

REPASANDO LAS HABILIDADES EN DND 5E



Si bien es cierto que en Dungeons and Dragons edición 5.0 las habilidades están bastante bien diseñadas y agrupadas todas y cada una de ellas en una categoría, el bono de competencia crea personajes bastante planos y estas están bastante ligadas a un atributo concreto. Pues bien, este sistema (como todo) se puede modificar en la mesa de juego para que los personajes puedan progresar algo en cosas que están un poco fuera de su ámbito.

"Lego Dungeons and Dragons - Our first step" by [Marco](#)

[Hazard](#) is licensed under [CC BY-SA 2.0](#)



Al fin y al cabo, es el transcurso de la aventura, la experiencia fuera de la profesión del día a día, lo que hace que los personajes cambien progresivamente. Por ello, considero que el sistema de progresión por bono de competencias a veces no refleja esto, por un lado, y por otro parece que nuestros personajes son incapaces de aprender. Salvo que en la guía del jugador se indica el coste de tener una nueva competencia (de idioma o de herramienta).

ADQUIRIR COMPETENCIA

El entrenamiento dura 250 días y cuesta una moneda de oro cada uno de estos. Tras pasar el tiempo y gastar el dinero, se aprende un nuevo lenguaje o se gana competencia con la nueva herramienta.

(PHP Parte 2, Adventuring p.187)

Para evitar esta situación, mejorar la experiencia de juego y hacer que los personajes realmente progresen, realizamos un par de propuestas para enriquecer sin romper las reglas de mesa. Ya el juego se rompe bastante con algunas clases y los incrementos al bono de competencia en ciertas habilidades.

CAMBIO A LA PROGRESIÓN

REGLA DE LA CASA: SUBIR HABILIDADES

Cada vez que un personaje suba de nivel podrá añadir un +1 a dos habilidades diferentes en la hoja de personaje, con un máximo de +5.

Así ya podremos estar orgullosos de que nuestro personaje puede ir mejorando en cosas que nos interesen, y pese a que se puede subir de nivel así una habilidad en la que se tenga competencia, es mucho más interesante derivar a otras en las que no.

CAMBIO AL USO

Existen habilidades que son por decirlo de alguna forma ambiguas en el uso de las mismas. Creo que deberíamos ser flexibles con esto, y cuando se realiza la acción elegir el verbo que más se acerque a la misma. Algunos ejemplos del resultado que queremos:

EJEMPLOS

Acción	Atributo + Habilidad
Amansar un animal	CHA + Trato con animales
Recordar un hechizo	WIS + Conocimiento mágico
Intimidar a alguien	STR o CON + Persuasión

Nada impide a un director de juego hacer uso de esta posibilidad para mejorar el juego, porque al fin y al cabo no existe una única forma de hacer las cosas. Así pues, vamos a trabajar más que "con qué habilidad lo hace" a "cómo usa la habilidad". Esta tabla puede servir de referencia:

REFERENCIA

¿Cómo lo hace?	Atributo
Usando el poderío físico	STR
Con movimientos precisos	DEX
Aguantando lo que sea	CON
Deduciendo	INT
Recordando	WIS
Manipulando	CHA