



PREGUNTAS HABITUALES (FAQ)

VERSIÓN 1.6 – NOVIEMBRE 2023

Las respuestas recogidas en este documento no deben considerarse como la única forma correcta de aplicar las reglas. En Crónicas de la Marca, las reglas no dejan de ser guías que cada Narrador y mesa pueden (y deben) aplicar como mejor consideren oportuno.

Dave [Arneson] y yo discrepamos sobre cómo resolver una gran cantidad de cosas, y nuestras campañas difieren de las «reglas» recogidas en D&D. Si en algún momento se abarcasen todos los aspectos posibles de la fantasía y la gran mayoría de los jugadores acordasen cómo se debe jugar, D&D se estancaría y se volvería aburrido.

Gary Gygax, Alarums and Excursions #2, julio de 1975.

1. PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Cuáles son las principales diferencias entre Crónicas de la Marca y Aventuras en la Marca del Este?

Tanto Crónicas como Aventuras buscan emular el mismo estilo de juego clásico basado en la exploración de la ambientación de juego. Aventuras homenajea el primer reglamento publicado en España en 1986 (la edición conocida como BECMI) mientras que Crónicas utiliza (y simplifica) el chasis de la edición 3.0 y homenajea al último juego de rol con el que colaboró Gary Gygax.

Aventuras es una buena puerta de entrada para nuevos jugadores por la sencillez de su hoja de personaje y de las habilidades y capacidades que tienen los aventureros. En cambio, el Narrador se enfrenta a varias mecánicas diferentes a la hora de resolver acciones (tiradas porcentuales, tiradas de d20, tiradas de d6, etc.). Crónicas puede verse como un reglamento algo más avanzado al incluir más opciones para los jugadores, si bien, simplifica las mecánicas para quedarse con un método universal para resolver las tiradas. Por tanto, Crónicas de la Marca viene a representar una opción «advanced» como antes recogía la descatalogada caja verde (llamada también el manual avanzado).

Sin embargo, las aventuras y otros materiales adicionales (estadísticas de los monstruos, aventuras de la línea de Clásicos de la Marca, aventuras ya publicadas para 2E o 3E) es muy compatible entre ambas versiones y se puede utilizar sin prácticamente cambios.

¿Cuáles son las principales diferencias entre Crónicas de la Marca y Leyendas de la Marca del Este?

Crónicas de la Marca es la segunda edición de Leyendas de la Marca del Este. Esta «segunda edición» ha corregido todas las erratas y problemas que se reportaron sobre Leyendas y, además, hemos aprovechado la oportunidad para introducir bastantes cambios y acercar el resultado final aún más al último reglamento con el que colaboró Gary Gygax.

Por consiguiente, vamos a encontrar la misma mecánica de resolución de acciones, pero las clases se han revisado en profundidad. Por ejemplo, incluyendo al Ilusionista, que no existía en Leyendas. También se han revisado todos los conjuros, añadiendo, quitando y haciendo ajustes a muchos de ellos. El sistema para la gestión de la carga que pueden transportar los aventureros es otro de los aspectos que ha cambiado. Por último, Crónicas de la Marca incluye una aventura de introducción lista para jugar, un pequeño capítulo con consejos para el Narrador y alguna regla opcional que no existía en Leyendas.

Debido a todos los cambios anteriores y a muchos otros que nos hemos dejado sin mencionar, Crónicas es más que una segunda edición al uso, de ahí el cambio de nombre.

En el apartado «contratar ayudantes» (pág 74) se dice que el número a contratar depende del bono de CAR. ¿Quiere decir que si tienes carisma +0 o menos no puedes tener seguidores?

Efectivamente, aplicando las reglas a pies juntillas puedes contratar tantos mercenarios como tu bono de CAR. Una vez más, se trata de una abstracción y no de un intento de modelar la realidad. Esto es así porque Crónicas no deja de estar algo más cerca de D20 que de las ediciones anteriores (como Aventuras de la Marca) y los personajes son algo más poderosos. Por tanto, no es tan necesario apoyarse en ayudantes durante los primeros niveles y su número se mantiene artificialmente bajo. Además, está la «premisa» de no suplantar lo que hacen las habilidades de clase. Bárbaros y caballeros, por ejemplo, tienen sus propias habilidades para convocar seguidores. Por último, esta es una buena forma de que el carisma tenga un peso importante como característica, ya que el aventurero que disponga de un buen valor de CAR podrá aportar un recurso muy valioso al grupo en forma de ayudantes.

En cualquier caso, nada impide que el Narrador, dependiendo de las condiciones de su campaña, aplique un valor «base» superior a 0 para todos los aventureros. Por ejemplo, puede decretar que todos pueden mantener y contratar 1 ayudante más su bono de CAR. Esto puede ser interesante si el grupo de juego cuenta con pocos jugadores.

¿Cuántos trucos (conjuros de nivel 0) tienen disponibles los lanzadores de hechizos y como funcionan?

Los trucos se comportan y aplican como el resto de conjuros (introducción del capítulo 8), pues no se indica ninguna distinción por nivel. Por consiguiente, los lanzadores de conjuros tienen disponibles al día tantos conjuros como se indique en su tabla de avance por nivel. Los trucos deben «memorizarse» u obtenerse como cualquier otro conjuro y se gastan de la misma forma.

¿Disponen los clérigos de todos los conjuros?

Sí, tal y como se explica en el apartado «aprender conjuros de magia divina» de la página 81.

¿Qué ocurre si un clérigo tratando de expulsar muertos vivientes saca la tirada, pero no consigue expulsar a ninguna criatura? Es una posibilidad al depender el número de criaturas afectadas del bono de CAR.

Las reglas indican que no se puede tratar de expulsar al mismo grupo de criaturas si se **FALLA** la tirada. Si se tiene éxito, pero el bono por CAR es negativo y ninguna criatura huye, se puede volver a intentarlo en un asalto posterior. Incluso si consigue expulsar a algunos muertos vivientes, pero no a todos. Nada impide que el clérigo vuelva a incidir sobre el mismo grupo de muertos vivientes en un asalto posterior. La única condición es seguir teniendo éxito en la tirada de expulsión.

Las reglas mencionan que la inteligencia también definirá el número de lenguas que conoce tu personaje, pero no se menciona en ningún sitio cuál es el valor mínimo.

El Narrador debe decidir los idiomas iniciales de los jugadores de acuerdo a los detalles específicos de su ambientación. Parece lógico establecer como base un único idioma, aunque otra buena alternativa es empezar con dos (uno regional/de especie más la lengua común). Sin embargo, el mundo de La Marca del Este (y otros muchos) dejan huecos abiertos para la interpretación y para que cada mesa de juego haga la ambientación suya. ¿Existen diferentes dialectos en las tierras de Reino Bosque? ¿Qué se habla en Salmanasar? ¿Existe una única lengua compartida por todos los elfos? Por todo ello, las reglas no especifican un número base fijo.

¿Existen los ataques de oportunidad como en 3.0?

No, salvo que el Narrador decida añadirlos por iniciativa propia. La excepción es el ataque extra que se puede producir cuando una criatura abandona un combate en el que está trabada y solo si su adversario no estaba luchando a la defensiva (página 64, huir del combate).

FE DE ERRATAS

Aunque hemos trabajado muy duro para que Crónicas saliera lo más depurado posible, es inevitable que alguna errata se nos haya escapado. Sirva este cuadro de texto para listar las que hemos cazado hasta el momento.

Página 70: novena línea del apartado «Tiradas de característica». La frase debería empezar con «Detectaremos» en vez de «Setectaremos».

Página 109: la duración del conjuro Flecha ácida de Nefertiri es de 1 asalto + 1 asalto/2 niveles.

Página 133: el apartado de Duración en el conjuro Reparar debería decir «ver texto» en vez de «24 horas».

Página 159: los bonificadores que se dan en la sección sobre ceguera son incorrectos. Los modificadores correctos se listan en la tabla de la página 62: -10/+5.

Página 197: un zombi tiene «DG: 2 (d8)», tal y como se menciona en el ejemplo para la habilidad de expulsar muertos vivientes de la página 20.

Las reglas mencionan en varios puntos «visión en la oscuridad», «infravisión» y «visión en la penumbra». ¿Cuáles son las diferencias y similitudes? ¿Son lo mismo?

No son lo mismo. Visión en la oscuridad implica poder ver en ausencia total de luz, pudiendo existir varias formas de este tipo de visión. Por ejemplo, para varias de las especies disponibles para los jugadores se especifica que este tipo de visión en la oscuridad es la infravisión (basada en el calor). Para las criaturas, en cambio, se deja en su forma más genérica, permitiendo que el Narrador pueda establecer la forma exacta que toma dicha capacidad. Por último, los conjuros que afectan a este tipo de visión suelen remarcarlo mencionando el término genérico («visión en la oscuridad») y el nombre de la habilidad tal y como aparece en la descripción de las especies jugables («infravisión»).

Visión en la penumbra es una visión más aguda (comparada con la humana) que permite seguir viendo bien en condiciones de iluminación muy limitadas, pero que no permite ver en ausencia total de luz.

¿Qué forma tiene el área del conjuro Dormir?

El área del conjuro dormir es una circunferencia de 20 metros de diámetros que se proyecta desde la posición del lanzador hacia delante. Esta forma evita la discusión de si el conjuro puede afectar o no al propio lanzador (que en este caso nunca se verá afectado al quedar fuera del área). En cualquier caso, el Narrador, si así lo desea, puede cambiar esta interpretación (alcance y área) por las utilizadas en el reglamento que sirve de inspiración a Crónicas: una área de 10 metros de diámetro que el conjurador puede situar en un punto a no más de 45 metros de su posición.

¿Cómo funciona exactamente la habilidad de puño de hierro del místico?

Cuando el texto se refiere a que no se obtendrán bonificadores al ataque o al daño, se refiere a los bonos típicos que otorgaría un arma mágica equivalente. Es decir, los ataques del místico que emplee esta habilidad se consideran ataques mágicos y pueden golpear a criaturas que de otra forma serían inmunes, pero por ser “arma +1” no suman un +1 adicional a impactar o al daño. Los bonos habituales por fuerza o nivel se aplican con normalidad.

La progresión de la habilidad (+1, +2, etc.) es relevante porque el místico puede enfrentarse a criaturas con defensas especiales que las hagan inmunes a los ataques con armas mágicas de cierto poder. Por ejemplo, puede enfrentarse a un enemigo que requiera el uso de armas +2 o mejores para resultar herido.

Leyendo la habilidad de Ataque Letal parece que un asesino podría matar a una hidra de 5 cabezas siendo de nivel 2 si utiliza dicha habilidad con éxito. ¿Es correcta esta interpretación?

La única salvedad que habría que hacer es que la habilidad no se puede utilizar contra una víctima que sepa que el asesino está presente. En el caso del enunciado de la duda, significa que la hidra no ha visto en ningún momento al asesino. Por tanto, los pasos para resolver el empleo de la habilidad se pueden resumir como sigue:

1. El blanco debe desconocer que el asesino está presente.
2. El asesino debe pasar 3 asaltos de combate sin hacer nada más que estudiar a su víctima.
3. Tras los tres asaltos, el blanco sigue ignorando que el asesino está presente.
4. El asesino hace su ataque letal y debe tener éxito.
5. La víctima debe fallar una tirada de salvación.

La secuencia incluye bastantes condicionantes como para que la habilidad no sea tan determinante, sobre todo porque las criaturas de mayor nivel dispondrán de una buena tirada de salvación que evite su muerte. En cualquier caso, si el Narrador piensa que la habilidad es demasiado potente, puede limitar su uso a blancos humanoides y que las invulnerabilidades por arma mágica cuenten.