

PRINCIPALES CAMBIOS Y ADICIONES DE LA QUINTA EDICIÓN 2014 A LA EDICIÓN DE 2024

IMPORTANTE

No se incluyen aquí cambios de creación de personajes, actualización de clases, cambios en los hechizos, objetos mágicos u otros objetos y en general las tablas o listas revisadas de contenido, normalmente sólo usadas como referencia.

Las reglas completamente nuevas y que requieran una larga explicación, como la creación de objetos mágicos o los Bastiones se referenciarán, pero no se copiarán íntegramente.

CAMBIOS IMPORTANTES DE NOMENCLATURA

- Se elimina el término *raza* y se habla de *especie*
- A partir de ahora se denomina *prueba de D20* o *tirada de D20* de manera colectiva a las prueba de habilidad, las tiradas de salvación y las tiradas de ataque
- A la inspiración ahora se le denomina *Inspiración heroica* (y funciona ligeramente distinta, ver abajo)
- La acción “tirar un conjuro” ahora se le agrupa con el uso de un objeto mágico o característica mágica y se denominan a todas “Magia”
- A la acción “usar un objeto” ahora se le denomina *Utilizar*, en genérico
- A la velocidad de caminar se le denomina, simplemente, *velocidad*
- A la competencia en armadura ahora se le llama *Entrenamiento con armadura(s)*
- A los dados de puntos de golpe ahora se les dice simplemente *Dados de golpe*
- A las enfermedades ahora se les llama contagios mágicos
- Las reglas opcionales de miedo y estrés mental antes se llamaban reglas de locura

INSPIRACIÓN HEROICA

Además del cambio de nombre, mecánicamente cambia en que la nueva inspiración permite volver a tirar (cualquier tirada, no solo una de D20) en vez de tener ventaja. Por ejemplo, se puede volver a tirar daño (independientemente del tipo de dado), o repetir una tirada que ya tuviera ventaja.

COMPETENCIA

Si tienes competencia tanto con la herramienta como con la habilidad que usas para hacer un tiro de habilidad tienes automáticamente ventaja en la tirada, además de añadir tu bonificador de competencia.

ACCIONES

ACCIÓN DE ATAQUE

Se distingue entre ataque con armas y ataque desarmado. El ataque permite equipar o desequipar un arma como parte de la acción de ataque. La habilidad de moverse entre ataques ahora es una función del ataque y no una regla general.

AYUDAR

Asistir a un aliado en una tirada de habilidad ahora especifica que se requiere ser competente en la habilidad o herramienta usada para ayudar, así como estar cerca de tu aliado.

BUSCAR Y ESTUDIAR

Lo que antes era solo un tipo de acción “Buscar”, ahora se divide en tiradas de percepción - *Buscar* (por ejemplo, para tratar de encontrar una criatura oculta) y tiradas de Inteligencia *Estudiar* (por ejemplo, para acordarse de algo).

ESCONDERSE

Las reglas del sigilo han cambiado sustancialmente. Ver *Sigilo*.

INFLUIR

Las tiradas de habilidad de carisma ahora se recogen bajo la acción *Influir*.

COMBATE

SORPRESA

Ser sorprendido ya no impide que puedas actuar durante tu primer turno de combate. En vez de eso, causa desventaja en tu tirada de iniciativa.

INICIATIVA

El director puede decidir otorgar ventaja al personaje que inicia el combate.

Regla opcional: Usar, sin necesidad de hacer tiradas, la iniciativa pasiva de los monstruos y 10 + bonus destreza + otros modificadores para los personajes. En este caso, la ventaja y desventaja darían un modificador plano de +5/-5.

ATAQUE SIN ARMAS

Ahora el agarre o empujón forman parte de las opciones del ataque sin armas:

En lugar de utilizar un arma para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, puedes dar un puñetazo, una patada, un cabezazo o cualquier otro golpe enérgico. En la terminología del juego, esto se denomina un **ataque sin armas**: un ataque cuerpo a cuerpo en el que usas tu cuerpo para dañar, agarrar o empujar a un objetivo a 1,5 m o menos de ti.

Cuando uses tu ataque sin armas, elige una de las siguientes opciones para su efecto:

- **Daño.** Sigue las mismas reglas que en 2014
- **Agarre.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a su elección) o tendrá el estado de **agarrado**. La CD para la tirada de salvación y cualquier intento de escapar será igual a 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia. Solo se puede ejecutar este agarre si el tamaño del objetivo está, como mucho, una categoría por encima de la tuya y si tienes una mano libre para agarrarlo.
- **Empujón.** El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza (a su elección); de lo contrario, lo empujarás 1,5 m respecto a ti o harás que tenga el estado de **derribado**. La CD para la tirada de salvación será igual a 8 más tu modificador por Fuerza y tu bonificador por competencia. Solo se puede dar este empujón si el tamaño del objetivo está, como mucho, una categoría por encima de la tuya.

AGARRE

Una criatura puede agarrar a otra. Por lo general, los personajes realizan agarres usando un ataque sin armas. Muchos monstruos poseen ataques especiales que les permiten agarrar a sus presas rápidamente.

Agarrar a una criatura le impone el estado de *agarrada*.

Un agarre por mano. Una criatura debe tener una mano libre para agarrar a otra criatura. Algunos perfiles y efectos del juego permiten que una criatura agarre a otra usando un tentáculo, sus fauces u otra parte del cuerpo. Independientemente de la parte del cuerpo que emplee, podrá agarrar solo a una criatura a la vez con esa parte y no podrá usar esa parte para hacer objetivo a otra criatura salvo que ponga fin al agarre. Poner fin a un agarre. Una criatura agarrada puede emplear su acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) contra la CD para escapar del agarre; si la supera, pondrá fin a su estado.

El estado también termina si quien agarra tiene el estado de incapacitado o si la distancia entre el objetivo agarrado y quien lo agarra supera el alcance del agarre. Además, quien agarra puede soltar al objetivo en cualquier momento (no requiere acción).

AGARRADO [ESTADO]

Mientras tengas el estado de agarrado, experimentarás los siguientes efectos:

- **Velocidad 0.** Tu velocidad es 0 y no puede aumentar.
- **Ataques afectados.** Tienes desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier objetivo que no sea quien te agarra.
- **Desplazable.** Quien te agarra puede arrastrarte o transportarte al moverse, pero cada metro de movimiento le cuesta 1 m adicional, salvo que seas Diminuto o tu tamaño sea dos o más categorías inferior al suyo.

TIRARSE AL SUELO (PRONE)

Tirarse al suelo ahora no es posible si tu velocidad es 0.

MOVIMIENTO ENTRE OTRAS CRIATURAS

- Ahora puedes atravesar el espacio de una criatura incapacitada
- El espacio de un aliado ya no cuenta como terreno difícil
- Ahora puedes atravesar el espacio de una criatura Diminuta que no sea un aliado, y ese espacio no cuenta como terreno difícil
- Si por cualquier causa, terminas el turno en un espacio ocupado por otra criatura, tendrás la condición “derribado” (prone), a menos que seas diminuto o de tamaño mayor que la otra criatura

COMBATE ACUÁTICO

Ahora todas las armas que hagan daño de tipo penetrante evitan la desventaja general que tienen los ataques de criaturas que no tienen velocidad acuática.

SIGILO

VENTAJA Y DESVENTAJA EN ATAQUE

Realizar un ataque contra un objetivo que no ves provoca que se haga con desventaja, tanto si se conoce su localización (por ejemplo, por el ruido que hace) como si lo haces de manera aleatoria. Atacar una localización en la que no está provoca un fallo automático.

Si una criatura no puede verte, tienes ventaja en los ataques contra ella.

Atacar mientras estás escondido hace que reveles tu localización, sin importar si impactas o fallas.

ESCONDERSE

Con la acción de esconderse, tratarás de ocultarte. Para ello, debes superar una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 15 mientras estás en una zona muy oscura o detrás de una cobertura tres cuartos o completa, y deberás estar fuera de la línea de visión de cualquier enemigo; si puedes ver a una criatura, sabrás si te puede ver o no.

Si la superas, tendrás el estado de invisible mientras permanezcas oculto. Anota el resultado de tu prueba, que es la CD para que una criatura te detecte con una prueba de Sabiduría (Percepción).

Dejas de estar oculto inmediatamente después de que ocurra algo de lo siguiente: haces un ruido más alto que un susurro; un enemigo te detecta; haces una tirada de ataque, o lanzas un conjuro con un componente verbal.

DAÑO Y SALUD

MALTRECHO

Si tienes la mitad de tus puntos de golpe o menos, estarás maltrecho (bloodied). Esto no tiene efecto por sí mismo, pero sí podría interactuar con otros efectos.

TIRADAS DE SALVACIÓN Y DAÑO

Antes, cualquier daño en grupo requería que el daño se tirara solo una única vez para todos los objetivos. Ahora eso solo se aplica a los efectos de tiradas de salvación.

DAÑO NO LETAL

Ahora, la criatura inconsciente termina con 1 punto de daño, no 0 y provoca el comienzo de un descanso corto. La condición de inconsciente termina si la criatura gana puntos de golpe.

CANSANCIO

Los efectos del cansancio han cambiado:

Niveles de cansancio. Este estado es acumulativo. Cada vez que lo recibas, suma 1 nivel de cansancio. Morirás si tu nivel de cansancio es 6.

***Pruebas con d20 afectadas.** Cuando hagas una prueba con d20, el resultado se reduce en 2 x tu nivel de cansancio.

***Velocidad reducida.** Tu velocidad se reduce en 1,5 m x tu nivel de cansancio.

Eliminar niveles de cansancio. Tras finalizar un descanso largo, resta 1 nivel de cansancio. Cuando tus niveles de cansancio se reduzcan a 0, el estado terminará.

DOTES

Las dotes disponibles han cambiado. También se han dividido en categorías: De origen, generales, de estilo de combate y dotes épicas. La dote existente “Apresador” ha cambiado substancialmente.

EQUIPO

ARMAS

Las armas se han revisado. Las definiciones de arma ligera, pesada y versátil han cambiado: ahora solo se puede hacer un ataque adicional con una acción bonus si las armas de ambas manos son ligeras; y la desventaja de armas pesadas depende de la tener un mínimo de fuerza 13 para melé y destreza 13 para rango.

Las armas ahora tienen propiedades de maestría, que proporcionan efectos adicionales para aquellos personajes con ésta competencia.

Se han añadido dos nuevas armas: el mosquete y la pistola.

HERRAMIENTAS

Además de la regla sobre ventaja cuando se tiene competencia con las herramientas y la habilidad, se han añadido reglas completamente nuevas para las herramientas de artesano, y otras.

EQUIPO DE AVENTURA

La cuerda de seda y de cáñamo se han consolidado en “cuerda”.

Se han añadido nuevo equipamiento: Mapa, red, pergaminos, etc.

Se han cambiado las propiedades de varios objetos. De forma notable, la poción de curación se puede beber o administrar ahora como una **acción adicional**.

OBJETOS MÁGICOS

Las reglas de cómo identificar objetos mágicos son nuevas:

Algunos objetos mágicos no se pueden distinguir de sus homólogos no mágicos, mientras que otros saltan a la vista. Con solo manipular un objeto mágico, percibirás que tiene algo extraordinario, pero descubrir sus propiedades no es un proceso automático.

El conjuro identificar es el modo más rápido de revelar las propiedades de un objeto. De manera alternativa, puedes concentrarte en un objeto mágico durante un descanso corto mientras estás en contacto físico con él.

Al final del descanso, conocerás sus propiedades y cómo usarlas (pero no si pesa sobre él alguna maldición). A veces, los objetos mágicos te dan pistas sobre sus propiedades. Por ejemplo, la palabra de activación de un anillo podría estar grabada en su interior o un diseño con plumas podría insinuar que se trata de un anillo de caída de pluma.

También se pueden descubrir las propiedades de un objeto si te lo pones o si experimentas con él. En el caso de las pociones, basta con probar un poco para saber lo que hacen. Otros objetos podrían requerir una mayor experimentación. Por ejemplo, si tu personaje se pone un anillo de natación, tu DM podría decir: “Tus movimientos parecen extrañamente fluidos”. Eso podría darte la idea de sumergirte en un río para ver lo que ocurre. Entonces, tu DM desvelaría que nada inesperadamente bien.

VEHÍCULOS Y MONTURAS

Desaparece la competencia en vehículos.

Si tu montura es derribada, en vez de poder usar la reacción del personaje para evitar ser derribado, se hará una

CRAFTEO

Las reglas de creación de objetos no-mágicos, pociones, pergaminos y objetos mágicos son completamente nuevas.

MAGIA

Se han añadido unos 20 conjuros nuevos, algunos se han renombrado y muchos se han cambiado y/o balanceado ligeramente.

PREPARACIÓN DE CONJUROS

Ha cambiado la nomenclatura y ya no hay hechizos “aprendidos”, sino que todo son preparados o no. Funcionalmente, sólo ha cambiado el Explorador y el Paladín, que ahora pueden cambiar uno de sus hechizos preparados en cada descanso largo, dándoles más flexibilidad.

- El Clérigo, el Druida y el Mago preparan alguno de (o todos) sus conjuros en cada Descanso Largo.
- El Paladín y el Guardabosques preparan todos sus conjuros de antemano y luego pueden cambiar uno en cada Descanso Largo.
- El Bardo, el Hechicero y el Brujo preparan todos sus conjuros a medida que los obtienen, pero solo pueden cambiar uno cada vez que suben de nivel.

RITUALES

Ya no se requiere una característica de clase para lanzar un hechizo con la etiqueta *ritual* como ritual (sin usar slots de hechizo).

UN CONJURO USANDO ESPACIO DE CONJUROS POR TURNO

Durante un turno, solo puedes gastar un espacio de conjuro para lanzar un conjuro. Esto significa que no puedes, por ejemplo, lanzar un conjuro gastando un espacio como acción de magia y otro como acción adicional en el mismo turno. Esto ha cambiado

ligeramente, porque antes la limitación era solo respecto a lanzar un conjuro como acción bonus. Esto no aplica a reacciones usadas fuera de tu turno (pero no se podría, por ejemplo, contrahechizar un conjuro que has lanzado en tu propio turno, si ambos usan espacios y no hay una regla especial que lo permita).

IDENTIFICAR UN CONJURO ACTIVO

Si aún está activo, puedes intentar identificar un conjuro no instantáneo por sus efectos observables. Para ello, debes llevar a cabo una acción de estudiar y superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) con CD 15.

CONCENTRACIÓN

Ahora la CD máxima es 30.

VIAJE

La mayoría de reglas sobre viajar son nuevas o han sido revisadas.

MALDICIONES

Las reglas sobre maldiciones son nuevas.

TRAMPAS

Las categorías de trampas se han simplificado de 3 a solo 2: molestas y letales.

BASTIONES

Las nuevas reglas sobre bastiones tienen un capítulo dedicado en el manual del director (Capítulo 8).