

TABLA 10-1: CATEGORÍAS DE TAMAÑO

TAMAÑO	EJEMPLO	PESO APROXIMADO	MODIF. A LA CA	MODIF. AL MOV.
Minúsculo	Insecto	1/8 lb. o menos	+8	x1/4
Diminuto	Roedor	1/8 - 1 lb.	+4	x1/2
Menudo	Gato	1 - 8 lb.	+2	x1
Pequeño	Perro	8 - 60 lb.	+1	x2
Mediano	Humano	60 - 500 lb.	0	x3
Grande	Caballo	500 lb - 2 ton.	-1	x4
Enorme	Elefante	2 - 16 ton.	-2	x5
Gigantesco	Ballena jorobaza	16 - 125 ton.	-4	x6
Colosal	Ballena azul	125 - 1.000 ton.	-8	x7

TABLA 10-2: CAMBIO DE TAMAÑO

TAM INICIAL	NUEVO TAM	FUE	DES	CON	ARMAD. NATURAL	MODIF. A LA CA	MODIF. AL ATAQ. BASE
Minúsculo	=> Diminuto	-	-2	-	-	-4	-4
Diminuto	=> Minúsculo	-	+2	-	-	+4	+4
Diminuto	=> Menudo	+2	-2	-	-	-2	-1
Menudo	=> Diminuto	-2	+2	-	-	+2	+1
Menudo	=> Pequeño	+4	-2	-	-	-1	+1
Pequeño	=> Menudo	-4	+2	-	-	+1	-1
Pequeño	=> Mediano	+4	-2	+2	-	-1	+1
Mediano	=> Pequeño	-4	+2	-2	-	+1	-1
Mediano	=> Grande	+8	-2	+4	+2	-1	+3
Grande	=> Mediano	-8	+2	-4	-2	+1	-3
Grande	=> Enorme	+8	-2	+4	+3	-1	+3
Enorme	=> Grande	-8	+2	-4	-3	+1	-3
Enorme	=> Gigantesco	+8	-	+4	+4	-2	+2
Gigantesco	=> Enorme	-8	-	-4	-4	+2	-2
Gigantesco	=> Colosal	+8	-	+4	+5	-4	-
Colosal	=> Gigantesco	-8	-	-4	-5	+4	-

MOVIMIENTO

Para determinar la velocidad base de un personaje en pies por asalto, multiplica el modificador de movimiento apropiado para su tamaño por su Destreza (consulta la tabla 10-1: categorías de tamaño).

CLASES DE TAMAÑO

Los personajes se clasifican en nueve categorías de tamaño, como se indica en la tabla 10-1. Si un personaje cambia su tamaño (utilizando, por ejemplo, el atributo Cambio de tamaño, pág. 48) sus puntuaciones de características, armadura natural, CA y ataque base pueden cambiar también. La tabla 10-2: cambio de tamaño muestra los efectos de aumentar o disminuir una categoría de tamaño. Si un personaje cambia en más de una categoría de tamaño, los modificadores se apilan.

PASO 11: OBTENER PUNTOS POR TRASFONDO

Ahora que los componentes numéricos de tu persona están completos (características, atributos, defectos habilidades y valores calculados), debes concentrarte en dar más detalle a su personalidad, al mismo tiempo que dejas campo libre para que crezca en el futuro. Una de los modos más efectivos para visualizar mejor tu creación es proporcionarle detalles mediante una historia de trasfondo, un relato del PJ o un dibujo de este. Dedicar tiempo a desarrollar tu personaje sin una estructura de reglas mejorará enormemente tu interpretación, y puede proporcionarle al DJ una ventana para comprender mejor sus motivaciones. Como incentivo, el DJ puede recompensar con 1-3 puntos de trasfondo por cada contribución que completes, los cuales pueden ser distribuidos entre tus puntuaciones de característica o atributos. Si cualquier de las características cambia después de utilizar los puntos de trasfondo, debes modificar los valores calculados apropiados.

Este paso final en la creación del personaje también te sirve como una última oportunidad para contestar a preguntas importantes antes de que comience el juego. ¿Dónde vive? ¿Trabaja? ¿Gana dinero? ¿Qué le gusta y qué le disgusta? ¿Qué hay de su familia? ¿Y de sus amigos? ¿Tiene intereses románticos? ¿Hay algún enemigo en su pasado? Los detalles añaden profundidad al personaje, pero no deberías obsesionarte con ellos. Dejar campo libre para el desarrollo puede proporcionar muchas oportunidades para completar y perfilar más tu PJ según las aventuras se vayan sucediendo.



© Lindsay Cibos. 2003