

CONVERTIR EL SISTEMA MERP A OTROS SISTEMAS



UNA AYUDA PARA EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
POR EL CIRCULO DE ZEROM

Esta es una recopilación sobre Conversión del sistema MERP (tanto en sus juegos Señor de los Anillos como RoleMaster) de ICE a otros sistemas. La bibliografía usada ha sido básicamente casi todos los libros publicados en castellano por JOC Internacional, muy en concreto el libro de Lorien y las estancias de los herreros elfos.

En estos tiempos de retroclones, he considerado oportuno extraer estos datos y aislarlos en un pdf para todo aquel que quiera coger ideas las aventuras literalmente, para otros juegos o sistemas, se atreva y además intentar facilitar-le la labor creando este documento.

El primer apartado está pensado para sistemas de juego en general y después añadimos un apéndice especial para sistemas de antaño como AD&D. Aunque también insisto todo esto es muy válido para otros sistemas como podría ser viejos juegos de la época como el Rune-Quest.

Espero que os sea de utilidad y una vez más gracias a Dungeon Master por hacer este pdf realidad y a todos nuestros amigos, compañeros, y lectores por seguir ahí.

Más reseñas, noticias y ayudas en:
<http://circulozerom.blogspot.com/>



El Círculo de Zerom



1.0 Conversión de datos Merp a Otros Sistemas

Al usar cualquier modulo del Señor de los Anillos MERP a tu campaña de fantasía con otro sistema debes tener cuidado y anotar todos los posibles datos muy bien, cuantas más características consigas convertir mejor podrán adaptarse los pnjs a tu juego y campaña.

Dicho esto pasamos a las reglas de conversión.

1.1 Conversión de Bonificadores y Puntos de Vida

- Para convertir valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla; por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.

- Las cifras y puntos de vida que se encuentran en este modulo representan solamente lesiones generales y trama al sistema. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en perdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultado por impactos críticos (por ejemplo, Dragones y Mazmorras de TSR) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infringidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida.

1.2 Conversión de Datos a Cualquier Sistema

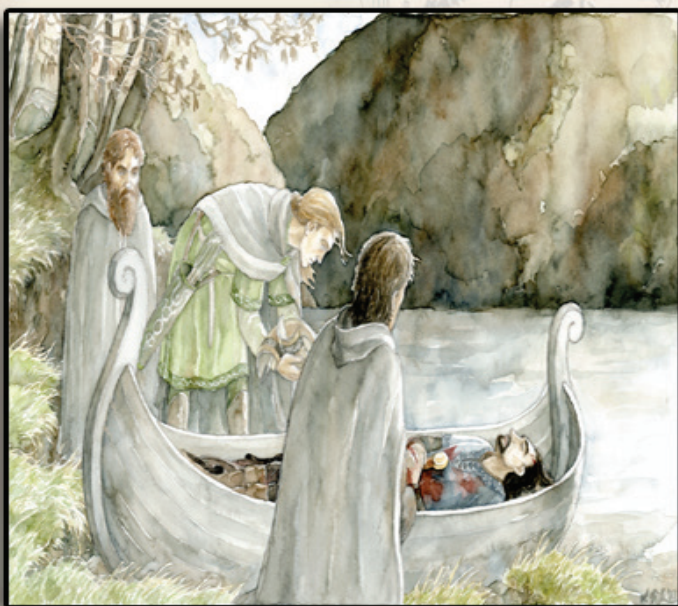
Todas las características e información numérica que se usan en los módulos del MERP se expresan en una escala abierta o cerrada con base 100. Están diseñadas para ser usadas con dados percentiles (D100). Usa la tabla que viene a continuación para obtener las bonificaciones apropiadas o para convertir las cifras de 1-100 en números adecuados a sistemas no-percentiles.

| 1-100 Caract. | D100 Bon. | D20 Bon. | 3-18 Caract. | 2-12 Caract. |
|------------------|--------------|----------|-----------------|-----------------|
| 102+ | +35 | +7 | 20+ | 17+ |
| 101 | +30 | +6 | 19 | 16-15 |
| 100 | +25 | +5 | 18 | 14-13 |
| 99-98 | +20 | +4 | 17 | 12 |
| 97-95 | +15 | +3 | 16 | - |
| 94-90 | +10 | +2 | 15 | 11 |
| 89-85 | +5 | +1 | 14 | 10 |
| 84-75 | +5 | +1 | 13 | 9 |
| 74-60 | 0 | 0 | 12 | 8 |
| 59-40 | 0 | 0 | 11-10 | 7 |
| 39-25 | 0 | 0 | 9 | 6 |
| 24-15 | -5 | -1 | 8 | 5 |
| 14-10 | -5 | -1 | 7 | 4 |
| 9-5 | -10 | -2 | 6 | 3 |
| 4-3 | -15 | -3 | 5 | - |
| 2 | -20 | -4 | 4 | 2 |
| 1 | -25 | -4 | 4 | 2 |

1.3 Conversión de Características

Se han usado diez características para describir cada personaje detallado en los diferentes módulos de la línea. Si usas un sistema con diferentes características y/o un sistema numérico alternativo sigue estos pasos:

1. Asignar la característica apropiada de tu sistema al valor dado junto a la característica análoga que se da en el modulo. Si tus reglas usan menos características, pueden hacer el promedio de los valores de las combinaciones de factores que contribuyen a una de las características que se use en tu sistema (por ejemplo, destreza = promedio de rapidez y agilidad). Si tu reglamento usa más características para describir parte de un personaje, puedes usar el correspondiente (por ejemplo, puedes asignar el valor de la constitución a resistencia y durabilidad).



A continuación viene una tabla que muestra algunos ejemplos de términos equivalentes de características:

-Fuerza: poder, estamina, energía, resistencia, preparación física, etc. Observa que la mayoría de las reglas incluyen fuerza como atributo.

-Agilidad: destreza, habilidad manual, maniobrabilidad, sigilo, capacidad de esquivar, etc.

-Rapidez: destreza, velocidad, reflejos, alerta, etc.

-Constitución: salud, estamina, resistencia, resistencia física, resistencia al daño, etc.

-Autodisciplina: voluntad, alineamiento, fe, fuerza mental o poder, concentración, autocontrol, celo, etc.

-Empatía: capacidad emocional, juicio, alineamiento, sabiduría, capacidad para la magia, etc.

-Razonamiento: inteligencia, capacidad de aprendizaje, capacidad de estudio, análisis, rapidez mental, lógica, capacidad de educación, ingenio, juicio, etc.

-Memoria: inteligencia, sabiduría, capacidad mental, retención, recuerdo, etc.

-Intuición: sabiduría, suerte, talento, capacidad de reacción mental, adivinación, clarividencia, presencia, inspiración, percepción, etc.

-Presencia: apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma. Etc.

2. Convertir el valor de las características asignadas a las cifras apropiadas en tu sistema de juego. Si tu sistema usa valores percentiles no habrá que efectuar cambios. Si no, usar la tabla de conversión.

1.4 Conversión de capacidades de combate:

Todos los valores de combate están basados en el MERP en sus diferentes versiones básicas o ampliadas, hablamos del Señor de los Anillos o Rolemaster. Los siguientes consejos te ayudarán a la conversión:

-Las bonificaciones de fuerza y rapidez han sido determinadas según la tabla anterior. Anota las características que tu estas usando y calcula las bonificaciones de acuerdo con las reglas de tu sistema.

-Los sumandos de combate basadas en el nivel que aquí se incluyen son: +3/nivel para los guerreros y delincuentes, +2/nivel para los ladrones y monjes guerreros, y +1/nivel para los bardos, monjes y montaraces. Basta coger el nivel del pnj, anota su clase de personaje (o su equivalente en tu sistema) y calcular las bonificaciones ofensivas (debidas al nivel) apropiadas a tu juego. Observa que todas las bonificaciones que no están mencionadas como clase de armadura son bonificaciones "ofensivas".



NEAR HARAD

-Si tu sistema se basa en niveles de habilidad (u otros incrementos de habilidad) se usa la bonificación ofensiva tal y como aparece aquí. A lo mejor tienes que convertir la bonificación a un valor no percentil. Alternativamente pueden usar algo que explicaremos más adelante.

-Las clases de armadura que aquí se dan se basan en la siguiente lista:

| Tipos de Armadura | Descripción |
|-------------------|-------------------------------------|
| 1 | Piel humana o de la criatura |
| 2 | Vestidos |
| 3 | Piel Fina |
| 4 | Piel Dura |
| 5 | Justillo de piel |
| 6 | Chaqueta de cuero |
| 7 | Chaqueta de cuero reforzada |
| 8 | Chaquetón de cuero reforzado |
| 9 | Peto de cuero |
| 10 | Peto de cuero, brazaes y grebas |
| 11 | Coraza de Piel |
| 12 | Coraza completa de piel |
| 13 | Camisola de malla |
| 14 | Camisola de malla, brazaes y grebas |
| 15 | Cota de malla completa |
| 16 | Cota |
| 17 | Peto de Metal |
| 18 | Peto, brazaes y grebas metálicas |
| 19 | Media Coraza |
| 20 | Coraza completa |

Basta con mirar la descripción de la armadura y sustituirla por la clase o tipo adecuada en tu sistema de juego.

-Las bonificaciones defensivas están basadas en la bonificación de rapidez del pnj tal y como se calcula en la primera tabla expuesta. Cuando la bonificación defensiva va en paréntesis, el valor también incluye la capacidad de un escudo (un extra de +20 para escudos mágicos, más lo que pueda valer cualquier mejora mágica). En dicho caso, anotar simplemente si hay o no escudo y si lo hay de qué tipo es.

1.5 Conversión de sortilegios y lista de sortilegios:

Las referencias a sortilegios que aquí se dan son en forma de “listas”, grupos de sortilegios relacionados entre sí. Cada lista tiene un tema en común y normalmente tendrá un sortilegio relacionado en cada nivel. Por ejemplo, el conocimiento de “Ley del Fuego” hasta nivel diez resultará la adquisición de 10 sortilegios similares basados en el fuego, uno por cada nivel del uno al diez. Si el personaje en cuestión sería capaz de realizar esos sortilegios queda a discreción del DJ, del sistema y del nivel o grado de habilidad del usuario del sortilegio. Los sistema de fantasía que usan reglas que incluyen el aprendizaje y desarrollo de sortilegios por medio de “escuelas” o mediante líneas especializadas usan conceptos similares a los que se usan en este modulo. Sin embargo, muchos sistemas dictan que los pnjs o los pjs aprenden los sortilegios de uno en uno, a menudo sin requerimientos de que el personaje tenga un historial determinado. El convertir las listas de sortilegios de los pnjs a sortilegios individuales es más difícil, pero pude conseguirse siguiendo estos consejos:



-Ver la lista de sortilegios del pñj y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha conseguido el pñj (por ejemplo, Ley del Fuego indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).

-Anotar el nivel del pñj y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que poseería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel del poder de los sortilegios que tendría el pñj (por ejemplo, un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios, dos de tercer nivel, tres de segundo y tres de primero).

-Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el pñj y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible

1.6 Nota sobre los niveles:

Al usar ciertos “sistemas de niveles” el DJ puede encontrarse que los niveles indicados hacen a los personajes demasiado poderosos para su mundo fantástico. Si es ese el caso, multiplica los niveles por 0.75 o por 0.6 según el caso. Esto reducirá a un personaje de nivel 20 a nivel 15 o 12 respectivamente. Recuerda reducir las bonificaciones de la misma manera.

1.7 Bonificaciones por habilidad:

Las bonificaciones por habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un pñj, como se dice arriba, estará basado en una complicación de su nivel, su arma y/o otros objetos, las características relevantes y los niveles de habilidad. La bonificación normal resultante del desarrollo de una habilidad ha sido calculada del siguiente modo: a) cuando el nivel de habilidad es 0, la bonificación es -25, reflejando la falta de familiaridad; b) para un nivel 1 la bonificación es +5 (un salto de +30); c) por cada nivel de habilidad entre 1 y 10 se aplica una bonifica-

ción de +5 (es decir, nivel siete da una bonificación de +35); d) en los niveles 11 a 20 la bonificación adicional por nivel es +2 (por ejemplo, nivel 19 da +68); e) para los niveles 21 a 30 la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que nivel 28 tendría una bonificación +78); f) se da una bonificación de +1/2 por cada nivel por encima de 30.



1.8 Caerraduras y Trampas:

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad de abrirlas o desactivarlas. Se restan modificaciones a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad representar una columna específica o una tabla de acción/maniobra (como en Rolemaster) o una sustracción adicional a la tirada del intento. En cualquier caso, los términos se explican por sí mismos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa tiene una dificultad por encima de la media y en qué medida.

El término descriptivo es una constante relativa basada en la siguiente orden de modificadores: rutina (+30), fácil (+20), escasa dificultad (+10), dificultad media (0), difícil (-10), muy difícil (-20), extremadamente difícil (-30), locura completa (-50), absurdo (-70).

La poca iluminación, la condición física del personaje, la actividad en las cercanías, etc. Pueden afectar al modificador de la cerradura/trampa, pero no la categoría por dificultad. Así, una trampa puede ser clasificada de “muy difícil (-50)” indicando que es normalmente un mecanismo de (-20) pero que otros factores (por ejemplo, la oscuridad) lo hacen más difícil de desactivar.

Estos problemas adicionales son más fáciles de superar que la dificultad intrínseca del mecanismo; ello explica por qué difiere de un pozo bien iluminado, clasificado como “locura completa (-50)” intentar desactivarlo. El “-50” relacionado con la trampa “muy difícil” puede ser fácilmente reducido a (-20) con un poco de reflexión, pero no pueden obtenerse más ventajas, sino se desarma el mecanismo. Sugerimos que una tirada de dados (d100) modificada que exceda 100 resulte en éxito; las habilidades, las características, etc., deberán aplicarse contra el modificador negativo de dificultad o sumadas al dado para dar el resultado.



2.0 Notas sobre conversiones para AD&D:

Como ya mencionamos en un principio, estas son unas notas generales para una rápida conversión del MERP de ICE, en sus versiones o juegos Señor de los Anillos (SA) y RoleMaster (RM), para el juego de fantasía de TSR AD&D. Por comodidad usaremos a partir de ahora las iniciales.

2.1 Conversión a las estadísticas de AD&D:

Las estadísticas que se dan en los módulos del MERP son de dos categorías: descripciones de personajes (tablas) y descripción de criaturas (más tablas). Al usar estas características discutiremos como obtener cada una de las características básica de AD&D. Un DJ debe tener en cuenta que las siguientes “reglas” son consejos y que pueden ser modificadas sino dan resultados adecuados.

Bonificadores:

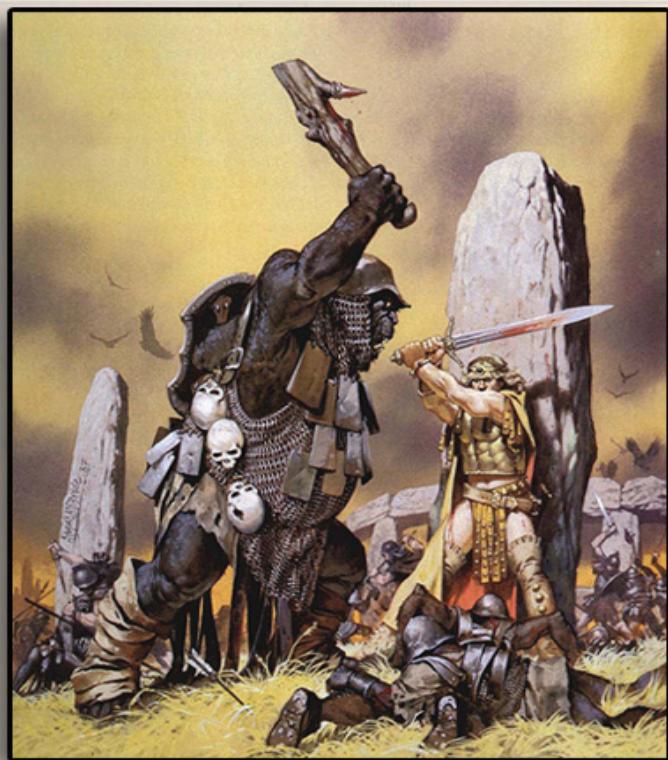
Las bonificaciones de RM/SA se basan en un sistema 1-100, mientras que las características de AD&D se basan en un sistema 1-20. Para obtener una bonificación de AD&D basta con dividir la bonificación de SA/RM por 5, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, una maza +18 en RM/SA sería una maza +3 en AD&D. dado que las típicas bonificaciones del SA/RM son más altas que las típicas bonificaciones de AD&D, puede ser muy buena idea primero dividir la bonificación entre 2 y después entre 5 y redondear hacia arriba.

Nivel:

Para obtener el “nivel” en AD&D, hay que multiplicar el nivel de RM/SA por $\frac{2}{3}$ y redondear hacia abajo (guardar la fracción a efectos de Puntos de Experiencia si se cree necesario). Es una regla nada estricta y el DJ debe examinar al personaje/criatura como un todo para determinar si hace falta ajustarlo.

Puntos de Vida:

Para obtener los puntos de vida de AD&D, hay que dividir los puntos de vida de RM/SA por 3 y redondear hacia abajo. Para criaturas muy poderosas puede que haya que dividir por 4 o 5. También se puede usar el nivel del personaje o criatura en AD&D para determinar sus puntos de vida usando las reglas de AD&D.



Clase de armadura:

La equivalencia con el tipo de armadura de RM es la siguiente:

| | | | | |
|-------------------|------------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| TA 1-4 = CA 10 | TA 5-9 = CA 8 | TA 10-12 = CA 6 | TA 13-17 = CA 4 | TA 18-20 = CA 20 |
|-------------------|------------------|--------------------|--------------------|---------------------|

Si se utiliza escudo se incrementa en uno el nivel de CA obtenido.

2.2 Características de las criaturas:

Movimiento:

Se usan las siguientes velocidades de movimiento para determinar la velocidad en AD&D:

| | | | |
|-----------|----------|--------------|----------------|
| AR = 1-3' | L = 6-7' | MdR = 10-12' | MR = 16-20' |
| ML = 4-5' | N = 8-9' | R = 13-15' | RS = 21' o más |

Resistencia a la magia:

Se puede usar una modificación a la Tirada de Resistencia en RM/SA como característica "Resistencia a la Magia" de AD&D.

Dados de vida:

Esta es una característica de AD&D difícil de convertir porque refleja tanto la capacidad de la criatura de recibir daño, como su capacidad de "impactar" a un enemigo. Para tener una aproximación, hay que calcular primero los puntos de vida de la criatura usando las guías que ya se han dado, luego dividir el resultado por 5 y redondear hacia arriba.

Número de ataques:

Una criatura recibe un ataque por cada ataque listado en la Tabla General de Criaturas (es decir, ataques primarios, secundarios y terciarios).

Daño/Ataque:

Primero hay que usar los siguientes tipos de ataque para determinar el "Daño/Ataque" básico de una criatura en AD&D por cada ataque de RM/SA indicado:

| | | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| Di = 1-2 | Em = 1-10 | Ga = 1-4 | Apr = 1-3 | TS = 1-8 |
| Pi = 1-6 | Mo = 1-6 | Ap = 1-12 | Cu = 1-10 | Ag = 1-4 |

Luego se usa el tamaño de RM/SA para aumentar o disminuir el Daño/Ataque de la manera siguiente (recuerda que se trata sólo de guías generales):

Diminuto (Di): Fijo, normalmente 1-1, 1-2, o 1-3.

Pequeño (P): Disminuye el daño máximo hasta la mitad como mucho (es decir, 1-8 sería 1-7, 1-6, 1-5 ó 1-4).

Mediano (M): Ataque normal, casi siempre sin cambios.

Grande (G): Se dobla el número de dados o se suma hasta 3 al daño (es decir, que 1-8 se convertirá en 2-9, 3-10, 4-11, ó 2-16).

Enorme (E): Se dobla o triplica el número de dados o se suma hasta 6 al daño (es decir, que 1-8 sería 2-9 a 7-14 ó 2-16 a 3-24).



2.3 Características de los personajes:

Características:

Usar la tabal de la sección 1.2 para convertir las características 1-100 de RM/SA a características 3-18 de AD&D, de acuerdo con los siguientes consejos. Si se da más de una característica de RM, hacer el promedio antes de convertirla.

| AD&D | SA | RoleMaster |
|--------------|--------------|-----------------------------|
| Fuerza | Fuerza | Fuerza |
| Inteligencia | Inteligencia | Razonamiento y Empatía |
| Sabiduría | Intuición | Memoria e Intuición |
| Destreza | Agilidad | Rapidez y Agilidad |
| Constitución | Constitución | Constitución |
| Carisma | Presencia | Presencia y Auto-disciplina |

Clase de personaje:

A menos que se diga otra cosa en la sección de conversión, la profesión de un personaje es guerrero/luchador. Los casos de profesión múltiple que se mencionan abajo indican la posibilidad de un personaje de “dos clases” en AD&D. Debido a las restricciones de las reglas de AD&D para ciertos personajes, el DJ debe examinar con cuidado la conversión de una profesión a una clase de personaje.

| SA/RM | AD&D |
|---------------------------|---|
| Guerrero/Luchador | Guerrero o Paladín |
| Guerrero/Delincuente | Guerrero o Asesino o Guerrero Multi-Clase |
| Guerrero/Monje Guerrero | Monje |
| Explorador/Ladrón | Ladrón |
| Explorador/Delincuente | Ladrón o Asesino o Ladrón Multi-Clase |
| Explorador/Monje Guerrero | Monje |
| Mago/Mago | Mago |
| Mago/Ilusionista | Ilusionista |
| Mago/Alquimista | Mago |
| Mago/Hechicero | Mago o Mago/Clérigo o Mago Multi-Clase |
| Mago/Astrólogo | Clérigo o Mago/Clérigo Multi-Clase |
| Animista/Animista | Druida |
| Animista/Clérigo | Clérigo |
| Animista/Curandero | Clérigo |
| Montaraz/Montaraz | Explorador o Druida o Clérigo Multi-Clase |
| -/Mentalista | Mago con Habilidades Psiónicas |
| -/Curandero Lego | Clérigo con Habilidades Psiónicas |
| -/Vidente | Mago o Clérigo con Habilidades Psiónicas |
| -/Monje | Ladrón o Guerrero con Habilidad Psiónica o Mago Multi-Clase |
| Bardo/Bardo | Bardo o Ladrón o Guerrero con Habilidad Psiónica o Mago Multi-Clase |

Sortilegios:

A la hora de escoger sortilegios para un personaje convertido a AD&D, hay que recordar los siguientes consejos sobre sortilegios de RM/SA (se dan las profesiones de RM y luego las de SA entre paréntesis).

Mago (Mago): los sortilegios tratan principalmente de la manipulación de los elementos: tierra, agua, calor, frío, y luz.

Ilusionista: sortilegios de ilusión y engaño que tratan principalmente de elementos que afectan a los sentidos humanos. La vista, el oído, el tacto, el olfato, el gusto, los impulsos mentales y la combinación de todos estos sentidos.

Alquimista: los sortilegios tratan principalmente de la manipulación de la materia para crear objetos y de embeber sortilegios en los objetos.

Clérigo (Animista): sortilegios relacionados directamente con la vida: comunión con las deidades, invocación de criaturas vivas, protección contra los sirvientes de deidades enemigas, etc.

Animista (Animista): los sortilegios tratan de cosas "naturales": plantas, animales, la naturaleza en general, y el clima.

Curandero (Animista): los sortilegios tratan de la curación, autocuración y la capacidad de recibir las heridas de otros.

Mentalista: sortilegios que tratan de la detección de la presencia mental, la comunicación mental, el control de las mentes, los ataques mentales, la fusión mental, y el control de sentidos.

Curandero Lego: los sortilegios tratan de la curación concreta de determinadas enfermedades y heridas: órganos, sangre, músculos, huesos, y puntos de vida.

Vidente: sortilegios que versan sobre conseguir información mediante el uso de sortilegios, la precognición y el control y modificación de los sentidos.



Hechicero: sortilegios que versan sobre la destrucción de material animado e inanimado.

Místico: sortilegios de confusión y modificación que tratan de ilusiones personajes así como modificación de la materia.

Astrólogo: sortilegios para conseguir información: dirección, comunión, precognición y comunicación.

Las siguientes tres profesiones pueden realizar únicamente sortilegios de potencia limitada:

Monje: sortilegios que versan sobre el movimiento personal y el control de la mente y cuerpo propios.

Montaraz (Montaraz): sortilegios relacionados con la vida al aire libre y los elementos climáticos.

Bardo (Bardo): sortilegios relacionados con el sonido, las leyendas y el conocimiento, y con el uso de objetos.