

# Apéndice. Guía de conversión

En última instancia, la mejor manera de comenzar una campaña del juego de rol de *Star Wars* es creando personajes nuevos empleando las reglas del comienzo de este libro. Esto asegura que todos los personajes sean reglamentarios y estén equilibrados, aprovechando al máximo las reglas existentes.

Sin embargo, nos consta que muchos jugadores querrán trasladar personajes de ediciones anteriores del juego de rol de *Star Wars* (la versión de WEG) a estas nuevas reglas. Las pautas de este apartado se han diseñado para ayudarte a convertir personajes de la versión de West End Games en personajes adecuados para este juego.

A lo largo del proceso, recuerda que la conversión de un sistema de juego a otro es, por definición, una ciencia inexacta. Aunque las pautas ofrecen una base para la conversión, no pueden ser exhaustivas ni perfectas. Verás un montón de referencias imprecisas a aproximaciones, estimaciones y “puntos de partida”. El director de juego y tú debéis colaborar para asegurar que el espíritu de tu personaje se preserve durante el proceso, aunque las cifras no siempre coincidan.

## Puntuaciones de característica

Inicia el proceso de conversión transformando los dados de atributos de tu personaje en puntuaciones de característica.

### Puntuaciones de los atributos

Atributo de West End Games	Característica de Wizards of the Coast
1D	8
1D+1	9
1D+2	10
2D	11
2D+1	12
2D+2	13
3D	14
3D+1	15
3D+2	16
4D	17
4D+1	18
4D+2	19
5D	20
5D+1	21
5D+2	22
+1	+1

A continuación, localiza el atributo correspondiente a cada característica en la tabla de correspondencias entre atributos. Por ejemplo, la característica Vigor se corresponde exactamente con el atributo Fortaleza de WEG, mientras que la Inteligencia de un personaje equivale a la suma de los atributos Conocimiento y Técnica dividido entre 2.

### Correspondencias entre atributos

Característica	Atributos de WEG
Vigor	Fortaleza
Destreza	Destreza
Constitución	Fortaleza
Inteligencia	(Conocimiento + Técnica)/2
Sabiduría	(Percepción + Técnica)/2
Carisma	(Percepción + Percepción + Conocimiento)/3

Los atributos Mecánica y Percepción de WEG son casos especiales porque las puntuaciones altas en estas características también se convierten en rangos de habilidad.

- ☞ Por cada punto de Mecánica por encima de 3D, asigna al personaje un rango de Pilotar.
- ☞ Por cada punto de Percepción por encima de 3D, asigna al personaje un rango de Observar o Escuchar. Estos rangos deben dividirse a partes iguales entre las dos habilidades (si esto genera una fracción, haz que Observar o Escuchar reciban un rango más).

## Especie

Esto es sencillo. Si la especie del héroe es una de las que se encuentran en el capítulo 2 (Especies) o en el capítulo 14 (Aliados y rivales), utiliza la misma. Si no está, colabora con tu DJ para determinar las aptitudes especiales de la especie.

## Clase

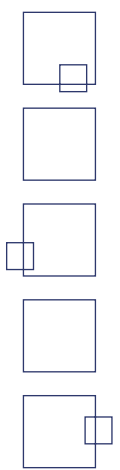
Tendrás que elegir una clase para tu personaje. En este punto, sólo se trata de una posible elección. Tal vez cambies de opinión después de convertir las habilidades de tu personaje en puntos de habilidad y dotes, o incluso decidas que tu personaje es multiclase. No pasa nada porque revises esta decisión más adelante.

## Habilidades y dotes

Ésta es la parte peliaguda de la conversión, en la que hace falta flexibilidad por parte del jugador (y ayuda por parte del director de juego). En pocas palabras, no hay ningún sistema fijo para convertir los dados de habilidad en rangos de habilidad y dotes.

La mayoría de las habilidades del *Star Wars* de WEG tienen un equivalente en el juego nuevo. Por ejemplo, la habilidad *astrogación* se convierte en Astronavegar. Para estas habilidades, asigna a tu personaje un rango de habilidad por cada “punto” que tenga en la habilidad por encima de la puntuación base del atributo (un +1 es un punto; un +2 son dos puntos; una habilidad que está un dado por encima del atributo base equivale a tres puntos).

Algunas habilidades de WEG forman parte de una sola habilidad nueva con un ámbito mayor. Por ejemplo, la habilidad Reparar incluye todas las distintas clases de habilidades relacionadas con las reparaciones en el juego de *Star Wars* de WEG (*reparar droides*, *reparar blindajes*, etc.). En este caso, localiza el rango más alto del personaje en cualquiera de las habilidades relacionadas (usando el método de equivalencia de un punto = un rango explicado anteriormente). Por cada habilidad relacionada adicional que supere a la mitad de este rango, suma la mitad de los rangos de esa habilidad a la habilidad base (redondeando hacia abajo las fracciones). Dentro de esta categoría entran Diplomacia, Reparar, Curar heridas e Informática.



# Equivalencia entre habilidades\*

Habilidad de WEG	Nueva habilidad	Dote
Absorber/Disipar energía		Disipar energía
Acelerar curación	Curarse a uno mismo	
Acelerar la curación de otro	Curar al prójimo	
Afectar mente	Afectar mente	
Alterar		Alterar
Arco		Competencia con grupo de armas (armas primitivas)
Armas arcaicas		Competencia con grupo de armas (armas primitivas)
Armas arrojadizas		Competencia con grupo de armas (armas sencillas)
Armas de fuego		Competencia con grupo de armas (lanzaproyectiles)
Armas de proyectiles		Competencia con grupo de armas (armas primitivas)
Armas pesadas		Competencia con grupo de armas (armas pesadas)
Artillería de caza espacial		Manejo de aeronaves (cazas estelares)
Artillería de naves espaciales de combate		Manejo de aeronaves (naves de línea)
Astrogación	Astronavegar	
Atacar con armas		Competencia con grupo de armas (armas sencillas)
Compet. con grupo de armas (vibroarmas)		
Atacar sin armas		Artes marciales
Bajos fondos	Conocimiento (bajos fondos)	
Blaster		Competencia con grupo de armas (pistolas blaster)
Blasters en vehículos		Competencia con grupo de armas (armas montadas en vehículos)
Burocracia	Profesión (burócrata)	
Buscar	Buscar y Observar	
Caballar	Montar	
Combate con sable de luz	Mentalidad combativa	
Comercio	Profesión (mercader)	
Comunicaciones	Informática	
Concentración	—	—
Controlar		Controlar
Controlar dolor	Curarse a uno mismo	
Controlar el dolor de otro	Curar al prójimo	
Controlar enfermedad	Curarse a uno mismo	
Controlar la enfermedad de otro	Curar al prójimo	
Correr		Correr
Culturas	Conocimiento (culturas)	
Demolición	Demoliciones	
Detección de vida	Ver Fuerza	
Devolver la consciencia a otro	Curar al prójimo	
Escalar/Saltar	Trepar y Saltar	
Esconderse	Esconderse	
Escudos de caza espacial		Manejo de aeronaves (cazas estelares)
Escudos de naves espaciales de combate		Manejo de aeronaves (naves de línea)
Esquivar		— o Reflejos rápidos
Exploración planetaria	Informática	
Falsificar	Falsificar	
Fuerza de voluntad		Voluntad de hierro
Furtivo	Sigilo	
Granadas		Competencia con grupo de armas (armas sencillas)
Herir/Matar	Estrangulamiento con la Fuerza	
Intimidación	Intimidar	
Investigación	Recabar información	
Jugar	Profesión (tahúr)	
Lanzaproyectiles wookiee		Competencia con arma exótica (ballesta láser)
Lenguas	Hablar idioma	
Levantar	—	—
Leyes	Conocimiento (derecho)	
Magnificar sentidos	Mejorar sentidos	
Mando		
Manejar andador	Pilotar	
Manejar repulsores	Pilotar	
Manejar traje potenciado		Competencia con blindaje (potenciado)
Manejar vehículos flotantes	Pilotar	
Manejar vehículos terrestres	Pilotar	
Medicina	Curar heridas	
Nadar	Nadar	
Negociar	Diplomacia	
Neutralizar veneno	Curarse a uno mismo	

sigue en la página 3

\*Nota del traductor: Como se puede comprobar, las habilidades incluidas en la tabla se corresponden con las incluidas en la 2.ª edición de WEG (inédita en nuestro país), aunque se ha respetado todo lo posible la terminología empleada por Joc para facilitar la labor a los jugadores veteranos.

Habilidad de WEG	Nueva habilidad	Dote
Parada con armas	—	—
Parar sin armas	—	—
Permanecer consciente	—	—
Persuasión	Diplomacia	
Pilotaje de caza espacial	Pilotar	Manejo de astronaves (cazas estelares)
Pilotaje de nave espacial arcaica	Pilotar	
Pilotaje de naves espaciales de combate	Pilotar	Manejo de astronaves (naves de línea)
Pilotar repulsores	Reparar	
Poner a otro en trance de hibernación	—	—
Postcognición	Videncia	
Primeros auxilios	Curar heridas	
Programar droides	Informática	
Razas alienígenas	Conocimiento (especies alienígenas)	
Reducir herida	Curarse a uno mismo	
Reparar andador	Reparar	
Reparar armas de caza espacial	Reparar	
Reparar armas de naves espaciales de combate	Reparar	
Reparar blasters	Reparar	
Reparar blindaje	Reparar	
Reparar caza espacial	Reparar	
Reparar droides	Reparar	
Reparar naves espaciales de combate	Reparar	
Reparar transportes espaciales	Reparar	
Reparar vehículos flotantes	Reparar	
Reparar vehículos terrestres	Reparar	
Reparar/Programar computadoras	Informática y Reparar	
Resistir aturdimiento	Curarse a uno mismo	
Robar bolsillos	Juegos de manos	
Sable de luz		Competencia con arma exótica (sable de luz)
Seguridad	Inutilizar mecanismo	
Sensores	Informática	
Sentir		Sentir
Sentir Fuerza	Ver Fuerza	
Sentir vida	Ver Fuerza	
Sistemas planetarios	Conocimiento (sistemas)	
Supervivencia	Supervivencia	
Tasar	Tasación	
Telepatía proyectiva	Telepatía	
Telepatía receptiva	Telepatía	
Telequinesia	Mover objeto	
Tímar	Engañar	
Trance de hibernación		Controlar
Transferir fuerza	Curar al prójimo	
Transportes espaciales	Pilotar	Manejo de astronaves (transportes espaciales)
Vacío	—	—
Vigor		Aguate y/o Gran fortaleza

*Ejemplo:* Yurin Prefect tiene 3D en su atributo Técnica. Sus habilidades son *reparar droides* 4D, *reparar vehículos terrestres* 5D+1, *reparar repulsores* 3D+2 y *reparar caza espacial* 6D. Si cada una de ellas fuera una habilidad distinta, tendría 3 rangos en *reparar droides*, 7 rangos en *reparar vehículos terrestres*, 2 rangos en *reparar repulsores* y 9 rangos en *reparar caza espacial*. De este modo, su rango “superior” sería el de *reparar caza espacial*, y sólo *reparar vehículos terrestres* supera al menos la mitad del rango superior. Este personaje tendría 12 rangos de Reparar en el nuevo juego (9 de *reparar caza espacial* y 3 de *reparar vehículos terrestres*).

Un par de habilidades de WEG abarcan más de una habilidad nueva. *Escalar/Saltar*, por ejemplo, ahora se divide en dos habilidades distintas (Trepar y Saltar). En este caso, puedes asignar el mismo rango a ambas habilidades o dividir la suma de rangos de habilidad entre las dos habilidades (a partes iguales o no). Elijas lo que elijas, asegúrate de que tu DJ está de acuerdo.

La habilidad *lenguas* es un caso especial, pues su equivalente (Hablar idioma) no emplea rangos. En este caso, cada punto en

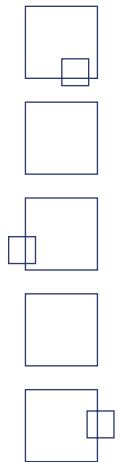
*idiomas* se convierte en un punto de habilidad que puedes gastar en las habilidades Hablar idioma y Leer/Escribir idioma. Dependiendo de la clase de tu personaje, tu héroe puede hablar con fluidez un idioma a cambio de 1 o 2 puntos de habilidad.

Varias habilidades de WEG se corresponden con mayor exactitud con dotes, como se indica en la tabla de equivalencias de habilidades. En este caso, todo el que tenga al menos 1D (3 puntos) en la habilidad, probablemente tendría la dote indicada. Recuerda que algunas clases obtendrán dichas dotes gratuitamente, así que algunos personajes sin rangos en la habilidad pueden acabar con la dote. Si no quieres (o si crees que no encaja con tu personaje), no estás obligado a hacerte con la dote recomendada.

Las habilidades de WEG relacionadas con el combate (sobre todo *blaster*, *esquivar* y *sable de luz*) también pueden darte una pista acerca de las bonificaciones de ataque o defensa de tu personaje y, por extensión, de su nivel. Por ejemplo, localiza la mejor habilidad de ataque de tu personaje (*blaster*, *lanzaproyectiles wookiee*, *atacar sin armas* o la que sea). Por cada punto de la habilidad (por



113E



encima de la puntuación básica del atributo), puedes suponer que tu personaje tiene aproximadamente un +1 en su bonificación de ataque. A continuación, haz lo mismo con la habilidad *esquivar*, convirtiéndola en la bonificación básica de defensa. Esto no es exacto y es casi seguro que no proporcionará una cifra definitiva — de hecho, los personajes de niveles altos pueden tener una bonificación de ataque o defensa muy superior a lo que indican sus habilidades—, pero puede darte un punto de partida.

Puedes convertir las especializaciones de las habilidades en dotes concretas (como en Soltura con un arma, en el caso de la especialización con un arma concreta) o incorporarlas a la habilidad principal en forma de rangos de habilidad (si optas por la segunda alternativa, incorpóralas con la mitad del valor normal: dos puntos equivalen a un rango). Colabora con el DJ para asegurarte de que se conserva el espíritu de tu personaje.

Finalmente, hay habilidades que sencillamente no encajan en el nuevo juego. *Levantar, parar sin armas y vacío* (por ejemplo) no tienen una función equivalente, y no se pueden convertir en nada en el nuevo juego.

Hasta es posible que encuentres habilidades en el nuevo juego (como Escuchar) que no tengan equivalentes en el juego de WEG. Con la aprobación del DJ, tal vez quieras poner unos cuantos rangos en dichas habilidades, sobre todo si te sobran puntos de habilidad después del siguiente paso del proceso.

## Nivel

A partir de los rangos de habilidades y dotes que has establecido que debe tener tu personaje, deberías poder calcular el nivel aproximado del personaje. Es imprescindible que el director de juego opine durante este proceso, pues hay que asegurarse de que los personajes con una experiencia similar acaben teniendo niveles parecidos.

En primer lugar, comprueba los puntos de habilidad. Ya has calculado los rangos que debe de tener tu personaje: ahora, conviértelos en puntos de habilidad. Esto depende de la clase que eligieras anteriormente (y puede acabar alterando dicha decisión). Por ejemplo, cada rango de Pilotar cuesta a un granuja 1 punto de habilidad, pero a un cónsul jedi le cuesta 2 puntos de habilidad (por ser una habilidad ajena para los cónsules jedi).

Después de que hayas calculado la cantidad total de puntos de habilidad que tu personaje necesita para recrear su conjunto actual de habilidades, resta los puntos de habilidad adicionales que habría obtenido por tener una Inteligencia alta (si la Inteligencia de tu personaje es igual o menor que 11, sáltate este paso). La tabla que describe los puntos de habilidad adicionales procedentes de la Inteligencia te proporciona un atajo para calcular este valor. Luego consulta la columna adecuada de la tabla Puntos de habilidad según el nivel y la clase. Encuentra el abanico en que está incluida esta cifra; esto indica el nivel que necesitaría tu personaje para tener esos rangos de habilidad.

Puedes usar las dotes del personaje para volver a revisar esta cifra. Calcula cuántas dotes tiene tu personaje, y luego averigua (en el capítulo 3: Clases) qué nivel tendría que tener para contar con esas dotes. Recuerda que todas las clases obtienen al menos una dote (o más) de manera gratuita, y algunas cuentan con dotes adicionales dependiendo del nivel.

Otro método implica la comparación de las bonificaciones de ataque y defensa que calculaste al convertir las habilidades con las tablas de progresión de las distintas clases que hay en el capítulo 3 (Clases).

En los tres casos, cambiar la clase de tu personaje (o convertirle en un héroe multiclase) puede tener una repercusión

espectacular en el nivel que calculas mediante este proceso. Prueba con varias opciones para ver la que más te gusta, y la que parece más adecuada para la imagen que tienes de tu personaje.

En última instancia, este proceso sólo puede proporcionarte resultados más o menos aproximados. Es muy posible que dos personajes que hayan estado en las mismas misiones pasen por el proceso de conversión y acaben en niveles radicalmente diferentes. Resulta incluso posible (de hecho, es casi inevitable) que dos personas conviertan al mismo personaje y acaben con resultados distintos. Por eso es tan importante la participación del DJ. De hecho, la palabra del DJ debería tener prioridad sobre cualquier regla de este capítulo.

## Puntos de habilidad adicionales procedentes de la Inteligencia

Nivel	12-13	14-15	16-17	18-19	20-21
1	4	8	12	16	20
2	5	10	15	20	25
3	6	12	18	24	30
4	7	14	21	28	35
5	8	16	24	32	40
6	9	18	27	36	45
7	10	20	30	40	50
8	11	22	33	44	55
9	12	24	36	48	60
10	13	26	39	52	65
11	14	28	42	56	70
12	15	30	45	60	75
13	16	32	48	64	80
14	17	34	51	68	85
15	18	36	54	72	90
16	19	38	57	76	95
17	20	40	60	80	100
18	21	42	63	84	105
19	22	44	66	88	110
20	23	46	69	92	115





## Puntos de habilidad por nivel y clase

Nivel	Soldado, guardián jedi	Fronterizo, noble, explorador, especialista técnico, cónsul jedi, iniciado en la Fuerza	Granuja
1	hasta 16	hasta 24	hasta 32
2	17-20	25-30	33-40
3	21-24	31-36	41-48
4	25-28	37-42	49-56
5	29-32	43-48	57-64
6	33-36	49-54	65-72
7	37-40	55-60	73-80
8	41-44	61-66	81-88
9	45-48	67-72	89-96
10	49-52	73-78	97-104
11	53-56	79-84	105-112
12	57-60	85-90	113-120
13	61-64	91-96	121-128
14	65-68	97-102	129-136
15	69-72	103-108	137-144
16	73-76	109-114	145-152
17	77-80	115-120	153-160
18	81-84	121-126	161-168
19	85-88	127-132	169-176
20	89-92	133-138	177-184

## Otras conversiones

Además de las conversiones de personajes, tal vez quieras convertir criaturas, armas, vehículos y astronaves al nuevo sistema.

### Criaturas

Utiliza las reglas explicadas anteriormente para los personajes. Calcula un nivel para las criaturas convertidas según los ejemplos de criaturas que se dan en este libro.

### Armas

Para las armas personales, divide el alcance máximo del arma entre 10 (o entre 5 si es un arma arrojadiza) para obtener el incremento de distancia del arma. El daño de un arma depende del código de daño de WEG y la escala (véase la tabla Conversión del daño de las armas).

### Conversión del daño de las armas

Código de WEG	Personaje	Deslizador	Andador	Caza estelar	Nave de línea*
9D	6d8	9d8	9d10	9d10 × 2	9d10 × 5
8D	5d8	8d8	8d10	8d10 × 2	8d10 × 5
7D	4d8	7d8	7d10	7d10 × 2	7d10 × 5
6D	3d8	6d8	6d10	6d10 × 2	6d10 × 5
5D	5d4	5d8	5d10	5d10 × 2	5d10 × 5
4D	3d6	4d8	4d10	4d10 × 2	4d10 × 5
3D	2d6	3d8	3d10	3d10 × 2	3d10 × 5
2D	2d4	2d8	2d10	2d10 × 2	2d10 × 5
1D	1d4	1d8	1d10	1d10 × 2	1d10 × 5

\*Las naves de línea, en la versión de Joc, reciben el nombre de naves espaciales de combate.

### Vehículos y astronaves

Emplea las descripciones de vehículos y astronaves de los capítulos 10 y 11 como pautas para convertir otros vehículos. En general, los puntos de casco y de puntos de escudos de una nave de línea equivalen a sus dados por 100 (+30 por cada punto adicional). Los puntos de casco y de escudos de un caza estelar equivalen a sus dados por 30 (+10 por cada punto

adicional), los de un andador a sus dados por 20 (+6 por cada punto adicional) y los de un deslizador a sus dados por 10 (+3 por cada punto adicional).



KIRA LAR,  
SOLDADO REBELDE



A:80 05w.21

113B

