

AD&D: 1ª y 2ª Edición

pasar de un universo a otro

Hasta el año 1989 no apareció la segunda edición de las reglas de AD&D. Ante el dilema de adaptarse o no a la nueva edición y, por qué no decirlo, ante la considerable inversión que la serie de libros de AD&D representa, jugadores de todo el mundo, entre los que sin duda os encontráis muchos de vosotros, siguieron jugando con las reglas con las que empezaron. Ahora, su edición en castellano seguro que hará volver a plantearse a más de uno el dar el salto. Para ello, os hemos traducido este artículo de Pierre Rosenthal que apareció en el nº53 de Casus Belli. Una buena idea para una adaptación menos traumática.

Si siempre es posible continuar jugando con las reglas de la primera edición de AD&D, lo cierto es que los jugadores se acabarán adaptando, en la medida en que vayan desapareciendo de las tiendas los antiguos grimorios, a las reglas de la segunda edición. Más que en cualquier otro juego de rol, en AD&D es muy importante disfrutar conservando y haciendo crecer el propio personaje. Ahora el gran dilema es: ¿Podemos mantener nuestro viejo personaje (que quizás tiene hasta diez años de vida de juego) con el mínimo de cambios y jugar con estas nuevas reglas?

El final de un mundo

Creedme queridos amigos, es imposible pasar sin esfuerzo los personajes de una edición a la otra. Para practicar esta delicada cirugía (añadir o eliminar elementos de las reglas), se os ofrecen dos métodos. El primero es simple: AD&D es un juego, por lo tanto podemos cambiar simplemente las reglas y transformar los personajes brutalmente. Pero en este caso ¿para que jugar a un juego de rol, si luego no vivimos plenamente nuestros personajes? Encontraréis, en cursiva, mis ideas sobre la viabilidad de este cambio según las clases, así como los cálculos que deberán hacerse.

El segundo método me parece más recomendable, pero requiere mucho más trabajo. Es el que da más importancia al "Rol" que a las reglas. Hará falta que os imaginéis el fin de todo el Universo conocido, el nacimiento de un nuevo Universo, y hacer jugar esta aventura a los personajes que pasarán del uno al otro. Como no tenemos espacio para presentaros una campaña de 40 páginas, aquí tenéis una propuesta a modo de sinopsis. Adaptadla con toda libertad ... o quizás podáis inventar vuestro propio fin del Universo.

¡Que suenen las trompetas!

Al Universo lo sostiene la Reliquia de las Reliquias, objeto tan fundamental que ha sido descompuesto en cuatro elementos (Ley, Caos, Bien y Mal), cada uno de ellos escondido en lo más profundo de los planos de existencia. Cada elemento puede hacer cumplir el mayor de los deseos, pero a cambio modificará la clase y el alineamiento del personaje que lo toque. A él le corresponde saber que aproximarse a la reliquia con un alineamiento equivocado (y/o con un nivel insuficiente), provoca sufrimientos cercanos a la muerte, además de las más diversas desgracias a criterio del DM.

Así tenemos a Hermetitis Phoenix, un individuo muy poderoso (como mínimo es del 30º nivel), que se ha dividido en cuatro seres humanos: un guerrero legal, un clérigo bueno, un mago malo, y un ladrón caótico. Cada uno de ellos tiene el mismo deseo de poder y parten en busca de la reliquia. Desgraciadamente para nuestro Universo, encuentran los cuatro elementos. Después de haberlo encontrado, cada uno de sus cuatro cuerpos transporta la reliquia al centro del Universo para refundirlos en un solo objeto. Fruto de los deseos que ha pedido, ni los mismos dioses pueden intervenir, y cada parte de sí mismo es escoltada por un millar de guardianes (ángeles, demonios, u otros según el caso), sin contar otras numerosas protecciones.

Durante ese tiempo nuestros aventureros no saben que el Universo (la Tierra y todos los planos de existencia conocidos), que ya no se ve sostenido por sus cuatro pilares, va a derrumbarse inexorablemente. Según el nivel de los personajes, créales una o dos aventuras a través de las cuales descubran progresivamente esta realidad. O bien, si son suficientemente poderosos, hazles actuar directamente contra Phoenix, aún

sabiendo que la transformación es irreversible (sería como intentar llenar un agujero negro con algodón). He aquí la cronología de los acontecimientos que van a sacudir al Universo, desde el día en que las reliquias fueron desplazadas del lugar donde estaban escondidas. Las aventuras que prepares a tus jugadores deberán retrasar estos efectos, incluso anular algunos de ellos, pero el final es inexorable. Tras seis meses, hagan lo que hagan, el Universo se derrumba, desaparece, y un nuevo Universo se crea sobre sus cenizas.

Primer mes. Cunde el pánico en los Grandes Templos del mundo conocido, ya que ningún Gran Sacerdote puede entrar en comunicación con su Dios. La última imagen que les ha llegado es la de una balanza cruciforme de cuatro platos. Ningún conjuro de sacerdote de séptimo nivel podrá ser memorizado de nuevo.

Segundo mes. Todas las personas con poderes psi tienen enormes dolores de cabeza, además, empiezan a perder un punto de vida cada hora y un punto de vida por punto psi utilizado. El único medio de curarse es encontrar a Abeltast, un mago que conoce un método para eliminar las capacidades psiónicas de los individuos.

Tercer mes. Los personajes con poderes psi pierden dos puntos de vida por asalto. Todas armas mágicas +6 o superiores explotan, haciendo 18d6 puntos de daño a su alrededor. Las armas +5 con poderes suplementarios aumentan vertiginosamente de temperatura (hasta 140°C) y la magia se escapa de su interior. Todas las reliquias conocidas se ven envueltas por una aura mágica que retira un nivel por asalto (sin tiro de protección). El conjuro *Commune* pierde su efecto.

Cuarto mes. Los *rangers*, paladines, druidas e ilusionistas que no consigan un tiro de protección contra la muerte, caen en coma. Los otros, tras una enfermedad, des-

cubren que todos sus poderes mágicos han desaparecido, salvo los conjuros que habían memorizado. Los ladrones sienten fuertes náuseas cuando intentan leer pergaminos.

Quinto mes. Una noche todos los objetos mágicos excepcionales (es decir, no descritos en la *Dungeon Master Guide* y con poderes inagotables) brillan con un fulgor verdoso. Por la mañana, han sido transformados en objetos de 50 cargas.

Sexto mes. Aparecen fisuras en la superficie del mundo, que llevan al plano Neutro absoluto. Es allí donde se encontrarán los elementos de la Reliquia.

Al final, todos los personajes que se deseen transferir a la 2ª edición deberán encontrarse en este plano (tanto los que ahora juegan, como los demás personajes que deseen los jugadores); los demás se perderán irremisiblemente. En el centro del Universo, en el momento final, aparecerá una gran mesa con 144.000 sillas dispuestas a su alrededor. Todos los que se sienten a dicha mesa podrán pasar al nuevo Universo con el recuerdo de su existencia

en el antiguo y con la posibilidad de conservar (o reencontrar) un objeto mágico o una habilidad excepcional (a criterio del DM). Más tarde, todo quedará envuelto en la más absoluta oscuridad, y los aventureros se despertarán sobre un verde campo de hierba. El único cambio visible a simple vista es el resplandor azulado de la luna, en contraste con su tono natural verde pálido. Los personajes constatarán los siguientes cambios.

Para todos los personajes

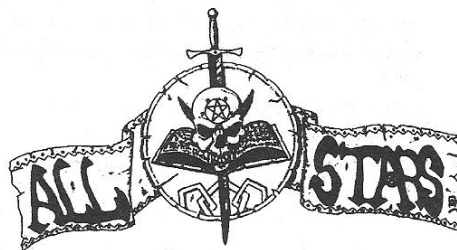
De todos los poderes excepcionales ganados en el primer Universo (por ejemplo, detectar lo invisible), sólo conservarán uno, a su elección. El valor máximo para cualquier característica será 20. Los poderes psi ya no existen. Las criaturas que acompañan a los personajes (imps, el escudero de un paladín, etc) han desaparecido, como si nunca hubieran existido y sin que esto comporte ninguna consecuencia.

Todas las capacidades, salvo las que se comentarán más tarde (es decir, puntos de vida, tiros de protección, habilidades de ladrón, memorización), descienden al nivel 7 (aplicarlo como un drenaje de niveles). Los personajes de nivel inferior a 7 pierden el número de puntos de experiencia necesario para colocarlos al inicio de su nivel. De hecho, por encima del nivel 7 los personajes ya son demasiado característicos como para pasar de un Universo a otro conservando el equilibrio del juego. Hazles ver el lado bueno de las cosas: tendrán nuevas aventuras que vivir y se encontrarán en una segunda juventud.

Atribuye las habilidades a los personajes según su antiguo background y dentro del límite de las nuevas reglas (por ejemplo, obliga a elfos y enanos que han hablado lenguas a las que podían tener acceso a atribuir algunas de sus habilidades en dichas lenguas).

Las razas son modificadas. Todas las variantes (elfos oscuros, gnomos de las profundidades, etc) vuelven al tipo gené-

SI YA ERES MAYORCILLO,
SABES ELEGIR Y TU MAMI TE DEJA ...



TE PROPORCIONA TODO SOBRE
ROL Y ESTRATEGIA

- Novedades U.S.A. todos los meses
- Catálogo de stock americano
- Figuras de todas las marcas
- Catálogo de figuras
- Partidas en directo de demostración

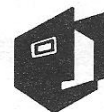
PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
(TIERRAS MEDIAS INCLUIDAS)

ALL STARS

Plaza España, 12 / Ctro. Com. Princesa-Local B-7
28911 LEGANES (Madrid) - Tel. (91) 693 83 91

PONTE EN CONTACTO YA, CON NOSOTROS.
SINO, SAURON Y CTHULHU TE PERSEGUIRAN
EN TUS PESADILLAS





rico. Los medio orcos pueden escoger entre convertirse en humanos o en enanos (si esto es compatible con su profesión). Si los personajes medio orcos eran de categoría múltiple, no pueden evolucionar más que en una de ambas clases (elección del propio jugador).

Si quieres transferir tus personajes modificando sólo las reglas, no olvides retirar los bonus a los puntos de golpe debidos a la Constitución para niveles superiores al 10.

Para los guerreros

Déjales la posibilidad de que se especialicen. Si no es así, no hay que hacer ningún cambio.

Atención: si manifiestan el deseo de no sufrir ningún cambio en el nuevo Universo, conserva sus niveles de originales y todas sus habilidades. Por el contrario, habrán perdido toda capacidad excepcional de carácter mágico.

Puedes pasar los guerreros de una edición a otra sin ningún problema, sea cual sea su nivel.

Para los ladrones

Explícales que el aire y la gravedad son distintos en este nuevo Universo, lo que justifica su bajada de nivel y habilidades. Calcula éstas últimas según la anterior edición,

y después hazles retirar el porcentaje que indica la tabla adjunta, en las habilidades que ellos deseen. Nunca podrán superar el 95 % en ninguna habilidad, y se aconseja reducir prioritariamente el porcentaje en *Pick Pocket*.

Atención: Si han expresado su deseo de seguir inalterados con el cambio de Universo, déjales en su nivel original, pero haz que retiren el siguiente porcentaje, a repartir entre todas sus habilidades de ladrón. Por otro lado, habrán perdido cualquier capacidad mágica excepcional.

Nivel	% a retirar
1	15
2	11
3	12
4	28
5	28
6	43
7	54
8	59
9	71
10	82
11	97
12	107
13	115
14	113
15	119
16	115
17	96

Para pasar de una edición a otra, retira sólo los valores de porcentaje indicados en esta tabla.

Para los clérigos

Adapta los poderes de cada dios como se sugiere en las reglas de la segunda edición (ver ejemplo más adelante). El sacerdote deberá, pues, readaptarse por completo a su nuevo culto y a sus nuevos poderes. Conservará sus puntos de vida y habilidades de combate, pero empezará de nuevo como lanzador de hechizos de primer nivel. Cada 15 días, deberá hacer una tirada bajo su "Sabiduría-4". Si la supera, subirá un nivel en la capacidad de pronunciar hechizos. Así hasta que llegue a su máximo (atención, aquí limitado al nivel 7). Procede del mismo modo para los *rangers*, paladines o druidas.

Si quieres pasar de una edición a otra, el personaje se convertirá en clérigo de la segunda edición en lugar de sacerdote. No pierde niveles, pero el personaje perderá interés en términos de "juego de rol" en comparación con los demás sacerdotes. Haz lo mismo con los druidas. Los paladines y rangers de alto nivel no son transferibles de una edición a otra por este método.

Para los magos

Señala a los personajes que sienten que el Universo es a la vez un poco más mágico (van a memorizar los hechizos más rápidamente, los dragones serán más poderosos) y más limitado (algunos hechizos parecen alterados).

Se presentan tres soluciones:

1) Todos los libros de hechizos se han quemado en el cambio de universo. Hará falta, pues, hacerse con nuevos libros. Esta es una solución simple y eficaz, si el DM evita el linchamiento.

2) Todos los libros de conjuros han sido "alterados". A los magos les cuesta leer sus viejos hechizos, algunos han cambiado mientras que otros han desaparecido (en términos de juego, han sido reemplazados por los hechizos de la 2ª edición). Como para los sacerdotes (ver más arriba), su capacidad de lanzar hechizos ha descendido al primer nivel. Cada 15 días, recuperarán un nivel si consiguen superar un tiro bajo su "Inteligencia-4".

3) Los hechizos del nuevo Universo existen según decida el DM aplicando su buen criterio. Estarán escritos de una forma



especial y se les conocerá bajo el nombre de "Magia de Zeb". La única posibilidad de aprender los antiguos sortilegios (los de la primera edición) es encontrarlos en grimorios provenientes del antiguo Universo. Su escritura mágica es algo diferente y se les conoce por el nombre de "Magia de Gary". Los magos creados según las reglas de la 2ª edición tendrán un malus del 10 % para aprender la Magia de Gary. Es el DM quien decidirá los hechizos que se encontrarán los PJs en sus aventuras, pero siempre deberá precisar si se trata de magia Gary o Zeb. Puede también, como en la se-

gunda solución, haber hecho desaparecer ciertos hechizos (el *Write* ya no sirve para nada, pero se puede conservar como una curiosidad del pasado; sugiero hacer desaparecer el *Vocalyse*, del *Unearthed Arcana*, y adaptar el *Find familiar* como en la segunda edición).

Según mi criterio, es imposible pasar un mago de una edición a otra sin profundas alteraciones, resultado de las cuales no podría decirse que continua siendo el mismo personaje.

Para los ilusionistas

Se dan cuenta de que no sólo el Universo era una ilusión, si no que ellos mismos lo son. Les ha costado mucho recuperarse del shock y han perdido todos sus poderes mágicos. Empiezan de nuevo en primer nivel, con dos excepciones: conservan sus habilidades de combate y sus puntos de vida, hasta que recuperen su nivel original, algo similar a los personajes con dos clases (atención, respetando siempre la regla de que el nivel máximo es 7).

Es del todo imposible pasar un ilusionista de una edición a otra.

Adaptar las aventuras

Si se desea jugar las viejas aventuras de la 1ª edición con las reglas de la 2ª, la adaptación es relativamente fácil, debiéndose modificar sólo tres parámetros:

- Los hechizos: ¿Los lanzadores de hechizos utilizarán los de la 1ª o de la 2ª? En cualquier caso, verifica su potencia (para los aventureros de 1º nivel, el *Burning Hand* es benigno en Gary y mortal en Zeb).

- El dinero: La necesidad de obtener monedas de oro no será la misma en la segunda edición, así pues, se puede evitar la continua presencia de tesoros. Sugiero dividir por diez el valor de los tesoros.

- La experiencia: El sistema de experiencia propuesto en la 2ª edición no acaba de funcionar del todo. De hecho, la distinta progresión por clase de personaje tenía en cuenta la división más o menos equitativa de los tesoros y, en consecuencia, de la experiencia. Si se utiliza este nuevo sistema, un ladrón estará en 6º nivel mientras que un mago o un guerrero estarán en el 3º y un clérigo en el 2º. Y esto será todavía peor para los niveles más altos, donde el guerrero apenas progresa. Hará falta, pues, pensar en un conjunto global de P.E. (puntos de experiencia) para las diversas partes de la aventura. El cálculo es simple: haz la suma de los P.E. de los monstruos por parte de la aventura, así como la suma de tesoros a encontrar (antes de dividirlo por diez); no añadas nada por los objetos mágicos. Este total será el máximo de P.E. que deberás repartir entre los diversos aventureros según sus méritos. Ya lo sé, esto es volver hacia atrás, pero el nuevo sistema no funciona, y éste deja más margen de decisión al DM que el antiguo. ♦



[illegible]

NOTAS