

Manual de conversión

A Y U D A

El texto de este artículo corresponde al folleto "Conversion Manual" escrito por Skip Williams para Wizards of the Coast. Su objetivo es adaptar lo mejor de tus antiguas campañas de D&D a las nuevas reglas. Los textos recuadrados indican lo que ha cambiado en la tercera edición. Además encontrarás consejos sobre la conversión de tus personajes favoritos al nuevo sistema, junto con algunas notas que permitirán al DM adaptar los monstruos que todavía no hayan aparecido descritos.

Personajes de ediciones anteriores

Para utilizar personajes provenientes de cualquiera de las anteriores ediciones de DUNGEONS & DRAGONS o ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS con la nueva edición del D&D, sólo tienes que seguir los pasos que se detallan a continuación.

Necesitarás una copia del nuevo *Manual del jugador* y una hoja de personaje limpia o un folio en blanco.

Nivel y Experiencia

Para los personajes de clase única, apunta simplemente su nivel. Tendrás que ajustar sus puntos de experiencia para adecuarlos al nuevo sistema de experiencia de D&D. Los personajes con más de una clase requerirán un tratamiento especial

● **Ajuste de Puntos de Experiencia:** todos los personajes de D&D utilizan la misma tabla de experiencia. Esta tabla difiere de las que correspondían a cada clase en las anteriores versiones del juego, por lo que es necesario ajustar el total de Puntos de Experiencia del personaje.

El modo más sencillo de llevar a cabo este ajuste es establecer el nuevo total de Puntos de Expe-

riencia entre el mínimo necesario para el nivel actual del personaje y el mínimo requerido para el siguiente nivel (te recomendamos el punto intermedio entre ambos). Si prefieres un sistema más preciso de conversión del total de Puntos de Experiencia del personaje, dirígete a la sección "Resolución de Problemas de Personaje".

● **Ajuste de personajes de Clase Múltiple y Dual:** las reglas para los personajes con más de una clase en la nueva edición del D&D son considerablemente diferentes a las de las ediciones anteriores del juego (véase cuadro adjunto). Sigue estos pasos para calcular el nivel de un personaje de clase múltiple o dual.

1. Determina el nivel más alto que el personaje haya alcanzado en cualquier clase. Por ejemplo, Escolrande es un guerrero de 8º nivel/hechicero de 9º nivel/ladron de 9º nivel. Su nivel más alto es 9.

2. Divide los niveles que el personaje haya alcanzado en cada una de las clases restantes entre tres, redondeando hacia abajo. Si el resultado es 0, redondea hasta 1. Siguiendo con el ejemplo, los niveles restantes de Escolrande son 8 y 9; $8/3 = 2.67$, que se redondea a 2 y $9/3 = 3$.

3. Añade el número obtenido en el paso 1 a los números obteni-

dos en el paso 2. El resultado es el nivel del personaje en la nueva edición del D&D. En el caso de Escolrande, $9 + 2 + 3 = 14$.

4. Puedes dividir los niveles obtenidos entre las clases. Por ejemplo, Escolrande podría convertirse en un mago de 9º nivel/pícaro de 4º nivel/guerrero de 1er nivel, o en un mago de 8º nivel/pícaro de 3er nivel/guerrero de 3er nivel, o cualquier otra combinación entre guerrero, mago y pícaro, siempre que la suma de los respectivos niveles totalizase 14.

Puntuaciones de Características

Apunta las Características de tu personaje. En algunos casos, no tendrás que realizar ajustes.

Fuerza Excepcional: la regla de Fuerza excepcional ya no forma parte del juego. Si tu personaje poseía una puntuación excepcional de Fuerza, conviértela a la Fuerza regular de acuerdo a la tabla siguiente.

Puntuación Excepcional	Nueva Punt. 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

Mejora Según Niveles: por cada cuatro niveles que el personaje haya obtenido, aumenta una Característica en un punto. No te preocupes por los máximos raciales; ya no existen.

Cuando hayas terminado de ajustar y apuntar las Características de tu personaje, dirígete a la Tabla 1-1 del *Manual del jugador*, en la que encontrarás los bonos o

penalizaciones (ahora llamados modificadores de característica) asociados a tus puntuaciones de Característica.

Trucos: una puntuación de 12 o más en una Característica otorgará a tu personaje un bono. Del mismo modo, una puntuación de 9 o menos acarreará una penalización. Considera con mucho detenimiento tu puntuación de Inteligencia, porque ahora determina en gran medida el número de habilidades que tu personaje puede aprender, y una puntuación alta en Inteligencia es mucho más útil que antes. La Destreza y la Constitución siguen siendo importantes para todos los personajes. La Sabiduría lo sigue siendo para los clérigos y ahora tiene un impacto mucho mayor sobre las tiradas de salvación de todos los personajes, y sobre numerosas habilidades. Un Carisma elevado es importante para bardos, paladines y clérigos.

Nombres nuevos para algunos términos antiguos

Los siguientes términos han cambiado de nombre en la nueva edición. Estos nuevos nombres suelen reflejar cambios en el funcionamiento del juego o sencillamente pretenden reflejar mejor lo que el término significa:

Término

Antiguo

conjuro de hechicero

conjuro de clérigo

prueba de pericia

esfera (para conjuros de sacerdote)

hechicero

índice de movimiento

ladrón

memorizar (un conjuro)

pericia en no armas

resistencia mágica

GAC0

Término

Nuevo

conjuro arcano

conjuro divino

prueba de habilidad

dominio

mago

velocidad

pícaro

preparar (un conjuro)

habilidad

resistencia a conjuros

ataque base

Raza del personaje

Apunta la raza de tu personaje. Los beneficios y penalizaciones exactos que afectan a cada raza han cambiado ligeramente.

Razas Estándar para personajes jugadores: si tu personaje pertenece a una raza estándar para PJ (humanos, enanos, elfos, gnomos, medio-elfos, medio-orcos y medianos) dirígete al Capítulo 2 del *MJ* y apunta sus nuevas capacidades raciales. Las nuevas capacidades reemplazan a las antiguas.

Algunos modificadores de Característica han cambiado para ciertas razas, pero esto sólo se aplica a los personajes nuevos.

Razas no Estándar para personajes jugadores: si tu personaje no pertenece a una de las razas estándar para PJ, dirígete al Capítulo 2 del *MDM*. Este capítulo te explica cómo utilizar la práctica totalidad de las razas como PJ.

¿Qué ha cambiado en las puntuaciones de Característica?

El juego sigue utilizando las mismas Características de siempre (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, Carisma). Los cambios más significativos son:

Bonos y Penalizaciones por Puntuación de Característica: las seis Características utilizan la misma tabla (Tabla 1-1 del *MJ*) para determinar los bonos y penalizaciones asociados a cada puntuación. A estos bonos y penalizaciones se les denomina modificadores de Característica.

Pruebas de Característica: para realizar una prueba de Característica tiras 1d20 y añades el modificador de Característica de tu personaje. Para tener éxito, debes igualar o superar la Clase de dificultad (CD) de la acción.

Máximos y Mínimos en las Características: ya no existen puntuaciones máximas o mínimas de Característica para ninguna raza.

Requerimientos de Característica: ya no es necesario satisfacer ningún requerimiento para pertenecer a una raza o clase determinadas.

Fuerza Excepcional: ya no existe. Los personajes ya creados que la posean pueden convertir sus puntuaciones de Fuerza excepcional en puntuaciones de Fuerza por encima de 18.

Bonos de Experiencia: los personajes ya no reciben bonificaciones de experiencia por poseer Características elevadas.

Modificaciones de Característica Basados en el Nivel: por cada cuatro niveles que consigue un personaje, puede mejorar en un punto la puntuación de una de sus Características.

Clase del personaje

Apunta la clase actual del personaje. La mayoría de ellas ha cambiado, por lo menos ligeramente. Dirígete al Capítulo 3 del *MJ* y apunta las nuevas capacidades de clase de tu personaje. Estas nuevas capacidades reemplazan a las antiguas. La Tabla 3-2 del *MJ* ofrece una visión general de las capacidades de clase que se obtienen por nivel. Las tablas 3-1 a

3-20 proporcionan sumarios rápidos sobre bonos de ataque básicos, tiradas de salvación básicos y rasgos generales para cada clase.

Ataque: el bono de ataque de un personaje reemplaza al GAC0 de las ediciones anteriores. Si el ataque base de un personaje es +6 o superior, el personaje puede realizar más de un ataque por asalto, aunque cada uno de ellos se realizará con un bono de ataque base reducido. Las tablas de clase en el Capítulo 3 del *MJ* muestran el número de ataques que el personaje puede realizar, así como el ataque base para cada uno de ellos. Por ejemplo, un mago de nivel 12º tiene un ataque base de +6/+1, de modo que el personaje puede atacar dos veces por asalto.

Si el personaje posee un modificador de Característica, éste se aplica a ambos ataques. El modificador de Fuerza del personaje se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo. El modificador de Destreza se aplica a los ataques a distancia.

El tamaño de un personaje afecta ahora a su ataque. Encontrarás los detalles en el Capítulo 8 del *MJ*.

Si tu personaje pertenece a más de una clase, suma los ataques base de cada una de ellas, de acuerdo a las instrucciones que se dan en el Capítulo 3 del *MJ*.

Tiradas de Salvación: los números de las tiradas de salvación de un personaje se expresan ahora como bonos. Los modificadores de Característica de un personaje afectan a los bonos de sus tiradas de salvación. El modificador de Constitución se aplica a las tiradas de salvación de Fortaleza, el de Destreza a las tiradas de salvación de Reflejos y el de Sabiduría a las tiradas de salvación de Voluntad.

Si tu personaje pertenece a más de una clase, añade los bonos a las tiradas de salvación correspondien-

tes a cada clase, de acuerdo a las instrucciones sobre personajes multiclase que encontrarás en el Capítulo 3 del *MJ*.

Dados de Golpe y Puntos de vida: Ahora, los personajes ganan un dado de golpe extra por nivel hasta llegar al nivel 20. Además, obtienen su modificador completo por Constitución para cada dado de golpe. Vuelve a tirar los puntos de vida de tu personaje y aplica las necesarias modificaciones por Constitución. Puedes utilizar el nuevo total o el antiguo, como prefieras.

Conjuros: los personajes conjuradores utilizan los límites de conjuros diarios que muestran las nuevas tablas de clase. Se hacen necesarios otros ajustes a los conjuros, a saber:

Conjuros Adicionales: todos los personajes conjuradores ganan conjuros adicionales si poseen puntuaciones de Característica elevadas. Los bardos y los hechiceros (una nueva clase de personaje) ganan conjuros según su Carisma; los clérigos, druidas, paladines y exploradores los ganan según su Sabiduría, y los magos según su Inteligencia.

Nuevas Listas de Conjuros: los clérigos y los sacerdotes especialistas utilizan la misma lista de conjuros. De hecho, en el nuevo juego, todos los personajes sacerdotes se conocen como clérigos. Los personajes clérigos obtienen conjuros adicionales de acuerdo a sus dominios (véase Clérigo, en el Capítulo 3 del *MJ*). La lista de conjuros del clérigo incluye ahora conjuros de 8º y 9º nivel.

En la nueva edición los bardos poseen su propia lista de conjuros. Es posible que algunos de los conjuros de su viejo repertorio ya no estén disponibles para ellos. En este caso deberán reemplazarlos con conjuros de su nueva lista.

Ahora, los bardos, los clérigos y los magos poseen conjuros de nivel 0. Debes añadirlos a sus listas de conjuros, tal como se

describe en las descripciones de estas clases.

Tiradas de Salvación: aquellos conjuros que permiten una tirada de salvación necesitan ahora lo que se llama una Clase de Dificultad (CD) de tirada de salvación. La CD de tirada de salvación de un conjuro es 10 + el nivel del conjuro + el modificador de la Característica relevante del conjurador (lee la sección anterior). Apunta la CD de tirada de salvación para cada conjuro que tu personaje pueda lanzar.

Nuevas Escuelas: algunos conjuros han cambiado de escuela; lee "Conjuros de Mago con Escuelas Nuevas". Los magos especialistas podrían encontrarse con que sus libros contienen conjuros a los que ya no tienen acceso. En este caso, tendrán que reemplazarlos con otros que pertenezcan a escuelas a las que sí puedan acceder. Ahora, los especialistas pueden elegir sus propias escuelas opuestas. Cuando convierte un especialista al nuevo sistema, el jugador puede elegir nuevas escuelas opuestas y ajustar el libro de conjuros de su personaje de forma apropiada.

Nuevos Nombres: algunos conjuros han cambiado de nombre. Lee la sección "Conjuros con Nombres Nuevos".

Características de Ladrón: las Características de los ladrones se han incorporado al sistema general de habilidades. Los pícaros y otros personajes con habilidades semejantes reciben ahora puntos de habilidad adicionales para comprarlos.

Personajes multiclase: las Características de las diferentes clases de un personaje con clase múltiple se suman a la hora de determinar las Características totales del personaje. Para determinar las Características de un personaje con clase múltiple, calcula en primer lugar el nivel del personaje en cada clase, como se explicó en la sección Nivel y Experiencia. Entonces, dirígete a per-

sonajes de Clase Múltiple en el Capítulo 3 del *MJ* y sigue las instrucciones que encontrarás allí.

Pericias: las pericias de armas de un personaje son ahora función de su clase y no han de elegirse por separado. Las pericias no de armas se llaman ahora competencias. Lee Competencias, más adelante.

Especialización en Armas: la regla opcional sobre especialización en armas ya no forma parte del juego, aunque como realidad está presente en forma de dotes. Otras dotes pueden mejorar la aptitud de un personaje con las competencias de armas; encontrarás información sobre las dotes en el Capítulo 5 del *MJ*.

Clase de armadura e Índice de Movimiento

La armadura y el escudo siguen siendo los medios principales con los que cuenta el personaje para protegerse del daño físico. No obstante, la clase de armadura funciona de manera ligeramente diferente en la nueva edición. Y, lo que es más importante, ahora es mejor tener un número elevado de CA que uno bajo. Tendrás que ajustar algunos detalles referentes a la armadura de tu personaje.

Armadura: la armadura que lleva el personaje no afecta sólo a su Clase de Armadura, sino también a su velocidad (índice de movimiento), su modificador defensivo por Destreza, el uso de las habilidades y su habilidad para lanzar conjuros arcanos. La tabla 7-5 del *MJ* y el texto que la acompaña ofrecen un sumario de sus efectos.

La armadura de un personaje no afecta a su carga.

Escudo: los escudos se siguen combinando con las armaduras para mejorar la CA de un personaje, pero no todos son iguales. La tabla 7-5 del *MJ* incluye las estadísticas de los escudos.

Tamaño: ahora, el tamaño de un personaje afecta también a su Clase de Armadura. Puedes encontrar los detalles en el Capítulo 8 del *MJ*.

¿Qué ha cambiado en las razas de personaje?

La raza de tu personaje sigue determinando su apariencia general y las capacidades especiales que posee. Los cambios más significativos son:

Modificaciones a las Puntuaciones de Característica: las modificaciones a las puntuaciones de las Características han cambiado para algunas razas (véase Capítulo 2 del *MJ*). Estos cambios no afectan a los personajes ya existentes.

Puntuaciones de Característica Máximas y Mínimas: ya no existen puntuaciones máximas o mínimas de Característica para ninguna raza.

Requerimientos de Características: ya no hay que satisfacer requerimientos de Característica para ninguna raza.

El Medio-orco: ahora, el medio orco es una raza de personaje estándar. Encontrarás los detalles en el Capítulo 2 del *MJ*.

Infravisión: esta capacidad racial ha dejado de existir, reemplazada por dos capacidades similares: visión en la oscuridad y visión nocturna.

Visión en la oscuridad representa la capacidad de ver en la oscuridad. No implica la percepción del calor, de modo que las fuentes del calor o las luces artificiales no la anulan.

Visión nocturna representa la capacidad de ver bien de noche o con luz escasa. No sirve de nada en ausencia total de luz, al contrario que la visión en la oscuridad, pero cuando funciona, suele tener mucho mayor alcance que ésta.

Puedes encontrar los detalles sobre la visión en la oscuridad y

la visión nocturna en el Capítulo 3 del *MDM*.

Características Raciales: los poderes y capacidades especiales de cada raza han cambiado. Encontrarás los detalles en el Capítulo 3.

Tamaño: algunas razas de PJ son lo suficientemente pequeñas para obtener ciertos bonos y penalizaciones en combate. Encontrarás los detalles en el Capítulo 2 del *MJ*.

Iniciativa

Los jugadores siguen realizando tiradas para determinar cuándo pueden actuar sus personajes en combate. El modificador de Destreza de un personaje se aplica a tales tiradas.

Dotes

Las dotes son capacidades especiales que los jugadores pueden elegir para sus personajes. Puedes elegir una dote inicial para tu personaje, mas una por cada tres niveles que haya alcanzado. En el Capítulo 5 del *MJ* encontrarás más información sobre las dotes.

Dotes Adicionales para Guerreros: los personajes guerreros reciben dotes relacionadas con el combate, además de cualesquiera otras que conozcan. Lee la sección Guerrero, en el Capítulo 3 del *MJ*.

Dotes Adicionales para Humanos: los personajes humanos reciben una dote de cualquier tipo, además de las otras que puedan conocer.

¿Qué ha cambiado en las pericias?

El antiguo sistema de pericias ha sido sustituido por un sistema de habilidades.

● **Pericias de armas:** en la nueva edición dependen de la clase del personaje. Ya no tienes que elegir pericias de armas por

separado. No obstante, es posible expandir la elección de armas de tu personaje por medio de las dotes; lee el Capítulo 5 del *MJ*.

● **Pericias de no armas:** ahora se denominan habilidades. Cada habilidad está asociada a una Característica a la que se denomina, Característica clave. Fuerza, por ejemplo, te ayuda a trepar. Cada vez que adquieres una habilidad, tu personaje gana un rango en dicha habilidad y por tanto se vuelve más capaz con la misma. Encontrarás los detalles de este tema en el Capítulo 4 del *MJ*.

● **Pruebas de Pericias:** ahora se denominan pruebas de habilidad. Para realizar una prueba de habilidad, tira 1d20 y añade el modificador de Característica de tu personaje para la Característica clave de la habilidad, más el número de rangos que posee en ella (si posee alguno). Para superar con éxito una prueba de habilidad, el resultado de la tirada debe ser igual o mayor a la Clase de Dificultad de la acción.

Muchas habilidades no requieren conocimientos especiales e incluso los personajes que no han adquirido ningún rango en ellas pueden tratar de utilizarlas.

Puedes adaptar una puntuación de pericia de una edición anterior sustrayendo 5 a la misma. Por ejemplo, si un personaje creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D poseyera una puntuación de 15 en Cabalgar por el Suelo, eso equivaldría a un bono de habilidad en Montar de +10.

Habilidades

Las habilidades representan conocimientos o técnicas que los personajes han aprendido (las habilidades se llamaban pericias de no armas en la 2ª Edición del

AD&D). Cada personaje recibe un número de puntos para adquirir habilidades.

Personajes con Pericias de No Armas: si creaste tu personaje con la 2ª Edición del AD&D y utilizaste las reglas opcionales de pericias, puedes utilizar su selección de pericias de no armas como una especie de lista de la compra para habilidades. Simplemente, adquiere habilidades similares a las pericias de tu personaje (utilizando la lista que encontrarás más adelante). Lee el Capítulo 4 del *MJ* para determinar cuántos puntos posee tu personaje; este Capítulo también te enseña cómo adquirir las habilidades.

Ver tabla en pag. 47 ➡

Detalles sobre Habilidades: muchas de las pericias del grupo General de la 2ª Edición del AD&D han sido combinadas en la habilidad Arte.

Muchas pericias de otros grupos han sido combinadas en la habilidad Saber.

No tienes que gastar ningún punto de habilidad para que tu personaje sepa leer y escribir. Esta capacidad está incluida en la mayoría de las clases de D&D.

Aunque existe una habilidad llamada Hablar un Idioma, no tienes que gastar puntos de habilidad en lenguajes. Cada personaje habla automáticamente uno o dos lenguajes (dependiendo de la raza). Si el personaje posee un modificador positivo de Inteligencia, conoce tantos lenguajes adicionales como este modificador.

Si una habilidad puede ser utilizada sin entrenamiento (lo que se indica en las descripciones de las diferentes habilidades, en el *MJ*) tu personaje podrá usarla aunque no haya gastado puntos de habilidad en ella. De hecho, si posee una puntuación decente en la Característica clave, debería de ser bastante bueno en ella.

Algunas pericias, como Lucha a Ciegas, se han convertido en dotes.

Si no encuentras la habilidad o dote que se adecúa a una pericia de tu personaje, elige una nueva o dirígete a la sección "Resolución de Problemas de Personajes".

En muchos casos, después de haber comprado todas las antiguas pericias de tu personaje, te sobrarán puntos de habilidades. Inviértelas libremente en lo que quieras.

Muchas razas tienen bonos para ciertas pruebas de habilidad y los humanos reciben puntos de habilidad adicionales. Antes de apuntar las puntuaciones de habilidad definitivas de tu personaje, asegúrate de haber revisado las descripciones de las razas en el Capítulo 2 del *MJ*.

Si te quedas sin puntos de habilidad antes de haber comprado todas las que necesitas para replicar tus antiguas pericias, no tienes por qué prescindir de ninguna habilidad. Es posible que prefieras gastar menos puntos en algunas de ellas. No tienes por qué adquirir cada habilidad hasta su máximo rango y puedes utilizar los puntos sobrantes para adquirir nuevas habilidades. Si tu personaje es de 4º nivel o superior, podrías modificar su puntuación de Inteligencia para obtener de ese modo unos cuantos puntos de habilidad más.

● **Personajes con Características Secundarias:** si creaste tu personaje utilizando las reglas de la 2ª Edición del AD&D y usaste la regla de habilidades secundarias, tu personaje conoce una o más versiones de las habilidades Arte u Oficio.

● **Conversión de Características de Ladrón:** si tu personaje era un ladrón o pertenecía a alguna de las clases que poseían Características de ladrón, tendrás que elegir habilidades para reemplazarlas (tabla en pag. 48 ➡)

Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D	Historia Local	Saber (historia)
Agricultura	Oficio (granjero)	Instrumentos Musicales	Interpretar (instrumento musical)
Albañilería	Arte (albañilería)	Juego	Oficio (jugador)
Alfarería	Arte (alfarería)	Leer los Labios	Leer los Labios
Bailar	Interpretar (baile)	Luchar a Ciegas	Lucha a Ciegas (dote, no habilidad)
Cabalgar por el Aire	Montar	Malabarismos	Interpr.(juegosmalabares)
Cabalgar por el Suelo	Montar	Montar Trampas	Supervivencia*
Cantar	Interpretar (cantar)	Saltar	Saltar
Carpintería	Arte (carpintería)	Tallado de Gemas	Arte (tallar gemas)
Cocinar	Arte (cocinar)	Tasación/ Evaluación	Tasación
Destilación	Arte (destilar)	Ventriloquia	Interpr. (ventriloquia)
Encender Fuego	Supervivencia*		
Entrenamiento de Animales	Trato con Animales		
Etiqueta	Diplomacia		
Característica Artística	Arte (cualquiera)	Guerrero	
Heráldica	Saber (heráldica)	Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D
Herrería	Arte (herrería)	Armero	Arte (fabricar armaduras)
Lenguajes Modernos	Hablar un idioma	Arquero/ Flechero	Arte (fabricar flechas)
Manejo de Animales	Trato con Animales	Cazar	Oficio (cazador)
Mareaje	Oficio (marinero)	Comprensión de Animales	Supervivencia*
Minería	Oficio (minero)	Conducir Carros	Trato con Animales
Modisto/ Sastre	Arte (coser)		
Nadar	Nadar	Correr	Correr (dote, no habil.)
Pescar	Oficio (pescador)	Forja de Armas	Arte (fabricar armas)
Sentido del Clima	Saber (climatología)	Juego	Oficio (jugador)
Sentido de la Dirección	Intuir la Dirección	Luchar a Ciegas	Lucha a Ciegas (dote, no habilidad)
Tejer	Arte (tejer)	Montañismo	Tregar
Trabajo del Cuero	Oficio (curtidor)	Montar Trampas	Supervivencia*
Uso de la Cuerda	Uso de Cuerdas	Navegación	Oficio (navegante)
Zapatero Remendón	Arte (zapatero remendón)	Rastreo	Rastrear (dote, no habilidad)
		Resistencia	Resistencia (dote, no habilidad)
Sacerdote		Supervivencia	Supervivencia*
Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D		
Astrología	Saber (astrología)		
Curación	Sanar	Hechicero	
Herbalismo	Oficio (herborista)	Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D
Historia Antigua	Saber (historia)	Astrología	Saber (astrología)
Historia Local	Saber (historia)	Curación	Sanar
Identificar Conjuros	Conoc. de Conjuros	Herbalismo	Oficio (herborista)
Ingeniería	Oficio (ingeniero)	Historia Antigua	Saber (historia)
Instrumentos Musicales	Interpretar (instrumento musical)	Historia Local	Saber (historia)
	Véase Consejos sobre habilidades, más adelante.	Identificar Conjuros	Conocimiento de Conjuros
	Hablar un Idioma	Ingeniería	Oficio (ingeniero)
Lenguajes Antiguos	Oficio (navegante)	Instrumentos Musicales	Interpretar (instrumento musical)
Navegación	Saber (religión)	Leer/ Escribir	Véase Consejos sobre habilidades, más adelante.
Religión		Lenguajes Antiguos	Hablar un Idioma
Pícaro		Navegación	Oficio (navegante)
Pericia de No Armas de AD&D	Habilidad de D&D	Religión	Saber (religión)
Acrobacia	Piruetas		
Caminar por la Cuerda Floja	Equilibrio		
Disfraz	Disfrazarse		
Falsificación	Falsificar		
Historia Antigua	Saber (historia)		

* La habilidad Supervivencia incluye las antiguas pericias Comprensión de Animales, Encender Fuego, Montar Trampas y Supervivencia.

Antigua Característica de Ladrón Habilidad de D&D

Vaciar Bolsillos

Hurtar

Abrir Cerraduras

Abrir Cerraduras

Hallar/ Retirar Trampas

Buscar (hallar trampas)

Inutilizar Mecanismo (retirar trampas)

Moverse en Silencio

Moverse Sigilosamente

Escondarse en las Sombras

Escondarse

Detectar Ruidos

Escuchar

Escalar Paredes

Trepar

Leer Lenguajes

Descifrar Escritura

Puedes comparar el antiguo porcentaje que poseía tu personaje en una Característica de ladrón con una habilidad de Destreza, dividiendo la antigua puntuación entre 5, redondeando hacia abajo y sustrayendo 5 al resultado. Por ejemplo, Escolrande era un ladrón con 65% de Detectar Ruidos. Esto equivale a un bono de +8 en escuchar ($65 / 3 = 13$, y $13 - 5 = 8$).

Consejos sobre habilidades de Ladrón: a la hora de calcular los nuevos bonos de habilidad de tu personaje, asegúrate de incluir en los mismos el modificador de la Característica clave. Por ejemplo, el modificador de Sabiduría de un personaje afecta ahora a su habilidad de Escuchar.

Ahora, los pícaros y los bardos tienen acceso en exclusiva a la habilidad Usar Objeto Mágico (encontrarás su descripción en el Capítulo 4 del MJ). Esta habilidad se parece a la antigua Característica Usar Pergaminos Mágicos, pero se aplica a la práctica totalidad de los objetos mágicos.

La mayoría de las antiguas habilidades de ladrón es más amplia y útil en su nueva versión. Buscar, por ejemplo, permite registrar un área en busca de tesoro, encontrar puertas secretas e incluso detectar huellas.

Lee cuidadosamente las descripciones de las habilidades y te encontrarás con algunas sorpresas muy agradables.

Equipo

La mayoría de los tipos de equipo sigue funcionando igual que en las versiones anteriores del juego. Existen unas pocas diferencias a las que hay que ir acostumbrándose:

- **Armas:** las armas ya no tienen puntuaciones de daño diferentes en función del tamaño del objetivo. En cambio, tienen posibilidades variadas de infligir un golpe crítico, como se explica en la sección Armas, en el Capítulo 7 del MJ.

Las reglas del juego sobre armas de dos manos y combate con dos armas han cambiado. Encontrarás los detalles en el Capítulo 8 del MJ.

Si el personaje posee un arma que no aparece en las listas del MJ, consulta la sección Resolución de Problemas de Personajes, más adelante.

- **Carga:** las antiguas reglas de carga han sido sustituidas por un sistema sencillo que refleja lo que un personaje puede llevar consigo, dependiendo de su tamaño y de su puntuación de Fuerza. Encontrarás los detalles en la sección Capacidad de Carga, en el Capítulo 9 del MJ.

- **Objetos Mágicos:** la mayoría de los objetos mágicos sigue funcionando igual que siempre. La sección de Magia, en el Capítulo 15, describe los cambios que han sufrido.

¿Qué ha cambiado en los personajes de clase dual o múltiple?

Personajes con Múltiples Clases: el juego ya no tiene dos sistemas diferentes para tratar con los personajes de clase dual y los de múltiples clases. Todos los personajes con más de una clase se llaman ahora personajes multiclase.

La opción de la clase múltiple está a disposición de los personajes de todas las razas.

Un personaje de clase múltiple avanza en una sola de sus clases a la vez, y cuando alcanza un nuevo nivel elige cuál de sus clases será la próxima a la que se dedicará. Todas las capacidades de clase que el personaje gana se acumulan y el nivel del personaje es la suma de todos los niveles que ha alcanzado. Por ejemplo, un Guerrero/Mago/Pícaro de nivel 3/3/3 es un personaje de nivel 9°. Encontrarás los detalles en la sección personajes multiclase, en el Capítulo 3 del MJ.

Nivel de Clase y Nivel de personaje: el nivel de clase es el nivel que el personaje ha alcanzado en una clase determinada. El nivel de personaje es el total de todos los niveles que un personaje ha alcanzado en todas sus clases.

Resolución de problemas de personajes

Esta sección ofrece consejos para resolver los problemas que podrían aparecer mientras se convierte a un personaje.

- **"Mi personaje posee un conjuro u objeto mágico que no aparece en las nuevas reglas".** Sustitúyelo por un conjuro u objeto similar. Además, dirígete a la sección de Magia del Capítulo 15 y encontrarás información para convertir conjuros y objetos mágicos de las ediciones anteriores del juego.

• **"Mi personaje posee un arma que no aparece en la lista actual de armas"**. Sustitúyela por un arma similar del mismo tipo y tamaño (por ejemplo, sustituye una katana o claymore por una espada bastarda), o crea las características correspondientes para el arma basándote en una similar que puedas encontrar en el *MJ*. Por ejemplo, cualquier arma que incluya una cuerda o una cadena probablemente se parece mucho a un mangual ligero o pesado.

• **"Creé mi personaje con un Kit"**. Los diversos kits de la 2ª Edición del AD&D varían mucho en cuanto a impacto y profundidad, pero esencialmente, todos ellos son pequeñas clases de personaje. Es posible que haya que trampear un poco para adaptar un personaje construido con uno de ellos, pero puede hacerse.

Pericias de Armas: si la clase de personaje no incluye un arma que el kit requiere, recomienda o proporciona gratuitamente, el personaje recibe automáticamente la capacidad de utilizarla sin necesidad de utilizar ninguna de sus dotes.

Pericias de No Armas: cualquier pericia incluida en la descripción de un kit (requerida, recomendada o proporcionada gratuitamente) está disponible para el personaje como una habilidad de su clase, incluso si se trata de una habilidad de clase múltiple o una habilidad exclusiva de otra clase. Si el personaje carece de puntos suficientes para comprar todas sus habilidades, tendrá que renunciar a algunas. Elimina las habilidades recomendadas antes de prescindir de las gratuitas o las requeridas.

Beneficios y Desventajas Especiales: el personaje conserva todos los beneficios y desventajas que le hubiera proporcionado el kit. Cada uno de los beneficios cuenta como una de las ventajas que el personaje tendría a su disposición. Si uno de los beneficios

de un kit aparece en el *MJ* como una habilidad, el personaje debe adquirir al menos 4 rangos en la habilidad y seleccionar la dote Soltura con una Habilidad para ella.

Si un beneficio especial aparece en el *Manual del jugador* como una dote, utiliza la descripción que se da en el *MJ* en vez de la que aparece en el kit. Cualquier prerrequisito que la dote pudiera tener se ignora en el caso de este personaje.

Si un beneficio especial no aparece descrito en el *Manual del jugador* como dote, trátalo como si lo fuera, utilizando la descripción que aparece en el kit.

Si un beneficio especial incluye una capacidad de otra clase, el personaje debería convertirse en uno de clase múltiple y dedicar al menos la cuarta parte de sus niveles (y siempre un mínimo de uno) a dicha clase. La otra clase se considera siempre una clase favorecida.

Por ejemplo, el kit de espadachín que aparece en *Libro del Buen Ladrón* permite a un personaje utilizar el GAC0 correspondiente a un guerrero. En la nueva edición del D&D, un espadachín de 8º nivel debería convertirse en un guerrero / pícaro con al menos dos niveles de guerrero. Puesto que la de guerrero es una clase favorecida para los espadachines, el personaje no sufre ninguna penalización por tener tan pocos niveles de guerrero.

• **"No encuentro una habilidad que corresponda a una anti-gua pericia"**. Cualquier pericia de no armas de las ediciones anteriores puede ser utilizada como una habilidad. Primero, asegúrate de que la pericia en cuestión no se ha convertido en una dote ni se ha incluido en alguna otra habilidad (lee "Habilidades"). Para utilizar una pericia como habilidad, deberás hacer lo siguiente:

Grupo de Pericia: determina quién puede adquirir la habilidad como habilidad de clase.

Grupo General: cualquier personaje puede adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Sacerdotes: los clérigos, paladines y exploradores pueden adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Pícaros: los bardos y los pícaros pueden adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Luchadores: los bárbaros, guerreros, paladines y exploradores pueden adquirirla como habilidad de clase.

Grupo de Magos: los bardos, los hechiceros y los magos pueden adquirirla como habilidad de clase.

Casillas Requeridas: esto ya no se aplica. Los personajes pagan 1 punto por rango para las habilidades clásicas y 2 puntos para las habilidades transclásicas.

Característica Relevante: ahora se ha convertido en la Característica clave. Si aparece más de una Característica relevante, el personaje elige una cuando adquiere la habilidad y utiliza esa misma Característica cada vez que usa la habilidad.

Si en la lista la Característica relevante aparece como NA (no aplicable), trata la pericia como una dote.

Modificador a la Prueba: esto ya no se utiliza. Cuando el personaje utiliza una habilidad, el DM establece una Clase de Dificultad para la acción, tal como se describe en el Capítulo 4 del *MJ* y en el Capítulo 3 del *MDM*.

Puedes utilizar el modificador a la prueba como una estimación general de la dificultad en el uso de una habilidad. Si el modificador de prueba es +1 o superior, la CD para un uso rutinario de la habilidad debería ser 10. Si el modificador de prueba es 0 o inferior, la CD para un uso rutinario de esa habilidad debería ser 15 (o debería requerir una prueba enfrentada). El "uso rutinario" representa el uso dia-

rio, típico, de una habilidad, no algo extravagante, fantasioso o heroico. Por ejemplo, cabalgar al trote por un camino llano y despejado es un uso rutinario de la habilidad Montar.

Descripciones de las Pericias: utilízalas como si fueran las correspondientes descripciones de las habilidades. El DM tendrá que decidir si la habilidad puede utilizarse sin entrenamiento, si es posible realizar intentos sucesivos y el tiempo que consume cada intento. La mejor manera de establecer tales detalles es comparar la pericia con una habilidad similar del MJ.

Por ejemplo, la pericia Mendigar del *Libro del Buen Ladrón* funciona de manera similar a las habilidades Farolear y Reunir Información con algunas pinceladas de la habilidad Disfrazarse. De hecho, si un personaje posee Disfrazarse y Farolear, posiblemente no necesita otra habilidad para mendigar. Lo mejor es tratar los intentos sencillos de pedir limosna ("Perdóname, señor. ¿Tendría unas monedas para un huérfano?) como usos de Farolear.

En cualquier caso, tanto Engañar como Disfrazarse y Reunir Información pueden utilizarse sin entrenamiento, así que Mendigar también. Cada intento requiere un día completo.

La preparación necesaria para pasar un día mendigando consume 1d3x10 minutos, como la habilidad Disfrazarse. Para resolver el intento, realiza una tirada de Mendigar (o Engañar), opuesta a la media de Averiguar Intenciones de la gente que se encuentra en el lugar en el que el personaje pide limosna. Utiliza los modificadores que aparecen en la descripción de la pericia Mendigar como penalizaciones a la tirada. Si se tiene éxito, se consigue suficiente dinero para sufragar la comida y el alojamiento de un día (2d8 mp).

• **"Quisiera un ajuste de PX más exacto".** La sección Experiencia ofrece un método sencillo de ajustar el total de experiencia de un personaje, pero éste no es especialmente preciso. Si no te importa hacer algunas operaciones matemáticas, puedes calcular lo cerca que estaba el personaje de alcanzar el siguiente nivel y situarlo a la misma distancia del siguiente nivel en el D&D. He aquí el procedimiento para un personaje de clase única:

1. Toma el antiguo total de Puntos de Experiencia del personaje y sustrae del mismo el mínimo necesario para alcanzar el nivel en el que se encuentra, según la tabla de la edición correspondiente. Por ejemplo, Sigretta es una Guerrera de 7º nivel, creada con las reglas de la 2ª Edición de AD&D y tiene 87.500 PX. El número mínimo de puntos que Sigretta necesitaba para alcanzar el 7º nivel era 64.000. $87.500 - 64.000 = 23.500$.

2. Sustrae el número mínimo de Puntos de Experiencia necesarios para alcanzar el nivel del personaje del mínimo necesario para alcanzar el siguiente nivel. Por ejemplo, Sigretta necesitó 64.000 PX para alcanzar el nivel 7º y necesitaría 125.000 para llegar al 8º. $125.000 - 64.000 = 61.000$.

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

4. Sustrae el número mínimo de PX necesarios para alcanzar el nivel del personaje en la actual edición del D&D del mínimo necesario para alcanzar el siguiente nivel. Sigretta, por ejemplo, habría necesitado 21.000 PX para llegar a 7º nivel y necesitará 28.000 para alcanzar el 8º. $28.000 - 21.000 = 7.000$.

5. Multiplica el número obtenido en el paso 3 por el número obtenido en el paso 4 y redondea hasta el número entero más cer-

cano. En el caso de Sigretta, $0,385 \times 7.000 = 2.695$.

6. Añade el número obtenido en el paso 5 al número mínimo de PX necesarios para alcanzar el nivel actual del personaje, según la nueva tabla de PX. Este es el total ajustado de experiencia del 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 anteriormente descritos, utilizando su clase activa. Por ejemplo, Ratchett es un Clérigo/Mago de nivel 7/2 que fue creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D y que estaba sumando experiencia en la clase mago. Cuando se proceda a ajustar su total de experiencia, los cálculos deberán basarse en la tabla de la clase mago.

Personajes de Clase Múltiple: para ajustar el total de experiencia de un personaje de clase múltiple, debes basar tus cálculos en su nivel de clase más elevado. Si el personaje posee dos clases con el mismo nivel, utiliza la clase cuyos requerimientos de PX para el siguiente nivel sean más elevados. Por ejemplo, Escolrande es un guerrero de 8º nivel/mago de 9º nivel/ladrón de 9º nivel, creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D. Para ajustar su total de experiencia, deberás basar tus cálculos en la clase mago, porque hacen falta más PX para llegar a ser un mago de 10º nivel que para convertirse en un ladrón de 10º nivel.

¿Qué ha cambiado en el GAC0 y la clase de armadura?

En el nuevo juego, los personajes ya no tienen GAC0 y la Clase de Armadura ahora sube en vez de bajar.

Ataque base: en vez del GAC0, un personaje tiene ataque base que se aplica a sus tiradas de ataque. Si la tirada de ataque igua-

la o supera la Clase de Armadura del objetivo, el ataque tiene éxito e inflige daño. Para comparar el GAC0 con el ataque base, sustraes el GAC0 a 20. Si, por ejemplo, un personaje creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tiene un GAC0 18, su Característica de combate es aproximadamente la misma que la de un personaje de D&D con un ataque base de +2.

Clase de Armadura: ahora comienza en 10 (el valor de CA para un personaje de tamaño medio sin armadura) y progresa hacia arriba. Para comparar las CA entre las distintas ediciones, toma la antigua CA y sustráela a 20. Si, por ejemplo, un personaje creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tuviera CA 5, su resistencia al ataque sería aproximadamente la misma que la de un personaje de D&D con una CA de 15.

¿Qué ha cambiado en las tiradas de salvación?

Los personajes siguen realizando tiradas de salvación para evitar los efectos dañinos de la magia hostil y otras amenazas, pero el proceso ha cambiado ligeramente.

Clases de Tiradas de Salvación: ahora existen tan sólo tres clases de tiradas de salvación: Fortaleza, Reflejos y Voluntad. Encontrarás los detalles en la sección Tiradas de Salvación, en el Capítulo 8 del MJ.

Bonos y Dificultades para las Tiradas de Salvación: los personajes ya no tienen simples números de tiradas de salvación. Por el contrario, cada personaje posee un bono o penalización que se aplica a cada tirada.

Para tener éxito, una tirada de salvación tiene que igualar o superar la Clase de Dificultad de la tirada de salvación.

Puedes comparar un número de tirada de salvación de una

edición anterior del juego con un bono de tirada de salvación tomando el primero y sustrayéndolo a 15.

Compara las tiradas de salvación de Fortaleza con las de Paralización/ Veneno/ Muerte Mágica. Por ejemplo, un guerrero de 5º nivel creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tiene una tirada de salvación contra Paralización de 11. Esto equivale a un bono de salvación de Fortaleza de +4.

Compara los bonos a las tiradas de salvación de Reflejos o Voluntad con las tiradas de salvación contra Conjuros. Por ejemplo, un guerrero de 5º nivel creado con las reglas de la 2ª Edición del AD&D tiene una tirada de salvación contra conjuros de 14. Esto equivale a un bono de Reflejos o Voluntad de +1.

¿Qué ha cambiado en los conjuros?

Los conjuros siguen siendo un arma potente y una herramienta muy útil. Los cambios más importantes son:

• **Conjuros Arcanos y Divinos:** los conjuros se dividen ahora en dos clases amplias.

Los magos, los bardos y otras pocas clases de personaje utilizan conjuros arcanos. Los personajes necesitan un conocimiento especializado o un talento natural para usar conjuros arcanos. La armadura estorba los complejos gestos y movimientos que se necesitan para lanzar un conjuro arcano.

Un conjuro divino depende de la piedad o dedicación del personaje hacia un poder superior. La armadura no interfiere con los conjuros divinos como lo hace con los arcanos.

• **Concentración:** el lanzamiento de un conjuro sigue siendo una tarea que requiere gran concentración mental, pero las distracciones, como por ejemplo

sufrir daño durante el combate, no significan necesariamente que el conjuro falle. Encontrarás los detalles en los Capítulos 8 y 10 del MJ.

• **Preparación de conjuros:** los personajes ya no memorizan los conjuros sino que los preparan con antelación. No es necesario que los preparen todos al mismo tiempo. Pueden reservar parte de su capacidad diaria hasta saber lo que van a necesitar. Encontrarás los detalles en el Capítulo 10 del MJ.

¿Qué ha cambiado en las clases de personaje?

La clase de tu personaje sigue determinando numerosos factores, desde su capacidad de lucha hasta sus Dados de Golpe, pasando por su Característica como conjurador y sus tiradas de salvación. Los cambios más importantes son:

Bonos y Penalizaciones a las Características: las puntuaciones de las Características afectan ahora por igual a todas las clases. Por ejemplo, no hay límite al número de puntos de golpe adicionales que proporciona una elevada puntuación de Constitución. Toda las clases de conjuradores obtienen conjuros adicionales, aunque la Característica que determina la magnitud de este bono varía en función de la clase.

Bardos: los bardos poseen ahora su propia lista de conjuros, que incluye trucos (conjuros de nivel 0). La capacidad del bardo para producir efectos mágicos por medio de sus canciones ha sido aumentada.

Clérigos y Sacerdotes: todos los personajes sacerdotes (salvo los druidas) se llaman clérigos en el nuevo juego y utilizan la misma lista básica de conjuros. Todos los personajes clérigos ganan conjuros adicionales y reciben Características especiales en

función de sus dominios (anteriormente llamados esferas). Encontrarás los detalles en la sección Clérigos, en el Capítulo 3 del MJ. Ahora, la lista de conjuros de los clérigos incluye conjuros de nivel 8º y 9º y oraciones (conjuros de nivel 0).

Los clérigos siguen teniendo poder sobre los muertos vivientes, pero las reglas que gobiernan tal poder han cambiado. Encontrarás los detalles en la sección Expulsar y Reprender a Muertos Vivientes, en el Capítulo 8 del MJ.

Druidas: ahora, la lista de conjuros de los druidas incluye conjuros de nivel 8º y 9º y oraciones (conjuros de nivel 0).

Dados de Golpe: ahora, todas las clases obtienen un nuevo Dado de Golpe cada nivel, hasta llegar al 20º.

Nuevas Clases: se han añadido al juego las clases del bárbaro, el monje y el hechicero. Encontrarás los detalles en el Capítulo 3 del MJ.

Ataques Múltiples: todos los tipos de personaje ganan la capacidad de atacar varias veces cada ronda. Encontrarás los detalles en la Tabla 3-1 del MJ y el texto que la acompaña.

Ladrones: la clase ladrón se denomina ahora pícaro. Los pícaros siguen poseyendo numerosas capacidades especiales (desde robar hasta escalar paredes), pero éstas se han incorporado a un sistema universal de habilidades. Encontrarás los detalles en las secciones Pícaro, del Capítulo 3, y habilidades, en el Capítulo 4 del MJ.

La capacidad del ladrón para apuñalar por la espalda ha sido sustituida por la más versátil del ataque furtivo, y su capacidad de leer pergaminos se ha expandido en la más útil de Utilizar Objetos Mágicos.

Magos: la lista de conjuros de Magos incluye ahora trucos (conjuros de nivel 0). Los magos especia-

listas pueden elegir ahora sus escuelas opuestas.

Magia

Los conjuros y los objetos mágicos siguen siendo una parte muy importante del D&D. Los conjuros y objetos más populares se han incluido en el MJ o en el MDM, o pueden convertirse a las nuevas reglas con un mínimo esfuerzo.

Conjuros que han cambiado de nombre

Los siguientes conjuros han cambiado de nombre en la nueva edición. Estos nombres nuevos suelen reflejar cambios en la forma de operar del conjuro o, sencillamente, reflejan mejor lo que hace.

Ver tabla en pags.54 y 55 ➡

Conversión de conjuros antiguos

Normalmente, es bastante sencillo adaptar un conjuro antiguo a las nuevas reglas. He aquí el modo:

Escuela: normalmente, la escuela de un conjuro sigue siendo la misma. Sin embargo, comprueba algún conjuro similar y asignale la misma escuela al que quieras adaptar (por ejemplo, los conjuros de curación y la mayoría de los de muro pertenecen ahora a la escuela Conjuración). Algunas de las escuelas tienen nombres nuevos, simplificados, a saber:

Subescuela y Descriptor: las anteriores versiones del juego no utilizaban las subescuelas y los descriptores. El mejor modo de asignarlos es encontrar un conjuro similar en el MJ y asignarle el mismo descriptor y la misma subescuela al que queremos adaptar.

Nivel: normalmente, el nivel de un conjuro sigue siendo el mismo.

Alcance: compara el antiguo alcance del conjuro con la tabla que te presentamos a continuación. Si un conjuro posee alcance variable de acuerdo al nivel, utiliza el mínimo nivel requerido para lanzarlo. Si el conjuro tiene alcances diferentes en interior y exterior, utiliza el mayor de los dos.

Alcance Antiguo	Alcance Nuevo
0	Personal
Toque	Toque
0-30 m.	Corto*
31-100 m.	Medio
101+ m.	Largo
Ilimitado	Ilimitado

**Algunos conjuros emanan del cuerpo del conjurador. Si es así, lo dirá la descripción del conjuro. En estos casos, convierte el alcance a metros y deja lo demás como está.*

Componentes: no experimentan cambios. Ten en cuenta que los componentes materiales que

Antiguo Nombre de la Escuela	Nuevo nombre de la Escuela
Abjuración	Abjuración
Adivinación	Adivinación
Adivinación Mayor	Adivinación
Adivinación Menor	Universal
Alteración	Alteración
Conjuración/Llamada	Conjuración
Encantamiento/Hechizo	Encantamiento
Invocación/Evocación	Evocación
Nigromancia	Nigromancia

no se consumen durante la conjuración se denominan ahora focos.

Duración: compara la antigua duración con los ejemplos que se muestran más adelante. Si el conjuro tiene duración variable según el nivel, utiliza el valor correspondiente al nivel mínimo necesario para lanzarlo.

4 asaltos o menos: 1 asalto/nivel del conjurador.

5 asalto o más, pero medido en asaltos: 1 minuto/nivel del conjurador.

Cualquier duración medida en turnos: 10 minutos/nivel del conjurador.

Cualquier duración medida en horas o días: no cambia.

Permanente: normalmente no cambia pero algunos que anteriormente se consideraban permanentes, ahora son instantáneos. Compara el conjuro con uno similar del MJ para asegurarte.

Instantáneo: no cambia.

Especial: estos conjuros duran hasta que ocurre algo especial, como por ejemplo que el lanzador deje de concentrarse, que algún efecto externo los desencadene o que el objetivo realice una tirada de salvación. La duración concreta se explica en la descripción del conjuro. Establece la duración comparando el conjuro con un conjuro actual del MJ. Si no puedes encontrar un conjuro similar, utiliza la antigua duración que aparece en la descripción del conjuro.

Tiempo de Lanzamiento: si el antiguo tiempo de lanzamiento es inferior a 1 asalto, el conjuro consume 1 acción. Si, por el contrario, es 1 asalto o más, permanece como estaba, a menos que se expresase en turnos. En este caso, el nuevo tiempo de lanzamiento será 10 minutos por el número de turnos en el antiguo tiempo de lanzamiento.

Área de efecto: normalmente permanece tal cual. La nueva edición de D&D es mucho más clara

sobre cómo funcionan exactamente algunos conjuros, especialmente aquellos que afectan sólo a un número limitado de objetivos en un área en vez de a todos los que se encuentran en el área. Compara la descripción del conjuro con la explicación sobre áreas y efectos que puedes encontrar en el Capítulo 10 del MJ. También puede resultar de utilidad el comparar el conjuro a otro similar del MJ.

Tirada de Salvación: compara la antigua modalidad de tirada de salvación con la siguiente tabla.

Antigua	Nueva
T de S	T de S
½	Mitad ¹
Neg.	Niega o Incredulidad ²
No	(ocurre raramente) ³

1 Las tiradas de salvación para sufrir sólo la mitad de efecto son de Reflejos, salvo que el conjuro tenga algún otro efecto que el de infligir daño, en cuyo caso se tratará de tiradas de Voluntad.

2 Las tiradas de salvación para negar el efecto de un conjuro son de Voluntad o Fortaleza. Las tiradas de Voluntad se aplican sólo a los efectos mentales. Las de Fortaleza se aplican a los efectos que causan la muerte o alteración del objetivo (véase la sección Tiradas de Salvación en el Capítulo 10 del MJ). Si el conjuro perte-

nece a la escuela de la Ilusión, cambia Neg por Incredulidad.

3 En la nueva Edición de D&D son muy pocos los conjuros que no permiten tirada de salvación. Si el alcance del conjuro es Personal o Toque, puedes dejar la notación "No". Si el alcance del conjuro es mayor que Toque, se permite una tirada de salvación para negar el efecto.

Resistencia a Conjuros: debe ser siempre "Sí", salvo que el conjuro no produzca un efecto directo en el que lo recibe. Si tienes dudas, compara el conjuro con uno similar del MJ. Las secciones de Resistencia Mágica en el Capítulo 10 del MJ y en el Capítulo 3 del MDM también te serán de ayuda.

Descripción del Conjuro: en su mayor parte debe permanecer igual. Aquellos conjuros que causan daño variable dependiendo del nivel del lanzador, deben ajustarse a los límites de daño que muestra la siguiente tabla:

Ver tabla más abajo ➞

1 En el caso de conjuros de clérigo, utiliza el límite del nivel inmediatamente anterior. El límite de daño para un conjuro de nivel 1º de clérigo es de 1 dado.

2 Un conjuro de objetivo único afecta sólo a un objetivo o su total de daño se divide entre más de un objetivo. Un proyectil mágico, por ejemplo, puede causar 5 dados de daño a un objetivo; puede afectar a más de un individuo, pero los dados

Nivel del Conjuro ¹	Máximo Daño (Objet. Único) ²	Máximo Daño (Objet. Múltiple) 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

Antiguo Nombre del Conjuro

Abrir las Aguas
 Acechador Invisible
 Árbol
 Armadura
 Arma Encantada
 Atar
 Atrapamiento
 Auxilio
 Bajar Agua
 Cantrip
 Causar Heridas Críticas
 Causar Enfermedad
 Causar Heridas Ligeras
 Causar Heridas Serias
 Ceguera
 Cerradura de Mago
 Clariaudiencia
 Clarividencia
 Concha Antianimales
 Concha Antimagia
 Conjuro Astral
 Conjuro de Inmunidad de Serten
 Horrible Marchitamiento de Abi-Dalzim
 Curar Ceguera o Sordera
 Curar Enfermedad
 Descenso a la Locura
 Detectar Invisibilidad
 Detectar Mentira
 Dominación
 Expulsar Madera
 Forma Espectral
 Fuerza
 Fuerza Espectral
 Fuerza Fantasmal
 Fuerza Fantasmal Mejorada
 Hechizar Persona o Mamífero
 Hechizar Serpientes
 Ilusión Permanente
 Ilusión Programada
 Infravisión
 Insecto Gigante
 Invisibilidad, radio 3 m.
 Invocar Elemental de Tierra
 Invocar Elemental
 Invocar Elemental de Fuego
 Libre Acción
 Localizar Animales o Plantas
 Luz Continua
 Llamar Animales I
 Llamar Animales II
 Llamar Animales III
 Llamar Monstruos I

Llamar Monstruos II

Llamar Monstruos III

Llamar Monstruos IV

Llamar Monstruos V

Nuevo Nombre del Conjuro

Controlar las Aguas
 Invocar Acechador invisible
 Forma arbórea
 Armadura de Mago
 Arma mágica mayor
 Animar un cuerda
 Ligadura de los Planos
 Refugio
 Controlar las aguas
 Prestidigitación
 Infligir Heridas Críticas
 Contagio
 Infligir Heridas Leves
 Infligir Heridas Serias
 Ceguera/ Sordera
 Cerradura Arcana
 Clariaudiencia/ Clarividencia
 Clariaudiencia/ Clarividencia
 Caparazón antivida
 Campo antimagia
 Proyección Astral
 Inmunidad a conjuros Mayor
 Horrible marchitamiento
 Quitar Ceguera/ Sordera
 Quitar Enfermedad
 Locura
 Ver lo invisible
 Discernir mentiras
 Dominar persona
 Repeler madera
 Forma gaseosa
 Fuerza de toro
 Imagen mayor
 Imagen Silenciosa
 Imagen Menor
 Hechizar Persona o Animal
 Trance Animal
 Imagen Permanente
 Imagen Programada
 Visión en la oscuridad
 Sabandijas gigantes
 Esfera de Invisibilidad
 Aliado de los Planos
 Convocar Monstruo V
 Aliado de los Planos
 Libertad de Movimiento
 Detectar Animales o Plantas
 Luz del día
 Convocar Aliado Natural I
 Convocar Aliado Natural II
 Convocar Aliado Natural III
 Convocar Monstruo I
 Convocar Monstruo II
 Convocar Monstruo III
 Convocar Monstruo IV
 Convocar Monstruo V

Llamar Monstruos VI
 Llamar Monstruos VII
 Llamar Monstruos VIII
 Magia de las Semisombras
 Magia de la Sombra
 Marca de Mago
 Martillo Espiritual
 Mensajero
 Monstruos de la Sombra
 Monstruos de Semisombra
 Niebla Letal
 Nube de Niebla
 Objeto
 Ojo de Mago
 Oscurecimiento
 Oscuridad Continua
 Oscuridad, radio 5 m.
 Palabra Impía
 PES
 Protección contra el Mal, radio 10 pies.
 Repeler Insectos
 Resistencia Mágica
 Resistir al Calor/ Resistir al Frío
 Restaurar
 Retener Muertos Vivientes
 Silencio, radio 5 m.
 Sonido Audible
 Soportar el Frío/ Soportar el Calor
 Sordera
 Transportarse vía Plantas
 Veneno Lento

Conjuros de mago con sus nuevas escuelas

Los conjuros de mago de la si-

Nombre del conjuros

Arma Encantada*
 Asustar
 Auxilio*
 Boca Mágica
 Caminar por las Sombras
 Ceguera
 Cerradura de Mago
 Cofre Secreto de Leomundo
 Conjuro Astral
 Consunción Horrible de Abi-Dalzim*
 Corcel Fantasma
 Creación Mayor
 Creación Menor
 Deseo
 Deseo Limitado
 Diminuta Cabaña de Leomundo
 Disyunción de Mordenkainen
 Drenaje de Energía
 Escudo
 Escudo de Fuego

Convocar Monstruo VI
 Convocar Monstruo VII
 Convocar Monstruo VIII
 Evocación sombría mayor
 Evocación sombría
 Marca Arcana
 Arma Espiritual
 Animal mensajero
 Conjuración sombría
 Conjuración sombría mayor
 Bruma ácida
 Niebla de obscurecimiento
 Encoger objeto
 Ojo Arcano
 Niebla de obscurecimiento
 Oscuridad profunda
 Oscuridad
 Blasfemia
 Detectar Pensamientos
 Circulo mágico contra el Mal
 Repeler sabandijas
 Resistencia a conjuros
 Resistir los elementos
 Restablecimiento Mayor
 Detener Muerto Viviente
 Silencio
 Sonido Fantasma
 Resistir los Elementos
 Ceguera/ Sordera
 Zancada arbórea
 Lentificar Veneno

guiente lista han cambiado de escuela; los
 conjuros que antes pertenecían a varias
 escuelas ahora se adscriben a una sola.

Vieja	Nueva
E/H	Transmutación
E/H	Nigromancia
Alt., E/H	Transmutación
Alt.	Ilusión
I/F, E/H	Ilusión
I/F	Transmutación
Alt.	Abjuración
Alt., C/LI	Conjuración
I/E	Nigromancia
Alt., Nig.	Nigromancia
C/LI, I/F	Conjuración
I/F	Conjuración
I/F	Conjuración
C/LI	universal
C/LI, I/E	Universal
Alt.	Evocación
Alt., E/H	Abjuración
I/E, Nig.	Nigromancia
I/E	Abjuración
I/E, Alt.	Evocación

Esfera Congeladora de Outlike	Alt., I/E	Evocación
Esfera Elástica de Outlike	Alt., I/E	Evocación
Esfera Prismática	Abj., C/LI	Abjuración
Esfera Telequinética de Outlike	Alt., I/E	Evocación
Espejismo Arcano	I/F, Alt.	Ilusión
Fabricar	E/H, Alt.	Transmutación
Forma Espectral*	Alt., I/F	Transmutación
Lazo Telepático de Rary	Alt., Adi.	Adivinación
Leer magia	Adi.	Universal
Lenguas	Alt.	Adivinación
Luces Danzantes	Alt.	Ilusión
Luz	Alt.	Evocación
Luz Continua*	Alt.	Evocación
Mansión Magnífica de Mordenkainen	Alt., C/LI	Conjuración
Marca de Mago	Alt.	Universal
Miedo	I/F	Nigromancia
Mordedura Visual	E/H, I/F	Transmutación
Motivo Arco Iris	Alt., I/F	Ilusión
Muro de Hierro	I/E	Conjuración
Muro de Piedra	I/E	Conjuración
Muro de Viento	Alt.	Evocación
Muro Prismático	C/LI	Evocación
Niebla Sólida	Alt.	Conjuración
Nube de Niebla	Alt.	Conjuración
Nube Hedionda	I/E	Conjuración
Nube Incendiaria	Alt., I/E	Conjuración
Nube Letal	I/E	Conjuración
Ojo de Mago	Alt.	Adivinación
Oscuridad, radio 3 m	Alt.	Evocación
Pantalla	Adi., I/F	Ilusión
Pedir	I/E, E/H	Encantamiento
Permanencia	Alt.	Universal
Pesadilla	I/E, I/F	Ilusión
Piel de Piedra	Alt.	Abjuración
Protección y Defensa	I/F, Alt., E/H	Abjuración
Proyectar imagen	Alt., I/F	Ilusión
Rayo debilitador	E/H	Nigromancia
Refugio Seguro de Leomundo	Alt., E/H	Conjuración
Retener Portal	Alt.	Abjuración
Rociada de Color	Alt.	Ilusión
Rociada Prismática	C/LI	Evocación
Runas Explosivas	Alt.	Abjuración
Secuestrar	I/F, Abj.	Abjuración
Símbolo	C/LI	Universal
Soplo de Viento	Alt.	Evocación
Sueño	I/E, I/F	Ilusión
Telaraña	I/E	Conjuración
Trampa de Fuego	Abj., I/E	Abjuración
Transformación de Tenser	Alt., I/E	Transmutación
Viento Susurrante	Alt., I/F	Transmutación
Visión Falsa	Adi.	Ilusión

Clave: Alt. = Alteración; I/F = Ilusión/ Fantasma; E/H = Encantamiento/
 Hechizo; C/LI = Conjuración/ Llamada; Abj. = Abjuración; Nig. = Nigro-
 mancia; I/E = Invocación/ Evocación; Adi. = Adivinación Mayor

• Este conjuro ha cambiado de nombre. Consulta la lista anterior con
 los nuevos nombres de los conjuros.

de daño deben dividirse entre todos los afectados.

3 Un conjuro de objetivo múltiple puede causar todo el daño a dos o más objetivos simultáneamente. Una bola de fuego, por ejemplo, causa todo el daño a cuantos se encuentren dentro de su área de efecto.

Conjuros que no deberías convertir

Algunos conjuros han sido eliminados por completo del juego. Son *Conocer Alineamiento* y todos los conjuros arcanos curativos.

Conversión de objetos mágicos antiguos

Normalmente es muy sencillo adaptar un objeto mágico antiguo a las reglas nuevas. He aquí cómo:

Nivel del Conjura-
dor: asigna un nivel de conjurador al objeto determinando la capacidad más poderosa que posea el objeto (de las que replican el efecto de un conjuro) y encontrando el nivel más bajo de mago (si el objeto es arcano) o clérigo (si el objeto es divino) requerido para lanzar el conjuro en cuestión. Si el objeto no posee capacidades semejantes a conjuros, busca en el *MDM* un objeto que se le parezca y asígnale el mismo nivel de conjurador.

Prerrequisitos: lee el Capítulo 5 del *MJ* para decidir qué dote es necesaria para fabricar el objeto. El DM tendrá que examinar los poderes del objeto y decidir a qué conjuros se parecen más; estos conjuros se convierten en prerrequisitos para el objeto.

Precio en el Mercado: busca dos o tres objetos que se le parezcan en el *MDM* y asígnale al tuyo un precio similar.

Cetros, Bastones y Varitas: todos los cetros son objetos dotados de poder

res únicos, no simplemente poderes que duplican los de ciertos conjuros. Los bastones son objetos de funciones múltiples que almacenan conjuros. Las varitas son objetos con una única función que almacenan conjuros. Si una varita o un bastón posee un poder único, ahora es un cetro. Si



un cetro
o una varita de

una versión anterior del juego puede producir múltiples efectos de conjuros, ahora es un bastón. Si un bastón o cetro puede producir sólo un efecto de conjuro, ahora es una varita. Tanto los cetros como las varitas y los bastones tienen un máximo de 50 cargas.

Objetos que no deberías convertir

Algunos objetos han sido eliminados por completo del juego. Entre ellos se encuentran todos los que otorgan una puntuación de Característica o clase de armadura fijas. Los objetos que mejoran las Características deberían conferir un bono entre +2 y +6. Los objetos de protección deberían proporcionar un bono de armadura, armadura natural o desvío de +1 a +6.

Necesitas la aprobación de tu DM para utilizar cualquier objeto que no aparezca en el nuevo *MDM*.

Monstruos

El *Manual de Monstruos* contiene las criaturas más populares de las anteriores ediciones del juego e incluye todos los seres que aparecen en las tablas de encuentros aleatorios del *MDM*.

Conversión de monstruos antiguos

Tamaño y Tipo: las clases de tamaño de las versiones anteriores no se corresponden con las actuales. Estudia la descripción de la criatura y decide lo grande que es en realidad (esto es, su altura, longitud y peso) y asígnale un tamaño, utilizando la información sobre el tamaño de los monstruos que aparece en la Introducción del *MM*.

Asígnale un tipo a la criatura utilizando la información sobre tipos de monstruos que aparece en la Introducción del *MM*.

Dados de Golpe y Puntos de Vida: el número de dados de golpe sigue siendo el mismo. Asigna a la criatura un tipo de dado de golpe apropiado para su tipo. Encontrarás información sobre los tipos de dados de golpe en la sección Límites de Avance de la Introducción del *MM*.

El modificador de Constitución de la criatura se aplica a cada uno de sus dados de golpe.

Iniciativa: asigna a la criatura un bono de iniciativa basado en su modificador de Destreza (y posiblemente la dote Iniciativa Mejorada). Lee las secciones sobre Puntuaciones de Característica y habilidades y Dotes, más adelante.

Velocidad: multiplica el antiguo índice de movimiento de la criatura por 2,5 y redondea hasta el múltiplo de 10 más cercano. Además, si la criatura posee un índice de movimiento para trepar o nadar, obtiene la habilidad Nadar y/o Trepar de forma gratuita. Si la criatura posee un índice de movimiento de vuelo, debes asignarle una clase de maniobrabilidad. Encontrarás los detalles sobre nadar, trepar y volar en la Introducción del MM.

Clase de armadura: sustrae a 20 la antigua Clase de Armadura de la criatura; el resultado es su CA para combate normal. En las reglas actuales, la sección de CA indica también en qué medida se debe ésta a su tamaño, a su protección natural y a su Destreza. Calcula la armadura natural de la criatura sustrayendo a su valor normal de CA el modificador de Destreza, el modificador por tamaño (que encontrarás en la sección de Tamaño en la introducción del MM) y 10 puntos más.

Ataques y Ataque base: apunta cada uno de las armas y armas naturales de la criatura junto al ataque base que posee con cada una. El ataque base de la criatura depende de sus dados de golpe y de su tipo; lee la sección de Límites de Avance en la Introducción del MM. El tamaño, las puntuaciones de Característica y las dotes de la criatura afectan a cada uno de sus ataques como se describe en la sección Ataques de la Introducción del MM.

Daño: utiliza las antiguas puntuaciones de daño de la criatura, modificadas por su Fuerza, como

se describe en la sección Daño de la Introducción del MM.

Ataques especiales: utiliza los ataques especiales que aparecen en la antigua descripción de la criatura. Si algún ataque especial aparece descrito en la Introducción del MM, utiliza estas reglas. Si el ataque especial no está descrito en la Introducción del MM, busca en el libro una criatura con capacidades similares y utiliza sus reglas.

Defensas especiales: utiliza las defensas especiales que aparecen en la antigua descripción de la criatura. Si alguna defensa especial aparece descrita en la Introducción del MM, utiliza estas reglas. Si la defensa especial no está descrita en la Introducción del MM, busca una criatura con capacidades similares y utiliza sus reglas.

Criaturas que sólo pueden ser heridas por armas mágicas o de plata: esta defensa se denomina ahora reducción de daño. El tipo de arma que anula la reducción es el mismo que el requerido para herir a la criatura en la antigua versión del juego. Establece la reducción de daño en 10 puntos o busca dos o tres criaturas similares en el MM y otórgale al monstruo una reducción de daño similar.

Resistencia mágica: ahora se denomina resistencia a conjuros. Divide la antigua resistencia entre 5 y añade el resultado a 11 para obtener la puntuación de resistencia a conjuros de la criatura.

Tiros de salvación: los bonos básicos para las tiradas de salvación de la criatura dependen de su tipo y sus dados de golpe. Lee la sección Límites de Avance en la Introducción del MM. Las puntuaciones de Característica y las dotes de la criatura afecta al bono para cada clase.

Puntuaciones de Característica: busca dos o tres criaturas similares en el MM y asígnale puntuaciones de Característica parecidas.

En general, cuanto más grande sea una criatura, mayores deberían ser sus puntuaciones de Fuerza y Constitución. Cuanto más rápidamente se mueva, mayor debería ser su puntuación de Destreza.

Puedes utilizar el antiguo nivel de Inteligencia de la criatura como guía para determinar su Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Habilidades y Dotes: el número de puntos de habilidad y dotes que posee una criatura depende de sus Datos de Golpe y tipo; lee la Sección Límites de Avance en la Introducción del MM. Asume que cualquier habilidad que elijas para la criatura es una habilidad de clase (cuesta 1 punto por rango).

Descripción: utiliza la antigua descripción.

Las criaturas y la sorpresa: en las nuevas reglas, no hay tiradas de sorpresa. Si la criatura es difícil de sorprender, debería tener un bono a las pruebas de Observar y Escuchar (y una puntuación de Sabiduría bastante buena). Si la criatura está especialmente capacitada para atacar por sorpresa, debería tener un bono a las pruebas de Escondarse y Moverse en Silencio (y una puntuación de Destreza bastante buena).

Clima/terreno: normalmente, éste elemento no cambia, pero debes utilizar los términos que aparecen en la sección Clima/Terreno de la Introducción del MM.

Organización, Nivel de Desafío y tesoro: busca dos o tres criaturas similares en el MM y asígnale a la tuya una organización, nivel de desafío y tesoro parecidos.

Alineamiento: el antiguo.

Rango de Avance: la mayoría de las criaturas puede doblar sus Datos de Golpe básicos.