

MÓN DE MONSTRES

Guia de conversió (v1)

Aquest document et donarà algunes pistes per a convertir aventures de les diferents edicions de *Dungeons & Dragons* publicades en castellà a *Món de Monstres*. En cap cas es tracta de conversions exactes, sinó sempre aproximades, amb l'objectiu que el DJ pugui fer fàcilment la seva feina i el joc no perdi fluïdesa.

Elements bàsics

El principal canvi entre *Món de Monstres* i les diferents edicions de *D&D* és l'ús de la paraula "nivell" (*level*):

- ❖ A *D&D* els personatges tenen nivells, mentre que els monstres tenen "daus de cop" (*Hit Dice, HD*). A *MdM* també es parla de nivells quan es vol indicar el poder d'un monstre, tot i que el valor és equivalent.
- ❖ A *D&D* els encanteris també es divideixen segons el nivell. Per evitar confusions, a *MdM* ho hem canviat per "cercles".

Conversió d'aventures d'AD&D2

- ❖ *Món de Monstres* fa servir una escala de valors ascendent, mentre que a *AD&D2* hi ha força valors descendents.
- ❖ Per a obtenir el valor d'atac dels personatges no jugadors tens dos sistemes:
 - en el cas de monstres i lluitadors (guerrers, exploradors i paladins), el valor d'atac és igual al nivell o els daus de cop; en els altres personatges és la meitat del nivell. Recorda que hi has de sumar bonificacions per una força superior a 12, o per objectes màgics.
 - aplica la fórmula següent: valor d'atac = 21 - THAC0 (en castellà GAC0).
- ❖ Per a obtenir la classe d'armadura, aplica la fórmula següent:
 $CA (MdM) = 20 - CA (AD\&D2)$
- ❖ Els punts de cop són similars a *Món de Monstres*, potser lleugerament superiors, però això es compensa amb les tirades de mal.
- ❖ *Món de Monstres* fa servir el sistema mètric decimal per al moviment, i altres mesures de temps. Més que fer conversions exactes, basa't en la taula de la pàgina 64.
- ❖ Ignora les tirades de salvació d'*AD&D2*, i aplica el sistema de *MdM* en funció del nivell i dels atributs.

- ❖ Igualment ignora les perícies en armes i no armes. Pots donar algunes habilitats entrenades als personatges no jugadors, amb una puntuació igual al seu nivell +3.
- ❖ Un bon consell en el cas dels monstres és fer servir directament els que hi ha al capítol 7 del llibre.

Conversió d'aventures de D&D3

- ❖ *Món de Monstres* fa servir una escala de valors similar a la de D&D3, però en simplifica molt el sistema de joc.
- ❖ L'escala dels modificadors dels atributs és lleugerament diferent a *MdM*, tot i que ho pots ignorar.
- ❖ Pots fer servir directament els valors d'atac i armadura dels personatges de *D&D3*.
- ❖ Els punts de cop són similars a *Món de Monstres*, potser lleugerament inferiors, però això es compensa amb les tirades de mal.
- ❖ *Món de Monstres* fa servir el sistema mètric decimal. Més o menys 1 m = 3,3 peus, per tant els personatges que es mouen 30 peus a *D&D3* ho fan 9 m a *MdM*.
- ❖ Ignora les tirades de salvació de *D&D3*, i aplica el sistema de *MdM* en funció del nivell i dels atributs.
- ❖ Quant a les habilitats, *MdM* les redueix de més de 40 a 16. Assigna les habilitats entrenades que et semblin oportunes.
- ❖ Ignora les "dotes" (*feats*).

Conversió d'aventures de D&D4

- ❖ El joc és massa diferent respecte les edicions anteriors. Et pots inspirar en les aventures per crear-ne algunes de *MdM*, però et caldrà dissenyar els personatges i monstres de cap i de nou.