

Guía rápida de conversión a la edición Aventura

¿Así que quieres usar esos suplementos y aventuras que ya tienes junto con la nueva edición *Aventura*? No te preocupes, es mucho más fácil de lo que parece. ¡Empecemos!

Ajustes a los héroes

Sin duda, lo más necesario de todo es ajustar los héroes. Si vais a jugar una nueva campaña desde cero, usad las reglas de creación de la propia edición *Aventura*; si no, cambiad solo lo mínimo necesario y seguid tal cual.

Rasgos

No hay que hacer cambios en los atributos.

Usad la lista de habilidades de la edición *Aventura* teniendo en cuenta las que se empleen en la ambientación. La mayoría de conocimientos específicos pasan a ser habilidades independientes. Si estáis convirtiendo una campaña en curso, aseguraos de que cada héroe tenga un mínimo de d4 en las habilidades básicas y gastad cualquier punto sobrante tras consolidar las habilidades agrupadas.

En el caso de criaturas y PNJ, no os molestéis en nada de lo anterior. Usad siempre el rasgo más alto entre los antiguos a la hora de usar una de las nuevas habilidades. Así, si el PNJ tenía Tregar d6 y Nadar d8, considerad que tiene Atletismo d8. El PNJ tendrá Con. Generales igual a su valor de Astucia y un mínimo de d4 en cualquier habilidad básica que no tenga tras la consolidación.

Ventajas y desventajas

Si iniciáis una campaña o aventura desde cero, partid de las nuevas reglas. A la hora de adaptar héroes ya existentes, usad los efectos mecánicos de la nueva edición y no los anteriores. Hay varios posibles problemas a la hora de convertir PJ ya hechos:

- “La ventaja/desventaja ya no existe”; en ese caso, el jugador puede descamblarla por otra.
- “Los requisitos de la ventaja/desventaja son distintos y no los cumple”; no os preocupéis por esa nimiedad. Seguid jugando tal cual (aunque quien la adquiera de nuevo sí deberá cumplirlos).

- “Hace algo completamente distinto y el jugador ya no la quiere”; puede descamblarla por otra cuyos requisitos cumpla.
- “Es propio de la ambientación y no sé qué hacer”. Recordad que las reglas de una ambientación siempre tienen preferencia sobre el manual básico y eso se aplica también a ventajas y poderes. Usadlo como está, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - Si tiene como requisito o beneficio una habilidad, rasgo o ventaja que ya no existe (como Callejear), usad el equivalente que lo sustituya. En este caso, el nuevo requisito podría ser la ventaja Callejear o Persuadir/Intimidar d8. Las bonificaciones a Rastrear serían a Supervivencia (solo para rastrear), etc.
 - Reducid las bonificaciones y penalizaciones que daban al Carisma a la mitad y aplicarlo a Persuadir en vez de al Carisma.
 - Cuando una ventaja da una bonificación no condicional a un rasgo (p.e. +2 a Ordenadores), sopesad la posibilidad de dividirla a la mitad si ese rasgo se usa mucho en la ambientación.

Especie

En general, cambiar las mecánicas relacionadas con las especies de la ambientación es mala idea; de nuevo, influye mucho si comenzáis la campaña desde cero o ajustáis los héroes para seguir con ella.

Si empezáis desde cero, el DJ tendrá que comprobar los efectos mecánicos de las especies de la ambientación de acuerdo a los efectos de las tablas de rasgos raciales positivos y negativos. Si cambia algo, hay que ajustarlo y devolver el valor total de la raza a su límite por defecto (normalmente +2). Si veis que todas las razas son superiores en coste (o inferiores) podéis ajustar todas a otro valor distinto. Lo único que importa es que el valor de todas las especies existentes sea el mismo.

Cuando seguís una campaña ya establecida, no cambiéis las especies y usadlas como están en el libro de ambientación. Ajustad solo cualquier efecto que se salga de lo normal como explicamos en **Ventajas/desventajas** (dividid el Carisma a la mitad y aplícadlo a persuadir, usad la habilidad

sustituta, etc.) y no os preocupéis por valores raciales ni nada de eso. Es mejor seguir como estáis a quitarle capacidades a los personajes que ya poseen.

Poderes y trasfondos arcanos

En general, a no ser que la ambientación solo use los TA del básico (o variantes muy similares), NO cambiéis el modo en que funcionan los Trasfondos Arcanos. Estos tendrán los mismos PP iniciales, número de poderes, etc. Esto es de especial importancia cuando los TA de la ambientación otorgan capacidades distintas a lo normal (la espada de los Templarios en *Deadlands: El Infierno en la Tierra* o los efectos de los rechazos en *Bestias y bárbaros*).

Del mismo modo, no es buena idea usar las reglas de modificadores de poder *a no ser* que todos los TA de la ambientación puedan emplearlas, pues desequilibrará su funcionamiento, haciendo más potentes los TA que sí pueden usarlas sobre los demás.

Lo que sí podéis usar sin problemas son los efectos mecánicos de los poderes y sus rasgos (alcance, duración, coste, etc.) de acuerdo a la edición Aventura. Cuando parezca apropiado para el TA en cuestión, podéis añadirle también los nuevos poderes que no existían antes (como *empatía* o *dominio de los recuerdos*).

Equipo

Usad las tablas de equipo que haya en vuestra ambientación junto con las nuevas reglas de carga (si queréis usarlas). Hay que prestar especial atención a lo siguiente:

- Las armaduras, etc. tienen Fuerza Mínima. Aplicadles un valor de dado apropiado comparando cada una con su equivalente en el manual básico.
- Los rasgos Auto, SA y R3B no se emplean; cualquier arma que los tuviese los pierde. La cantidad de munición que gasta el arma irá de acuerdo a las nuevas reglas de CdF. Se puede usar el arma más de una vez por turno.
- Cuando una armadura u objeto ofrezca protección parcial contra un tipo de daño (como el kevlar), dicho objeto ofrece el rasgo de criatura *Resistencia (sustancia)* en su lugar. Así, un chaleco de kevlar con Armadura +2 tendría protección balística, reduciendo el daño de las balas en 4 antes de aplicar la Dureza.
- Ajustad el tiempo de Recarga de las armas de acuerdo a los ejemplos de la nueva edición aventura. En general, será uno o dos puntos superior.

Vehículos

El Tamaño, Velocidad y número de heridas que aguantan los vehículos es distinto entre ediciones. Podéis usar los equivalentes del nuevo manual o convertirlos usando las instrucciones que en él hay para esta situación.

Mecánica y subsistemas

En general, usad siempre el reglamento en su variante *Aventura* cuando difiera. Así, un ataque salvaje debería dejar vulnerable al usuario, en vez de imponer una penalización de -2 a Parada. El ataque rápido o la defensa total han dejado de existir, etc. Si alguna capacidad especial, ventaja o rasgo de criatura interactúa con una regla inexistente o cambiada, hay que ajustarla como se ha explicado anteriormente (en ventajas/desventajas).

Podéis usar todos los subsistemas y reglas de ambientación como vienen e, incluso, añadir los nuevos si lo consideráis apropiado (Riqueza, por ejemplo, va muy bien en *Solomon Kane*, donde el dinero en mano no es tan importante).

El único subsistema con cambios importantes es el de persecuciones. En este caso, el DJ tiene dos posibilidades, según cómo sea la escena y la información que proporcione la aventura:

- A) Seguir usando el subsistema abstracto anterior. Es ideal en aquellas ambientaciones, como *B&B*, o escenas donde se aproveche esa misma abstracción para salpimentar la persecución.
- B) Pasar al nuevo subsistema. Es ideal en aquellas otras ambientaciones, como *50 Brazas*, donde el combate tenga un peso táctico importante a la hora de determinar lo que sucede.

Lo bueno es que el DJ puede hacer una cosa u otra en función de la escena específica y no está obligado a hacer siempre lo mismo, según la situación. Esto aporta una mayor riqueza de herramientas para resolver cada módulo.

Monstruos y criaturas

No perdáis el tiempo ajustando las plantillas. Usadlas cambiando al vuelo los valores de los rasgos, tal y como se comentó antes.

La única excepción que merece la pena es comprobar la categoría de Tamaño y ajustar la cantidad de heridas del PNJ si es necesario de acuerdo a su nueva Escala.

En general, se podrán usar todas sus capacidades especiales sin problemas de acuerdo a la consolidación de rasgos. En cualquier ventaja que posean, usad su nueva descripción.