

# Guía de conversión

## Stormbringer - Tierras Quebradas

Los juegos de rol Stormbringer y Tierras Quebradas tienen ambientaciones similares, y por tanto las aventuras de uno y otro juego pueden ser adaptadas con relativa facilidad. Se propone aquí unas reglas de conversión de estadísticas para facilitar este trabajo.

### CARACTERÍSTICAS

La puntuación de las características de TQ es la mitad que las de Stormbringer. O lo que es lo mismo, para calcular la puntuación de las características de Stormbringer hay que multiplicar por dos sus equivalentes en TQ. Un valor de 12 en Stormbringer es de 6 en Tierras Quebradas. La correspondencia de características es la siguiente.

- **Cuerpo** - Constitución
- **Mente** - Inteligencia
- **Espíritu** - Poder

Para la **Fuerza**, no pases su valor de Stormbringer a TQ. Calcúlalo mejor siguiendo las reglas habituales. En el proceso inverso, usa la Fuerza de TQ para calcular normalmente la Fuerza en Stormbringer. En el caso de la **Destreza**, cuando pases de Stormbringer a TQ ignórala. En el camino inverso, calcúlala a partir de la Base de Agilidad.

### MODIFICADORES

El modificador de Atractivo de TQ se corresponde con la característica de Carisma. El modificador de Tamaño equivale a su característica homónima. Para la conversión, aplica la siguiente tabla.

Stormbringer	TQ	Stormbringer	TQ
1-2	-5	17-18	+3
3-4	-4	19-20	+4
5-6	-3	21-25	+5
7-8	-2	26-30	+6
9-10	-1	31-35	+7
11-12	0	36-40	+8
13-14	+1	41-45	+9
15-16	+2	Etc.	etc.

### HABILIDADES

Para pasar las habilidades de Stormbringer a TQ, calcula la Base de TQ siguiendo las reglas habituales. Acto seguido, suma a la base la décima parte de la habilidad. Por ejemplo, Evitar 54% pasaría en TQ a Esquivar: Base de Agilidad + 5.

De TQ a Stormbringer, se hace el proceso inverso. Resta la Base de la habilidad y luego multiplica el resultado por 10. Si quieres darle al porcentaje un aspecto más verosímil, suma tantos percentiles como la Base del grupo de habilidades. Por ejemplo, Esquivar 11 (6 de la Base + 5), sería en Stormbringer un 56% en Evitar.

En Stormbringer hay muchas menos habilidades que en Tierras Quebradas, y en algunas de ellas, como Hacer nudos o Malabares, no hay correspondencia. En otras hay varias posibilidades de equivalencia. En estos casos, se recomienda tomar la puntuación mayor. Por ejemplo, Movimiento silencioso y Esconderse se corresponderían en TQ a Sigilo, por lo que se convertiría el mayor porcentaje de los dos. Lo mismo sucede con los valores de ataque y parada en el uso de armas: tomamos el mayor para su conversión a TQ.

## EJEMPLO DE CONVERSIÓN

Como ejemplo, vamos a convertir al sistema de Tierras Quebradas a Elric de Melniboné, que aparece en la página 138 del manual de Stormbringer.

Su Constitución es de 12, su Inteligencia de 25 y su Poder de 35. Esto nos daría: Cuerpo 6, Mente 12 y Espíritu 17. Su Carisma es de 25, por tanto, su Atractivo es de +5. Su Tamaño de 15 equivale a un Tamaño de +2. Calculamos la Fuerza y nos sale 8. Elric tiene además 18 Puntos de Vida, 34 Puntos de Magia y un Modificador al Daño de +3/+4.

Las Bases de habilidades quedarían así: Agilidad 4, Comunicación 19, Cultura 12, Discreción 7, Hechicería 10, Percepción 14, Técnica 9.

Como vemos, las estadísticas de Elric son desmesuradas, por lo que la conversión quizás no debería ser tan solo mecánica, sino también de filosofía de juego, y acercar las características del albino a valores más "humanos".

Puesto que tiene un 112% en el manejo de Stormbringer, extraemos que en Arma CC: Espada tendrá su Base de Agilidad (4) más 11, es decir, 15. En el mundo de Tierras Quebradas, Elric sería bueno con la espada, pero dependería más de Tormentosa para realizar sus hazañas.

Podemos calcular también otras habilidades como ejemplo. Música y Leyendas 49% pasaría en el sistema de Tierras Quebradas a Leyendas 17 (Base de Cultura + 5) y a Música 24 (Base de Comunicación +5).

*Gracias a Gathalinay*

---

**Ayuda de juego no oficial  
para Tierras Quebradas**