

Strange Magic

Il Gioco di Ruolo Fantasy Old School

Sistema di conversione da altri sistemi Old School

OD&D, BECMI, Labyrinth Lord e Compatibili

Di seguito le indicazioni per convertire mostri e creature dai sistemi del fantasy classico e OSR a Strange Magic. Questo sistema è specifico per sistemi come OD&D, BECMI, Labyrinth Lord e Compatibili.

Di base, esistono due sistemi di conversione: quello riportato nel manuale base di Strange Magic, definito come *conversione veloce* e quello descritto di seguito, che vi permetterà con minimo sforzo di convertire con maggiore precisione qualsiasi creatura.

Vi ricordiamo, comunque, che il supplemento **Creature dei Dungeon** (disponibile in cartaceo e PDF) contiene tutte le creature di base già adattate per essere utilizzate in Strange Magic.

Tabella di Conversione

Punti Caratteristica	DVx2. Distribuire i punti tra Combattimento, Destrezza, Resistenza e Magia.
Punti Destino	DVx6 (Valore massimo). <i>Esempio: Goblin 1 DV=Massimale 6 Punti Destino.</i>
Attacchi	Conversione diretta
Danni	Conversione diretta
Abilità	Vedi di seguito
Livello	DV

Nella pagina seguente, abbiamo riportato un esempio di conversione della Pantera Distorcente da Labyrinth Lord a Strange Magic.

Pantera distortente

Num. mostri: 1d4

Allineamento: Neutrale

Movimento: 50 m (15 m)

Classe armatura: 4

Dadi vita: 6

Attacchi: 2 (tentacoli)

Ferite: 2d4/2d4

Tiri salvezza: G6

Morale: 8

Classe tesoro: XIX

Punti esperienza: 570

Descrizione

Questo astuto predatore somiglia a una pantera con sei zampe e un paio di tentacoli scagliosi sulla schiena. All'estremità dei tentacoli, che il mostro usa per frustare gli avversari (2d4 ferite a colpo), ci sono dei barbigli aguzzi. **Gli avversari di una pantera distortente subiscono una penalità -2 ai tiri per colpire per via della sua capacità magica di apparire a circa un metro di distanza dal punto in cui si trova veramente. Questa capacità fa ottenere alle pantere distortenti anche un bonus +2 a tutti i tiri salvezza.** I molossi instabili sono i mortali nemici delle pantere distortenti e le due specie cercheranno di uccidersi a vicenda in ogni occasione.

Conversione per Strange Magic:

Caratteristiche: Moltiplicare i DVx2 e distribuire i valori tra quattro caratteristiche. In questo caso 6x2 risulterà in 12 punti da distribuire.

Esempio: La pantera distortente è abile nel combattimento, quindi assegneremo 3 a Combattimento. Essendo una creatura mediamente resistente, ma senza vere protezioni naturali, 2 per la Resistenza sarà un buon valore. E' un animale estremamente agile e veloce, assegneremo quindi un valore di 4 alla Destrezza. Il suo potere distorsione è proveniente da una fusione di abilità naturali e magiche, assegneremo quindi 3 a Magia.

Punti Destino: Moltiplicare i DVx6 per avere il massimale: 6x6=36 PD.

Attacchi: La pantera attacca due volte per round di combattimento. Questo valore verrà convertito direttamente.

Danni: I tentacoli causano 2d4 ognuno, questo valore verrà mantenuto.

Abilità: La pantera ha un potere che verrà convertito in Abilità. In questo caso, la chiameremo **"Distorsione"** in quanto la pantera è in grado di apparire e scomparire a piacimento confondendo e rendendo il combattimento più ostico ai propri avversari. Bonus e Malus, di norma vengono sempre arrotondati per eccesso anche in caso di x,5. (*Esempio: +1/2=0,5 che arrotondato per eccesso corrisponderà a 1*).

Co (3), Re (2), De (4), Ma (3), PD (36), Da (Tentacoli x2: 2d4), Ab (**Distorsione**: Può apparire ad un metro di distanza dal suo avversario ogni round causando -1 agli attacchi degli avversari per tutto il combattimento e +1 a tutte le prove di resistenza), L6

Altri valori, come movimento, allineamento, numero mostri e CA e altri non vengono considerati, vista la natura minimale e semplificata di Strange Magic. Per tutti i riferimenti alle regole di base e ai mostri, consultare il Manuale Base di Strange Magic e il supplemento Creature dei Dungeon.