjuración
<i>Nube apestosa</i> (nube hedionda)	Alt.	Conjuración
<i>Nube brumosa</i> (nube de niebla) ¹	Alt., I/E	Conjuración
<i>Nube incendiaria</i>	Adiv.	Ilusión
<i>Ofuscar videncia</i> (visión falsa)	Alt.	Adivinación
<i>Ojo de mago</i> (ojo de hechicero) ¹	Alt.	Evocación
<i>Oscuridad, radio de 15'</i> (oscuridad) ¹	Adiv., I/F	Ilusión
<i>Pantalla</i>	Alt., I/F	Ilusión
<i>Pauta iridiscente</i> (esquema hipnótico)	Alt.	Universal
<i>Permanencia</i>	I/E, I/F	Ilusión
<i>Pesadilla</i> ²	Alt.	Abjuración
<i>Piel pétrea (piel de piedra)</i>	Alt., I/F	Ilusión
<i>Proyectar imagen</i>	Alt.	Evocación
<i>Ráfaga de viento</i> (soplo de viento)	E/H	Nigromancia
<i>Rayo de debilitamiento</i> (rayo debilitador)	I/F, Abj.	Abjuración
<i>Recluir (ocultar)</i>	Alt.	Ilusión
<i>Rociada de color</i>		

<i>Rociada prismática</i>	C/C	Evocación
<i>Runas explosivas</i>	Alt.	Abjuración
<i>Símbolo</i>	C/C	Universal
<i>Socorro (auxilio)¹</i>	Alt., E/H	Transmutación
<i>Telaraña</i>	I/E	Conjuración
<i>Trabar portal</i>	Alt.	Abjuración
<i>(retener portal)</i>		
<i>Trampa de fuego</i>	Abj., I/E	Abjuración
<i>Transformación de Tenser</i>	Alt., I/E	Transmutación
<i>Viaje astral</i>	I/E	Nigromancia
<i>(conjuro astral)¹</i>		
<i>Viento susurrante</i>	Alt., I/F	Transmutación

Clave: Abj. = Abjuración; Adiv. = Adivinación mayor;
Alt. = Alteración; I/E = Invocación/Evocación;
C/C = Conjuración/Convocación (*Conjuración/Llamada*); E/H = Encantamiento/Hechizo;
I/F = Ilusión/Fantasmagoría (*Ilusión/Fantasma*);
Nec. = Necromancia;

¹ Este conjuro, además, ha cambiado de nombre (consulta la lista de sortilegios de la sección Conjuros con nombre nuevo).

² Este nombre corresponde al reverso de un conjuro de AD&D, 2ª edición.

Conversión de conjuros antiguos

Normalmente, resultará muy sencillo adaptar un conjuro antiguo a las nuevas reglas. Aquí tienes el método:

Escuela: por lo general, la escuela del conjuro no variará. Sin embargo, busca en el *MJ* un conjuro similar y asígnale a tu sortilegio la misma escuela (por ejemplo, los conjuros de curación y casi todos los de muro pertenecen ahora a la escuela de Conjuración). Algunas escuelas tienen nuevos nombres simplificados, como se puede ver en esta lista:

Nombre antiguo de la escuela	Nombre nuevo de la escuela
Abjuración	Abjuración
Adivinación	Adivinación
Adivinación mayor	Adivinación
Adivinación menor	Universal
Alteración	Transmutación
Conjuración/Convocación	Conjuración
Encantamiento/Hechizo	Encantamiento
Invocación/Evocación	Evocación
Necromancia	Nigromancia

Subescuela y descriptor: las anteriores versiones del juego no utilizaban subescuelas ni descriptores. La mejor forma de asignar unas y otros es encontrar en el *MJ* un conjuro similar.

Nivel: por lo general, el nivel de los conjuros no ha cambiado.

Alcance: compara el alcance antiguo del conjuro con la siguiente tabla. Si el sortilegio tuviera un alcance que variase según el nivel, tendrías que usar el valor correspondiente al nivel mínimo necesario para lanzar el conjuro.

Si el sortilegio tuviera alcances distintos para su ejecución en espacios cerrados y en lugares al aire libre, quédate con el mayor.

Alcance antiguo	Alcance nuevo
0	Personal
Toque (contacto)	Toque
0-30 yardas (metros)	Corto*
31-100 yardas (metros)	Intermedio
101+ yardas (metros)	Largo
Ilimitado	Ilimitado

* Algunos conjuros emanan desde el cuerpo del lanzador. De ser así, se indicaría en la propia descripción del conjuro. En tales casos, pasa el alcance a pies y no lles a cabo ningún otro cambio.

Componentes: esto no ha cambiado. Nótese que, en la presente edición, todo componente material que no se consuma durante el lanzamiento recibe el nombre de “foco”.



Duración: compara la duración antigua del conjuro con la lista incluida a continuación. Si el sortilegio posee una duración que variara según el nivel, utiliza el valor mínimo necesario para lanzarlo.

4 asaltos o menos: 1 asalto/nivel de lanzador.

5 asaltos o más (mientras siga calculándose en asaltos): 1 minuto/nivel de lanzador.

Toda duración calculada en turnos: 10 minutos/nivel de lanzador.

Toda duración medida en horas o días: sin cambios.

Permanente: por lo general no cambia; sin embargo, algunos conjuros que antiguamente aparecían como permanentes, en la presente edición son instantáneos. Para asegurarte, haz la comparación con un conjuro similar incluido en el *MJ*.

Instantáneo: sin cambios.

Especial: estos conjuros duran hasta que sucede algo especial, como que el lanzador deje de concentrarse, que algún efecto externo desencadene el sortilegio o que el receptor realice un tiro de salvación. La duración real estará explicada en la descripción del conjuro. Determina la duración haciendo la comparación con un sortilegio similar del *MJ*. Si no logras encontrar un conjuro similar, usa la duración indicada en la antigua descripción.

Tiempo de lanzamiento: si el tiempo de lanzamiento antiguo del conjuro era inferior a 1 asalto, el nuevo equivaldrá a 1 acción. Si el antiguo tiempo de lanzamiento era 1 asalto o más, el nuevo no cambiará, a no ser que estuviera calculado en turnos. En tal caso, el nuevo lanzamiento requeriría 10 minutos multiplicado por la cantidad de turnos indicada en el antiguo tiempo de lanzamiento.

Área de efecto: por lo general, esto tampoco cambia. La presente edición es más precisa a la hora de describir el funcionamiento de algunos conjuros, particularmente aquellos que afectan a una cantidad limitada de objetos situados en un área en lugar de a todo lo que haya en ella. Compara la descripción del conjuro con el texto dedicado a las áreas y efectos en el Capítulo 10: Magia del *MJ*. Además, hacer la comparación el conjuro con un sortilegio similar del *MJ* también será de ayuda.

Tiro de salvación: compara el tiro de salvación antiguo del conjuro usando la tabla siguiente:

Salvación antigua	Salvación nueva
1/2	Mitad ¹
Niega (<i>Neg.</i>)	Niega o Descreer ²
Ninguno (<i>No</i>)	(Rara vez es así) ³



1 Las salvaciones para sufrir la mitad de los efectos serán de Reflejos, a no ser que el efecto del conjuro no inflija daño. Si no infligiera daño, sería una salvación de Voluntad.

2 Las salvaciones para negar el efecto de un conjuro serán de Voluntad o Fortaleza. La salvación de Voluntad se aplica a efectos mentales. La salvación de Fortaleza se aplica a los efectos que puedan producir la muerte o la alteración del receptor (consulta la sección Tiros de salvación, en el Capítulo 10: Magia del *MJ*). Si el conjuro perteneciera a la escuela de Ilusión, la salvación "Niega" pasaría a ser "Descreer".

3 Muy pocos conjuros de la presente edición de D&D prohíben por completo la salvación. Si el alcance del conjuro es Personal o Toque, deja el "Ninguno" en la salvación. Si el alcance del conjuro es superior a Toque, se permite un tiro de salvación para negar el efecto.

Resistencia a conjuros: este apartado debe indicar “Si”, a no ser que el conjuro no produzca un efecto directo en el receptor. Si tuvieras alguna duda, haz la comparación con un sortilegio similar del *MJ*. La sección de Resistencia a conjuros del Capítulo 10: Magia del *MJ* y el Capítulo 3: desarrollo del juego de la *GDM* también resultarán de utilidad.

Descripción del conjuro: esto apenas cambia. Los conjuros capaces de infligir daño según el nivel del lanzador deberían estar limitados según se indica en esta tabla:

Nivel del conjuro ¹	Daño máx. (un solo objeto) ²	Daño máx. (varios objetos) ³
1	5 dados	—
2	10 dados	5 dados
3	10 dados	10 dados
4	15 dados	10 dados
5	15 dados	15 dados
6	20 dados	15 dados
7	20 dados	20 dados
8	25 dados	20 dados
9	25 dados	25 dados

1 En los conjuros de clérigo, utiliza el límite un nivel más bajo. El límite de daño para un conjuro de clérigo de primer nivel es 1 dado.

2 Un conjuro con un solo objetivo es aquel que afecta a un solo blanco o cuyo daño total se divide entre más de un receptor. Un proyectil mágico, por ejemplo, podría infligir 5 dados de daño a un objetivo; también podría afectar a más de uno, pero, en tal caso, sus dados de daño tendrían que dividirse entre éstos.

3 Un conjuro con varios objetivos es aquel que puede infligir su daño completo a dos o más objetivos a la vez. Una bola de fuego, por ejemplo, inflige daño a todo lo que se encuentra dentro de su área de efecto.

Conjuros que no deberían ser adaptados

Unos cuantos conjuros han sido eliminados del juego por completo. Éstos incluyen *conocer el alineamiento* y todo conjuro arcano capaz de curar o sanar.

Objetos mágicos con nombre nuevo

Los siguientes objetos se llaman de forma distinta en la presente edición. Por lo general, los nombres nuevos reflejan cambios en el funcionamiento de los objetos o indican de forma más exacta para qué sirven:

<u>Nombre antiguo del objeto</u>	<u>Nombre nuevo del objeto</u>
<i>Aceite de resistencia al ácido</i>	<i>Poción de protección contra los elementos (ácido)</i>
<i>Anillo de libertad de acción (ídem de acción libre)</i>	<i>Anillo de libertad de movimientos</i>

<i>Bastón de atrofiamiento (vara marchitadora)</i>	<i>Cetro marchitante</i>
<i>Bastón de la serpiente (vara de la serpiente)</i>	<i>Cetro de la pitón</i>
<i>Bastón de la serpiente (vara de la serpiente)</i>	<i>Cetro de la víbora</i>
<i>Bastón de truenos y relámpagos (vara de rayos y truenos)</i>	<i>Cetro de truenos y relámpagos</i>
<i>Brazales de defensa (muñequeras de defensa)</i>	<i>Brazales de armadura</i>
<i>Capa de desplazamiento</i>	<i>Capa de desplazamiento menor</i>
<i>Capa de protección</i>	<i>Capa de resistencia</i>
<i>Cetro de resurrección (cetro de revivificación)</i>	<i>Bastón de vida</i>
<i>Cetro de tránsito (cetro de paso)</i>	<i>Bastón de paso</i>
<i>Cota de mallas élfica (armadura de mallas élfica)</i>	<i>Cota de mallas élfica</i>
<i>Escarabeo contra gólems (escarabajo contra gólems)</i>	<i>Escarabeo azote de gólems</i>
<i>Filtro de amor</i>	<i>Poción de amor</i>
<i>Filtro de labia (ídem de locuacidad)</i>	<i>Poción de labia</i>
<i>Filtro de persuasividad</i>	<i>Poción de carisma</i>
<i>Medallón de PES</i>	<i>Medallón de los pensamientos</i>
<i>Poción de clariaudiencia</i>	<i>Poción de clariaudiencia/clarividencia</i>
<i>Poción de clarividencia</i>	<i>Poción de clariaudiencia/clarividencia</i>
<i>Poción de crecimiento</i>	<i>Poción de agrandar</i>
<i>Poción de curación</i>	<i>Poción de curar heridas leves</i>
<i>Poción de curación extra</i>	<i>Poción de curar heridas graves</i>
<i>Poción de disminución</i>	<i>Poción de reducir</i>
<i>Poción de fuerza de gigante</i>	<i>Poción de fuerza de toro</i>
<i>Poción de velocidad (ídem de rapidez)</i>	<i>Poción de acelerar</i>
<i>Tahalí de fuerza de gigante (cinto de fuerza gigantesca)</i>	<i>Cinturón de fuerza de gigante</i>
<i>Tahalí de los enanos (cinto de los enanos)</i>	<i>Cinturón de los enanos</i>
<i>Varita de alteración de tamaño</i>	<i>Bastón de cambio de tamaño</i>
<i>Varita de detección de enemigos</i>	<i>Cetro de detección de enemigos</i>
<i>Varita de detección de metales y minerales</i>	<i>Cetro de detección de metales y minerales</i>
<i>Varita de detección mágica (ídem de detección de magia)</i>	<i>Varita de detectar magia</i>
<i>Varita de escarcha (ídem de hielo)</i>	<i>Bastón de escarcha</i>
<i>Varita de extinción de llamas (ídem de extinguir llamas)</i>	<i>Cetro extinguellamas</i>
<i>Varita de fuego</i>	<i>Bastón de fuego</i>
<i>Varita de negación (ídem de anulación)</i>	<i>Cetro de negación</i>
<i>Varita de tierra y piedra</i>	<i>Bastón de tierra y piedra</i>
<i>Varita maravillosa (ídem de maravilla)</i>	<i>Cetro de las maravillas</i>

Conversión de objetos mágicos antiguos

Por lo general, resulta muy sencillo adaptar un objeto mágico antiguo a las nuevas reglas. Aquí tienes el método:

Nivel de lanzador: asigna un nivel de lanzador determinando la aptitud sortilega más pode-

rosa que el objeto pueda generar y el nivel más bajo de mago (si el efecto es arcano) o de clérigo (si es divino) necesario para lanzar el conjuro. Si el objeto no tuviera aptitudes sortilegas, encuentra un objeto similar en la *GDM* y asigna ese nivel de lanzador al tuyo.

Prerrequisitos: consulta el Capítulo 5: Dotes del *MJ* para determinar qué dote hace falta para fabricar el objeto. El DM tendrá que examinar los poderes del objeto y decidir a qué conjuros se parece más; tales sortilegios se convertirán en prerrequisitos para el objeto.

Precio de mercado: localiza dos o tres objetos similares en la *GDM* y asigna un precio similar al objeto que quieras adaptar.

Notas acerca de los objetos mágicos: aquí tienes las directrices para objetos mágicos concretos.

Capa de protección: en la presente edición, el nombre más adecuado para este objeto sería capa de protección y resistencia, pues debería conceder tanto un bonificador de desvío a la CA como un bonificador a los tiros de salvación. Algunos DMs podrían querer que sus jugadores eligieran entre una capa de protección (CA) –a secas– o una capa de resistencia (salvación).

Cetros, bastones (varas) y varitas: todos los cetros son objetos dotados de poderes únicos que no se limitan a duplicar efectos de conjuros. Todos los bastones son objetos con varias funciones, capaces de almacenar conjuros. Todas las varitas son objetos de una sola función, capaces de almacenar conjuros. Si un bastón o varita tenía un poder de naturaleza única, ahora será un cetro. Si un cetro o varita de una antigua versión del juego producía varios efectos de conjuros, ahora será un bastón. Si un bastón o cetro producía un solo tipo de efecto de conjuro, ahora será una varita. Los cetros, bastones y varitas poseen un máximo de 50 cargas.

Tahalíes de fuerza de gigante (cintos de fuerza gigantesca): estos objetos se han convertido en cinturones de fuerza de gigante. Los tahalíes de fuerza de gigante de las colinas, de piedra o de la escarcha pasan a ser cinturones de fuerza de gigante con +4 a la puntuación de Fuerza de su usuario. Un tahalí de fuerza de gigante del fuego, de las nubes o de la tormenta pasará a ser un cinturón de fuerza de gigante con +6 a la puntuación de Fuerza de su usuario.

Objetos mágicos que no deberían ser adaptados

Unos cuantos objetos han sido eliminados del juego por completo. Éstos incluyen todo objeto capaz de conceder una puntuación fija de característica o de Clase de Armadura. Los objetos que potencien una característica deberían conceder un bonificador de entre +2 y +6 a una puntuación. Los objetos protectores deberían conce-

der un bonificador (de armadura, armadura natural o desvío) que fuera de +1 a +6.

Necesitarás el permiso de tu DM para usar cualquier objeto que no esté incluido en la nueva *GDM*.

MONSTRUOS

El *Manual de Monstruos* contiene las criaturas más populares de las anteriores ediciones e incluye todos los monstruos nuevos que aparecen en las tablas de encuentros aleatorios de la *GDM*.

Conversión de monstruos antiguos

Si alguno de tus favoritos no estuviera en el *Manual de Monstruos*, podrías adaptar la antigua criatura a las nuevas reglas. Aquí tienes el método para conseguirlo.

Tamaño y tipo: las categorías de tamaño de las anteriores ediciones no coinciden con las actuales. Estudia la descripción del monstruo antiguo, averigua lo grande que es en realidad (es decir, cuáles son sus valores reales de altura, peso y longitud) y asigne un nuevo tamaño usando la información incluida en la introducción del *MM*.

Asigna un tipo a la criatura según la información sobre tipos de criatura que se incluye en la introducción del *MM*.

Dados de Golpe y puntos de golpe: la cantidad de Dados de Golpe no ha cambiado. Asigna a la criatura el dado que corresponda a su tipo. Encontrarás información acerca de los tipos de Dados de Golpe en la sección Avance de las criaturas según tipo, que aparece en la introducción del *MM*.

El modificador de Constitución de la criatura se aplicará a cada Dado de Golpe que ésta posea.

Iniciativa: asigna a la criatura un bonificador de iniciativa (y, posiblemente, también la dote de Iniciativa mejorada) basándote en su modificador de Destreza. Consulta las secciones que tratan de las puntuaciones de característica, dotes y habilidades.

Velocidad: multiplica el antiguo factor de movimiento de la criatura por 2,5 pies y redondea hacia abajo hasta el múltiplo de 10 más cercano. Si la criatura poseyera un factor de movimiento de escalada o natación, obtendría de forma gratuita las habilidades de Trepár y Nadar. Si la criatura tuviera un factor de movimiento en vuelo, también tendrías que asignarle una clase de maniobrabilidad. Consulta el apartado Velocidad en la introducción del *MM* para obtener detalles acerca de la capacidad de nadar, trepar y volar.

Clase de Armadura: 20 menos la Clase de Armadura del monstruo antigua es el resultado de la CA nueva en combate normal. En la presente edición, el apartado de la Clase de Armadura también indica qué cantidad de CA provie-

ne del tamaño, de la armadura natural y de la Destreza. Calcula la armadura natural de la criatura restando a su valor normal de CA el modificador de Destreza, el modificador de tamaño (de la sección de Tipo y tamaño, de la introducción del *MM*) y 10 puntos más.

Ataques y ataque base: anota cada una de las armas y armas naturales de la criatura junto al bonificador de ataque que ésta posea en cada una. El ataque base de la criatura dependerá de su tipo y sus Dados de Golpe; consulta la sección Avance de las criaturas según tipo, en la introducción del *MM*. El tamaño, las puntuaciones de característica y las dotes de la criatura afectarán al bonificador de cada ataque, tal y como se describe en la sección Ataques, en la introducción del *MM*.

Daño: utiliza el daño indicado en la descripción de la criatura antigua, modificado por su puntuación de Fuerza tal y como se explica en la sección Daño, en la introducción del *MM*.

Ataques especiales: utiliza los ataques especiales indicados en la descripción de la criatura antigua. Si un ataque especial apareciera explicado en la introducción del *MM*, tendrías que utilizar las nuevas reglas. Si el ataque especial no hubiera sido incluido en la introducción del *MM*, tendrías que encontrar en el *MM* una criatura con una aptitud similar y utilizar las reglas correspondientes.

Defensas especiales: utiliza las defensas especiales incluidas en la descripción de la criatura antigua. Si una defensa especial apareciera explicada en la introducción del *MM*, tendrías que utilizar las nuevas reglas. Si la defensa especial no hubiera sido incluida en la introducción del *MM*, tendrías que encontrar en el *MM* una criatura con una aptitud similar y utilizar sus correspondientes reglas.

Criaturas heridas sólo por armas mágicas o de plata (argentadas): esta defensa ha pasado a ser reducción del daño. El tipo de arma que niega tal reducción del daño sigue siendo la misma que hiciera falta para dañar a la criatura en la anterior edición del juego. Establece una reducción del daño de 10 puntos, o localiza dos o tres criaturas similares en el *MM* y asigna a tu monstruo una reducción del daño similar.

Resistencia a la magia (resistencia mágica): esto se llama ahora resistencia a conjuros. Para obtener el valor de la resistencia a conjuros de la criatura, divide la antigua resistencia a conjuros

entre 5 y suma ese resultado a 11.

Tiros de salvación: las salvaciones base de la criatura dependerán de su tipo y sus Dados



de Golpe. Consulta la sección Avance de las criaturas según tipo, en la introducción del *MM*. Las puntuaciones de característica y dotes de la criatura afectarán al bonificador que posea en cada categoría de salvación.

Puntuaciones de característica: localiza dos o tres criaturas parecidas en el *MM* y asigna a tu monstruo puntuaciones similares en sus características.

Por lo general, cuanto mayor sea la criatura, mayores serán sus puntuaciones de Fuerza y Constitución, y cuanto más rápido se mueva, más alta debería ser su Destreza.

Puedes utilizar la puntuación de Inteligencia antigua de la criatura como guía para determinar sus valores actuales en Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Habilidades y dotes: la cantidad de puntos de habilidad y dotes que la criatura tendrá a su disposición dependerán de su tipo y sus Dados de Golpe; consulta la sección Avance de las

criaturas según tipo, en la introducción del MM. Trata toda habilidad que elijas para el monstruo como habilidad de clase (es decir, cada rango le cuesta 1 punto de habilidad).

Descripción: utiliza la descripción antigua.

Criaturas capaces de afectar a la sorpresa: en la presente edición no existen las tiradas de sorpresa. Si la criatura fuera difícil de sorprender, debería recibir un bonificador en sus pruebas de Avistar y Escuchar (y tener una buena puntuación en Sabiduría). Si a la criatura se le diera bien sorprender a sus oponentes, debería recibir bonificadores en sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente (y tener una buena puntuación en Destreza).

Clima/terreno: por lo general, esto no cambiará, pero tendrás que utilizar siempre los términos indicados en la sección terreno/clima, según aparece en la introducción del MM.

Organización, Valor de Desafío y tesoro: localiza dos o tres criaturas similares en el MM y asigna a tu monstruo datos similares en cuanto a organización, Valor de Desafío y tesoro.

Alineamiento: usa el indicado antiguamente.

Avance: la mayoría de las criaturas pueden llegar a duplicar su base de Dados de Golpe.



**EE.UU., CANADÁ, ASIA, PACÍFICO
Y LATINOAMÉRICA**
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496



www.wizards.com/dnd

DEVIR
Rambla de Catalunya, 117 Principal 2ª
08008 Barcelona
España
+34-93-238-98-70



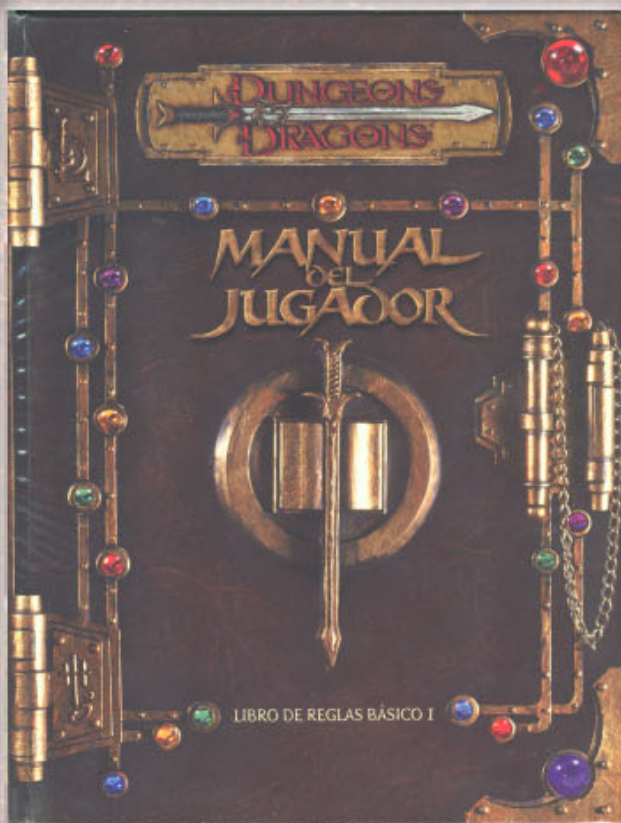
www.devir.es

OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77

DUNGEONS & DRAGONS

Haz el cambio

Tu personaje está preparado para el nuevo juego de DUNGEONS & DRAGONS
¿Lo estás tú? Ya sabes por donde empezar. Busca el nuevo
Manual del Jugador de D&D en el lugar donde compras tus juegos.
Nosotros ya hemos hecho el cambio. Ahora te toca a tí.



Julio 2001

Hora de Jugar.