

REGLAS PARA ADAPTAR  
"AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE"  
A "ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS"



La Marca del Este



EDICIONES  
holocubierta

## REGLAS DE CONVERSIÓN DE "AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE" PARA AD&D

Como os podréis imaginar, AD&D es un juego un poco más complicado y detallado que Aventuras en la Marca del Este (ya sabéis que nuestra caja roja es un retro clón de D&D Básico). AD&D dispone de más opciones, más clases de personaje, más monstruos, conjuros y demás. De igual manera AD&D está mucho más estructurado y resulta más propicio para jugadores veteranos, mientras que Aventuras en la Marca del Este es un juego con un carácter claramente introductorio.

Vamos primero a ver las diferencias entre ambos juegos:

Los personajes de AD&D tienden a tener más puntuación en las tiradas de características, especialmente si se usa algunas de las reglas opcionales para la creación de personajes. De todos modos, los bonificadores a las características se obtienen en AD&D a partir de 15, en lugar de 13, como ocurre en la Marca del Este.

Los personajes de AD&D usan dados de golpe diferentes, por ejemplo, los guerreros tiene 1d10 de dado de golpe.

AD&D separa clases de personaje de las razas, mientras que en Aventuras en la Marca del Este algunas razas son clases de aventurero/personaje en sí.

El sistema de alineamientos de AD&D es más complicado, añadiendo un componente moral bueno-malvado a la dicotomía de ley y caos.

Los conjuros de AD&D son más complejos, al igual que los objetos mágicos.

Los sistemas de combate de ambos juegos poseen diferencias a nivel de cómo se mide el tiempo de asaltos y turnos.

El sistema de AD&D emplea un sistema de medición de la armadura que comienza en CA 10 (sin armadura) en lugar de CA 9 para D&D Básico y Aventuras en la Marca del Este. Por lo demás, las armaduras son equivalentes.

Las armas de AD&D causan diferente daño según el tamaño de los contrincantes.

La fuerza mide el poder físico de nuestro aventurero, su musculatura y potencia de ataque. Esta característica es especialmente importante para los guerreros, paladines y enanos, pues les ayudará a prevalecer en el combate y golpear de forma contundente, proporcionando bonificadores a la tirada de ataque y a la tirada de daño subsiguiente.

Visto esto, a continuación les ofrecemos una tabla muy sencilla para convertir personajes de un juego a otro:

TABLA PARA CONVERTIR PERSONAJES DE UNO A OTRO JUEGO

Clase / Raza	La Marca del Este	AD&D
Clérigo	Clérigo	Clérigo humano
Druida	Clérigo	Druida humano
Guerrero	Guerrero	Guerrero humano
Paladín	Paladín	Paladín
Explorador	Explorador	Guardabosques/Ranger/Pícaro
Mago	Mago / Elfo	Mago humano
Ladrón	Ladrón	Ladrón humano
Enano	Enano	Enano guerrero
Elfo	Elfo	Elfo guerrero/Mago/Semielfo
Halfling	Halfling	Halfling guerrero/Pícaro
Bardo	Ladrón	Bardo
Gnomo	Enano	Gnomo
Monje	Ladrón	Monje
Semielfo	Elfo	Semielfo

*La tabla de arriba debería servir como mera orientación, cara a convertir personajes de uno a otro juego, aunque la última palabra la tendrá, como siempre, el Narrador.*

TABLA PARA CONVERTIR PUNTOS DE GOLPE DE UNO A OTRO JUEGO

Puntos de Golpe	La Marca del Este	AD&D
Clérigo	Restar 1 PG por DG	Sumar 1 PG por DG
Guerrero	Restar 1 PG por DG	Sumar 1 PG por DG
Ladrón	Restar 1 PG por DG	Sumar 1 PG por DG
Mago	Sin cambios	Sin cambios
Enano	Restar 1 PG por DG	Sumar 1 PG por DG
Elfo	Restar 1 PG por DG	Sumar 1 PG por DG
Halfling	Restar 1 PG por DG	Sumar 1 PG por DG
Paladín	Sin cambios	Sin cambios
Explorador	Sin cambios	Sin cambios

TABLA PARA CONVERTIR PUNTOS DE EXPERIENCIA DE UNO A OTRO JUEGO

Nivel de Experiencia	La Marca del Este	AD&D
Nivel 1 a 12	Sin cambios	Sin cambios
A partir del nivel 13	1 nivel equivale a 3 niveles	3 niveles equivalen a 1 nivel

Para los conjuros, se recomienda usar los conjuros equivalentes con la misma denominación del sistema al que estemos convirtiendo nuestros personajes/aventureros.

TABLA DE OTROS DETALLES DEL JUEGO

Otros detalles	La Marca del Este	AD&D
Tiradas de salvación	Ursa las propias de la Marca	Usar las propias de AD&D
Dinero y monedas	Sin cambios	Sin cambios
Equipo	Usar el propio de la Marca	Usar el propio de AD&D
Carga	Usar el propio de la Marca	Usar el propio de AD&D

TABLA PARA CONVERTIR MONSTRUOS DE UNO A OTRO JUEGO (PARTE 1)

Estadística del Monstruo	La Marca del Este	AD&D
CA (Clase de Armadura)	Usar CA del sistema	Usar CA del sistema
PG (Puntos de golpe)	Usar PG del sistema	Usar PG del sistema
Tamaño	Usar tamaño del sistema	Usar tamaño del sistema
Movimiento	Usar movimiento del sistema	Usar movimiento del sistema
Ataques	Usar nº de ataques del sistema	Usar nº de ataques del sistema
Daño	Usar daño/ataque del sistema	Usar daño del sistema
Tesoro	Usar propio del sistema	Usar propio del sistema
Inteligencia	Igual	Igual
Alineamientos	Monstruos malvados se convierten en caóticos	Igual
PX (Puntos de Experiencia)	Usar el propio del sistema	Usar el propio del sistema
Frecuencia	Igual	Igual
Terreno	Igual	Igual
Tipo de Monstruo	Igual	Igual



TABLA DE OTROS DETALLES DEL JUEGO (PARTE 2)

Estadística del Monstruo	La Marca del Este	AD&D
Salvaciones	Monstruos inteligentes salvan como guerreros de nivel equivalente. Monstruos sin inteligencia salvan como guerreros de nivel 1/2	Monstruos salvan como guerreros de nivel equivalente, con un bonus de +4 pg por nivel. Si los monstruos tienen otras habilidades, como mago, ladrón, etc, obtiene la mejor tirada de salvación disponible. Si no es inteligente la criatura, el monstruo salva contra veneno o muerte mágica al mismo nivel, pero a mitad para todas las demás tiradas de salvación.
Moral	2 ó 3 = 2	2 = 2 ó 3
Moral	4 ó 5 = 3	3 = 4 ó 5
Moral	6 ó 7 = 4	4 = 6 ó 7
Moral	8 = 5	5 = 8
Moral	9 ó 10 = 6	6 = 9 ó 10
Moral	11 ó 12 = 7	7 = 11 ó 12
Moral	13 ó 14 = 8	8 = 13 ó 14
Moral	15 = 9	9 = 15
Moral	16 ó 17 = 10	10 = 16 ó 17
Moral	18 ó 19 = 11	11 = 18 ó 19
Moral	20 = 12	20 = 12

