

# LOS MÉTODOS DELIBERADO Y COMBINADO PARA CREAR AVENTUREROS NO HUMANOS EN RUNEQUEST

POR LUIS SERRANO  
de The Fumbler Dwarf

*Hace algunos meses, recibí una carta para la sección de RuneConsultas remitida por Esteban Cuende desde Barcelona, en la que me señalaba la necesidad de desarrollar un sistema para crear personajes no humanos con los métodos de determinación de características deliberado y combinado, ya que el empleado para seres humanos estaba basado en los valores numéricos que nuestra raza tiene para sus características, y no se podía emplear con razas totalmente distintas. El propio Esteban había pensado utilizar un sistema de su invención que relataba en su misiva.*

Nuestro consultante había diseñado un buen sistema, pero no era completamente exacto, y dado que en nuestro club llevamos muchos años empleando nuestra propia aproximación, me he decidido a difundirla con la convicción de que será una buena ayuda para los que prefieren jugar con miembros de especies no humanas.

Para empezar, vamos a estudiar primero el sistema combinado de creación de personajes humanos. En este sistema el jugador tira sus dados normalmente, y luego distribuye seis ptos. adicionales entre sus características, no pudiendo rebasar la suma total de las mismas 91 puntos. Nosotros creemos que el sistema ha de basarse, no en relacionar este 91 con la

suma total máxima posible de las características, que es 126 para los humanos, sino con la suma de características del personaje medio, que es 79. Así, hemos calculado que en el ser humano la suma de características del personaje medio es un 86.8% de la cifra máxima permitida para la suma total de las características en el método combinado, y que los seis puntos que se añaden al final, son un 7.6% de dicha suma total. Intentando extrapolar estas cifras para las demás razas, nos sale la tabla adjunta, en la que "Media" es la suma total de características de un miembro medio de dicha especie, "Valor Máximo" es la cifra que no debe rebasar la suma de todas las características de nuestro personaje al usar el método combinado, y "Añadir" es el número de puntos que podremos añadir al mismo tras tirar los dados. Obviamente, si queremos crear un centauro, especie cuyos individuos medios poseen una suma total de características de 101 (22 puntos superior a la de los seres humanos), haríamos una injusticia si sólo dejáramos añadir 6 puntos a nuestro jugador, ya que la desproporción es evidente.

Por otro lado, con el método deliberado se le dan al jugador 80 puntos para que los distribuya a su antojo entre las características de su personaje. Obsérvese que 79 (la media de la suma de características de un personaje humano medio) es un 98.75% de 80, la cifra que se le entrega al jugador, por lo que para PJ no humanos hemos tratado de obtener cifras relacionadas de igual modo entre sí. El número de puntos que se le entregan al jugador,

aparecen en la tabla bajo el epígrafe de "S.Deliberado".

Naturalmente, sigue vigente la regla de que ninguna característica puede llegar a ser más alta tras añadir los puntos correspondientes que lo que podría ser realizando la tirada normal de dados. Así, la FUE de un enano nunca podrá sobrepasar con este método los 24 ptos., ni su TAM los 12.

Pero tampoco podremos nunca con el sistema deliberado dejar una característica en un valor muy bajo, que por regla general, será siempre el doble de su valor mínimo posible a la hora de tirar los dados.

Además, conociendo el sistema que hemos empleado, cualquiera de vosotros debe ser capaz, con la ayuda de una calculadora, de determinar estos valores para razas no incluidas en esta tabla.

Esperamos que el sistema os resulte útil.

## Tabla para la Creación de Aventureros No Humanos con los Sistemas Deliberado y Combinado

### Raza Media Valor Máximo Añadir S.Deliberado

Broo	85	98	6	86
Centauro	101	116	8	102
Elfo	82	94	6	83
Enano	81	93	6	82
Hijo Viento	80	92	6	81
Hobbit	81	93	6	82
Humano (H)	74	85	6	75
Humano (V)	79	91	6	80
Ogro	95	109	7	96
Orco	75	86	6	76
Pato	70	81	5	71
Troll Negro (H)	92	106	7	93
Troll Negro (V)	90	104	7	91.