

FUDGE

Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine
Sistema de Juego Flexible, Universal, Hazlo-tú-mismo
Un Juego de Rol Gratuito.
Copyright 1992, 1995 por Steffan O'Sullivan

Versión: Junio 1995
Versión en Español: Abril 1999

Introducción

"Propaganda de Contraportada" e Introducción

FUDGE: Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine
Sistema de Juego Flexible, Universal, Hazlo-tú-mismo

FUDGE es un juego de rol único. Las reglas básicas son para Directores de Juego experimentados, pero los jugadores pueden variar desde completamente novatos a totalmente veteranos. FUDGE funciona con cualquier ambientación. Se incluyen personajes de ejemplo de muchos géneros.

FUDGE tiene muchas facetas interesantes, incluyendo varios nuevos conceptos sobre el juego de rol:

- ⇒ No hay atributos establecidos de antemano. El DJ elige los atributos apropiados dependiendo del gusto y el género al que se juegue. Se incluyen muchos atributos de ejemplo.
- ⇒ FUDGE es un sistema basado en habilidades. Estas habilidades pueden definirse por el DJ, yendo desde habilidades concretas definidas específicamente hasta grupos de habilidades que engloben un gran número de éstas. La elección es tuya, incluso puedes mezclar las diferentes maneras de hacerlo.
- ⇒ Los atributos y las habilidades se basan en palabras, haciendo fácil el determinar lo bueno que es un personaje en algo. No oirás nunca a los jugadores decir, "Soy un luchador de nivel (o habilidad) 14." En lugar de ello, simplemente dirán, "¡Soy un Gran luchador!"
- ⇒ Los Dones y Limitaciones pueden ser creados y descritos por los mismos jugadores, siendo la descripción tan breve o extensa como el jugador quiera. Se incluyen muchos ejemplos para que comiences por ti mismo.
- ⇒ Gracias a que el sistema se basa en palabras, cualquier mundo de campaña o aventura escrito en FUDGE puede adaptarse sin esfuerzo a cualquier otro sistema (y viceversa). Esto hace que FUDGE sea muy útil como "traductor universal" de sistemas de juego.
- ⇒ Un simple sistema de resolución de acciones permite a los jugadores saber lo bien que realizaron una acción en concreto (descrito en palabras). Se incluyen reglas para dados de seis caras, dados de porcentaje y dados

especiales de FUDGE. También se puede jugar sin dados, si se quiere.

- ⇒ Puedes combinar otras reglas de otros juegos de rol con FUDGE. Si un juego existente tiene un brillante mecanismo sobre un cierto aspecto pero el resto del conjunto es decepcionante, puedes fácilmente importar ese excelente mecanismo sin tener que arrastrar el resto de la mediocridad. ¿Te gusta el modo en el que el juego X maneja los poderes psíquicos, el juego Y el combate, y el juego Z la cordura? Úsalos todos libremente con FUDGE.
- ⇒ Se dan opciones al DJ para ayudarlo a configurar FUDGE en base una campaña realista o una "épica" (o "legendaria" o "cinematográfica"). Cualquier género puede jugarse y clasificarse entre los límites de realista vs. legendario.
- ⇒ Las reglas básicas pueden copiarse y distribuirse legalmente. De hecho, cualquier editor puede publicar las reglas de FUDGE y añadir sus propias ambientaciones, mundos y aventuras (ver el Aviso Legal para los detalles).
- ⇒ Si estás pensando en diseñar tu propio juego de rol, simplemente el leer FUDGE puede darte una excelente base sobre lo que puedes necesitar considerar como diseñador de juegos.

FUDGE está ideado para quienes quieren una buena base sobre la que construir su propio sistema. Te ofrece los bloques de construcción que necesitas para personalizar tus propias reglas. Si no has encontrado un juego de rol comercial que satisfaga del todo tus necesidades, entonces puede que FUDGE sea lo que estabas buscando. Si has creado una gran ambientación de juego (o adaptado una de literatura), pero las reglas de ningún otro sistema o juego parecen hacerle justicia, es posible que FUDGE pueda ayudarte.

Las reglas básicas de FUDGE no contienen información alguna sobre mundos o ambientaciones (excepto por los ejemplos). Futuros lanzamientos de la casa Grey Ghost Games incluirán mundos de campañas, libros de temas genéricos, y aventuras. Debido a la naturaleza flexible y universal de FUDGE, estas publicaciones podrán utilizarse con cualquier sistema de juego.

Exposición de Contenidos

Introducción	3	2 Poderes Sobrenaturales	20
"Propaganda de Contraportada" e Introducción	3	2.1 Términos de Poderes Sobrenaturales....	20
Exposición de Contenidos.....	4	2.2 Poderes en la Creación de Personajes... 20	
I. Aviso Legal.....	6	2.21 Poderes Disponibles.....	21
II. Agradecimientos.....	7	2.22 Habilidades Asociadas.....	21
III. Acerca del Autor.....	7	2.23 Poderes de Combate.....	21
IV. Sobre la traducción de FUDGE al Español	7	2.3 No Humanos.....	22
1 Creación de Personajes	9	2.13 Fuerza y Masa.....	22
1.1 Términos de la Creación de Personajes....	9	2.32 Velocidad.....	23
1.2 Niveles de los Rasgos en FUDGE.....	9	2.33 Correlaciones de Escala.....	23
1.3 Rasgos de los Personajes.....	10	2.34 Coste de la Escala.....	24
1.31 Atributos	10	2.35 Bonificaciones y Penalizaciones Raciales.....	24
1.32 Habilidades.....	10	2.4 Héroes Legendarios.....	25
1.33 Dones	12	2.5 Magia.....	25
1.34 Limitaciones.....	12	2.6 Milagros	26
1.35 Personalidad.....	12	2.7 Poderes Psiónicos.....	26
1.36 Puntos FUDGE.....	13	2.8 Superpoderes.....	27
1.4 Distribución de Rasgos.....	13	2.9 Implantes Cibernéticos.....	27
1.5 Creación Subjetiva de Personajes.....	14	3 Resolución de Acciones	28
1.6 Creación Objetiva de Personajes.....	15	3.1 Términos en la Resolución de Acciones..	28
1.61 Atributos	16	3.2 Tirando los Dados.....	29
1.62 Habilidades.....	16	3.21 Leyendo los Dados.....	29
1.63 Dones y Limitaciones.....	17	3.22 Otras Técnicas de Dados.....	30
1.64 Intercambio de Rasgos.....	18	3.23 Índices de Éxito.....	30
1.7 Rasgos Exentos de Coste.....	18	3.3 Modificadores de Acción.....	31
1.8 Creación Aleatoria de Personajes.....	18	3.4 Acciones no Opuestas.....	31
1.9 Minimizando el Abuso.....	18	3.5 Acciones Opuestas.....	32
		3.6 Resultados Críticos.....	33

3.7 Reacciones de los PNJs.....	33	4.63 Tirada de dados Min-Med-Max.....	51
4 Combate, Heridas y Curación	35	4.64 Muerte de los Personajes.....	53
4.1 Términos de Combate.....	35	4.65 Niveles Tecnológicos como Escala...	53
4.2 Combate Cuerpo a Cuerpo.....	35	4.7 Ejemplo de Combate y Heridas.....	54
4.21 Elementos de Relato.....	35	4.8 Curación.....	55
4.22 Turnos Simultáneos de Combate.....	36	5 Desarrollo de los Personajes	56
4.23 Turnos Alternos de Combate.....	37	5.1 Desarrollo Subjetivo de Personajes.....	56
4.3 Opciones de Combate Cuerpo a Cuerpo..	37	5.2 Desarrollo Objetivo de Personajes.....	56
4.31 Modificadores de Cuerpo a Cuerpo....	37	5.3 Desarrollo a Través del Entrenamiento...	56
4.32 Tácticas Ofensivas / Defensivas.....	38	6 Consejos y Ejemplos	58
4.33 PJs vs. PNJs.....	38	6.1 Consejos para DJs y Conversiones.....	58
4.34 Múltiples Combatientes en Combate Cuerpo a Cuerpo.....	39	6.11 Ayudas de Conversión.....	58
4.35 Localización de las Heridas.....	39	6.12 Plantillas.....	58
4.36 Extravagancias.....	40	6.2 Ejemplo de Hoja de Personaje.....	59
4.4 Combate a Distancia.....	41	6.3 Ejemplos de Personajes.....	60
4.5 Heridas.....	42	6.31 Personajes de Fantasía.....	60
4.51 Niveles de Heridas.....	42	6.32 Personajes de Ficción Histórica.....	62
4.52 Capacidad de Daño.....	43	6.33 Personajes Contemporáneos.....	64
4.53 Factores de Heridas.....	44	6.34 Personajes de Ciencia Ficción.....	66
4.54 Lista de Ejemplo de Factores de Heridas	44	6.35 Personajes Misceláneos.....	67
4.55 Determinando el Nivel de Heridas.....	46	6.4 Ejemplos de Plantillas de Clase y Raza..	70
4.56 Daño Superficial.....	47	6.41 Plantilla de Montaraz (Clase de Personaje de Fantasía).....	70
4.57 Anotando las Heridas.....	47	6.42 Plantillas de Clase Amplia.....	70
4.58 Escala No Humana en el Combate....	48	6.43 Raza de Fantasía: Cércopes.....	72
4.6 Opciones Acerca de las Heridas.....	50	6.5 Ejemplos de Animales y Criaturas.....	72
4.61 Tirada de Daño.....	50	6.6 Ejemplos de Equipamiento.....	74
4.62 Aturdimiento, Inconsciencia y Refrenando Golpes.....	51	7 Apéndice	76
		7.1 Sistema de Ejemplo de Magia: Magia FUDGE	76

7.11	Potencial Mágica.....	76
7.12	Hechizos.....	78
7.13	Mana.....	79
7.14	Habilidad.....	79
7.15	Resolución.....	80
7.16	Resistencia Mágica Personal.....	81
7.17	Lanzamiento Seguro de Hechizos.....	81
7.18	Encantando Objetos.....	81
7.19	Opciones de Magia FUDGE.....	81
7.2	Sistema de Ejemplo de Milagros: Milagros FUDGE.....	82
7.21	Favor Divino.....	83
7.22	Petición de un Milagro.....	83
7.23	Modificadores al Nivel de Habilidad de Petición.....	83
7.3	Sistema de Ejemplo de Poderes Psiónicos: Poderes Psi FUDGE.....	84
7.31	Poderes Psiónicos.....	84
7.32	Habilidades Psiónicas.....	85
7.33	Reserva Psíquica.....	85
7.34	Acciones Psiónicas.....	86
7.35	Psionismo Desesperado.....	87
7.36	Sumario de Modificadores Psiónicos.....	87
7.37	Ejemplos Psi.....	88
7.4	Reglas Alternativas.....	88
7.41	Sección Alternativa 1.4: Creación de Personajes a la Carrera.....	89
7.42	Sección Alternativa 3.2: Resolución de Acciones sin Dados.....	89
7.43	Sección Alternativa 3.2: Tirando los Dados.....	92

7.44	Sección Alternativa 4.36, Evasión Heroica.....	92
7.45	Sección Alternativa 4.56, Anotando las Heridas.....	93

I. Aviso Legal

FUDGE: Freeform, Universal, Do-it-yourself Gaming Engine
Sistema de Juego Flexible, Universal, Hazlo-tú-mismo

(c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan. Todos los derechos reservados. Ninguna porción de este trabajo puede reproducirse en forma alguna por medios electrónicos o mecánicos (incluyendo fotocopias, grabación, o archivación de la información y posterior recuperación), excepto bajo una licencia limitada, sin royalties, como sigue:

1. Se pueden hacer copias de todas las porciones de FUDGE para uso personal y para la distribución a otros, siempre que no se cobre nada por tales copias y también siempre que cada copia contenga este Aviso Legal en toda su extensión, ya sea distribuido por impresión o electrónicamente.
2. Puedes crear trabajos derivados como reglas adicionales y escenarios y suplementos de juego basados en FUDGE, siempre que (i) tales trabajos derivados sean para uso personal o para distribución sin remuneración, o para que sean publicados en una revista u otro medio similar, y (ii) al comienzo de cada trabajo derivado incluyas los siguientes párrafos "SOBRE FUDGE" y "DESCARGO DE RESPONSABILIDAD" en toda su extensión:

SOBRE FUDGE

FUDGE es un juego de rol escrito por Steffan O'Sullivan, con la intensiva colaboración de la comunidad de Usenet de rec.games.design. Las reglas básicas de FUDGE están disponibles en internet a través de ftp anónimo en ftp.csua.berkeley.edu, y en formato de libro o disco desde Grey Ghost Games, P.o. Box 838, Randolph, MA 02368. Pueden utilizarse con cualquier género de juego. Mientras que un trabajo concreto derivado de FUDGE puede especificar ciertos atributos y habilidades, muchas más son posibles con FUDGE. Cada DJ que usa FUDGE es alentado a añadir o ignorar cualquier rasgo de personaje. Cualquiera que desee distribuir tal material de forma gratuita puede hacerlo, simplemente ha de incluirse este aviso SOBRE FUDGE y descargo de responsabilidad (completo con el aviso de copyright de FUDGE). Si deseas obtener un pago por tal material, que no sea un artículo en una revista o medio similar, primero debes obtener una licencia libre de royalties del autor de FUDGE, Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264.

Debes incluir al comienzo de cada trabajo derivado el siguiente descargo de responsabilidad, junto con tu nombre, en toda su extensión.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Los siguientes materiales basados en FUDGE, titulados [tu título], son creación de [tu nombre] y hechos disponibles por [nombre], y no son autorizados o aprobados en modo alguno por Steffan O'Sullivan o cualquier otro editor de materiales FUDGE. Ni Steffan O'Sullivan ni ningún otro editor de otro material FUDGE es en manera alguna responsable del contenido de estos materiales. Materiales Originales FUDGE (c) Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Todos los Derechos Reservados.

Si deseas distribuir copias de la totalidad o de porciones de FUDGE o trabajos derivados de él por una remuneración, en un medio distinto a una revista o similar, primero debes obtener permiso por escrito de:

Steffan O'Sullivan
P.O. Box 465
Plymouth, NH 03264
sos@io.com

II. Agradecimientos

Al autor le gustaría dar las gracias a Andy Skinner por la calidad de sus ayudas sobre y más allá de las de ningún otro. Las contribuciones de Andy a lo largo de los años han sido importantes y significativas.

Otros colaboradores de valor son Reimer Behrends, Martin Bergendahl, Peter Bonney, Thomas Brettinger, Robert Bridson, Travis Casey, Paul Jason Clegg, Peter F. Delaney, Jay Doane, Ann Dupuis, Paul Dupuis, Brian Edmonds, Shawn Garbett, Ed Heil, Richard Hough, Bernard Hsiung, John H. Kim, Pete Lindsay, Bruce Onder, Christian Otkjaer, Bill Seurer, Larry Smith, Stephan Szabo, John Troyer, Corran Webster y otros de rec.games.design en Internet.

También me gustaría agradecer, de todo corazón a Ann Dupuis de Grey Ghost Games por el fuerte apoyo dado a FUDGE a lo largo de estos años. No sólo me hizo darme prisa con el trabajo cuando yo caía en la pereza, publicó FUDGE, lo promocionó, hizo los dados FUDGE, y pagó mis viajes a muchas convenciones, sino que se las ha arreglado para seguir siendo una buena amiga durante todo este tiempo. Si alguna vez has intentado hacer que una persona perezosa y cabezona haga lo que debe hacer, sabrás que es una labor difícil y normalmente carente de agradecimientos. Me gustaría romper los precedentes y darle realmente las gracias por ello.

Groo el Errante (TM) es propiedad registrada de Sergio Aragonés, y el uso del nombre en este producto no pone en peligro el estatus de la marca registrada en modo alguno.

III. Acerca del Autor

Steffan O'Sullivan es el autor de GURPS Bestiary, GURPS Swashbucklers, GURPS Fantasy Bestiary y GURPS Bunnies & Burrows. Vive en New Hampshire, U.S.A., y tiene un gran abanico de intereses. Tiene estudios de Historia, pre-med, Teatro y Psicología Transpersonal.

IV. Sobre la traducción de FUDGE al Español

Esta traducción de FUDGE en Español ha sido llevada a cabo por aficionados, sin beneficio económico alguno, y con el permiso explícito del autor.

Última revisión: Septiembre 1999

¿Quiénes fueron?:

Santi Martínez "Yago":
l_yago@ctv.es

José Antonio Estrelles:
pitxus1@arrakis.es

Enrique M. González:
enrique_gonzalez@yahoo.com

Xoota:
xoota@retemail.es

Rodabilsa:
jesusgomez@rodabilsa.com

Y ahora... ¿qué?

Pues ahora a jugar, que para eso hemos hecho la traducción.

Claro que aquí no acaba el trabajo, tenemos en mente muchos más proyectos:

Traducción de reglas alternativas: armas de fuego, otros usos de dados, Gramarye, etc.

Creación de mundos, ambientaciones, nuevos juegos.

Traducción de todo el material que encontremos en la matriz o fuera de ella.

Y por supuesto revisar y corregir los errores que se nos hayan quedado en el tintero.

Recursos en Español

Para poder desarrollar todo este trabajo hemos creado los siguientes recursos:

- La página web, desde donde puedes acceder a todo nuestro material en español o en cualquier otro idioma. También tiene enlaces a todos los demás recursos e información sobre los proyectos actuales. Puedes visitarla en <http://fudge.tsx.org>

- También puedes mandar un correo electrónico al administrador del sitio web a: fudge-es@geocities.com
- Puedes participar en la lista de correo de FUDGE suscribiéndote a: <http://www.onelist.com/subscribe/fudge-es>

Esperamos tener noticias tuyas en breve comunicándonos qué te parece nuestro trabajo y cual es tu experiencia con FUDGE.

Saludos de todo el equipo del proyecto FUDGE-ES.

1 Creación de Personajes

Este capítulo contiene toda la información necesaria para crear personajes humanos, incluyendo rasgos de personaje y niveles de rasgos, y algunos modos diferentes de distribuirlos.

En cuanto a personajes no humanos, o personajes con habilidades sobrenaturales (magia, psiónica, superpoderes, etc.) también será necesario leer el Capítulo 2, Poderes Sobrenaturales, antes de que los personajes estén terminados.

1.1 Términos de la Creación de Personajes

Rasgo: cualquier cosa que describa a un personaje. Un rasgo puede ser un atributo, habilidad, talento heredado, defecto, poder sobrenatural, o cualquier otra faceta que describa a un personaje. El DJ es la autoridad definitiva al determinar qué es un atributo y qué es una habilidad, don, etc.

Nivel: la mayoría de los rasgos son descritos por uno de entre siete adjetivos. Estas siete palabras descriptivas representan los *niveles* a los que el rasgo puede encontrarse. Adicionalmente, la Creación Objetiva de Personajes da al jugador niveles gratuitos, y requiere que guarde un preciso control de ellos. En este caso, se requiere un nivel para elevar un rasgo al próximo adjetivo mejor.

Atributo: cualquier rasgo que tiene *todo el mundo* en el mundo de juego, de una forma u otra. Ver la Sección 1.31, Atributos, donde hay una lista de ejemplo de atributos. En una escala de Terrible... Normal... Excepcional, el humano medio tendrá un atributo Normal.

Habilidad: cualquier rasgo que no sea un atributo, pero que pueda mejorarse a través de la práctica. El defecto para una habilidad no listada es normalmente Pobre, aunque eso puede variar un poco arriba o abajo.

Don: cualquier rasgo que no es un atributo o habilidad, pero es algo ventajoso para el personaje. Algunos DJs definirán un rasgo dado como un don, mientras que otros verán el mismo rasgo como un atributo. En general, si el rasgo en cuestión no encaja fácilmente en la escala Terrible... Normal... Excepcional, probablemente sea un don.

Limitación: cualquier rasgo que limite las acciones de un personaje, o le haga meritorio de una mala reacción de otras personas.

Poder Sobrenatural: aunque técnicamente son dones, los poderes sobrenaturales se tratan separadamente en el Capítulo 2.

1.2 Niveles de los Rasgos en FUDGE

FUDGE utiliza palabras ordinarias para describir los diferentes rasgos de un personaje. Se sugieren los siguientes términos de una secuencia de siete niveles (de mejor a peor):

Excepcional
Grande
Bueno
Normal
Mediocre
Pobre
Terrible

(Ndt: en ocasiones Grande será indicado como "Gran", y Bueno como "Buen".)

Estos niveles deben anotarse para una fácil referencia en cada hoja de personaje. Un DJ puede alterar esta lista de cualquier modo que desee, pudiendo expandirla o reducirla. O Por ejemplo, si Excepcional no te suena bien, utiliza Asombroso (o incluso "Cañero"). Si las palabras Mediocre y Normal no te dicen nada, cámbialas.

Aun así, estos siete términos serán utilizados en las reglas, en aras de la mayor claridad posible.

Para recordar el orden, compara las palabras adyacentes. Si, como novato, tu objetivo eventual es convertirte en un Excepcional jugador de rol, por ejemplo, pregúntate a ti mismo si deberías ser calificado como jugador Normal o jugador Mediocre.

Hay un nivel adicional que puede utilizarse en FUDGE, pero que no está listado arriba: Legendario, que es más allá de Excepcional. Aquellos con Fuerza Legendaria, por ejemplo, encajan en el porcentaje de 99.9% respecto al mayor existente, y sus nombres se hallan en los libros de récords mundiales.

Nota importante: no todos los DJs permitirán a los PJs llegar al nivel de Legendario. Incluso en juegos que *incluyan* el nivel Legendario, no se recomienda que los PJs puedan *comenzar* el juego como Legendario. Excepcional representa desde el 98% al 99% del mayor existente en un rasgo dado, cosa que debe de ser suficiente para

cualquier PJ que comience. Por supuesto, si un jugador se hace un poco prepotente, encontrar a un *Personaje no Jugador* espadachín Legendario puede ser una experiencia humillante...

Si alguien realmente *tiene* que comenzar el juego como un espadachín Legendario, forzado, etc. el hacer de criado para el DJ durante medio año o así (antes del juego) debe de ser soborno suficiente para poder comenzar a tal nivel. Por supuesto, avanzar hacia Legendario es un gran objetivo para una campaña, y los Personajes pueden alcanzar tales cotas, pero con suficiente tiempo de juego y un DJ generoso.

1.3 Rasgos de los Personajes

Los Rasgos se dividen en Atributos, Habilidades, Dones, Limitaciones y Poderes Sobrenaturales. No todos los DJs tienen porqué tener los cinco tipos de rasgos en su juego. Estos rasgos se definen en la Sección 1.1, Términos de la Creación de Personajes.

1.31 Atributos

Los roleros a menudo discuten sobre cuántos atributos debe tener un juego. Algunos prefieren pocos, otros sin embargo gustan de muchos. Incluso cuando se está de acuerdo en la cantidad de atributos puede no estarse de acuerdo con la selección de estos. Mientras que FUDGE trata con algunos atributos (Fuerza, Fatiga, Constitución, etc.) en secciones posteriores, ninguno de estos es obligatorio. El único atributo que las reglas básicas asumen es la Capacidad de Daño, e incluso éste es opcional -ver la Sección 4.52, Capacidad de Daño.

He aquí una lista parcial de atributos que otros juegos utilizan; selecciona según tu gusto, o ignóralos si quieres:

Cuerpo: *Agilidad, Puntería, Apariencia, Equilibrio, Dureza, Complejón, Constitución, Coordinación, Habilidad, Destreza, Resistencia, Fatiga, Forma, Vigor, Puntos de Vida, Destreza Manual, Músculo, Rapidez, Físico, Reflejos, Tamaño, Olor, Velocidad, Estamina, Fuerza, Resistencia a Heridas, Salud, Brío, y así.*

Mente: *Astucia, Educación, Inteligencia, Conocimiento, Aprendizaje, Mecánica, Memoria, Mental, Fuerza Mental, Percepción, Razonamiento, Agudez, Técnica, Improvisación, etc.*

Alma: *Canalización, Carisma, Encanto, Descaro, Sentido Común, Frialdad, Disposición, Motivación, Ego, Empatía, Destino, Honor,*

Intuición, Suerte, Resistencia a la Magia, Potencial Mágico, Habilidad Mágica, Poder, Presencia, Psique, Cordura, Auto Control, Sociabilidad, Espiritual, Estilo, Voluntad, Sabiduría, y así.

Otro: *Rango, Estatus, Riqueza.*

La mayoría de los juegos combinan muchos de estos atributos, mientras que otros tratan algunos de ellos como dones o incluso como habilidades. En FUDGE, si lo deseas, puedes ramificar estos atributos en otros más pequeños: Fuerza de Levantamiento, Fuerza de Carga, Fuerza para hacer daño, etc. En este punto, el DJ decide cuántos atributos considera necesarios -o puede dejar esa responsabilidad a cada jugador-. (Los juegos comerciales van desde uno o dos a incluso más de 20.) Ver la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes, para algunas posibilidades.

1.32 Habilidades

Las habilidades no están relacionadas a los atributos o a sus niveles en FUDGE. Los jugadores deberían diseñar sus personajes de una forma lógica. Por ejemplo, un personaje con un montón de Buenas habilidades físicas debe probablemente tener mejores atributos físicos que la media. Por otro lado, FUDGE permite a un jugador crear personajes similares a Groo el Vagabundo (TM), el cual es muy torpe pero aun así es extremadamente habilidoso con sus espadas.

El DJ debe entonces decidir qué nivel de profundidad desea. ¿Las habilidades son amplias categorías como "Habilidades Sociales", o moderadamente amplias, como "Inspirar a la Gente, Labia, y Mercadeo", o son específicas como "Trueque, Seducir, Disputar, Persuadir, Habla Rápida, Intimidar, Implorar, Adular, Sobornar," etc.?

Un atributo es, en cierto modo un grupo de habilidades *muy* amplio, y las habilidades pueden ignorarse en su totalidad si se desea.

Las habilidades de combate requieren consideración especial. La más amplia categoría es simplemente ésta: Habilidades de Combate. Un rango amplio divide eso en Armas Cuerpo a Cuerpo, Combate Desarmado, y Armas de Proyectiles. Un acercamiento más preciso divide a su vez Armas Cuerpo a Cuerpo en Armas de Cuerpo a Cuerpo Inmediato (cuchillos, porras, etc.), Armas Cuerpo a Cuerpo de una Mano (espadas, hachas, mazas, etc.) y Armas Cuerpo a Cuerpo a dos Manos (Armas de Asta, Lanzas, Hachas de Batalla, Espadas de dos Manos, etc.) O, si se desea una lista precisa de habilidades, cada grupo en paréntesis puede constar como una habilidad separada; un personaje habilidoso en el

uso de una espada no sabría nada acerca de cómo manejar un sable, por ejemplo.

Cada elección tiene sus ventajas. los Grupos de habilidades amplios que incluyen muchas sub-habilidades sirven para una fácil hoja de personaje y para crear personajes más o menos competentes, mientras que las habilidades específicas permiten definir al personaje hasta llegar a un elevado grado de precisión.

Ver la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes, para hacerte a la idea de lo ampliamente o precisamente que pueden definirse las habilidades en un juego determinado.

La siguiente breve lista de ejemplos de habilidades no pretende en modo alguno ser exhaustiva u oficial. Es meramente para ayudar a quienes no están acostumbrados a utilizar sistemas basados en habilidades y puedan hacerse a la idea de cuales les pueden convenir a sus personajes. Por todos los medios, cambia los nombres, crea nuevas, comprime o expande las listadas, no permitas algunas de ellas, etc. Es útil el imprimir una lista de muestra de las habilidades para referencia de los jugadores durante la creación de personajes.

Habilidades de Animales: Cuidado de Animales, Conocimientos sobre Animales, Entrenamiento de Animales, Pastoreo, Apicultura, Cuidado del Ganado, Monta, Veterinaria, etc.

Habilidades Artísticas: Estética, Cosmética, Artes Culinarias, Artes Literarias, Artes de Interpretación (música, teatro, narración, bufón, danza, etc., y habilidades tales como Coreografía, Composición, Vestuario, etc.), Artes Visuales (pintura, dibujo, escultura, etc.), y así.

Habilidades Atlético: Acrobacias, Trapecismo, Equilibrio, Remo, Escalar, Salto, Salto con Pértiga, Correr, Natación, Lanzamiento, Deportes Varios, Maniobras en Gravedad Cero, etc.

Habilidades de Combate: Emboscada, Demoliciones, Esquivar, Golpear, Desenfundado Rápido, Tácticas, Lanzamiento, numerosas habilidades tanto de Armas como de Combate Desarmado.

Habilidades de Encubrimiento: Actuación, Allanamiento, Detección de trampas, Disfraz, Falsificación, Infiltración, Intriga, Cerrajería Carterismo, Envenenamiento, Seguimiento, Contactos Sombríos, Trucos de Manos, Sigilo, etc.

Habilidades de Artesanía: Armería, Cetrería, Arquería/Flechería, Carpintería, Cocina, Nudos, Trabajo del Cuero, Mampostería, Alfarería, Herrería, Sastrería, Tejido, muchas otras.

Habilidades de Andar por Mazmorras: Evitar Trampas, Lucha, Hallar Pasadizos Secretos, Cerrajería, Movimiento Silencioso, Correr, Mentir como un Bellaco.

Habilidades de Conocimiento (una habilidad puede representar conocimientos de un tema tan amplios o precisos como el DJ determine): Alquimia, Costumbres Alienígenas, Sapiencia Arcana, Criminología, Culturas, Literatura Detectivesca, Folklore, Geografía, Historia, Literatura, Ocultismo, Situaciones Políticas, Psicología, Teleseries, Ciencias (muchas de ellas), etc.

Habilidades de Idiomas: Cada idioma concreto, Pantomima, Aprendizaje de Idiomas, etc.

Habilidades de Manipulación: Engatusar, Faroleo, Lamebotas, Soborno, Estafa, Extorsión, Embaucamiento, Adulación, Interrogación, Intimidación, Mentir, Oratoria, Persuasión, Seducción, Rumores Callejeros, Etc.

Habilidades de Medicina: Anatomía, Antídotos, Diagnostico, Doctor, Primeros Auxilios, Preparación de Hierbas, Medicina, Enfermería, Cirugía, etc.

Habilidades de Comercio: Regatear, Trueque, Sentido para los Negocios, Tasación de bienes, Marketing, Vendedor, Tendero, etc.

Habilidades de la Naturaleza: Camuflaje, Acampar, Pescar, Forrajear, Conocimiento de Hierbas, Esconder Rastros, Caza, Imitar Sonidos Animales, Conocimiento de la Naturaleza, Navegación, Supervivencia, Rastreo, Artesanía en la Naturaleza, Tallado de Madera, etc.

Habilidades Profesionales: Contabilidad, Pedir Limosna, Burocracia, Granjero, Juego, Leyes, Fotografía, Marinero y muchas otras.

Habilidades Sociales (Compañerismo): Modales de Bar, Camaradería, Festejar, Controlar Libido, Flirtear, Jugar, Controlar la Bebida, Mostrar caras o hacer ruidos cachondos, Contar Historias, Inspirar Espíritus, Improvisar Insultos, etc.

Habilidades Sociales (Formales): Cortesía, Detectar Mentiras, Diplomacia, Modales, Entrevistar, Discusión, Debatir, Rituales, Savoir-Faire, Servir, etc.

Habilidades Espirituales: Comunión con la Naturaleza, Ayunar, Alentar, Saber Escuchar, Meditación, Paciencia, Teología, etc.

Habilidades de Poderes Sobrenaturales: Adivinar, Levitar, Lanzar Conjuros, Usar Poderes Mentales, Utilizar Superpoder, Usar Telequinesia, etc.

Habilidades Técnicas: *Construcción/Reparación de Ordenadores, Programación de Ordenadores, Uso de Ordenadores, Conducción, Electrónica, Ingeniería, Mecánica, Pilotaje, Reparación de Sistemas de Reconocimiento, Investigación, Navegación, etc.*

Habilidades Urbanas: *Espabilado, Modales Callejeros, Conocimiento Callejero, Supervivencia Urbana, etc.*

1.33 Dones

Un don es un rasgo ventajoso que no parece encajar entre el rango de Terrible... Normal... Excepcional en el que los atributos y habilidades entran. Aun así, esto variará de DJ a DJ: una memoria fotográfica es un don para un DJ, mientras que otro puede considerarlo como una Memoria Excepcional. Algunos DJs definirán el Carisma como un atributo, mientras que otros lo harán como un don. Para un DJ, un personaje o tiene Visión Nocturna o no la tiene; otro permitirá que los personajes tengan diferentes grados de ella. Al fin y al cabo, un DJ ni siquiera tiene por qué incluir dones en su juego.

De forma alternativa, algunos dones pueden darse en niveles, pero estos niveles no necesariamente tienen que coincidir con los niveles utilizados por los otros rasgos. Por ejemplo, Estatus puede ser un don de tres (o cuatro) niveles, o incluso nueve en lugar de encajar en los siete niveles de los atributos y habilidades, lo que cada DJ desee.

Los Poderes Sobrenaturales, tales como la habilidad para lanzar conjuros mágicos, volar, leer las mentes, etc., son técnicamente dones poderosos, pero son manejados de forma separada en el Capítulo 2. Así mismo, los rasgos más allá de lo humanamente posible, como una raza alienígena super fuerte, son tratados por definición como poderes sobrenaturales.

En general, si un don no está escrito en la hoja del personaje, el personaje no lo tiene.

Algunos posibles dones serían:

Dirección Absoluta; Siempre mantiene la calma; Ambidiestro; Empatía Animal; Atractivo; Voz Bella; Bonificación a un aspecto o atributo; Reflejos de Combate; Contactos en el cuerpo policial; Sentido del Peligro; Suerte Excepcional; Buena salud; Sentidos Agudos; Letrado; Afortunado; Mucha gente le debe favores; Nunca se desorienta en Gravedad Cero; Nunca olvida un nombre / cara / lo que sea; Visión Nocturna; Patrón; Sincronización Perfecta; Visión Periférica; Reflejos Rápidos; Rango; Curación Rápida; Reputación como Héroe; Escala; Sentido de Empatía; Decidido (+1 a cualquier propósito a

largo plazo); Estatus; Voluntad Fuerte; Tolerante; Piel Recia (-1 al daño); Riqueza; etc.

Observa también la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes, donde hay muestras de diferentes dones. Muchos otros son también posibles.

1.34 Limitaciones

Las limitaciones son cualquier cosa que hace la vida más difícil a un personaje. Las limitaciones suelen ser rasgos que restringen las acciones de un personaje o le confieren una mala reacción de los Personajes No Jugadores con que se tope. Varias actitudes, neurosis y fobias son limitaciones; también hay invalideces físicas y estigmas sociales. También hay "limitaciones" heroicas; un código de honor y el voto de jamás mentir restringen tus acciones de un modo importante, pero no son signos de una personalidad perturbada.

Algunas limitaciones de ejemplo:

Distraído; Adicción; Ambicioso; Rompecorazones; Sanguinario; Rudo y sin tacto; Bravura indistinguible de tendencia suicida; No puede quedarse sin decir la última palabra; Código Moral que limita sus acciones; Código de Honor; Comportamiento Compulsivo; Cobarde; Curioso; Maniático; Se Distrae Fácilmente; Enemigo; Patriota Fanático; Fantasmón, Creído o Machista; Garrulo; Vejez; Glotón; Entra en estado Berserker si es herido; Cotilla; Avaricioso; Ingenuo; Humanitario (ayuda al necesitado de forma altruista); Idealista (siempre en las nubes); Indeciso; Intolerante; Envidioso de quien acapare más atención; Perezoso; Leal a los Compañeros; Maníaco Depresivo; Melancólico; Personalidad Múltiple; Debe obedecer a superiores; Entrometido; Obsesión; Fuera de la ley; Prepotente; Debe favores; Fobias; Pobreza; Bromista; Susceptible; Quijotesco; Pacifista de Defensa Propia; Retraído social; Buen corazón; Cabezón; Susceptible; Desafortunado; Vanidoso; Violento cuando se enfada; Juramento; Acomplejado; Celoso; etc.

Ver también la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes, para muestras de diferentes limitaciones. Muchas otras que no están aquí listadas son posibles.

1.35 Personalidad

La personalidad de un personaje puede representarse por uno o más rasgos, o escribirse como el trasfondo o la descripción del personaje.

Como un ejemplo del primer caso, valiente es un atributo, un don o incluso un defecto. Como atributo, valentía Excepcional o valentía Terrible tiene un significado obvio. Como don, la valentía evidente le confiere al personaje una reacción positiva de la gente con la que se encuentre (asumiendo que ellos han visto una muestra de su coraje, o han oído alguna de sus hazañas, por supuesto).

Así mismo, ambos Muy Valiente y Muy Cobarde pueden ser limitaciones porque pueden limitar las acciones de un personaje. Un personaje valiente no puede huir de una lucha incluso aunque sea lo más sensato, mientras que uno cobarde tendrá dificultades para luchar incluso si no tiene otro remedio, o tiene mucho que ganar.

O el nivel de valentía de un personaje puede no ser un rasgo cuantificado después de todo, sino algo que el personaje simplemente decide. "Alce es muy valiente", el jugador lo anota y eso es todo. Ni siquiera tiene por qué constar como un atributo, don o limitación.

1.36 Puntos FUDGE

Los puntos FUDGE son dones de meta-juego que pueden utilizarse para "comprar suerte" permitiendo a los jugadores amañar (N.t: to fudge) un evento de la partida. Son dones de "meta-juego" porque no operan al nivel jugador-DJ, ni al nivel Personaje-Personaje. No todos los DJs permitirán Puntos Fudge; aquellos que prefieran juegos realistas no deberían utilizarlos.

El DJ decide el número de Puntos Fudge con los que se comienza. El rango recomendado es de uno a cinco. Los Puntos Fudge no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Cada jugador puede conseguir un número adicional cada sesión de juego. De forma alternativa, el DJ puede simplemente permitir que los Puntos de Experiencia (PE) sean convertidos a Puntos Fudge, a un índice apropiado para la campaña en cuestión: tres PE = un Punto Fudge, o incluso un PE = un Punto Fudge.

Los Puntos Fudge pueden utilizarse de muchos modos, dependiendo a qué nivel en la escala realista-legendario se esté jugando. Hay algunos modos sugeridos de utilizarlos -el DJ puede darles sus propios usos, por supuesto- los jugadores deben preguntarle lo que pueden hacer con ellos antes de utilizarlos.

1. Gastar un Punto Fudge puede hacer que una acción no opuesta tenga éxito y además con chulería -bueno para impresionar miembros del sexo opuesto-, y posiblemente para evitar daños en casos de acciones peligrosas. El DJ puede no permitir el uso de Puntos Fudge para

acciones con un nivel de dificultad de más allá de Excepcional. El DJ puede también vetar esta opción para una acción opuesta, como puede ser el combate.

2. Un jugador puede gastar un Punto Fudge para alterar en un nivel una tirada de dados, tanto hacia arriba como hacia abajo. Esta tirada de dados puede ser tanto la que haga el mismo jugador, como la que haga el DJ si el resultado de esta tirada concierne directamente al personaje.
3. Puede utilizarse un Punto Fudge para declarar que las heridas no son tan graves como inicialmente parecían. Esto reduce la intensidad de cada herida por uno o dos niveles (una herida Grave se convierte en un Rasguño, por ejemplo, o incluso una herida Muy Grave se convierte en un Rasguño. O puede hacer que una herida, (o más), sea cual sea su gravedad, se convierta en un Rasguño. Esta última opción costaría más de un Punto Fudge. El DJ puede limitar esto a los momentos en los que no se está luchando.
4. Pueden gastarse uno (o más) Puntos Fudge para conseguir un resultado automático de +4, sin siquiera tener que tirar los dados. Este uso es posible en Acciones Opuestas, si el DJ lo permite.
5. Para campañas o partidas propiamente legendarias, puede gastarse una cantidad predeterminada por el DJ de Puntos Fudge para asegurar una coincidencia favorable. (Esto siempre puede vetarlo el DJ, claro está). Por ejemplo, si los personajes se hallan en una prisión de máxima seguridad, puede ser que uno de los guardianes sea el primo de uno de los personajes -¡y les deje escapar!- O el capitán de una barca pesquera rescatando a los personajes de pronto es alguien que debe algún favor a un personaje, y voluntariamente empleará su tiempo desviándose de su camino para ayudarles... Y así. Esta opción debe costar muchos Puntos Fudge, excepto en ciertos géneros donde las coincidencias asombrosas sean la norma.

1.4 Distribución de Rasgos

La creación de personajes en FUDGE asume que los jugadores *diseñarán* sus personajes, en lugar de abandonar los atributos y otros rasgos a la suerte de los dados. El DJ puede permitir rasgos determinados aleatoriamente, si lo desea -se sugiere un método de hacerlo en la Sección 1.8, Creación Aleatoria de Personajes.

No hay rasgos obligatorios en FUDGE. El DJ debe informar a los jugadores qué rasgos se espera que

sean los más importantes, y los jugadores pueden sugerir otros al DJ para su posible aprobación. El DJ puede incluso hacer una plantilla, si lo desea - una colección de rasgos que determine cuales son los más importantes (con espacio para la personalización)- y dejar a los jugadores que definan el nivel de cada rasgo. Ver Sección 6.12, Plantillas.

Cuando se crea un personaje, el jugador debería definir tantos rasgos como vea necesario -que pueden coincidir o no con la lista predefinida por el DJ. Si un jugador añade un atributo que el DJ considera innecesario, este puede tratar ese atributo como una mera descripción del personaje. Puede requerir una tirada contra un atributo diferente que el que el jugador tenía en mente, y ha de conformarse con tal decisión.

Por ejemplo, un DJ decide que quiere que los personajes tengan un atributo general de Destreza. Un jugador escoge Buena Destreza para su PJ, pero quiere mostrar que el personaje tiene más destreza en todo el cuerpo, en general, que manual. De modo que escribe: Gran Agilidad y Destreza Manual Normal. Aun así, el DJ puede ignorar estas distinciones y simplemente requerir una tirada de Destreza, ya que es el rasgo que ha escogido. (Puede hacer la media de los niveles elegidos por el jugador, o simplemente seleccionar uno de ellos.) Por supuesto, también puede permitirle tirar en base a los atributos que el jugador ha creado.

En FUDGE, un personaje con un rasgo al nivel de Normal tendrá éxito en acciones ordinarias un 62% de las veces -no hay normalmente necesidad de crear super personajes-. De hecho, Grande es exactamente eso: ¡Grande! Excepcional debería reservarse al rasgo ocasional en el que tu personaje es el mejor de los mejores. Cualquier rasgo no definido en la creación del personaje tendrá un nivel por defecto:

Para atributos: Normal

Para la mayoría de las habilidades: Pobre (habilidades más sencillas son a Mediocre, mientras que las más complicadas tendrán un nivel por defecto de Terrible.) Una habilidad por defecto indica que no se está entrenado en ella, o casi. Aun así, es posible tomar una habilidad al nivel Terrible (por debajo del nivel por defecto de la mayoría de las habilidades), implicando una ineptitud peor que sin entrenar.

Para la mayoría de dones, poderes sobrenaturales y ciertas habilidades definidas por el DJ: Inexistente. (Es decir, el nivel por defecto es inexistente. El rasgo en sí existe en algún personaje, en algún sitio.)

Cada jugador debería acostumbrarse a la idea de que el DJ modifique su personaje tras su creación, es la naturaleza del juego. El DJ debería también revisar cada personaje antes de comenzar la partida. De hecho, lo mejor sería que los personajes fuesen creados en presencia del DJ de modo que pueda responder a las preguntas y dudas de los jugadores durante el proceso de creación.

1.5 Creación Subjetiva de Personajes

Un modo fácil de crear un personaje en FUDGE es simplemente ir escribiendo todo aquello sobre él que consideres que es importante. Cualquier atributo o habilidad debería describirse con uno de los niveles, desde Terrible a Excepcional (ver Sección 1.2, Niveles de los Rasgos en FUDGE).

Puede ser más fácil, además, si el DJ muestra una plantilla de los atributos que vaya a utilizar. Ver Sección 6.3, Ejemplos de Personajes, para ideas sobre Plantillas.

El DJ puede también avisar de antemano a los jugadores de que sus personajes podrán ser Excepcionales en cierto número de atributos, Grandes en algunos otros, y Buenos en otro grupo más. Por ejemplo, en un juego de estilo épico con ocho atributos, el DJ permite un atributo Excepcional, dos Grandes, y tres Buenos. En un juego más realista, esto podría ser uno Excepcional, uno Grande, y dos Buenos.

Esto puede aplicarse de igual modo a las habilidades, también: una habilidad Excepcional, dos habilidades Grandes, y seis habilidades Buenas es un número respetable para una campaña realista, mientras que dos Excepcionales, tres Grandes, y diez Buenas es muy generoso, incluso en un juego altamente cinematográfico.

El DJ puede también limitar el número de habilidades que un personaje puede elegir al ser creado: 10, 15 o 20 son elecciones posibles. Los Dones y Limitaciones pueden restringirse de esta manera, también. Por ejemplo, un DJ permite a un personaje tener dos dones, pero a cambio de ello debe hacerse con al menos tres limitaciones. Tomar otra limitación permite otro don, u otra habilidad al nivel de Grande, y así. Estas limitaciones ayudan al jugador a enfocar mejor la creación de su personaje: ¿cual es su mejor rasgo (qué es lo que mejor sabe hacer)?

Puede utilizarse también un simple mecanismo de conversión de rasgos "dos más bajos por uno más alto". Si el DJ permite un atributo Excepcional, por ejemplo, el jugador puede declarar que en vez de ello escogerá dos atributos al nivel de Grande. La

inversa es también válida: un jugador puede juntar dos habilidades Buenas para conseguir una al nivel de Grande.

Ejemplo: un jugador quiere un personaje sabelotodo-maestro de nada, y el DJ tiene límites de una habilidad Excepcional, dos Grandes y Seis Buenas. El jugador cambia la habilidad Excepcional por dos Grandes: ahora puede adquirir cuatro habilidades a nivel Grande. Aun así, cambia las cuatro Grandes de modo que pueda tener ocho habilidades más a nivel Bueno. Su personaje ahora puede disponer de 14 habilidades Buenas, pero ninguna a un nivel más alto.

En el sistema de Creación Subjetiva de personajes, es fácil hacer uso conjunto de grupos de habilidades amplios y precisos, como sea apropiado para el personaje. En estos casos, un grupo amplio de habilidades se asume que contiene la siguiente frase: "a menos que se indique otra cosa."

Por ejemplo, un jugador desea interpretar el papel de un oficial científico de una nave estelar. Decide que este personaje ha gastado tanto tiempo estudiando las ciencias, que no es gran cosa en habilidades físicas. De modo que en la hoja de personaje podría escribir, sin más:

Habilidades Físicas: Pobre

También decide que la profesión de su personaje le obliga a salir de la nave al vacío, en traje de astronauta, para poder examinar cosas. De modo que tendrá que ser algo habilidoso en maniobrar en gravedad cero. Así que ahora añade:

Maniobrar en Gravedad Cero: Bueno

Aunque ésta es una habilidad física, no está al nivel de Pobre porque él la listó específicamente como una excepción a la categoría amplia.

Cuando todo lo que debe escribirse sobre el personaje está finalizado, el jugador y el DJ se reúnen para discutir sobre el personaje. Si este último cree que el personaje es demasiado potente para la campaña que tiene en mente, puede decirle al jugador que reduzca el poder de su personaje -ver Sección 1.9, Minimizando el Abuso.

El DJ puede también necesitar sugerir que se preste atención en áreas que parezcan demasiado débiles, puede ser que tenga una situación de juego en mente que desafiará un rasgo en el que el jugador no ha pensado. Sutiles pistas, tales como "¿Tiene este personaje alguna habilidad social?", pueden ayudar al jugador a descubrir sus puntos débiles. Por supuesto, si hay múltiples PJs, los unos pueden compensar los vacíos de los otros. En este caso, la pregunta sería, "¿Alguien tiene alguna habilidad social?"

En vez de definir al personaje en términos de rasgos y niveles, el jugador puede simplemente hacer una descripción en prosa del personaje. Esto requiere que el DJ traduzca todo a rasgos y niveles apropiados, pero no tiene porqué ser difícil si la descripción está bien escrita. Este método realmente ayuda a crear los mejores personajes.

Un ejemplo:

DJ: "Veo que describes la habilidad de blaster del Capitán Wallop muy alta, así como pilotar y artillería, pero sólo permito una habilidad Excepcional -¿en cual de ellas lo será?"

Jugador: "¡En blaster!"

DJ: "Muy bien, Excepcional tirador de blaster. Eso hace que sea entonces Grande en Pilotar y Grande en Artillería, ¿no? Eso te deja con dos habilidades más a Grande, ya que permito cuatro con las que comenzar. Hmm, Ahora veo que se infiltró con éxito en la guarida principal de los Khoti y rescató al embajador secuestrado, eso me suena a algo así como Gran habilidad de Movimiento Silencioso, ¿es eso cierto, o lo definirías como alguna otra habilidad?"

Jugador: "Uh, no. Lo siento, debí ser más explícito. Se disfrazó y actuó como si fuese un obrero Khoti."

DJ: "Ah, ya veo. Entonces, ¿qué te parece Gran habilidad de Disfrazarse y Gran habilidad de Actuar? Y además seguro que es Bueno en el idioma Khoti, ¿verdad?"

Y así.

1.6 Creación Objetiva de Personajes

Para quienes no les molesta tener un poco en cuenta los números, el método siguiente crea personajes interesantes y bien equilibrados.

En este sistema, todos los rasgos comienzan al nivel por defecto. El DJ entonces permite un número de niveles gratuitos que los jugadores pueden utilizar para subir los rasgos seleccionados a niveles más altos. Los jugadores pueden entonces bajar ciertos rasgos para de esa forma poder subir otros tantos. Finalmente, un jugador puede optar por intercambiar algunos niveles de un tipo de rasgo (como atributos) por otro (habilidades, por ejemplo). El proceso asegura que ningún personaje dominará todos los aspectos del juego.

1.61 Atributos

Un DJ utilizando el sistema de Creación Objetiva de Personajes debería decidir cuántos atributos cree necesarios en la campaña. Puede optar por dejar esa decisión en manos de los jugadores, si quiere. Los jugadores entonces disponen de un número gratuito de niveles de atributos igual a la mitad del número de atributos que haya (redondeando hacia arriba). Por ejemplo, si hay cuatro atributos, cada jugador comienza con dos niveles gratuitos que puede utilizar para mejorar sus atributos.

Para un juego de más poder, el DJ puede permitir un número de niveles gratuitos *igual* al número de atributos que haya. Todos los atributos son considerados como Normal hasta que el jugador los suba o los baje. El coste para subir o bajar un atributo es:

+3	Excepcional
+2	Grande
+1	Bueno
0	Normal
-1	Mediocre
-2	Pobre
-3	Terrible

Ejemplo: un jugador puede subir su atributo de Fuerza (que es Normal por defecto) a Bueno gastando un nivel gratuito de atributos. Podría entonces gastar otro nivel gratuito para mejorar su Fuerza de nuevo a Grande. Esto absorbería sus niveles gratuitos si sólo hubiera cuatro atributos - pero tendría uno más si hubiera seis atributos, y ocho más si hubiese 20 atributos.

Cuando los niveles gratuitos de atributos se gastan, un atributo puede mejorarse empeorando otro atributo por una cantidad igual. (Ver también la Sección 1.64, Intercambio de Rasgos.) Del ejemplo anterior, Fuerza puede mejorarse un nivel más (a Excepcional) si el jugador baja su atributo de Carisma a Mediocre para compensar el incremento en Fuerza.

Si el DJ permite a los jugadores elegir sus propios atributos, puede simplemente decirles que tomen la mitad del número de atributos que han escogido, como niveles gratuitos. Si un jugador elige un atributo y lo deja en Normal, ese atributo no *cuenta* como el total de atributos que determinan la cantidad de niveles gratuitos. Es decir, un jugador no puede simplemente añadir doce atributos, todos a nivel Normal, para conseguir seis niveles gratuitos de más con los que mejorar el resto. Sin embargo, los atributos determinados por el DJ dejados a Normal, *sí cuentan* cuando se determina el número de niveles gratuitos.

Como posibilidad interesante, para quienes desean que los atributos y las habilidades se correspondan con precisión, no dejes que los jugadores ajusten para nada los niveles de sus atributos. Cuando el personaje esté hecho, el DJ puede determinar qué niveles de atributos pueden ser apropiados mirando los niveles de habilidades escogidos, y hablarlo después con el jugador.

Por ejemplo: se crea un personaje con muchas habilidades de combate y exteriores, pero sin ninguna habilidad social. También tiene unas cuantas habilidades de inteligencia a un nivel rudimentario. El DJ decide que este personaje tiene Fuerza, Destreza y Salud a nivel Grande por pasar mucho tiempo en la naturaleza, practicando con armas, etc. Incluso le dejará al jugador elegir uno de ellos a nivel Excepcional, si así lo desea. Su Percepción es probablemente Buena, ya que su supervivencia en la naturaleza depende de ella. Cualquier atributo social es Mediocre, a lo sumo - posiblemente incluso Pobre- mientras que la Inteligencia es Mediocre o Normal. Si el jugador se queja de lo bajo que es su nivel de Inteligencia, el DJ puede argumentar que el personaje no se ha esforzado mucho en aprender habilidades basadas en Inteligencia, y que si desea que el Coeficiente Intelectual de su personaje sea más alto, debe modificar su lista de habilidades.

1.62 Habilidades

En el sistema de Creación Objetiva de Personajes, cada jugador dispone de un número de niveles de habilidades gratuitos con los que subir sus habilidades. Se sugieren los siguientes límites:

Para Grupos de Habilidades Extremadamente Amplios: 15 niveles.

Para Grupos de Habilidades Moderadamente Amplios: 30 niveles.

Para Habilidades Específicas: de 40 a 60 niveles.

Pregunta al DJ cuál es la cantidad de puntos utilizada, lo que te dará una pista de cómo de precisas has de definir tus habilidades. Por supuesto, el DJ puede escoger cualquier otro número que desee, como 23, 42, o 74... Ver la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes. Los DJs pueden crear sus propias listas de habilidades de donde escoger - se incluyen algunas como muestra en la Sección 1.32, Habilidades.

La mayoría de las habilidades tienen un valor por defecto de Pobre a menos que el jugador lo suba o lo baje - ver Sección 1.4, Distribución de Rasgos.

Ciertas habilidades tienen un valor por defecto nulo. Algunas de ellas serían las de Idiomas,

Karate, Física Nuclear, o Conocimiento de Rituales Aztecas, que deben estudiarse para poder saber algo sobre ellas. Cuando un personaje estudia una habilidad de este tipo (le pone un nivel en la creación del personaje, o puntos de experiencia más tarde, habiendo ya jugado), el nivel al que la tiene depende de lo difícil que es aprenderla. Poniendo un nivel en aprender el idioma Español, por ejemplo, nos daría un nivel de Mediocre, ya que el aprendizaje de esta habilidad es de dificultad media. La Física Nuclear, por otro lado, nos daría un nivel de Pobre o incluso de Terrible con sólo un nivel puesto en ella. Puede costar cuatro niveles simplemente el tener una habilidad de ese tipo a nivel Normal, por ejemplo.

Para más facilidad en la creación de personajes, utiliza la siguiente tabla:

Coste de Habilidades en la Creación Objetiva de Personajes					
Nivel	Fácil	Media	Difícil	M D	
Terrible	-3	-2	-1	0	1
Pobre	-2	-1	0	1	2
Mediocre	-1	0	1	2	3
Normal	0	1	2	3	4
Buena	+1	2	3	4	5
Grande	+2	3	4	5	6
Excepcional	+3	4	5	6	7

Fácil =	Coste de Habilidades determinadas por el DJ como Fáciles.
Media =	Coste de la Habilidad Media.
Difícil =	Coste de Habilidades determinadas por el DJ como Difíciles.
Muy Difícil =	Coste de Habilidades determinadas por el DJ como Muy Difíciles (normalmente relacionadas con Poderes Sobrenaturales).

Como en el sistema de Creación Subjetiva de Personajes, el DJ puede limitar el número de habilidades a nivel Excepcional y Grande que cada personaje puede tener *al crear el personaje*. En caso de una campaña cinematográfica o altamente poderosa, no es necesario ningún límite. Por ejemplo, el DJ pone un límite de una habilidad Excepcional, tres o cuatro habilidades Grandes, y ocho habilidades Buenas o así. Estos límites pueden excederse a través del desarrollo del personaje, por supuesto. Ver la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes.

Una vez los niveles gratuitos sean agotados, una habilidad ha de reducirse en un nivel (del nivel por defecto Pobre a Terrible) para subir otra habilidad por un nivel. (Ver también la Sección 1.64, Intercambio de Rasgos.) Todas las elecciones están sujetas al juicio del DJ, por supuesto.

Es posible mezclar diferentes amplitudes de grupos de habilidades. Un DJ que tenga poco interés en el combate simplemente puede elegir

Combate sin Armas, Armas Cuerpo a Cuerpo y Armas a Distancia como las únicas tres habilidades de combate. Pero esto no le impide usar todas las Habilidades Sociales concretas (y muchas más) listadas como ejemplos en la Sección 1.32, Habilidades. Si se escoge esta opción, los grupos amplios cuestan el doble de los niveles de los grupos que son menos amplios.

Mezclar grupos de diferentes amplitudes dentro de las mismas áreas es dificultoso en el Sistema de Creación Objetiva de Personajes. Por ejemplo, es difícil tener un grupo genérico de Habilidades de Ladrón y también tener habilidades concretas de Abrir Cerraduras, Robar Bolsillos, Birlar, Desmantelamiento de dispositivos de seguridad, etc. Si *desea* hacerse esto, entonces el grupo de habilidades amplio *en este caso* tiene un límite máximo de Bueno, y cuesta *el triple* el subirlas -o más, si así lo quiere el DJ.

Si el DJ usa grupos amplios, un jugador puede subir una habilidad específica (como Póker, por ejemplo, en lugar de la habilidad general de Juego). Un jugador podría dar a su personaje una habilidad específica aun cuando el DJ esté usando grupos de habilidades amplios para encajar un concepto de personaje. No esperes que el personaje sea igualmente mañoso con las otras habilidades del grupo. Esto sería cierto en el caso de Groo el Vagabundo (TM), por ejemplo, quien podría simplemente subir su Habilidad de Espada, incluso si el DJ usa el término amplio de Armas Cuerpo a Cuerpo como grupo de habilidades. Groo puede tener, de hecho, un nivel Pobre con el resto de armas de Cuerpo a Cuerpo, y esto reflejaría con precisión al personaje.

1.63 Dones y Limitaciones

Si el DJ va a usar dones en sus partidas, puede permitir a los jugadores comenzar con uno o dos dones gratuitos -más si se trata de campañas épicas. Cualquier don posterior debe ser equilibrado tomando una limitación, o intercambiando rasgos.

Un jugador puede conseguir niveles de rasgos extra escogiendo limitaciones aprobadas por el DJ del siguiente modo:

1 limitación = 1 don.

1 limitación = 2 niveles de atributos.

1 limitación = 6 niveles de habilidad.

Aun así, el DJ puede decidir que una limitación en particular no es lo bastante seria como para que valga dos niveles de atributos, pero puede en cambio valer un nivel de atributos o tres niveles de habilidades. Por otro lado, las limitaciones graves pueden valer más niveles de atributos.

1.64 Intercambio de Rasgos

Durante la creación del personaje, los niveles gratuitos pueden intercambiarse (en cualquier dirección) de la siguiente forma:

1 nivel de atributos = 3 niveles de habilidades.

1 don = 6 niveles de habilidades.

1 don = 2 niveles de atributos.

Los Puntos Fudge no pueden intercambiarse sin el permiso del DJ. (En caso de que se pueda, cada Punto Fudge debería ser igual a uno o dos dones.)

De este modo, un jugador con tres niveles de atributos gratuitos y 30 niveles gratuitos de habilidades puede intercambiar tres de sus niveles de habilidades para conseguir otro nivel gratuito de atributos, o seis niveles de habilidades para conseguir otro don gratuito.

1.7 Rasgos Exentos de Coste

Ya sea creado el personaje subjetiva u objetivamente, cada personaje dispone de unos cuantos rasgos exentos de coste (puede que dos o tres). En algún momento durante el transcurso del juego, un jugador puede darse cuenta de que dejó en el tintero algo acerca de su personaje. En estos casos puede pedir que se interrumpa la acción, y definir el rasgo olvidado, siempre que el DJ esté de acuerdo. Un DJ dadivoso puede permitir esto incluso durante un combate.

Los límites impuestos por el DJ (como tres Grandes, uno Excepcional) aún tienen vigencia: si el personaje ya tiene el máximo número de habilidades Excepcionales escogidas, no puede colocarse un rasgo exento de coste a nivel de Excepcional.

Ver el personaje de ejemplo, Dolores Ramírez, Sección 6.331.

1.8 Creación Aleatoria de Personajes

Algunos jugadores prefieren obtener sus atributos de forma aleatoria. Aquí hay un método posible para estos casos. Pueden diseñarse con facilidad técnicas alternativas.

El jugador tira 2d6 para cada *atributo*. Usa la siguiente tabla para obtener el nivel del atributo:

2	=	Terrible
4	=	Pobre
3,5	=	Mediocre
6-8	=	Normal
9,11	=	Bueno
10	=	Grande
12	=	Excepcional

El DJ ha de decidir si el jugador aún dispone del número estándar de niveles gratuitos o no. También puede restringir el intercambio de rasgos.

Respecto a las habilidades, la tabla podría ser:

2-5,12	=	Terrible
6-8	=	Pobre
9-10	=	Mediocre
11	=	Normal

El jugador aún recibe el número estándar de niveles gratuitos de *habilidades*, o el DJ puede darle tan sólo la mitad de los niveles normales.

El DJ puede dejar que los jugadores escojan sus dones y limitaciones, o puede hacer tablas separadas de dones y limitaciones, y hacer que los jugadores tiren una o dos veces en cada una de ellas. (Los rasgos contradictorios vuelven a tirarse.) Por ejemplo:

Tabla de dones y limitaciones		
Tirada	Don	Limitación
2	Buena Apariencia	Mala Apariencia
3	Piel Resistente	Se hiere con facilidad
4	Carismático	Aura de Desconfianza
5	Oído Agudo	Duro de Oído
6	Detecta Mentiras	Ingenuo
7	Voz Melódica	Tartamudo
8

Y así. El DJ ha de personalizar y completar a su gusto. Por supuesto, puede hacer una tabla de 3d6 en lugar de una de 2d6, o incluso una de 1d6 listando áreas generales de dones o limitaciones (Sociales, Físicas, Emocionales, Mentales, de Riqueza/Estatus, etc.) y entonces tirar otra vez en una segunda tabla. Esto puede dar 36 variaciones de probabilidades iguales.

1.9 Minimizando el Abuso

Obviamente, la creación de personajes en FUDGE es algo de lo que puede abusarse. Hay muchos modos de evitarlo:

1. El DJ puede requerir que el personaje tome una o dos limitaciones más para equilibrar el poder. ("De acuerdo te dejaré tener todo eso... pero necesitas un reto. Escoge otra debilidad: puede ser un vicio secreto, o el ser incapaz de contar una mentira creíble, o cualquier cosa que encaje en el concepto del personaje y que

1. Creación de personajes

- yo pueda utilizar para ponerte a prueba en un momento dado.")
2. Puede simplemente prohibir cualquier rasgo (o combinación de subidas/bajadas) que piense que es abusiva. ("Veo que has subido Hacha de Batalla bajando los niveles de Costurero. Hmm.") Esto permite al DJ personalizar el nivel de poder del juego. En casos de partidas de mucho poder, no prohibas nada; en casos de campañas menos cinematográficas, hazle intercambiar igualmente un rasgo por otro rasgo.
 3. Puede simplemente anotar las debilidades del personaje e introducir una situación en cada aventura donde al menos una de ellas sea significativa para la misión. ("Serás enviado como emisario a la tribu Wanduzi valoran el arte de la Costura sobre todas las demás cosas...")
 4. Puede usarse la técnica de "perturbaciones en la fuerza" para asegurarse de que los personajes poderosos atraen problemas más serios. ("El matón entra al bar con expresión de maniaco. Atisba la habitación durante escasos segundos, y te clava la mirada intencionadamente.")

2 Poderes Sobrenaturales

Si tu juego no tiene ningún Poder Sobrenatural, no necesitas leer el Capítulo 2 para nada. Géneros como el espionaje moderno, la resistencia francesa de la Segunda Guerra Mundial, pistoleros del Viejo Oeste, o mosqueteros espadachines frecuentemente se juegan sin Poderes Sobrenaturales. Tómate la libertad de saltar directamente al Capítulo 3, Resolución de Acciones.

Sin embargo, aquellos que juegan con razas no humanas, magia, psi, superpoderes, etcétera, necesitarán leer este capítulo antes de que la creación del personaje esté completa.

2.1 Términos de Poderes Sobrenaturales

Poderes Sobrenaturales: lo que está más allá de la capacidad de los seres humanos tal como los conocemos. Los Poderes Sobrenaturales se tratan como dones poderosos. Algunos pueden tener asociadas habilidades (que se adquieren separadamente, usando las reglas normales de habilidades).

Poder: un Poder Sobrenatural.

Mana: energía mágica. El Mana es una sustancia invisible que los magos pueden detectar (o incluso crear) y manipular para alterar la materia, el tiempo y el espacio.

Magia: el arte de influir en eventos a través de la manipulación de mana, o a través de compeler a seres de otra dimensión, o encauzando poder de alguna otra fuente. La magia puede ser estudiada por los humanos, pero es inherente a algunas razas, como las nativas de Faerie.

Milagro: magia realizada por una deidad. Los milagros son a menudo sutiles. Las personas santas pueden intentar obrar milagros invocando su deidad. Algunas religiones llaman deidad a cualquier ser no material o semi material superior a un humano. Otros creen hay sólo una Deidad, y que estos otros seres simplemente son ángeles, demonios, djinni, efriti, etc. En la primera creencia anterior, los resultados mágicos forjados por estos seres sobrehumanos son milagros; en la segunda creencia, no son milagros, sino meramente un despliegue de más poder psíquico del que los humanos son capaces.

Psi o Poder Psiónico: cualquier poder que involucra a la mente sobre la materia, tiempo o espacio.

Superpoder: cualquier Poder Sobrenatural que es una habilidad inherente, sea debido a la mutación, exposición a radiación, un regalo de alienígenas del espacio, etc., o concedido por un dispositivo, como un cinturón de ciencia alienígena. Pueden encontrarse ejemplos de superpoderes en muchos cómics, e incluyen super fuerza, la habilidad de volar, ver a través de las paredes, aferrarse a los techos, volverse invisible, etc.

Implante Cibernético: cualquier implante mecánico o electrónico a un cuerpo normal que da al personaje Poderes Sobrenaturales.

Razas No Humanas: ciertas razas de fantasía y ciencia ficción (realmente especies) tienen habilidades más allá de la norma humana, como el ser mucho más fuerte, o capaz de volar, etc. La mayoría de estas habilidades también podrían ser clasificadas como Psi o Superpoderes, así que no se tratan separadamente, salvo la Masa y la Fuerza. Los androides y robots son considerados razas para propósitos de las reglas.

Escala: los personajes pueden tener ciertos atributos que están de una forma u otra bastante más allá de la norma humana, pero que necesitan ser relacionados con ésta. Los primeros ejemplos incluyen Fuerza, Masa, y Velocidad. Tales atributos se clasifican en *Escala*. La Escala humana es 0. Una raza (o individuo) de fuerza media superior a la humana, por ejemplo, Tendría Fuerza de Escala 1 o más, mientras una raza de menos fuerza de promedio que los humanos tendría Fuerza de Escala -1 o menos. Los individuos pueden ser entonces de fuerza Normal, o fuerza Buena, etc., relativa a aquellos de su propia Escala.

Mejora Genética: una Mejora Genética puede dar o no poderes sobrenaturales a un personaje. Si lo hace, entonces debe tratarse como cualquier otro poder sobrenatural listado anteriormente.

2.2 Poderes en la Creación de Personajes

Los Poderes Sobrenaturales pueden estar disponibles o no en un juego dado. No son apropiados para todos los géneros.

La mejor manera de diseñar un personaje sobrenatural es discutiéndolo en privado con el DJ. El jugador debe describir lo que quiere que el personaje sea capaz de hacer, y el DJ decidirá si eso va acorde con los límites que tiene en mente para el juego. Si no, hará sugerencias sobre cómo

cambiar el personaje para que encaje en su campaña.

Los Poderes Sobrenaturales se tratan como dones poderosos, con una disponibilidad fijada por el DJ. Puede decidir que cada jugador pueda coger dos Poderes gratis, por ejemplo, o cinco, o más. El jugador puede crear un argumento para tener más Poderes, pero puede necesitar coger Limitaciones para equilibrarlos.

Algunos Poderes son tan eficaces que merecen la pena más que otros. En el sistema Objetivo de Creación de Personaje, el DJ puede marcar el coste de un determinado Poder Sobrenatural igual a dos o tres Poderes Sobrenaturales "Medios". En algunos casos, el DJ puede vetar completamente las sugerencias de los jugadores: ¡la Omnisciencia y Omnipotencia son buenos ejemplos!

El DJ puede decidir que pueden reservarse Poderes Sobrenaturales junto con otros rasgos para propósitos de intercambio. En este caso, un Poder medio equivale a dos dones. Por ejemplo, un jugador que desea jugar con un mago en una ambientación fantástica necesitará intercambiar alguna habilidad, atributo, o niveles de dones para obtener Poderes Mágicos.

Los Poderes indefinidos tienen un valor por defecto de inexistente -es decir, no tienen un valor por defecto de Normal, como los atributos, o Malo, como las Habilidades. Si un Poder Sobrenatural no está definido para un personaje, éste no lo tiene.

2.21 Poderes Disponibles

El DJ necesita diseñar el tipo, el número permitido, y los inconvenientes de los poderes en su juego. Algunos ejemplos:

Tipos de Poderes: una campaña dada puede permitir magia, psi, superpoderes, etc., o alguna combinación de lo anterior. El DJ también necesita decidir cómo se subdivide finalmente un Poder Sobrenatural. ¿Es la Percepción Extrasensorial un Poder genérico, o se divide en Poderes separados como Precognición y Clarividencia? ¿Se subdivide la magia en hechizos, o grupos de hechizos (como magia elemental), o es simplemente la habilidad de romper las leyes de la naturaleza de alguna manera imaginable? Y así sucesivamente.

Número de Poderes Permitidos: el DJ puede fijar el número de Poderes permitidos por personaje. El número puede ir de uno a 20 -o incluso más. Tener múltiples Poderes por personaje es especialmente probable en una campaña de fantasía donde los hechizos concretos son Poderes separados.

Inconvenientes de los Poderes: en algunas campañas, usar un Poder puede acarrear algún inconveniente. Los inconvenientes típicos incluyen fatiga mental o física, requisitos de tiempo largos, resultados inestables o incontrolables, y efectos secundarios indeseables (como ruidos fuertes, malos olores, o lo que se quiera). Algunos Poderes sólo funcionarán bajo ciertas condiciones o con ciertos materiales, o se limitarán a un cierto número de usos por día -o mes-. Otros pueden ser arriesgados para el personaje, afectando a su salud física o mental. El DJ puede permitir inconvenientes que cuenten como Limitaciones: varios de ellos pueden compensar el coste de un Poder en el Sistema Objetivo de Creación de Personaje.

2.22 Habilidades Asociadas

Si un Poder exige lógicamente una habilidad para usarse de manera eficaz, la habilidad debe adquirirse por separado. Por ejemplo, el Superpoder Volar permite volar a un personaje, y normalmente no se necesita ninguna tirada de habilidad. Pero la habilidad para hacer maniobras intrincadas en combate cerrado sin estrellarse contra una pared requiere una tirada de habilidad de Volar. (El DJ puede ignorar esto y simplemente decir que no se necesita ninguna tirada para cualquier maniobra con el Poder de Volar.)

Otra habilidad común es Lanzar: Arrojar bolas de fuego o rayos de energía a un enemigo. O los DJs podrían determinar que poder apuntar y soltar con precisión una energía dada, viene gratuitamente con el poder: no se necesita ninguna tirada, automáticamente golpeará al objetivo a menos que éste haga una Buena tirada de Esquivar (ver Capítulo 4, Combate, Heridas y Curación).

Esto puede ser especialmente cierto con la magia: la habilidad de lanzar hechizos al fin y al cabo puede ser un don, pero para hacerlo bien se requiere una habilidad, o incluso varias habilidades diferentes.

2.23 Poderes de Combate

Si un Poder Sobrenatural puede usarse para atacar a un enemigo, el DJ debe determinar la fuerza del Poder para propósitos de daño -preferiblemente durante la creación del personaje. Un Poder ofensivo normalmente se maneja como un arma a distancia, como una pistola, o como si fuera equivalente a cierta arma Cuerpo a Cuerpo. Sin embargo, esto puede expresarse simplemente en términos de daño, tales como Bola de Fuego, daño +6, o Grandes Garras, daño +3. (Ver Sección 4.54, Lista de Ejemplo de Factores de Heridas.)

En el caso de un ataque mágico o de superhéroe, cuanto más potente sea el ataque, mayor será el

poder requerido, o quizás el desgaste en el personaje que lo usa. Esto puede ser una penalización al nivel de la habilidad, mayor fatiga, y/o alguna otra desventaja.

2.3 No Humanos

Algunas campañas tendrán personajes (o animales, monstruos, etc.) con rasgos más allá de la norma humana. En particular, los personajes con Fuerza y Velocidad bastante por encima o por debajo del margen humano son comunes en los juegos de rol. Los ejemplos serían gigantes, superhéroes, pixies, aliens, ogros, conejos inteligentes, robots, etc.

En FUDGE, la Fuerza, Masa y Velocidad son clasificadas por el DJ en términos de *Escala* para las diferentes razas. La mayoría de los otros rasgos que pueden ser diferentes para no humanos se manejan mejor con una *Bonificación o Penalización racial* que colocándolos en una Escala diferente -ver la Sección 2.35. Por supuesto, el DJ puede asignar cualquier rasgo que desee en términos de Escala.

Los humanos son de Escala 0, a menos que alguna otra raza sea la norma del juego-mundo. (Ej., si todos los Personajes Jugadores están interpretando a pixies o a gigantes. En estos casos, la raza de los Personajes Jugadores es de Escala 0, y los humanos serían de una Escala diferente.) Las razas no humanas pueden tener un número de Escala positivo o negativo, dependiendo de si son más fuertes (o más grandes o más rápidos) o débiles (o más pequeños o más lentos) que los humanos.

2.13 Fuerza y Masa

La palabra Escala usada sin más siempre significa Escala de Fuerza/Masa en FUDGE -cualquier otra Escala, como Velocidad, o Fuerza sin Masa, debe ser definida como tal.

Cada nivel de Fuerza (de Terrible a Excepcional) está definido para ser 1,5 veces más fuerte que el nivel anterior. Así, un personaje con Buena Fuerza es 1,5 veces más fuerte que un personaje de Fuerza Normal. Observa que esta progresión no es necesariamente cierta para cualquier otro atributo. Hay un margen más amplio de Fuerza en los humanos que de Destreza, por ejemplo: La Destreza Excepcional es sólo sobre dos veces mejor que la Destreza Normal.

La Escala de Fuerza aumenta de la misma manera: Un individuo de Fuerza Normal de Escala 1 es 1,5 veces más fuerte que un individuo de Fuerza Normal de Escala 0. Esto se mantiene respecto al aumento en Escala: una criatura de

Fuerza Excepcional de Escala 10 es 1,5 veces más fuerte que una criatura de Fuerza Excepcional de Escala 9, por ejemplo.

A estas alturas, es tentador decir que una Fuerza Normal de Escala 1 es igual que una Buena Fuerza de Escala 0. Esto es así para la Fuerza, pero no para la Masa. La Escala realmente mide Masa, o Densidad, y la Fuerza simplemente la acompaña.

En FUDGE, la Masa tiene un significado específico: cómo afectan las heridas a un personaje. (Esto puede coincidir o no con la definición científica de Masa.) Se requieren más golpes de fuerza humana para debilitar a un gigante que a un humano, por ejemplo. Puede realmente no ser un gigante sano, pero su enorme tamaño significa que los golpes de una espada de tamaño humano no le hacen tanto daño como le harían a un humano -a menos que golpeen en un punto vital, por supuesto. Igualmente, un pixie puede ser sano y robusto, pero no sobreviviría a una sola patada de un humano. La diferencia es la Masa, y la Fuerza relativa a ella.

Un luchador de Fuerza Normal de Escala 1 tiene ventaja sobre un luchador de Buena Fuerza de Escala 0, aunque sus Fuerzas sean iguales. El luchador de escala 1 es menos afectado por el daño del otro debido a su masa. Por tanto, no iguales alegremente Bueno de Escala 0 con Normal de Escala 1.

Por supuesto, el DJ puede prever una raza menos "masiva", pero más dura de matar que los humanos. Esto se maneja mejor con una Bonificación Racial (Sección 2.35), o con un Don de Dureza (Piel Dura, o Densidad -cualquiera de los dos pueden restar daño), o con una Bonificación a la Capacidad de Daño.

El DJ puede decidir que el aumento de la Masa no significa necesariamente un mayor tamaño -la raza puede ser de material más denso. Los enanos de la mitología Nórdica eran derivados de la piedra, y son por lo tanto más densos que los humanos. Tal enano pega más fuerte y encaja el daño mejor que la mayoría de los humanos: es de Escala 1, aunque más bajo que un humano. (Naturalmente, el DJ debe definir los Atributos y Escala de los Enanos según sus propias necesidades.)

Normalmente, la Fuerza y la Masa son manejadas en un solo tipo de Escala. Es decir, si se dice que una criatura es de Escala 7, eso significa Masa de Escala 7 y Fuerza de Escala 7. La fuerza puede variar dentro de cada raza así como lo hace para los humanos. Puedes tener Gigantes de Fuerza Excepcional de Escala 10 y Gigantes de Fuerza Terrible de Escala 10. A diferencia de la fuerza, no se recomienda que la masa varíe mucho dentro de una raza. Si permites que la masa varíe para un

individuo, nunca debe ser peor que Mediocre o mejor que Buena. De hecho, es mucho mejor llamar Don a la Buena Masa y Limitación a la Masa Mediocre que tratarla como un atributo.

El DJ puede escoger separar Escala de Fuerza de la Escala de Masa. Esto permitiría Pixies de Fuerza de Escala -6 y Masa de Escala -4, por ejemplo. Sin embargo, un combate entre dos Pixies no funcionaría igual que un combate entre dos humanos. En este caso, ellos estarían más tiempo hiriéndose que los humanos, ya que su Escala de Fuerza (habilidad para provocar daño) es más baja que su Escala de Masa (habilidad para recibir daño). Esto realmente puede ser lo que el DJ quiere: un superhéroe super fuerte que puede impartir un castigo pero no es capaz de recibirlo él mismo puede ser representado a través de Fuerza de Escala 10, Masa de Escala 2, por ejemplo.

Ver también la Sección 4.58, Escala No Humana en Combate.

2.32 Velocidad

Cada nivel de Velocidad (de Terrible a Excepcional) se define como 1,2 veces más rápido que el nivel anterior. Un personaje con Buena Velocidad es así 1,2 veces más rápido que un Personaje con Velocidad Normal. Ésta *no* es la misma progresión que para Fuerza.

La Escala de velocidad aumenta de la misma manera: un individuo de Velocidad Normal de Escala 1 es 1,2 veces más rápido que un individuo de Velocidad Normal de Escala 0. Esto se mantiene para cada aumento en Escala: un animal de Velocidad Excepcional de Escala 10 es 1,2 veces más rápido que un Animal de Velocidad Excepcional de Escala 9, por ejemplo.

La velocidad no es un atributo imprescindible, por supuesto, y puede ser completamente ignorado si se desea. Está incluido principalmente para criaturas y vehículos significativamente más rápidos que los humanos. Para propósitos de comparación, se asume que un humano de Velocidad Normal puede correr una cierta distancia a aproximadamente 16 Km/h, con tal de que esté en forma, por supuesto. Correr a toda velocidad una distancia corta es algo más rápido. Esto viene a ser aproximadamente 15 m por cada turno de combate de tres segundos.

En una carrera corta, no tienes por qué tirar los dados para ver si alguien de Velocidad Excepcional puede vencer a alguien de Velocidad Buena -puede ganar, y de hecho lo hará, mucho más a menudo que lo que las tiradas de dados indicarían.

La Escala de Velocidad sube demasiado despacio como para comparar cosas tales como coches de carreras o naves espaciales con movimiento humano. En estos casos, o usa una escala humana aproximada, o simplemente pon la nave espacial media a Escala 0 de Velocidad de Naves, y clasifica las demás en relación a ella. Así, los coches de carreras medios serán aproximadamente de Escala 12 humana -o puedes llamarlo simplemente Coche de carreras de Escala 0, y comparar otros coches de carrera con él. Una nave espacial podría ser de Escala 100 humana, o de Escala 0 de naves espaciales.

2.33 Correlaciones de Escala

El DJ debe remitirse a la siguiente tabla al asignar una Escala a una raza. Esto sólo tiene que hacerse *una vez*, durante la creación de la raza.

Primero, el DJ debe decidir cómo de fuerte (o débil o rápido, etc.) es el miembro medio de la raza X comparado al humano medio. Por ejemplo, el DJ decide que los Ogros son tres veces más fuertes que los humanos, y los pixies son ocho veces más débiles (que equivale a 0,12 veces tan fuertes como ellos). Entonces necesita consultar los números más cercanos a esos multiplicadores de fuerza en la siguiente tabla, y mirar en la columna de Escala correspondiente para encontrar las Escalas raciales correctas de Fuerza/Masa. En este ejemplo, los Ogros son criaturas de Escala 3, mientras que los Pixies son de Escala -6. (Por supuesto, puedes diseñar Ogros y Pixies de forma diferente).

Tabla de correlación de escalas

Escala	Multiplicadores	
	Fuerza	Velocidad
-11	0,01	0,13
-10	0,02	0,16
-9	0,03	0,2
-8	0,04	0,23
-7	0,06	0,28
-6	0,1	0,3
-5	0,15	0,4
-4	0,2	0,5
-3	0,3	0,6
-2	0,5	0,7
-1	0,7	0,8
0	1	1
1	1,5	1,2
2	2,3	1,4
3	3,5	1,7
4	5	2
5	7,5	2,5
6	10	3
7	15	3,5
8	25	4
9	40	5
10	60	6
11	90	7,5
12	130	9

13	200	11
14	300	13
15	450	15
16	650	18
17	1000	22
18	1500	27
19	2500	32
20	4000	38

El número de la escala de Masa/Fuerza es calculado en el daño en combate, se asume que todas las armas y armaduras son de la misma Escala que el portador. (Estos números se han redondeado al número aplicable más cercano. Sólo son aproximadamente 1,5 veces el número anterior, pero lo bastante cercanos para los propósitos del juego).

Otros ejemplos: un DJ lee en un texto medieval que un dragón es "tan fuerte como 20 guerreros." Mirando la tabla, 20 veces la norma humana es Escala 8. Sin embargo, ya que el -guerrero- medio tiene Buena Fuerza, escoge Escala 9 para el dragón medio en su mundo. Por supuesto, un dragón concreto aún puede tener Fuerza Pobre comparado con otros dragones. Esto simplemente se señala como Fuerza Pobre (-2), Escala 9.

Este mismo DJ quiere tener disponibles a los leprechauns como Personajes Jugadores. Puesto que son pequeños, decide que su magia les hace un poco más fuertes que lo que su tamaño indicaría de otra forma: Escala -4. Así que un leprechaun de Buena Fuerza es tan fuerte como un humano de Fuerza Terrible en su mundo.

El DJ también puede usar esta tabla para determinar fuerza de levantamiento o la capacidad de carga relativa de personajes y bestias si lo desea.

El DJ puede exigir una tirada de Fuerza para levantar un objeto en concreto. Esto puede depender de la Escala del personaje, por supuesto. Así, un leprechaun puede necesitar una una tirada a nivel de dificultad Bueno de Fuerza para levantar una piedra que un humano podría levantar sin tan siquiera tirar. (Ver Capítulo 3, Resolución de acciones.)

2.34 Coste de la Escala

Si se usa el Sistema Objetivo de Creación de Personajes, cada incremento de escala de Fuerza/Masa para un PJ debe costar un nivel de Atributo y un Don. Esto es porque cada nivel de Escala incluye +1 a Fuerza y Masa Extra, que es el equivalente de Don de Piel Dura. Sin embargo, un DJ generoso puede "cobrar" menos.

En un juego de superhéroes, esto se vuelve muy caro. Como método Alternativo: permite que Poder

Sobrenatural equivalga a una cierta Escala. Por ejemplo, el DJ permite un Poder equivalente a Escala 4 (cinco veces más fuerte que el humano medio). Un personaje compra tres Poderes de superfuerza y tiene Fuerza de Escala 12. Otro DJ permite que Escala 13 (200 veces más fuerte que el humano medio) iguale a un Poder. Ya que un personaje con dos Poderes de superfuerza tendría Fuerza de Escala 26 (!), el DJ decide limitar la cantidad de superfuerza disponible en un Poder.

Un personaje entonces aumenta o baja su atributo de Fuerza para compararse al superhéroe superfuerte medio. La fuerza puede ser aumentada a Buena de Escala 13, por ejemplo, al coste de un nivel de Atributo.

El DJ también puede permitir separar Masa y Fuerza para superhéroes (o incluso razas). Por ejemplo, los superhéroes mencionados en la Sección 2.31 con Fuerza de Escala 10 y Masa de Escala 2 sólo tendrían que pagar dos Dones y diez niveles de Atributo. O, con un DJ generoso, un solo Poder Sobrenatural cubre el coste entero.

Otros Poderes Sobrenaturales pueden tener niveles. Como ejemplos se incluye el poder de Telequinesia (mayor poder permite alzar mayor peso), el poder de Telepatía (mayor poder igual a mayor alcance), Control del Viento (mayor poder permite tales cosas como una ráfaga de viento, torbellino, o tornado), etc.

En estos casos, cada nivel puede adquirirse como un Poder Sobrenatural separado, lo cual es caro. O podría usarse la opción anterior para Escala: un Poder Sobrenatural compra la habilidad Sobrenatural a un grado medio, y un simple nivel de atributo (o incluso habilidad) lo aumenta o disminuye.

Para las Escalas por debajo de la norma humana, cada paso en la Escala de Masa incluye una Limitación equivalente a Fácilmente Herible, y el DJ puede permitir que esto se use para equilibrar otros rasgos como cualquier otra Limitación -ver Sección 1.64, Intercambio de Rasgos.

2.35 Bonificaciones y Penalizaciones Raciales

Raramente hay necesidad de usar Escala para otros rasgos distintos de Fuerza, Masa y Velocidad. Es fácil de imaginar a alguien queriendo jugar una raza que sea ligeramente más inteligente que los humanos, pero una raza diez veces más lista que el humano más inteligente es tan extraño que sería imposible jugarla. Esto es cierto en cuanto a la mayoría de los rasgos - simplemente no podemos asimilar diferencias tan extremas desde nuestro punto de vista.

Realmente, Hay una manera de usar Inteligencia en Escala: de una manera no cuantificada. Por ejemplo, al crear un personaje perro, puedes señalar:

Inteligencia: Grande (Escala: Perro)

Ya que nadie puede cuantificar con precisión la inteligencia entre especies, no esperes usarla comparativamente. Da una indicación de que, relativo a otros perros, este perro tiene una Gran Inteligencia. La palabra "Escala" no es necesaria - "Gran Inteligencia Canina" sirve igual.

El DJ normalmente debe usar Bonificaciones o Penalizaciones Raciales para otros rasgos que no sean Fuerza, Masa y Velocidad. Si el DJ prevé que los halflings sean particularmente robustos, puede darles una Bonificación de +1 a la Constitución: Constitución Normal halfling equivale a Buena Constitución humana. Como otro ejemplo, una raza alienígena, los Cludds, tiene una penalización racial de -1 a Inteligencia.

Es mejor usar niveles de rasgos relativos a los humanos en la hoja de personaje, aunque debes poner el término relativo racial entre paréntesis. (Ejemplo: Grahkesh, Inteligencia Mediocre [Normal Cludd].) Sin embargo, señala *siempre* la Fuerza relativa a la propia raza del personaje, con la escala (si es distinta a 0), así la Masa será exacta. Puede verse el personaje de ejemplo, Brogo el Halfling (Sección 6.311), para ambos ejemplos de Bonificación racial y Escala diferente.

Pueden usarse Bonificaciones Raciales y Penalizaciones para cualquier tipo de rasgo: Atributos, Habilidades, Dones, Poderes Sobrenaturales, o Limitaciones.

Si estás usando el Sistema Objetivo de Creación de Personajes, cada nivel de Bonificación o Penalización Racial es normalmente igual a un nivel del Rasgo específico aumentado o disminuido normalmente. Es decir, si estás concediendo un +1 a Agilidad o +1 a Percepción para una raza, debe costar un nivel de Atributo. Si una raza tiene una Bonificación de Perfecto Sentido de la Dirección, debe costar un Don. La capacidad innata de volar o lanzar hechizos debe costar un Poder Sobrenatural, etc.

Sin embargo, si una raza tiene -1 a todas las Habilidades Sociales, esto sólo debe equivaler a -1 nivel de habilidad si tienes una sola habilidad llamada Habilidad Social. Si tienes muchas habilidades sociales concretas, debe ser equivalente a una Limitación. Lo contrario es cierto respecto a las Bonificaciones que afectan muchas habilidades: debe costar uno o más Dones.

2.4 Héroes Legendarios

Algunos géneros permiten a los personajes humanos desarrollarse más allá de los límites de lo humanamente posible. Tales campañas en algunos casos involucran planos de existencia más allá del mundano según los Personajes Jugadores requieran mayores retos.

Este estilo de juego puede representarse en FUDGE mediante Niveles Legendarios. La Sección 1.2, Niveles, introdujo el concepto de rasgos Legendarios como una meta que alcanzar para Personajes Jugadores. Esta sección extiende ese concepto infinitamente.

Si los DJs y jugadores prefieren este tipo de juego, *cualquier* habilidad puede ser incrementada más allá de Legendario. En lugar de cambiar de nombre cada nivel, simplemente usa un sistema numérico: Espadachín Legendario de 2º nivel, Arquero Legendario de 3º nivel, etc. Los Atributos también pueden incrementarse, pero (salvo la Fuerza) esto es mucho más raro.

Cada nivel de Legendario da una bonificación de +1 a cualquier resolución de acciones. El personaje Hugh "Dedosrápidos", por ejemplo, tiene una habilidad de arco largo Legendaria de 2º nivel. Esto le da una bonificación total de +5 (+3 de Excepcional, y +2 por dos niveles de Legendario). En cualquier concurso contra un Arquero Normal (+0), Hugh triunfaría fácilmente.

El Sistema Objetivo de Desarrollo de Personaje, Sección 5.2, lista los costes de puntos de experiencia sugeridos para alcanzar estos niveles. Estos niveles no existen automáticamente en cualquier juego dado: son niveles estrictamente opcionales para géneros específicos, no realistas.

2.5 Magia

Si el DJ desea incluir magia en la campaña, lo más fácil puede ser trasladar a FUDGE cualquier sistema de magia con el que esté familiarizado. Si desea crear sus propias reglas de magia para FUDGE, debe considerar cómo quiere que sea la magia en su mundo de juego.

Las preguntas a formularse incluyen: ¿Cuál es la fuente de la magia? ¿Es un proceso natural, como la manipulación del mana? Si se usa el mana, ¿los magos crean el mana o es inherente a un lugar? ¿O los magos invocan entidades del otro mundo para que cumplan sus órdenes? ¿O debe el mago encontrar una fuente de Poder y encauzarlo de acuerdo con sus propios fines? ¿O es el origen de magia algo totalmente diferente?

¿Puede aprender cualquiera a hacer magia, o es un talento inherente (es decir, que requiera un Poder Sobrenatural)? ¿Hay niveles de Poder disponibles, y qué significaría tener más niveles? ¿Se requiere también una habilidad? Por supuesto, aun cuando un mago debe tener un Poder para lanzar hechizos, puede haber también objetos mágicos que cualquiera puede usar -estos son comunes en cuentos y leyendas.

Si se invocan seres, ¿son malos, buenos, neutrales, confundidos? ¿Cómo se sienten por recibir órdenes de trabajar para el mago? ¿Pueden afectar adversamente al mago si éste falla una tirada de hechizos? ¿Si el Poder se canaliza desde una fuente externa, está esa fuente en el plano físico o en el astral? ¿Proviene de un ser viviente, o está contenido en un objeto inanimado como energía inerte, como un pedazo de carbón antes de ir a parar al fuego?

¿Cuál es el proceso de usar magia? ¿Requiere memorizar los hechizos? ¿Precisa de componentes físicos? ¿Y de meditación? ¿Que hay acerca de complejos y largos rituales? ¿Cuánto tiempo lleva lanzar un hechizo? ¿Puede un hechizo ser leído de un libro? ¿Puede improvisarse sobre la marcha?

¿Cómo de fiable es la magia? ¿Hay algún inconvenientes por su uso? ¿Alguna actitud social hacia los magos? ¿Entra en el saber común que los magos existen, o son una cábala secreta cuyos haceres son sólo susurrados y mezclados en vagos e imprecisos rumores?

Una vez estos problemas estén resueltos, y decidido el grado de magia en el juego, el sistema de magia puede crearse usando las mecánicas de FUDGE. Un sistema de magia de ejemplo, Magia FUDGE, viene incluido en el Capítulo 7, Apéndice.

2.6 Milagros

FUDGE asume que los milagros son potenciados por una deidad. Algunos milagros pueden suceder por instigación de la deidad (antojo de DJ, o deus ex machina para propósitos del argumento), y algunos pueden ser solicitados por personajes.

Los milagros pueden suceder de forma sorprendente o de forma mundana. De hecho, muchas personas creen que los milagros ocurren diariamente, pero nosotros no los notamos porque aparecen como simples coincidencias. El extranjero del camino que casualmente tiene las herramientas apropiadas para arreglar tu carro podría ser de hecho simplemente una coincidencia, o puede haber sido un designio divino que él estuviese ahí en ese momento. Si las herramientas simplemente apareciesen por sí

mismas, o el carro se arreglase el solo, habría pocas dudas de que un hubiera sucedido un milagro. Esto no es bueno ni malo -el DJ puede escoger cualquier método de conceder milagros, y no necesita sentirse limitado para que sea consistente.

El DJ debe decidir si los milagros pueden ocurrir en su mundo, y si pueden ser solicitados por petición de un personaje. Si esto último es cierto, entonces hay que tomar otras muchas decisiones. ¿Puede *algún* personaje hacer peticiones a una deidad en particular? ¿Le importa si el personaje realmente es un miembro de una orden religiosa? ¿Cómo de importante es la conducta del personaje? -¿ayudaría una deidad a un miembro de una orden religiosa particular aun cuando hubiera estado actuando contra las metas de la deidad? ¿Cuántas posibilidades hay de que el milagro ocurra? ¿Cuándo se pondrá de manifiesto? ¿Cuán amplias y específicas pueden ser las peticiones? ¿Se necesita algún Ritual o Habilidad de Súplica para hacer solicitudes a una deidad, o simplemente puede rezar cualquiera una oración para tener ayuda?

Las respuestas variarán de DJ a DJ -no hay ningún sistema "genérico" de milagros posible. Un sistema de milagros de ejemplo, Milagros FUDGE, viene incluido en el Capítulo 7, Apéndice.

2.7 Poderes Psiónicos

De nuevo, es probablemente más fácil para el DJ trasladar cualesquiera reglas de psiónicos que conozca a FUDGE. Como sistema simple, cada habilidad psiónica puede ser un poder sobrenatural separado. Cada habilidad de leer mentes, o prever el futuro, o mover telequinéticamente un objeto, etc., cuesta un Poder Sobrenatural (dos Dones). El *cómo* de poderosa sea la habilidad psiónica depende del nivel de psi que el DJ quiera para el mundo de juego. ¡Alguien que pueda levantar telequinéticamente un acorazado es evidentemente más poderoso que alguien que no puede levantar nada más pesado que una canica de ruleta -aunque el último puede ganar más dinero con su poder, ¡si es muy hábil!

Si el mundo del juego tiene más de un nivel de poder disponible, entonces un personaje debe gastar múltiples niveles libres de poder para conseguir los niveles más altos. Ver también Sección 2.34, Coste de la Escala.

En general, mayores niveles de Poderes Psi equivalen a mayor alcance, o a la habilidad de afectar a objetos más grandes o en mayor número a la vez, o acceder a un número mayor de habilidades relacionadas (un Poder Telepático bajo permite enviar tus pensamientos a otro, por ejemplo, pero un Poder mayor te permite leer

mentes, enviar ondas dolorosas de energía, sentir emociones, y posiblemente incluso controlar a otros). Un nivel más alto puede también permitir fatigarse menos o tener un riesgo menor de agotar la fuerza psíquica, tardar menos tiempo en concentrarse, o permitir más usos por día, o usarse en un mayor abanico de condiciones (un Poder bajo de PES sólo puede usarse en un cuarto oscuro, por ejemplo, mientras que un nivel alto de Poder puede usarse en cualquier momento), y así sucesivamente.

El DJ también puede exigir Habilidades para usar estos poderes. El tener la capacidad psiónica de usar telequinesia simplemente permite coger un objeto con los poderes mentales, y moverlo torpemente. Una manipulación cuidadosa, como el coger algo de un bolsillo, requiere una tirada exitosa de una habilidad telequinética.

Un sistema psi de ejemplo, Psi FUDGE, viene incluido en el Capítulo 7, Apéndice.

2.8 Superpoderes

Si la campaña permite superpoderes similares a los que se encuentran en los cómics, probablemente habrá disponible una amplia variedad de poderes. Cuántos puede tener un personaje en concreto es algo que depende del nivel de poder de la campaña. Un tratamiento común de superhéroes precisa Limitaciones relacionadas a Poderes que hacen que estos sean más asequibles al personaje. Por ejemplo, un superhéroe puede volar, pero sólo mientras su cuerpo esté en forma intangible. La Limitación

acompañante baja el coste del Poder al de un Don.

Hay demasiados poderes como para listarlos en FUDGE -el ojear el material de una tienda de cómics, te dará una buena idea de lo que hay. Como con los psiónicos, cada poder cuesta uno de los Poderes Sobrenaturales disponibles, y algunos se pueden coger a niveles diferentes. Los potentes cuestan como dos o más Superpoderes "medios".

La Superfuerza se trata como una Escala aparte - ver la Sección 2.3, No Humanos. Otros Superpoderes que vienen en niveles se discuten en la Sección 2.34, Coste de la Escala.

2.9 Implantes Cibernéticos

Los miembros artificiales, órganos, implantes y conexiones neurales a computadoras son comunes en algunas ambientaciones de ciencia ficción. Si estos conceden poderes más allá de la norma humana, deben adquirirse con niveles de Poderes Sobrenaturales si se está usando el Sistema Objetivo de Creación de Personajes, o en cualquier caso con la aprobación del DJ.

Si un implante concede una bonificación a un atributo, debe costar tanto como la bonificación del atributo, lo que no es necesariamente tan costoso como un Poder Sobrenatural. Ya que un implante artificial puede fallar ocasionalmente, el DJ puede dar una ligera compensación al coste permitiendo también un nivel gratuito de habilidad en otro aspecto en la hoja del personaje.

3 Resolución de Acciones

Este capítulo trata de cómo determinar cuándo un personaje ha tenido éxito intentando una acción. En capítulos anteriores, los rasgos de los personajes se definían en términos de niveles: Excepcional, Grande, Bueno, etc. Este capítulo explica cómo estos niveles afectan a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea luchar con un gigante o rastrear una pista. Algunas veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor. Cuanto mejor sea tu habilidad, mayores posibilidades tienes de obtener estos resultados más altos.

3.1 Términos en la Resolución de Acciones

Dados: se ofrecen varias opciones para los dados: los jugadores pueden usar tanto tres dados como cuatro dados de seis caras (3d6 o 4d6), o dos dados de diez caras usados como dado de porcentaje, o cuatro dados FUDGE (4dF), descritos en el texto. También es posible jugar sin dados.

Acción no Opuesta: algunas acciones son *no opuestas*, como cuando un personaje intenta realizar una acción que no está influida por nadie más. Algunos ejemplos serían el saltar un amplio abismo, escalar un acantilado, realizar un experimento químico, etc. El jugador simplemente tira los dados y lee el resultado.

Grado de la Tirada: este término expresa cómo de bien ha realizado el personaje una tarea en concreto. Si alguien es Bueno escalando, pero la tirada de dados muestra un Gran resultado en un intento en particular, entonces el grado de la tirada es Grande.

Nivel de Dificultad: el DJ puede establecer un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una tirada no opuesta. Normalmente, éste será Normal, pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil. Por ejemplo: escalar un acantilado bastante vertical pero con muchos asideros, tiene una dificultad normal (Nivel de Dificultad Normal). Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ puede establecer un Nivel de dificultad Grande: el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande o superior para escalar el acantilado con éxito.

Acción Opuesta: las acciones son *opuestas* cuando otras personas (o animales, etc.) pueden afectar el resultado de la acción. En este caso, cada competidor tirará los dados y se

compararán los resultados para averiguar el desenlace. Los ejemplos incluyen el combate, los intentos de seducción, regateo o dos grupos de gente tirado cada uno del extremo de una cuerda.

Grado Relativo: se refiere a cómo de bien lo ha hecho un personaje en comparación a otro en una tirada opuesta. A diferencia del grado de una tirada, el grado relativo está expresado como un número de niveles. Por ejemplo, si un Personaje Jugador obtiene un grado de tirada con un Buen resultado en un combate y su enemigo Personaje No Jugador obtiene un resultado Mediocre, el primero le golpea por dos niveles - el grado relativo es de +2 desde su perspectiva, y -2 desde la perspectiva del golpeado.

Tirada Situacional: en ocasiones el DJ puede querer una tirada de dados que no esté basada en los rasgos del personaje sino en el conjunto de circunstancias externas. Esta tirada situacional es una simple tirada normal de dados FUDGE, pero no está basada en ningún rasgo. De esta forma, un resultado de 0 es un resultado Normal, +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre y así sucesivamente. Esto se usa normalmente en tiradas de reacción y daño, pero puede utilizarse en cualquier situación que se necesite. Por ejemplo, el jugador pregunta al DJ si hay algún transeúnte en la calle en ese momento - está preocupado por si hay algún testigo en la escena. El DJ decide que no lo habrá si el resultado de la tirada situacional es Bueno o superior y tira los dados. (Una aproximación bastante fiel al 50% sería un resultado par/impar: un resultado impar en 4dF se da el 50,6% de las veces. Por supuesto, 1d6 o una moneda ofrecen una probabilidad exacta del 50%.)

Más allá de Excepcional: es posible alcanzar un nivel de grado de la tirada por encima de Excepcional. Son posibles grados desde Excepcional +1 a Excepcional +4. Estos niveles son solamente alcanzables por el ser humano en raras ocasiones. Ningún rasgo puede escogerse (o elevarse) a un nivel por encima de Excepcional (a menos que el DJ permita al personaje jugador tener algún nivel a Legendario, que es lo mismo que tener Excepcional + 1 -véase la Sección 5.2, Desarrollo Objetivo del Personaje). Por ejemplo, el jugador de baseball, Willie Mays, era un Excepcional jugador de campo abierto. Su más famosa captura, emitida a menudo en televisión, tiene un grado de tirada de Excepcional +4. Sin embargo, no es posible para un humano el tener ese nivel de excelencia como nivel de habilidad rutinario: incluso Willie era "precisamente" un Excepcional jugador de campo, el cual podía

algunas veces hacerlo mejor. Un DJ puede establecer un nivel de Dificultad mayor de Excepcional para acciones que rozan lo imposible.

Por debajo de Terrible: del mismo modo, hay grados de tirada desde Terrible -1 hasta Terrible -4. Sin embargo, no puede haber un nivel de dificultad tan bajo: cualquier acción que tenga una Dificultad de nivel Terrible será realizada automáticamente, sin tirada de dados.

3.2 Tirando los Dados

No hay necesidad de lanzar los dados cuando un personaje realiza una acción tan fácil como para ser automática. Así mismo, una acción que por su dificultad no tiene probabilidad alguna de realizarse con éxito tampoco precisa tirada de dados, simplemente no puede hacerse. Los dados se usan solamente en términos medios, cuando el resultado de la acción es incierto.

Animamos al DJ a mantener bajo mínimo el número de las tiradas de dados. No hagas lanzar dados a los jugadores cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. Nadie necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, o coge algo de una estantería, o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como una persecución. (Y posiblemente un Excepcional escalador no necesitaría una tirada para un barranco difícil. Podría conseguirlo automáticamente a menos que fuese verdaderamente *muy* difícil.)

Para cada acción que el personaje jugador desee llevar a cabo, el DJ ha de determinar qué rasgo utilizar. (Normalmente será una habilidad o atributo.) Si la acción es *no Opuesta* el DJ también determinará el nivel de Dificultad - generalmente Normal (Véase también la Sección 3.5, Acciones Opuestas).

Para jugar a FUDGE sin dados, ver el Apéndice, Sección 7.42.

3.21 Leyendo los Dados

De las cuatro técnicas de dados mostradas en FUDGE, se recomienda ésta. Genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometerse en la interpretación o requerir matemáticas complejas o una tabla.

Los dados FUDGE son dados de seis caras con dos caras marcadas con +1, dos caras marcadas con -1 y dos caras con 0. Son disponibles

comercialmente a través de Grey Ghost Games - véase el Aviso legal donde se lista su dirección.

Puedes crearte fácilmente tus propios dados FUDGE. Simplemente coge cuatro dados blancos normales de seis caras. Con un rotulador indeleble pinta dos caras de cada dado de verde, dos de rojo y deja las otras dos de blanco. Cuando la pintura se haya secado, rocía los dados ligeramente con un barniz mate claro para evitar que la pintura se quede en tus manos. Ahora tienes 4dF: las caras en verde = +1, rojo = -1 y blanco = 0.

[NdT: así mismo puedes recortar pequeñas pegatinas, para tapar las caras de los dados, y escribir en las pegatinas los signos correspondientes para simular este tipo de dados. Así, habría dos pegatinas con "+", otras dos en blanco y otras dos con "-" en cada dado].

También puedes intentar jugar con dados d6 normales, de esta manera:

1, 2	=	-1
3, 4	=	0
5, 6	=	+1

Esta solución no está recomendada. Requiere demasiado esfuerzo y se entromete en la interpretación. 4dF es funcionalmente equivalente a 4d3-8, pero esto tampoco se recomienda por la misma razón, incluso si tienes d6 numerados dos veces del 1 al 3.

Para usar los dados FUDGE, simplemente tira 4 dados y suma las cantidades. Ya que un +1 y un -1 se cancelan el uno al otro, retira un +1 y un -1 de la mesa, y los dos dados que quedan son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. (Por ejemplo: si sacas +1, +1, 0 y -1, retira el -1 y el de +1, ya que juntos son igual a 0. Los dos dados que quedan, +1 y 0, se suman fácilmente dándonos +1.) Si no hay ningún par opuesto de dados de +1 y -1, retira cualquier 0 y los dados que queden serán nuevamente fáciles de leer. El resultado de una tirada de dados es un número entre -4 y +4. En la parte de arriba de la hoja de personaje, debería de haber una gráfica con los niveles de los atributos, como:

Excepcional
Grande
Bueno
Normal
Mediocre
Pobre
Terrible

Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el nivel de tu rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos).

Ejemplo: Nathaniel, quien tiene un Buen nivel en la habilidad de arco, está participando en una competición de arqueros. El jugador tira 4dF, usando el procedimiento descrito arriba. Si sacase un 0, obtendría un resultado igual al nivel de su habilidad: Bueno, en este caso. Si la tirada hubiera sido +1, en este caso obtendría un Gran resultado, puesto que Grande es un nivel superior al que tiene en su Buena habilidad de "tiro con arco". Si hubiera sacado un -3, desafortunadamente Nathaniel tendría tan solo un tiro Pobre.

No siempre es necesario calcular el grado exacto de la tirada de dados. Si sólo necesitas conocer si un personaje tiene éxito al hacer algo, normalmente es suficiente para el jugador anunciar simplemente el nivel del rasgo apropiado y el resultado de los dados. De esta forma el juego es mucho más rápido.

Por ejemplo, un jugador quiere que su personaje, el Capitán Wallop de la Patrulla espacial, vuele entre dos asteroides medianamente juntos. El DJ dice que esta acción requiere una tirada de Pilotaje de Gran nivel de dificultad y le pide que tire los dados. El jugador comprueba la habilidad de Pilotaje del Capitán Wallop, que es Grande, y la tirada es un +2. Como resultado, simplemente dice "Grande +2". Esta respuesta es suficiente -el DJ sabe que el Capitán Wallop no sólomente ha tenido éxito, sino que ni siquiera estuvo cerca de dañar su nave.

Por supuesto, hay muchas veces que se desea o se precisa conocer exactamente cómo de bien lo ha hecho el personaje, incluso si no es cuestión de haber estado cerca. Si el personaje está componiendo un poema, por ejemplo, y su habilidad de Poesía es Normal, querrás saber lo que significa "Normal + 2": ¡escribió un Gran poema! Hay muchos otros ejemplos donde los grados de éxito son más importantes que conocer meramente el éxito o el fracaso.

3.22 Otras Técnicas de Dados

Para aquellos que no quieren hacer o comprar dados FUDGE, hay tres opciones diferentes:

4d6: este método requiere 2d6 dados de un color (o tamaño) y 2d6 de otro color o tamaño. Primero declararemos qué dos dados son los positivos y cuales son los negativos y después los lanzaremos todos. No se suman los dados en este sistema, en lugar de eso, quitamos de la mesa todos los dados menos el menor (o menores si hay más de uno con el mismo valor). Si sólo quedan dados de un color sobre la mesa, el resultado es éste: un dado positivo con "1" es un +1, por ejemplo. Si hay aún dados de ambos colores, el resultado es "0".

Ejemplos (p = dado positivo, n = dado negativo): si sacas p4, p3, n3, n3. El número menor es un tres, así que se quita el p4, quedando p3, n3 y n3. Puesto que hay dados positivos y negativos el resultado es 0. En otro caso, si sacas p1, p1, n2 y n4, quitamos los números más altos, n2 y n4. Esto nos deja sólo con los dados positivos, de modo que el resultado es +1, ya que "1" es lo que se muestra en un dado positivo, y no hay dados negativos en la mesa.

3d6: Se tiran 3 dados de seis caras. Se suman los números y se mira en la siguiente tabla para ver el resultado. Esta tabla es lo bastante pequeña como para caber fácilmente en la hoja de personaje. Por ejemplo: una tirada de 3, 3, 6 suma 12. Mirando en la tabla se comprueba que el 12 produce un resultado de +1.

Tirada	3	5	6	8	10	12	14	16	17
	4		7	9	11	13	15		18
Resultado	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

d%: Se lanzan 2d10. Primero hay que declarar cuál de los dos dados será el de las decenas. Se lee el dado de las decenas y el dado de las unidades como un número del 1 al 100 (01 = 1, 00 = 100) y se consulta la tabla de debajo, la cual estaría impresa en la hoja del personaje:

Tirada	1	2	7	19	39	63	83	95	00
		6	18	38	62	82	94	99	
Resultado	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

Por supuesto el DJ puede modificar estas tablas como él quiera. Estos números se han elegido para equipararlos al sistema 4dF. El autor considera que ésta es la extensión ideal para FUDGE.

3.23 Índices de Éxito

Se proporciona la siguiente tabla para que los jugadores puedan evaluar mejor sus posibilidades de éxito.

Tabla de índices de éxito			
Probabilidad	4dF o d%	3d6	4d6
+5 mejor	-	-	0.2%
+4 mejor	1%	2%	2%
+3 mejor	6%	5%	7%
+2 mejor	18%	16%	18%
+1 mejor	38%	38%	39%
0 mejor	62%	62%	61%
-1 mejor	82%	84%	82%
-2 mejor	94%	95%	93%
-3 mejor	99%	98%	98%
-4 mejor	100%	100%	99.8%
-5 mejor	-	-	100%

Así que, si tu rasgo es Normal, y el DJ dice que necesitas un Buen resultado o mejor para tener

éxito, necesitas sacar +1 o más. Esto ocurrirá aproximadamente dos veces de cada 5 por media.

Te darás cuenta de que usando 3d6 o 4d6 los resultados, aunque ligeramente diferentes, son lo bastante iguales para un juego que llamado FUDGE (en Inglés "apaño"). Los resultados 4d6 permiten +/-5, sin embargo esto no causa ningún problema ya que ocurre rara vez. En realidad pueden usarse 5dF para permitir +/-5 si se quiere...

3.3 Modificadores de Acción

Puede haber modificadores para una acción dada, que pueden afectar a las probabilidades que hemos hecho alusión en la sección anterior. Los modificadores aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente.

Por ejemplo: Joe, Bueno con la espada, está herido (-1 a todas las acciones). Así sólo es Normal con la espada hasta que se cure. Jill tiene una Mediocre habilidad de Forzar Cerraduras pero tiene un conjunto de ganzúas Excepcional que le proporcionan una habilidad Normal de Forzar Cerraduras cuando las usa.

Si un personaje tiene un rasgo secundario que puede contribuir de forma significativa a la realización de una tarea, el DJ puede proporcionarle un bonificación de +1 si el rasgo es Bueno o mejor.

Ejemplo: Verne está en una biblioteca investigando un olvidado y secreto ritual de los Indios Americanos. Usa su Buena habilidad de Investigación, pero también tiene un Buen nivel de Antropología. El DJ decide que esto es lo bastante significativo como para dar a Verne una Gran habilidad de Investigación por esta vez. Si su Antropología fuera Excepcional, el DJ podría simplemente dejar a Verne usar esta habilidad en lugar de Investigación: no se llega a ser Excepcional en Antropología sin haber tenido que realizar muchísima Investigación.

En otras condiciones se puede conceder +/-1 a algún rasgo. En FUDGE, +/-2 es un gran modificador - +/-3 es el máximo y nunca se debe conceder excepto en situaciones extremas.

3.4 Acciones no Opuestas

Para cada acción no opuesta, el DJ establece un nivel de dificultad (Normal es el más común) y declara sobre qué rasgo han de lanzarse los dados. Si no parece relevante ninguna habilidad,

se escoge el atributo más apropiado. Si hay una habilidad relevante, pero el personaje no tiene experiencia en ella (no aparece en la hoja de personaje), se usará el defecto: Pobre normalmente. Si un alto atributo puede lógicamente ayudar a una habilidad *sin experiencia*, establece el defecto a mediocre.

Por ejemplo, un personaje desea hacer desaparecer algunas monedas sin que se note. El DJ dice que use la habilidad de Trucos de Manos, pero el personaje no tiene experiencia en esta habilidad. El jugador comenta que el atributo de Destreza de su personaje es Excepcional, así que el DJ le permite un nivel por defecto de Mediocre en Trucos de Manos para este intento.

El jugador entonces lanza los dados contra el nivel del rasgo del personaje e intenta igualar o superar el nivel de Dificultad establecido por el DJ. En los casos en que haya grados de éxito, cuanto más alta sea la tirada, mejor lo hace el personaje; cuanto más baja sea la tirada, peor.

Al establecer el Nivel de Dificultad de una tarea, el DJ debe recordar que el valor por defecto es Pobre para la mayoría de las habilidades. El escalador medio *experimentado* puede escalar un acantilado Normal la mayor parte de las veces, pero el escalador *sin experiencia* medio tendrá normalmente un Pobre resultado. En el ejemplo de la sección 3.2 (Nathaniel dispara con el arco a una diana), si el objetivo es grande y próximo, incluso un arquero Mediocre puede esperar alcanzarlo: Nivel de Dificultad Mediocre. Si fuese *mucho* más pequeño y lejano, quizás sólo un Gran arquero tendría esperanzas de alcanzarlo habitualmente: Nivel Grande de Dificultad. Y así sucesivamente.

Ejemplo de cómo disponer del Nivel de Dificultad:

Dos PJs (Miguel and Armando) y un PNJ (Parri) llegan a un monte y el guía les indica que han de escalarlo. El DJ indica que esto tiene dificultad, pero no es imposible: es necesaria una tirada con un Buen Nivel de Dificultad para escalarlo sin demoras ni complicaciones. Comprobando las hojas de personaje, encontramos que la habilidad de escalar de Parri es Grande y la de Miguel es Buena. La hoja de personaje de Armando no cuenta con la habilidad de escalar, así que su nivel es por defecto: Pobre. Parri y Miguel deciden escalarlo y luego echar una cuerda para Armando.

Parri saca un +1: un grado de tirada Excepcional. Sube sin dificultad y mucho más rápido de lo esperado. No obstante, Miguel saca un -1, obteniendo un grado de tirada Normal. Ya que esto es un nivel más bajo que el Nivel de Dificultad, está teniendo problemas. Si Miguel lo hubiera hecho Pobrememente o Mediocrementemente, quizá habría caído -o ni habría sido capaz de haber comenzado a ascender. Dado que su grado de tirada está sólo

ligeramente por debajo del Nivel de Dificultad, el DJ decide sin más que se queda atascado a mitad de camino y no es capaz de hallar el modo de continuar. Parri ata una cuerda a un árbol en la cima del monte y le arroja un extremo a Miguel. El DJ dice que ahora, ayudado por la cuerda, tiene un Pobre Nivel de Dificultad para escalar el monte, y Miguel tiene éxito con facilidad en esta acción con otra tirada de dados.

Armando necesitaría también una tirada Pobre para escalar el monte con la cuerda, pero como su habilidad es Pobre, deciden que es mejor que no se arriesge. Miguel y Parry le dicen que se haga un lazo por debajo de los brazos y tiran de él mientras se agarra de los asideros por si acaso resbala. En este caso no se necesita tirada, a menos que sean súbitamente atacados cuando Armando esté a mitad de camino a la cima...

(El conjunto de la situación se ha descrito meramente como un ejemplo de cómo establecer los Niveles de Dificultad. En la partida real, el DJ ha de describir el monte, y preguntar a los jugadores cómo pretenden escalar los personajes. Si les viene la idea de que Parri escale el monte y tire la cuerda, no necesitarán para nada tiradas de dados -a menos que el tiempo sea un factor crítico o que haya dificultades ocultas que el DJ no haya comentado porque desde la base del monte no se perciban.)

En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el PJ. Hay veces que incluso una tirada fallida puede dar al jugador conocimientos que de otro modo no obtendría. Esto ocurre normalmente en tiradas que buscan información. Por ejemplo, si el DJ pide al jugador hacer una tirada por el atributo de Percepción (o por la habilidad "encontrar cosas ocultas"), y el jugador falla, el personaje no advierte nada fuera de lo normal, pero el jugador sabe que hay algo extraño que su personaje no conoce... Mucho mejor es que el DJ haga la tirada en secreto y sólo mencione los resultados.

3.5 Acciones Opuestas

Para resolver una Acción Opuesta entre dos personajes, cada bando tira los dados contra el rasgo apropiado y anuncia el resultado. Los rasgos por los que se tiran no tienen que ser necesariamente los mismos.

Por ejemplo, un intento de seducción puede resolverse mediante una tirada de habilidad de Seducción por el participante activo (o posiblemente por el atributo de Apariencia) y contra la Voluntad del participante que se intenta resistir. Puede haber modificadores: alguien con un voto de castidad puede tener un bono de +2 a su

Voluntad, mientras que alguien más lujurioso puede tener una penalización -o puede que ni siquiera tenga la oportunidad de resistirse.

El DJ compara los grados de la tirada para determinar el grado relativo entre las dos.

Por ejemplo, Lisa intenta engañar con astucia a Joe para hacerle creer que pertenece al FBI y saca un Gran resultado. Sin embargo, esto no produce un éxito automático. Si Joe también sacase un Gran resultado en su rasgo de "no dejarse engañar" (Conocimiento de procedimientos policiales, Sapiencia, Inteligencia, etc. -el que el DJ considere apropiado), entonces el grado relativo sería 0: se mantiene el status quo. En este caso, Joe no se convencería de que Lisa estuviera diciendo la verdad. Si Joe hubiera sacado un resultado Excepcional, El Gran resultado de Lisa habría ocasionado un grado relativo de -1: Joe no se habría dejado engañar por Lisa y seguramente tendría una mala reacción hacia ella.

El mecanismo de acciones opuestas puede utilizarse para resolver la mayor parte de los conflictos entre dos personajes. ¿Hay dos personas que cogen el mismo objeto la una antes que la otra? Pues esto es una Acción Opuesta basada en el atributo de Destreza -el ganador se quedará con el objeto. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira Fuerza contra Fuerza (o contra la habilidad de Forcejear) para ver quien cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? Atributo de Percepción (o habilidad de encontrar cosas ocultas) contra habilidad de Esconderse (o camuflaje o cautela, etc.) ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues Constitución contra Constitución (o habilidad de Beber, Ir de Juerga, etc.). Y así.

Algunas Acciones Opuestas precisan un nivel mínimo para tener éxito. Por ejemplo, un intento de controlar la mente de una persona con la habilidad de Telepatía requiere al menos un resultado Normal. Si el telepata sólo obtiene un resultado Mediocre, no importa que la víctima saque un resultado Pobre: el intento falla por sí solo. La mayor parte de los combates entran dentro de esta categoría - véase el Capítulo 4.

Para un ejemplo de Acciones Opuestas que involucran más de dos personajes, véase la Sección 4.34, Múltiples combatientes en Cuerpo a Cuerpo.

Una Acción Opuesta puede manejarse también como una Acción no Opuesta. Cuando un PJ tiene como oponente a un PNJ, se hace que sólo tire el jugador, y simplemente dejamos nivel del rasgo del PNJ como nivel de dificultad. Este método asume que el PNJ saca la mayor parte de las veces 0. De este modo se enfatiza la eficacia de

los PJs y se reduce la posibilidad de que una tirada afortunada de un PNJ decida el juego.

Una ligera variación a lo anterior, es que el DJ tire 1dF o 2dF cuando juegue por un PNJ en una Acción Opuesta. Esto permite algunas variaciones en la habilidad del PNJ, pero sigue poniendo el énfasis en las acciones de los PJS.

Para quienes que no disponen de dados FUDGE, el DJ puede simplemente tirar 1d6 por el PNJ. Con un resultado de 2-5, el PNJ obtiene como resultado el nivel que aparece en su rasgo. Con un resultado de 1, el PNJ lo hizo peor que su nivel en el rasgo; con un resultado de 6 el PNJ lo hizo mejor que su nivel. Aquellos que quieran precisar cómo de bien o mal lo hizo su PNJ pueden lanzar un segundo dado:

1,2,3	= +/-1 (según proceda)
4,5	= +/-2
6	= +/-3

3.6 Resultados Críticos

Los resultados críticos son una regla opcional de FUDGE para los DJs a los cuales les guste la idea. Un resultado natural de +4 en los dados puede ser considerado un éxito crítico -el personaje lo ha hecho excepcionalmente bien, y el DJ puede concederle alguna bonificación especial a la acción. En el caso contrario, un resultado natural de -4 es un fallo crítico (N.t.: pifia), y el personaje lo ha hecho lo peor posible en la situación dada.

Ha de tenerse en cuenta que obtener +/-4 con modificadores no cuenta como un resultado crítico, aunque el personaje lo *haya* hecho excepcionalmente bien o mal. Cuando se saca un resultado crítico "natural", el DJ puede ignorar el grado de la tirada que le correspondería, y tratarlo como un resultado más allá de Excepcional o por debajo de Terrible.

Opcionalmente, si un personaje obtiene un grado de tirada 4 o más grados por encima del nivel de dificultad, obtiene un éxito crítico. En el extremo opuesto, con cuatro grados por debajo del Nivel de Dificultad, se obtiene un fallo crítico.

Un resultado crítico en combate puede significar varias cosas: un combatiente cae al suelo, o suelta su arma, o es herido más gravemente, o queda aturdido durante un turno y ni siquiera puede defenderse, o queda temporalmente ciego, o sin sentido, etc. El DJ debe ser creativo, pero no matar al personaje sin más.

El DJ puede querer también construirse una tabla, como por ejemplo esta tabla de resultados críticos en cuerpo a cuerpo:

Tabla de fallos críticos

Tirada 2d6

2	Cegado durante el siguiente turno -¡no puede atacar ni defenderse!
3	Cae al suelo: habilidades a -2 durante un turno
4	Armadura seriamente dañada -la armadura no protege ya por el resto del combate
5	El arma encuentra una apertura en la armadura -ésta no protege
6	Se pierde el equilibrio -habilidades a -1 en el siguiente turno
7	Se cae el arma
8	El arma se rompe pero se puede seguir utilizando: -1 al daño
9	...

Y así sucesivamente - acábala y adáptala a tu gusto.

Ésta es una manera fácil de lograr un gran detalle sin complicar FUDGE. Todos los que tengan acceso a internet están invitados a añadir cualquier tabla interesante de resultados críticos a las páginas web sobre FUDGE.

3.7 Reacciones de los PNJs

Algunas veces un personaje no jugador tiene predeterminada una reacción hacia los PJs. Quizá sea automáticamente su enemigo o quizá el grupo le ha rescatado y con ello ganado su gratitud. Pero habrá veces que los PNJs no tienen una reacción predeterminada. Cuando los PJs solicitan información o ayuda, la cosa puede ir bien o no. La negociación con un extraño es también una empresa incierta para los jugadores -y también puede serlo para el DJ.

En caso de duda, el DJ puede hacer una tirada Situacional en secreto. Si el PJ en cuestión tiene un rasgo que puede afectar a la reacción del extraño, puede otorgársele un +/-1 al resultado. Los ejemplos incluyen: la apariencia (que puede ser atributo, don o limitación), Carisma, Reputación, Estatus, y hábitos tales como hurgarse la nariz o la jerga vulgar. La Tirada de Reacción puede también modificarse hacia arriba o hacia abajo por las circunstancias: soborno, carácter suspicaz o amigable del PNJ, proximidad al jefe del PNJ, se ha observado el comportamiento del PJ, etc.

Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de Reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado Normal, por ejemplo, el PNJ será medianamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo. No ayudará para nada si el resultado es Mediocre o peor, pero reaccionará bien con un resultado Bueno o mejor.

3. Resolución de acciones

Ejemplo: Nathaniel necesita algo información sobre el duque local, de quien sospecha que es corrupto. Ha observado que las gentes son reacias a hablar del duque con extranjeros. Nathaniel decide acercarse a una parlanchina vendedora de verduras en el mercadillo. Nathaniel tiene una apariencia media (sin modificadores), pero es carismático: +1 a la tirada de Reacción. Hablan un rato sobre nada importante, y entonces paulatinamente enfoca la conversación hacia el duque. El DJ decide que lo ha hecho con la bastante astucia como para concederle otro +1 a

la tirada de reacción. Sin embargo, la situación es espinosa: -2 en general por preguntar cualquier tipo de información sobre el siniestro gobernante local. Esto cancela los bonificadores de Nathaniel. El DJ tira en secreto y obtiene un resultado Normal. La vieja dama deja escapar un poco de información útil antes de darse cuenta de lo que está diciendo. En ese instante, se calla y Nathaniel casualmente cambia el tema de conversación hacia el tiempo, disipando de esta manera sus sospechas. Vagabundea por ahí a ver si tiene más suerte en otro lado.

4 Combate, Heridas y Curación

A menos que un participante no sea consciente de un ataque o decida ignorarlo, el combate será una Acción Opuesta en FUDGE. La manera más fácil de manejar un combate en FUDGE es por medio de series de acciones Opuestas. Esto puede hacerse de forma simple o compleja. El autor de FUDGE usa reglas simples y sueltas, para hacer que el combate sea más rápido y hacer un juego de rol más interesante. Este capítulo, muy opcional, es para jugadores que prefieren que el combate se exprese de forma detallada.

El combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia son tratados por separado.

4.1 Términos de Combate

Combate Cuerpo a Cuerpo: cualquier combate en el que se ataca al Oponente con un puñetazo, o con un arma empuñada. Un ataque desde más lejos se considera un ataque a distancia.

Elemento de Relato: un segmento diferenciado del argumento del juego. En combate, el intervalo entre elementos de relato puede ser el momento apropiado para una tirada de dado.

Turno de Combate: un espacio de tiempo indeterminado establecido por el DJ -tres segundos pueden ser razonables para algunos, pero para otros pueden ser absurdamente largos. Un turno de combate puede variar en duración, dependiendo de la situación. Generalmente, cuando todos los personajes involucrados realizan una acción, el turno finaliza.

Factores de daño Ofensivos: son aquellos que contribuyen a dañar a un oponente: Fuerza (si se usa un arma basada en la Fuerza), Escala, y lo devastadora que sea un arma.

Factores de daño Defensivos: son aquellos que contribuyen a reducir el daño recibido: Escala, armadura y posiblemente la capacidad de dañar de un arma.

Factor de daño Total: (o simplemente Factor de Daño) es la resta del Factor de daño Ofensivo del atacante menos el Factor de daño Defensivo del defensor.

4.2 Combate Cuerpo a Cuerpo

FUDGE muestra tres opciones posibles para manejar el combate cuerpo a cuerpo: ir de elemento de relato a elemento de relato, usar turnos de combate simultáneo, o turnos de

combate alternos. Un DJ concreto puede usar otras.

4.21 Elementos de Relato

En el sistema de combate más simple, el DJ explica la situación con mucho detalle, y después dice a los jugadores que describan lo que van a realizar sus personajes. Los jugadores describen sus acciones lo más detalladamente posible, y el DJ juzga la situación en base a ello. Esto puede ser importante si el DJ tiene algo que no va a ser revelado hasta la mitad de la batalla. Las tiradas de dados son requeridas por el DJ en cada *elemento de relato*.

Un elemento de relato es la unidad mas pequeña de tiempo en este tipo de resolución de combate. El DJ puede convertir la batalla en muchos elementos de relato, o tratarla como si fuera uno. Esto depende del estilo del DJ, la importancia de la batalla, el numero de participantes, si hay o no sorpresas, etc. Cada elemento debe ser una unidad dramática.

Por ejemplo, los PJs están luchando contra un destacamento de guardias en la puerta, mientras el malvado cerebro está intentando activar la máquina del Juicio Final en el fondo de la habitación. La batalla contra los guardias puede ser un elemento, mientras que la confrontación con el cerebro puede ser un segundo elemento. Otro DJ puede tratar toda la batalla como un elemento, mientras que otro DJ puede tratarla en segmentos separados de 5 segundos. Cualesquiera que sean los elementos de relato, mantén la descripción de la batalla lo más detallada posible.

El DJ puede pedir una sola tirada o requerir tres tiradas y hacer la *mediana*.

(La mediana es el valor "central" de las tiradas de dados, que puede ser el mismo que el más alto o el más bajo. Por ejemplo, si el jugador saca unas tiradas de Bueno, Mediocre y Excepcional, la mediana es Bueno, pero si los resultados fueran Pobre, Grande y Grande, la mediana sería Grande. Usar la mediana tiende a eliminar las tiradas de suerte extrema. Algunos DJs usan la mediana cuando una tirada representa muchas acciones.)

Cuando el DJ ha decidido qué tipo (o tipos) de tirada debe usar cada personaje para ese combate, les da un modificador de -3 a +3. El modificador más común puede ser 0. El modificador está basado parcialmente en cómo de bien puede salir el plan de los personajes, teniendo en cuenta que el DJ sabe las

circunstancias de los PNJs: fatiga, les da el sol, están cansados, sorpresa, superioridad, valentía o cobardía de los PNJs, etc.

Seguidamente hay un largo ejemplo de un combate basado en los elementos de relato:

Gunner, separado de los otros personajes, sorprende a cinco miembros de la banda rival en un garaje. El jugador declara que Gunner cargará gritando contra sus enemigos, empuñando su metralleta como si fuera a disparar -ellos no saben que está irreparablemente encasquillada. Gunner espera que ellos huyan, o queden paralizados del miedo. Entonces usará su metralleta como si fuese un garrote, empezando por la izquierda de sus líneas. Gunner mantendrá a su oponente actual y a sí mismo alejados lo más posible de los demás. Gunner espera entonces atravesar sus líneas, manteniendo la pared a su izquierda cuando cargue.

El DJ realiza una tirada situacional para la banda: Mediocre. Los miembros de la banda no se recobran rápidamente de su sorpresa, y por ello da a Gunner un +1 a su Buena habilidad de Pelea para este plan. También decide que un miembro de la banda huya, y que los otros no desenfunden sus armas hasta que Gunner haya alcanzado al primer enemigo. Su habilidad de Correr es Grande, por ello le da otro +1, Como esto es una acción fácil, el DJ no quiere que una tirada de mala suerte arruine las posibilidades de Gunner, por ello le pide que haga tres tiradas (con el modificador de +2) de Pelea, y que use la tirada mediana.

Gunner hace unas tiradas de Buena, Excepcional y Grande, en este orden. La mediana es Grande, y el DJ decide que es suficientemente para haber dejado atrás a los primeros 2 miembros de la banda, y describe la batalla con mucho detalle. Ahora Gunner se enfrenta a los 2 últimos pandilleros, que finalmente han desenfundado sus pistolas y pueden dispararle antes de que les ataque. El DJ pregunta, "¿Qué vas a hacer?"

Gunner lanza la metralleta en la cara de uno de los pandilleros, mientras golpea al otro, esperando esquivar cualquier bala. El DJ pide una tirada simple de Pelea para toda la acción: Gunner obtiene un resultado Normal. El DJ comenta que Gunner lanza la metralleta lo suficientemente bien como para distraer a un pandillero, pero no para dañarle. También realiza el ataque y vence al otro enemigo, el cual dispara fallando todos los tiros.

En este momento, el DJ narra que el pandillero, magullado por la metralleta lanzada, apunta su pistola hacia la cabeza de Gunner mientras éste está enzarzado con el otro pandillero. Gunner sabiamente atiende a la orden de rendición y espera que sus amigos puedan rescatarle...

4.22 Turnos Simultáneos de Combate

Aquellos a los que les guste el combate dividido en partes pequeñas pueden usar "turnos" de combate. En los turnos de combate simultáneo, todas las maniobras ofensivas y defensivas ocurren al mismo tiempo. Esto es realista: Pocos combates reales consisten en luchadores que esperan sus respectivos turnos para golpearse el uno al otro.

El DJ determina con qué rasgos han de tirar los combatientes. Esto depende del arma que están usando, que puede ser simplemente un puñetazo. El tipo de arma también afecta al daño -ver Sección 4.5, Heridas.

Cada combatiente realiza una tirada de acción opuesta. Con un resultado relativo de 0, el turno de combate se declara neutro -se movieron en círculo el uno respecto al otro buscando una apertura, o lanzaron golpes al escudo del contrario, etc.- nadie resulta herido.

Un resultado mínimo de Pobre es necesario para impactar a un oponente del mismo tamaño. Es decir, un humano necesita un Golpe Pobre (y ganar la Acción Opuesta) para impactar a otro humano. Si los dos oponentes sacan una tirada peor que Pobre, el turno es neutro.

Si un oponente es *significativamente* más grande que el contrario, necesita un resultado Mediocre para impactar a su contrario más pequeño mientras que un resultado Terrible, hará que el pequeño pueda golpear al más grande. (Siempre que se *gane* la Acción Opuesta.) Los objetivos extremadamente pequeños, como un pixie, requieren un resultado de Bueno o Grande. Esto incluye humanos contra gigantes, etc.

Si el resultado es otro que 0 y el nivel mínimo necesario para impactar es igualado o sobrepasado, el ganador comprueba si golpeó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor.

Si un combatiente no puede luchar en un turno (porque está inconsciente o porque está sorprendido por el atacante), el combate puede ser una Acción no Opuesta para el luchador activo, normalmente con un nivel de dificultad Pobre. Si un personaje puede defenderse de alguna forma, como haría con un escudo, esto todavía es una acción opuesta, pero el defensor no puede atacar al agresor si gana el turno de combate.

A veces el combate dura más de un turno. Los personajes no están limitados a atacar cada turno - pueden huir, negociar, intentar un despiste acrobático, o cualquier otra acción que consideren apropiada.

4.23 Turnos Alternos de Combate

Usando turnos de combate alternos, cada turno de combate consiste en dos acciones: el luchador con la iniciativa más alta ataca cuando el otro defiende, después el segundo luchador ataca cuando el primero defiende. Con múltiples personajes involucrados en el combate, el bando con la iniciativa realiza todos sus ataques y luego el otro bando realiza los suyos. También el DJ puede desarrollar el combate en orden de iniciativa siempre que los luchadores estén entremezclados durante el turno de combate.

Ganar la iniciativa es una Acción Opuesta. Si los personajes no tienen un atributo o habilidad de Iniciativa -como serían Reflejos o Velocidad- simplemente hacen tiradas situacionales opuestas. Un don como reflejos de combate puede conferir +1 a iniciativa. La sorpresa puede dar una bonificación a la tirada, o garantizar automáticamente la iniciativa. La iniciativa puede tirarse una vez por cada batalla o por cada turno. Puede que el personaje intercambie niveles de habilidad para mejorar su iniciativa. Atacar rápidamente (+1 a la iniciativa en ese turno) pero estar levemente desequilibrado después de ello (-1 para atacar y defender en ese turno.)

Cada ataque es una Acción Opuesta: La habilidad ofensiva del atacante (Espada, Arma de Combate cuerpo a Cuerpo, Artes Marciales, etc.) contra la habilidad defensiva del contrario (Escudo, Parada, Esquivar, Agacharse, etc.) Este tipo de combate es más largo que con turnos simultáneos, pero algunos jugadores creen que se dispone de más control sobre los personajes.

Usando estas reglas, una habilidad defensiva de parada puede ser simplemente igual a la habilidad de armas, o puede ser una habilidad separada que debe ser adquirida independientemente de una habilidad ofensiva. El DJ debe contar a los jugadores en la creación del personaje qué método va a utilizar -o dejarles niveles extra para que ajusten sus habilidades defensivas.

Algunas armas, como un Hacha, son armas que paran muy mal. Los jugadores deben preguntar al DJ en la creación del personaje si un arma puede ser usada para parar y usarse también para atacar sin penalización en el turno siguiente -y dar a sus personajes habilidades de escudo o esquivar decentes para compensar las armas que paran muy mal.

Pueden utilizarse todas las tácticas ofensivas y defensivas. Un personaje no ataca en un turno si utiliza la Defensa Total, y está a -2 en su defensa en el próximo turno del oponente si utiliza el Ataque Total -¡o quizá ni siquiera pueda defenderse!

El nivel de defensa por defecto de los animales depende de su tipo, los carnívoros normalmente tienen un valor de defensa un nivel menos que el de su nivel ofensivo, y tratándose de otras especies es a la inversa.

4.3 Opciones de Combate Cuerpo a Cuerpo

Más adelante se muestran varias opciones que pueden ser utilizadas en cualquier sistema de combate cuerpo a cuerpo. No se trata de una lista "oficial" de opciones. El DJ puede considerar estas opciones como meros ejemplos para estimular su imaginación. El DJ puede trasladar opciones de combate más complejas de otros juegos a FUDGE.

4.31 Modificadores de Cuerpo a Cuerpo

Algunas situaciones demandan que el nivel del rasgo de un bando u otro sea modificado. Aquí se listan algunos ejemplos:

Un luchador que está Herido tiene un -1, mientras que otro que está Herido Grave tiene un -2.

Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

Resta el valor de un escudo de la habilidad de armas del oponente. Un escudo pequeño tiene un valor de +1 sólo en combate cuerpo a cuerpo, mientras que uno mediano tiene un valor de +1 en combate cuerpo a cuerpo y +1 a defender contra ataques a distancia (si el material del escudo es apropiado para frenar el proyectil). Un escudo grande (+2 en todo tipo de combate) es engorroso de llevar. Cuanto mayor sea el escudo, más penalizaciones habrá para cosas como acrobacias u otras acciones extravagantes. Los escudos pueden usarse también ofensivamente para empujar al oponente o para dejarlo inconsciente.

Compara los tamaños de las armas y escudos. Si el valor del arma de un luchador + el valor de su escudo es +2 (o más) por encima del arma del otro luchador + su valor de escudo, el luchador del arma más pequeña tiene una desventaja de -1 a su habilidad de combate.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo de Bueno o Grande para acertar y

además tendrá un -1 en el nivel del rasgo requerido. Si se requiere un Gran resultado y el combatiente sólo obtiene un Buen resultado pero todavía gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Un luchador puede tener una bendición mágica (+1 o más) o una maldición (-1 o menos).

Un Ataque Total, como un ataque de berserker, garantiza +1 a la habilidad de combate (y un +1 adicional al daño si se tiene éxito). Sin embargo, si un atacante total empata o pierde la Acción Opuesta, ¡el otro luchador gana y obtiene +2 al daño!

Una Defensa Total hace ganar un +2 a la habilidad de combate pero un combatiente no puede dañar a su contrario excepto con un resultado crítico.

Una tirada con éxito en una Defensa Total y un éxito en Percepción o tirada de Tácticas produce una penalización de -1 al oponente en el próximo turno. El luchador está unos segundos analizando el área para tomar ventaja de alguna irregularidad del terreno o de las condiciones. Sutilezas similares son posibles en el combate, y se anima a hacerlas -por ejemplo, el realizar una defensa total con éxito en un turno puede hacer que el jugador pueda intentar una maniobra acrobática en el próximo turno de combate sin riesgo de ser golpeado.

4.32 Tácticas Ofensivas / Defensivas

Esta regla opcional, aplicada en turnos simultáneos o alternos de combate, añade más componentes tácticos al combate a expensas de un poco de complejidad. Esta opción sustituye el ataque y defensa total listado arriba, y permite que ambos combatientes resulten heridos en el mismo turno de combate. Antes de cada turno, un luchador puede escoger entre adoptar una postura normal, ofensiva o defensiva. Una postura ofensiva o defensiva aumenta la habilidad de combate en un aspecto (ataque o defensa), y reduce la misma habilidad en igual cantidad en el otro aspecto del combate.

Hay cinco opciones básicas:

+2 al Ataque, -2 a la Defensa
+1 al Ataque, -1 a la Defensa
Ataque y Defensa Normal
-1 al Ataque, +1 a la Defensa
-2 al Ataque, +2 a la Defensa

En cada turno de combate, cada jugador escoge en secreto una postura de combate seleccionando dos dados FUDGE y ajustándolos en un resultado

de +2 a -2, que representa el modificador ofensivo. (El defensivo mostrado arriba con el modificador ofensivo se incluye automáticamente.) Ambos bandos revelan simultáneamente sus elecciones.

Para aquellos que no tengan dados FUDGE, puede escogerse colocar un dado como se indica:

Cara del Dado	Opción
1	-2 al ataque
2	-1 al ataque
3, 4	Ataque normal
5	+1 al ataque
6	+2 al ataque

Después, cada luchador realiza una tirada de Acción Opuesta de manera normal. No obstante, el resultado se aplica al ataque y a la defensa, y se obtendrán unos resultados diferentes para ataque y defensa si se ha escogido otra postura diferente de la postura normal. El resultado de la tirada de ataque de cada luchador es comparado al de la defensa del otro luchador.

Por ejemplo, un luchador con una Buena habilidad de espada escoge +1 a ataque y -1 a defensa en su turno de combate: su habilidad de ataque con espada es Grande en este turno, mientras que su habilidad de defensa con la espada es Normal. Su oponente, una Gran espadachina, escoge una postura normal. La espadachina tira un -1: un Buen resultado para defensa y ataque. El primer luchador tira un 0: su tirada ofensiva resulta Grande, su defensa Normal.

Su Gran resultado de ataque se compara con la Buena defensa de la espadachina: él gana por +1. Sin embargo, el Buen resultado de ataque de ella se compara simultáneamente con la defensa Normal: ella también gana la acción opuesta por +1. Ambas partes calculan el daño, para ver si sus ataques han sobrepasado la protección de sus respectivas armaduras - ver la Sección 4.5, Heridas.

4.33 PJs vs. PNJs

Si un PJ está luchando contra un PNJ, el DJ puede tratar el combate como si fuese una Acción No Opuesta asumiendo que el PNJ siempre tendrá un resultado igual a su nivel de rasgo. En este caso, el PJ tendrá que empatar el rasgo del PNJ para lograr un turno neutral, y superarlo para infligirle daño. Esta opción acentúa las habilidades de los personajes sin permitir locas tiradas de suerte por parte de los PNJs.

4.34 Múltiples Combatientes en Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuando más de un oponente ataca a un solo luchador, disponen de ventaja. Para reflejar esto, el personaje solitario tiene un -1 a su habilidad por cada oponente más allá del primero. (Para campañas épicas, en las que unos pocos héroes batallan contra hordas de enemigos, esta penalización puede ser reducida, o el DJ simplemente da a las hordas habilidades Pobres y poca Capacidad de Daño -cosa que no sería discordante con una horda.

El luchador solitario tira una vez, y el resultado es comparado con *cada* uno de los grados de éxito de los oponentes, uno tras otro. El combatiente solitario debe ganar o empatar a *todos* los oponentes para poder infligir daño a uno de ellos. Si supera a todos sus enemigos, puede impactar al que desee. Si empatata al mejor oponente, sólo puede dañar a uno cuyo resultado sea al menos dos niveles menos que él.

Ejemplo: Paco se encuentra a tres matones, que han sacado unas tiradas de Grande, Bueno y Mediocre, respectivamente. Paco hace una tirada de Grande, empatando al mejor matón. Golpea al matón que logró un resultado Mediocre (al menos dos niveles menos que su resultado) y él resulta ileso (empató al mejor matón).

El luchador solitario sufre múltiples heridas en un solo turno si dos o más enemigos le impactan. Normalmente, él sólo puede infligir daño a un solo enemigo en un turno. Es también posible permitir un golpe que dañe a más de un enemigo al mismo tiempo con un golpe de barrido. Por supuesto, esto reduce el daño infligido en 1 ó 2 por cada enemigo al que se impacta.

Un luchador bien armado, luchando contra oponentes mas débiles puede concentrarse en un enemigo y dejar que los otros intenten penetrar su armadura. (O sea, no defenderse de todos sus atacantes) En este caso, el luchador solitario puede dañar al enemigo elegido aunque sea impactado por los enemigos ignorados. Esto es históricamente verídico en cuanto a caballeros vadeando a través de levas de campesinos, por ejemplo. En un caso así puede o no haber penalización al luchador solitario.

Hay un límite en cuanto al número de enemigos que pueden atacar al mismo tiempo a un solo oponente. Seis es el máximo en condiciones ideales (como lobos, o lanceros), mientras que sólo tres o cuatro pueden atacar si se usan armas o artes marciales que requieren mucho espacio para maniobrar. Si el luchador solitario está en un pasillo, sólo uno o dos pueden alcanzarle.

Cuando múltiples PNJs atacan a un solo PJ, el DJ puede usar la opción de los PJs vs. PNJs comentada en la sección 4.33.

El DJ puede querer hacer tan solo una tirada para todos los PNJs. El luchador solitario aún sufre un -1 por cada oponente extra. El DJ tira 2dF, y aplica el mismo resultado para todos los PNJs. Por ejemplo, si el DJ obtiene un resultado de +1, cada atacante obtiene un +1.

Para aquellos sin dados FUDGE, el DJ puede simplemente usar el método de 1d6 expuesto en la sección 3.5, Acciones Opuestas.

Ejemplo: Tres piratas PNJs, completas con parches, garfios, pendientes, y malas actitudes, están atacando al héroe PJ Tucker. Las piratas (llamadas Nelly, Ana, y Marga) tienen habilidades de combate Normal, Buena y Mediocre, respectivamente. Tucker es un Excepcional espadachín, pero tiene un -2 por tener 2 luchadoras extra atacándole al mismo tiempo: tiene habilidad Buena para este combate. El DJ quiere hacer una sola tirada (aplicando el resultado a los tres piratas) en vez de tirar tres veces cada turno.

El DJ lanza 2dF, y obtiene un +1 en el primer turno. Las piratas tendrán así habilidades de Buena, Grande y Normal, respectivamente. Si Tucker obtiene un resultado Excepcional, puede impactar a la pirata que elija y además salir indemne. Con un resultado Grande, Tucker saldrá ileso, y podrá golpear a Marga. Con un resultado Bueno no impactará a nadie, pero Ana le impactará. Si Tucker logra un resultado Normal, Nelly y Ana podrán impactarle. Este proceso se repite cada turno.

4.35 Localización de las Heridas

Un pequeño golpe a un ojo es muy diferente de un pequeño golpe a un hombro protegido con armadura, o a un escudo. Si se usa un sistema de localización de impactos se añade más "sabor" al combate y a la descripción del equipo, heridas y ¡cicatrices! Muchos juegos tienen un sistema de localización y el DJ puede trasladar a FUDGE un sistema que le resulte familiar o usar el que viene aquí.

El sistema más sencillo consiste simplemente en decir que cuanto mejor sea el grado relativo, mejor será la localización del golpe. Ganar una batalla por +8 permitirá al atacante acertar en un ojo. Los jugadores describirán sus acciones para que el DJ pueda saber lo cerca que se está del objetivo meramente observando el grado relativo.

También tenemos este sistema más complicado: el atacante puede anunciar que está apuntando a

una parte específica del cuerpo -esto debe hacerse *antes* de tirar para impactar. El DJ decide el mínimo grado relativo necesario para tener éxito, normalmente entre 2 y 4, sabiendo que localizaciones extremas (como un ojo) son más difíciles de acertar. De este modo, si un jugador quiere que su personaje ataque al brazo del arma del oponente, el DJ puede responder, "Tienes que ganar por 2 para lograrlo." Si el jugador entonces gana por un grado relativo de 2, el brazo del arma es golpeado, y la herida será específicamente en ese brazo.

Si el atacante gana el turno de combate, pero no por el grado relativo mínimo necesario para impactar al objetivo, el *defensor* nombra qué parte de su cuerpo -¡o escudo!- es golpeada. Lo más probable es que sea el torso en general (si no se dispone de escudo), o podría ser la mano zurda, que daría menos penalizaciones al combate que una herida en el torso. Aquí, el DJ puede tener que improvisar un poco.

Una parte específica dañada puede describirse como estando Magullada (ningún efecto real en el juego), Herida (una penalización al usarla, pero la parte del cuerpo aún funciona), e Incapacitada. Después de la batalla se decidirá si una parte del cuerpo Incapacitada puede curarse, o si quedará permanentemente Incapacitada.

Una parte del cuerpo herida confiere generalmente un -1 a su uso normal. Una herida en el brazo que lleva la espada da una penalización de -1 al combate, por ejemplo, mientras que una pierna herida supone un -1 al correr, intentar acrobacias, etc. Un ojo herido da un -1 a la visión, etc.

Al determinar el nivel exacto del daño, el DJ puede considerar lo bien que se acertó el golpe, además de la Fuerza del atacante y el arma usada. Si se gana por el grado relativo mínimo necesario para acertar a una parte del cuerpo específica no se logrará que la víctima quede incapacitada a menos que el atacante tenga una Escala mucho mayor que la del defensor. Por otro lado, un brazo golpeado con un hacha de batalla blandida por un Vikingo berserker tiene grandes posibilidades de ser amputado aun si el Vikingo lograra justo el nivel necesario para golpear el brazo...

Como pauta, si el atacante sobrepasa el grado relativo necesario para acertar a la parte del cuerpo, la parte resulta Magullada o Herida, dependiendo de la Fuerza y de lo devastadora que sea el arma. Si la sobrepasa de forma significativa, la parte será Herida o Incapacitada.

Otras especies aparte de la humana pueden tener una lista diferente de partes del cuerpo para acertar, y/o diferentes modificadores de dificultad.

4.36 Extravagancias

En el combate de FUDGE son posibles muchas maniobras extravagantes. Todas ellas requieren un poco de reflexión por parte del DJ.

¿Qué ocurre si quieres que la Velocidad o los Reflejos puedan afectar a lo a menudo que se pueda atacar en el combate? ¿Cómo puedes manejar un combate de alguien con Buena velocidad contra otro de velocidad Normal?

Si uno tiene un Poder que le confiera una velocidad por encima de la norma humana, simplemente puede hacerse que ataque a cada otro turno como si su oponente no fuera consciente del ataque. Es decir, cada otro turno, un resultado No Opuesto de Pobre o mejor impacta al enemigo, el cual no tiene ninguna posibilidad de devolver el ataque.

En cuanto a diferencias más sutiles, el DJ puede permitir una acción opuesta para determinar si un luchador consigue acertar un golpe primero: Después de declarar sus acciones, cada luchador realiza una tirada Opuesta contra el rasgo de Velocidad. El ganador de la acción Opuesta, si alguien lo es, añade la diferencia a su habilidad del arma.

¿Y qué hay acerca de la "granularidad" entrando en combates interesantes? Es decir, ya que sólo hay siete niveles en FUDGE, un Buen luchador a menudo se encontrará con otro Buen luchador, y no parece correcto que no se pueda hallar a alguien que sea simplemente *un poco* mejor o peor que el otro.

En este caso, el DJ puede crear nuevos niveles de habilidades de combate (no hay por qué usar esta opción con otras habilidades). Estos nuevos niveles requieren toda la experiencia normal para alcanzarlos, pero funcionan sólo como "medios" niveles, y son llamados niveles "plus". De este modo tenemos:

Excepcional +
Excepcional
Grande +
Grande
Bueno +
Bueno

Y así. En cualquier combate, alguien con un "+" tiene el nivel de habilidad listado antes que el "+", pero obtiene un +1 cada turno siguiente, empezando con el segundo turno.

Así, en un combate entre Gus (Gran habilidad) e Iván (habilidad Buena +), Gus tendrá habilidad mayor en los turnos uno, tres, cinco, etc. Pero en los turnos dos, cuatro, seis, etc., Iván tirará como

si tuviera una habilidad de Grande, igualándose de esta forma a Gus en esos turnos.

¿Qué hay acerca de columpiarse colgado de una lámpara y otras maniobras típicas de los mosqueteros? Ya que los juegos de rol tienen más relación con las películas que con la vida real, este tipo de cosas deberían de alentarse si el género es cinematográfico.

En estos casos, el jugador describe sus mosqueteras intenciones de la manera más completa y dramática que pueda. Cuanto mejor sea la historia, mejor será la bonificación a la tirada de dados -o puede no precisarse tirada alguna si la acción es lo bastante entretenida. Puede requerirse una tirada contra Destreza, o Acrobacias (o incluso "Chiripa") y dejar que eso determine lo bien que se consiga lo que se pretende.

Puede que el balanceo en la lámpara fuese un Gran éxito, pero el aterrizaje en el balaustre ha sido un poco basto, de modo que el lanzarte para derribar al villano es un fracaso, y en lugar de noquearlo, simplemente provocas que se le caiga el arma, pero entonces caes al suelo, y ahora está desquiciado, y puede que debas levantarte antes de que saque su pistola, o puedes intentar tirar de la alfombra mientras estás en el suelo justo a su lado, y parece que se desequilibra un poco mientras intenta permanecer en pie... ¡Cualquier cosa es divertida!

4.4 Combate a Distancia

El combate a distancia puede ser o no ser una Acción Opuesta.

Si el objetivo no se da cuenta del asalto, el atacante realiza una tirada no Opuesta para ver si acierta a su blanco. El DJ establece el nivel de Dificultad basándose en la distancia, luz, cobertura, etc. No modifiques la habilidad del atacante por el alcance, cobertura parcial, u otras circunstancias -eso es algo que debe incluirse en el nivel de dificultad. Aunque algunos accesorios de equipamiento como podría ser una mira láser pueden modificar la habilidad del atacante.

Si el defensor es consciente del ataque ésta es una Acción Opuesta: la habilidad de arma a distancia del atacante contra el rasgo defensivo del blanco. (El DJ aún establece un nivel de dificultad por la distancia, luz, etc. como el grado mínimo requerido para impactar) Una tirada defensiva ha de hacerse contra una habilidad de Esquiva, o un atributo de Agilidad, o algo que sea similar.

Si el arma es lanzada, no hay ningún modificador a la tirada de defensa. Sin embargo, un arma de propulsión, como un arco, pistola, o arma de rayos, es mucho más difícil de esquivar. En este caso, reduce el rasgo del defensor en un -2 ó -3. Obviamente, un defensor no intentará esquivar una bala, sino la línea o camino que se cree que seguirá cuando el atacante le dispare.

Claro está que el defensor puede rechazar el intento de esquiva, y en lugar de ello disparar a su vez. En este caso, la acción es no Opuesta -alcanzar el nivel de dificultad es todo lo que se necesita para acertar. El DJ puede tratar tales acciones como acciones simultáneas.

Ejemplo: Nevada Slim y Juanjo El Paso se están enfrentando en un duelo. Ambos están al descubierto, al sol, por lo que no hay ninguna dificultad de luz o cobertura. La distancia es obviamente la misma para ambos -El DJ declara que es una acción de dificultad Normal el acertarse el uno al otro-. Slim saca un Pobre resultado y El Paso un resultado Mediocre. La bala de El Paso estuvo más cerca de dar a Nevada Slim que viceversa, pero ambos fallaron ya que ninguno alcanzó el Nivel de Dificultad.

Otro Ejemplo: Will Scarlet va a disparar un Arco Largo desde un árbol a Dicken, el hombre del Sheriff, que dispone de una ballesta. Dicken sabe que Will está por los alrededores porque un hombre cerca de él fue abatido por una flecha que atravesó su pecho. Dicken está al descubierto, bien iluminado, así que la única preocupación de Will Scarlet es la distancia: el DJ dice que incluso un disparo Mediocre servirá para acertar ya que están bastante cerca el uno del otro. La distancia de Dicken a Will es por supuesto la misma, pero Will está parcialmente escondido tras unas ramas y dentro del follaje, de modo que la iluminación hace que sea difícil verle claramente. El DJ declara que Dicken necesita un Buen disparo para impactar a Will. Dicken obtiene un resultado Normal, fallando. Will saca un resultado Mediocre, acertando a Dicken, a pesar de que no era un disparo tan bueno como el de Dicken.

En ambos ejemplos, los luchadores renunciaron a esquivar para así dispararse simultáneamente. Cada combatiente ha necesitado superar un nivel apropiado de dificultad para impactar. En esas condiciones, es posible para ambos tener éxito en el mismo turno de combate. Si el disparo de Dicken hubiera sido certero, Will y Dicken se habrían destrozado el uno al otro.

Las pistolas y las armas similares que no se basan en el poder muscular deben describirse en cuanto al daño que causan al principio del juego. No hay una lista detallada, pero como simple pauta: La pistola media puede tener una Fuerza de +2 ó +3, mientras que la de una derringer podría ser de +1

o incluso de +0. Armas poderosas de proyectiles que requieran dos manos tendrán +5 ó más, mientras que los bazookas y otras armas antitanque tendrán +10 e incluso más. Algunas pequeñas armas de ciencia ficción pueden causar tanto daño como un bazooka moderno -pero algunas están diseñadas para capturar a la gente sin tener que hierla.

Las armas automáticas pueden simularse de forma aproximada haciendo que puedan acertar más balas con grados relativos más altos. Es decir, disparar con un arma que emite 20 balas en un turno de combate y acertar con un grado relativo de +1 -un roce- significa que sólo una o dos dieron en el blanco. Si un grado relativo de +8 representa que la cantidad máxima de munición acierta al blanco (sea cual sea en cuanto a un arma dada), entonces acertar con un +4 significa que la mitad del máximo de balas disparadas encajaron en el blanco, mientras que un +2 indica que sólo un cuarto lo hizo.

Si no hay una armadura efectiva contra las balas, simplemente añade un gran número de daño si muchas de las balas aciertan: como mínimo, será suficiente para Incapacitar a quien sea. Si la armadura es válida contra las balas, no puedes entonces añadir un número de daño más y más grande si aciertan más balas: la armadura tiene una posibilidad de frenar *cada una* de las balas. En este caso, en vez de tirar el daño por cada bala, o hacer que todas hayan sido paradas por la armadura, el DJ necesita apañar algún resultado medio: añade una leve bonificación al daño si más proyectiles aciertan en el blanco.

4.5 Heridas

FUDGE ofrece varios métodos para tratar las heridas, con muchas opciones. Es imposible el ser exacto al 100% cuando se simula el daño en un mecanismo tan complejo como el de una criatura viva. Esto ocurre incluso en las simulaciones detalladas -de modo que en un juego de rol abstracto, es hasta más difícil acercarse a la realidad.

Consecuentemente, muchos DJs no intentan ser muy exactos, y quieren un sistema simple que funcione y que haga que la historia fluya. Otros quieren disponer de toda la precisión que puedan. FUDGE ofrece una forma simple que funciona, y sugiere algunas opciones para hacerlo más mecánico, y anima al DJ a añadir todo el detalle que desee hasta que esté satisfecho.

4.51 Niveles de Heridas

El daño típicamente sufrido en un combate por un personaje puede describirse como uno de entre siete fases de gravedad. Las fases son:

Sin daño: sin heridas. El personaje no está necesariamente sano -puede estar enfermo, por ejemplo-. Pero no tiene ninguna herida de combate que sea lo bastante reciente como para molestarle.

Sólo un Rasguño: sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a estar Herido si recibe otro golpe. Este término viene de la famosa frase pelicular, "Estoy bien, sólo fue un rasguño." La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc., y un DJ cuyo juego sea de un tono más serio puede escoger el utilizar uno de estos términos en lugar de "Rasguño".

Herido: el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: todos los rasgos que estén afectados de una manera lógica tendrán un -1. Un resultado de Herido en un combate puede ser llamado Herida Leve.

Herido Grave: el personaje está gravemente herido y posiblemente esté tambaleándose: los rasgos que están afectados tienen un -2.

Incapacitado: el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier acción, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Un DJ permisivo puede dejar a un personaje incapacitado que realice acciones tan elaboradas como el abrir una puerta o agarrar una gema...

Moribundo: el personaje no sólo está inconsciente, sino que morirá en menos de una hora - o puede que en *mucho* menos tiempo- sin ayuda médica. Nadie se recobra de estar Moribundo por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte.

Muerto: ya no tiene necesidad de sus posesiones, a no ser que su cultura crea que las necesite en su otra vida...

El DJ puede expandir o contraer estas fases.

Por ejemplo, puede expandirse Herido y Herido Grave a Herida Leve, Moderada y Grave. En este caso, la Herida Grave daría un -3 a todas las acciones, o el DJ la dejaría a -2, haciendo que la Moderada sea un -1, y hacer que la Leve fuera algo entre un Rasguño y una Herida Moderada. Es decir, puede que una herida leve no cause

penalización mientras dure el combate, (no la siente en medio del fragor de la batalla) pero después del combate, el personaje puede sufrir un -1 en todas las habilidades hasta que esté curado (tales heridas pueden resultar molestas después).

El DJ puede permitir una tirada de Fuerza de Voluntad con un alto Nivel de Dificultad para reducir o anular las penalizaciones listadas en Herido, Herido Grave, y posiblemente también en Incapacitado. Un don de Alta Tolerancia al Dolor, podrá reducir en un nivel las penalizaciones mientras que una limitación de Poca Tolerancia al Dolor las incrementará en uno.

Algunos jugadores se deleitan describiendo detalladamente las heridas de sus personajes, incluso al anotar cicatrices en la historia de su personaje.

Muerte Automática: a veces no se necesita tirar los dados. El degollar a un personaje indefenso es un buen ejemplo -no se precisa ninguna tirada para matarlo, pero el karma del asesino sufre.

4.52 Capacidad de Daño

En FUDGE, la capacidad de daño determina cómo afectan las heridas al personaje. A la Capacidad de Daño se le puede llamar Puntos de Vida, si se quiere. Puede ser dependiente de un rasgo de personaje como Constitución (o Dureza, Forma, Salud, Cuerpo, Fuerza, etc.), o puede ser un rasgo independiente -ver la Sección 6.3, Ejemplos de Personajes-. También puede ser tratada como un don o una penalización.

El DJ decide cómo tratar las diferentes habilidades que las personas tienen para soportar el daño. Esto varía realmente.

Como un ejemplo extremo, tenemos la muerte del monje Ruso Rasputín, el consejero de la Zarina Alejandra, en 1916. Se le administró suficiente cianuro como para matar a tres personas normales, pero no mostró ningún signo de ello. Entonces se le disparó al pecho y un físico lo declaró muerto. ¡Un minuto después abrió los ojos y atacó a sus asesinos! Le dispararon dos veces más, incluso en la cabeza, y le golpearon gravemente con unos nudillos de acero. Otra vez se declaró que había muerto, así que lo arrojaron a un río atado con cortinas y cuerdas. Cuando se halló su cuerpo tres días después, ¡se vio que había logrado liberar un brazo de sus ataduras antes de finalmente morir ahogado! Claramente este hombre podía absorber mucho más daño que el resto de la gente. Sin embargo, este no es un caso único: hay varios casos históricos de personas duras de matar.

Por otro lado, la frase "mandíbula de cristal" es familiar a los angloparlantes, refiriéndose a aquellos que resultan heridos al más mínimo golpe.

Si el DJ maneja las heridas de una manera abstracta, haz que la Capacidad de Daño sea un atributo y que los PJs lo puntúen como hacen con el resto de los atributos. O haz que haya un don (quizás Resistencia al Daño) y una Limitación (podría ser Frágil), y dispón que todo el mundo sin el don o la limitación, sea normal en este aspecto. El DJ puede decidir la habilidad para recibir daño de un personaje basándose en esta información y la situación dada.

Si el DJ quiere una aproximación numérica más detallada, se requerirá pensar un poco antes. Si la Capacidad de daño es un atributo, la forma más fácil de calcularla numéricamente en FUDGE es la estándar:

+3 para Capacidad de Daño Excepcional
+2 para Capacidad de Daño Grande
+1 para Capacidad de Daño Buena
+0 para Capacidad de Daño Normal
-1 para Capacidad de Daño Mediocre
-2 para Capacidad de Daño Pobre
-3 para Capacidad de Daño Terrible

Sin embargo, ya que la armadura ligera de metal, como se lista en la Sección 4.54, sólo confiere un +2 a la defensa al ser herido, es fácil de ver que una Gran Capacidad de Daño es igual a una armadura ligera de metal. Algunos DJs lo considerarán absurdo: una persona desnuda con una Gran Capacidad de Daño puede desviar una espada igual de bien que una persona protegida con una armadura y con una Capacidad de Daño Normal. Otros recordarán a Rasputín, y considerarán que es algo que entra dentro de los límites de la razón, podría ser en parte el tamaño corporal (siendo más difícil el alcanzar sus órganos vitales) y en parte salud (el tejido muscular es más resistente a los cortes).

En aras de la simplicidad, el cálculo de heridas en FUDGE consiste en que el DJ usará un atributo de Capacidad de Daño, y variará de +3 a -3, como se ha dicho antes. Si no estás contento con esto, por favor haz la substitución necesaria por ti mismo.

Aquí hay algunos otros modos posibles de manejar la Capacidad de Daño de forma numérica:

1. Haz de la Capacidad de Daño un atributo, pero en vez de dar una bonificación, solicita una tirada de Capacidad de Daño cada vez que el personaje es golpeado por al menos una Herida Leve. En un resultado de:

Grande o mejor: reduce la gravedad de la herida en uno.

De Mediocre a Bueno: No se produce ningún ajuste a la gravedad de la herida.

Pobre o Peor: aumenta la gravedad de la herida en uno.

Este ajuste puede ser en un *nivel* de heridas, o simplemente en un punto de daño, según el DJ desee.

En cuanto a ciertos tipos de daño, como un rayo aturdidor o un bastonazo en las costillas, el DJ puede usar los valores de +3 a -3 sin requerir una tirada.

2. No usar un atributo de Capacidad de Daño: en lugar de ello, permite a los jugadores el escoger un don de Resistencia al Daño (reduce en uno la gravedad de la herida) o una limitación de Frágil (aumenta en uno la gravedad de la herida). Este ajuste puede ser de un nivel de heridas, o de un punto de daño.
3. Usar un atributo de Capacidad de Daño, como se describe en la primera sugerencia de la Sección 4.57, Anotando las Heridas. Cada golpe reduce temporalmente el atributo de Capacidad de Daño en uno o más niveles.
4. Usar un atributo de Voluntad en vez de Capacidad de Daño. Pueden usar esto los DJs que crean que Rasputín pudo resistir tal cantidad de daño porque estaba dispuesto a vencer a sus enemigos. Ajusta el nivel de la herida basándose en una tirada de Voluntad. Este ajuste puede ser temporal (hasta que la batalla concluya) o puede realmente tener un efecto permanente reduciendo la gravedad de la herida.

4.53 Factores de Heridas

Cuando se determina cómo de herido está un personaje cuando es golpeado en un combate, ten en consideración estos factores:

1. El grado relativo con el que el ataque ha tenido éxito, cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño. El ganar un turno de combate con un grado relativo de +1 significa que se golpea probablemente donde más protegido estaba el defensor. Golpear con un +3 hará que se acierte en un hueco desprotegido de su armadura.
2. La fuerza del golpe. En cuanto a armas en las que el daño depende de la musculatura, como armas cuerpo a cuerpo, ataques sin armas, arcos, hondas, etc. se determina el daño con el atributo de Fuerza del atacante: las personas

más fuertes tienden a golpear más duramente. El modificador relativo de Escala también figura aquí. Respecto a cosas como pistolas, armas de rayos, etc., el daño es relativo a la naturaleza del arma: un .38 hace más daño que un .22. El nivel tecnológico del arma puede ser importante.

3. La letalidad del arma del atacante. Las armas grandes tienden a hacer más daño que otras más pequeñas; las armas afiladas desgarran mejor que las romas, pero las contundentes pueden causar daño de contusión a través de armaduras lo bastante fuertes como para frenar un arma afilada. Las personas entrenadas en Taekwondo tienden a causar más daño que aquellas que no están entrenadas en ningún arte marcial.
4. La armadura del defensor. Las personas que portan armaduras gruesas y voluminosas tienden a sufrir menos heridas que aquellos que no llevan armadura. La armadura puede ser bien diferenciada, o simplemente puede decirse que es Ligera, Media, o Pesada. Los escenarios de Ciencia Ficción tendrán armaduras Ultra Pesadas, e incluso más niveles superiores de protección. Las campañas de Fantasía pueden incluir armaduras mágicas que ofrecen incluso mayor protección, y a veces específica contra ciertos tipos de daño.
5. La cantidad de daño que la víctima puede absorber (Robustez, Capacidad de Daño, o Masa). La gente Grande y Sana puede soportar más daño antes de colapsar que las personas pequeñas y enfermizas. Pero es decisión del DJ cuando se trata de un guerrero grande pero enfermizo contra uno pequeño y sano.

4.54 Lista de Ejemplo de Factores de Heridas

Para aquellos que prefieren valores numéricos, aquí se sugieren algunos números para completar los factores listados en la sección previa. Por supuesto, estos valores pueden personalizarse, y se citan como punto de partida. Si se usan, deberían escribirse en la hoja de personaje (probablemente con las armas y armadura), para así estar siempre disponibles en un combate.

Tabla de ejemplo de factores de heridas	
Factores Ofensivos	
Por Fuerza del personaje (sólo las armas impulsadas por músculos):	
+3	por Fuerza Excepcional
+2	por Fuerza Grande
+1	por Fuerza Buena
0	por Fuerza Normal
-1	por Fuerza Mediocre
-2	por Fuerza Pobre
-3	por Fuerza Terrible
Por la Escala del Atacante:	
Añade la Escala de Fuerza del atacante (ver Sección 4.58, Escala No Humana en Combate).	
Nota: La Escala de Fuerza del atacante sólo es relevante en las armas impulsadas por músculos, y para aquellas armas de proyectiles adaptadas al tamaño del atacante, como los bazookas, o las pistolas de tamaño gigante. Un superhéroe de Escala 10 que use una pistola <i>no</i> podrá hacer que su Escala figure en el Modificador de Ofensivo de Daño.	
Por la Fuerza del Arma (Armas de Fuego, Ballestas, etc.)	
+/- La fuerza del arma (ver Sección 4.4, Combate a Distancia).	
Por Armas impulsadas por Músculos:	
-1	Cuando no se usa ningún arma, ni habilidad de Artes Marciales.
0	Habilidad de Artes Marciales, o para armas pequeñas (navaja, cuchillo, puño americano, honda, botas duras si se patean, etc.)
+1	para armas de peso medio a una mano (garrote, machete, espada corta, hachuela, roca, etc.).
+2	para armas largas a una mano espada ancha, hacha, garrote grande, etc.) o para armas ligeras a dos manos (lanza, arco, etc.).
+3	para la mayoría de las armas a dos manos (arma de asta, espada a dos manos, hacha de batalla, etc.
+1	si está afilada (se añade al otro daño del arma: un cuchillo hará un +1, la espada corta +2, la espada ancha +3, la espada a dos manos +4, etc.).
Factores Defensivos	
Por el atributo de Capacidad de Daño del personaje:	
Nota: esto es opcional –ver Sección 3.52 Capacidad de Daño, donde hay una discusión completa sobre esto.	
+3	Por Capacidad de Daño Excepcional
+2	Por Capacidad de Daño Grande
+1	Por Capacidad de Daño Buena
0	Por Capacidad de Daño Normal
-1	Por Capacidad de Daño Mediocre
-2	Por Capacidad de Daño Pobre
-3	Por Capacidad de Daño Terrible
Por Armadura:	
+1	Por armadura ligera, blanda y no metálica
+2	Por armadura pesada, rígida y no metálica
+2	Por armadura ligera de metal
+3	Por armadura media de metal
+4	Por armadura pesada de metal
+5 ó más	Por armadura avanzada de ciencia-ficción
Nota: La armadura mágica puede añadir desde un +1 hasta lo que permita el DJ.	
Por la Escala de Masa del Defensor:	
Se añade la Escala de Masa del Defensor (ver Sección 4.58, Escala No Humana en combate). (Si el defensor tiene una Masa distinta de Normal, o un don de Piel Dura, también debería de figurar aquí.)	

Nota: si se quiere un juego menos letal, sustrae 1 de cada tipo de arma exceptuando el filo. (Esto alargará la duración de los combates)

Nota: el valor de un escudo puede ser sustraído de la habilidad del oponente –ver Sección 4.31, Modificadores de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Nota opcional, como ejemplo del detalle que puede lograrse en FUDGE: respecto a armas metálicas muy pesadas, como los mayales y las mazas, divide entre dos cualquier protección de la armadura del defensor, redondeando hacia arriba. El daño de contusión de tales armas es frenado, pero no parado en su totalidad, por la mayoría de las armaduras. Ejemplo: si se usa una maza grande (+2 de daño) contra una armadura de placas (+4 de protección) la armadura contará como si fuera una de sólo +2.

Factores Defensivos

Por el atributo de Capacidad de Daño del personaje:

Nota: esto es opcional –ver Sección 3.52 Capacidad de Daño, donde hay una discusión completa sobre esto.

- +3 Por Capacidad de Daño Excepcional
- +2 Por Capacidad de Daño Grande
- +1 Por Capacidad de Daño Buena
- 0 Por Capacidad de Daño Normal
- 1 Por Capacidad de Daño Mediocre
- 2 Por Capacidad de Daño Pobre
- 3 Por Capacidad de Daño Terrible

Por Armadura:

- +1 Por armadura ligera, blanda y no metálica
- +2 Por armadura pesada, rígida y no metálica
- +2 Por armadura ligera de metal
- +3 Por armadura media de metal
- +4 Por armadura pesada de metal
- +5 ó más Por armadura avanzada de ciencia-ficción

Nota: La armadura mágica puede añadir desde un +1 hasta lo que permita el DJ.

Por la Escala de Masa del Defensor:

Se añade la Escala de Masa del Defensor (ver Sección 4.58, Escala No Humana en combate). (Si el defensor tiene una Masa distinta de Normal, o un don de Piel Dura, también debería de figurar aquí.)

4.55 Determinando el Nivel de Heridas

Un golpe dado causará un cierto nivel de heridas. En el sistema más simple de determinación de heridas, el DJ calcula todos los Factores de la Heridas (Sección 4.53) y anuncia la gravedad del daño. (No obstante, en algunos casos, los personajes jugadores no podrán conocer el grado preciso del daño. En estos casos, el DJ puede simplemente decir, "Crees que la heriste, pero aún sigue en pie" o, "No ves ningún efecto").

Como un ejemplo, el DJ piensa: "Bien, el luchador con Buena Fuerza dio un Gran tajazo con una espada ancha. El perdedor sacó Normal en la tirada de combate, y tiene una Capacidad de Daño Buena y una armadura pesada de Cuero. Hmm, yo diría que la Fuerza y la Capacidad de Daño se neutralizan la una y la otra, mientras que el filo de la espada debe de poder penetrar la armadura de cuero si el ataque es lo bastante bueno. Un Gran ataque contra una defensa Normal es suficiente, pero no realmente bueno: diré que el perdedor está Herido." Entonces se anuncia este resultado al perdedor del turno de combate.

El DJ puede ayudarse con una tirada Situacional. Se tiran los dados tras una pantalla de DJ, y el resultado es la guía. Una tirada de -1 a +1 es insignificante, no cambia lo que decidiste. Pero una tirada de +3 o +4 añade uno o dos niveles de gravedad.

Ver la Sección 4.57, Anotando de las Heridas, para encontrar detalles acerca de cómo anotar y marcar las heridas recibidas.

Ese sistema, simple y satisfactorio para cierto tipo de DJs, no hace mucho por aquellos que prefieren un sistema detallado como el de la Sección 4.54, Lista de Ejemplo de Factores de Heridas. No tiene ninguna utilidad el calcular los factores defensivos y ofensivos si no se va a hacer nada con los números. Un sistema que utilice los factores ofensivos y defensivos requiere hallar el *factor total de daño*. Esto se halla sumando todos los factores ofensivos del atacante y después restando a ese número todos los factores del defensor.

Ejemplo, Leroy vs. Theodora:

Leroy:

Fuerza Buena (+1)

Escala 0

Espada Larga (+2 por tamaño, +1 por filo = arma de +3).

Factores de daño ofensivos = 1+0+3 = 4

Buena Capacidad de Daño (+1)

Armadura de escamas (+3)

Factores de daño defensivos = 1+0+3 = 4.

Theodora:

Fuerza Excepcional (+3)

Escala 0

Hacha de dos manos (+4)

Factores de daño ofensivos = 3+0+4 = 7

Capacidad de daño normal (+0)

Armadura de cuero endurecido (+2)

Factores de daño defensivos = 0+0+2 = 2

El factor total de daño de Leroy contra el de Theodora es 4-2 = 2.

El factor total de daño de Theodora contra el de Leroy es 7-4 = 3.

Como el factor de daño de Theodora es más grande, si ella le golpea le hará más daño que él a ella en un golpe igual de bien dado.

Una vez se determinan estos números, se anotan para no tener que volver a calcularlos cada turno de combate.

Este sistema requiere que cada hoja de personaje tenga unas casillas para marcar las heridas como se muestra aquí:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.

Los números que están encima de los niveles de herida representan la cantidad de daño necesario en sólo golpe para infligir la herida representada debajo del número. Por ejemplo, un golpe de tres o cuatro puntos Hierde al personaje mientras que uno de cinco o seis inflige una Herida Grave.

Estos números pueden ser personalizados por el DJ para que encajen en su concepción de cómo el daño afecta a la gente. El aumentar los números hace más difícil el herir a alguien, mientras que disminuirlos hace que el combate sea más mortífero.

Fíjate en que no hay ningún número para Muerto. Esto se deja para el DJ, y no se incluye deliberadamente para prevenir la muerte accidental de los PJs.

Sin embargo, no puedes usar sin más el factor de daño que se ha determinado arriba -el grado relativo es también importante.

Un grado relativo de +1 es tratado como un *rasguño* -ver la Sección 4.56, Daño Superficial.

De otra manera, simplemente añade el grado relativo al factor de daño (también puede incluirse una tirada de daño -ver la Sección 4.61, Tirada de Daño). El resultado es un número que puede ser o

no un número positivo. Si es de 0 ó menos, no se realiza ningún daño.

Si el número es positivo, mira el resultado que está encima de los niveles de heridas, y calcula la herida de la forma que se describe arriba. Si Leroy impacta a Theodora con un grado relativo de +2, lo añade a su factor de daño de +2 para producir un daño de cuatro. Mirando a las casillas de heridas, podemos ver que un daño de cuatro es un resultado de Herido (Herida Leve). Theodora está herida y tiene un -1 hasta que se cure.

Para más detalle, ver la Sección 4.7, Ejemplo de Combate y Heridas.

Hay otras maneras de calcular el daño. Un DJ que crea que el grado relativo es más importante que el factor de daño, puede doblarlo antes de añadirlo al factor de daño. Los números sobre los niveles de heridas deberían de ser ajustados a este caso:

	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.

Este es un sistema satisfactorio que se recomienda para aquellos que no les importa doblar el grado relativo.

Otros creen que la Fuerza es más importante, y cosas así. Un sistema de heridas totalmente diferente se da en la Sección 4.63, Tirada de Dado Min-Med-Max. Se han propuesto muchos otros para FUDGE con el paso de los años, y es muy fácil importar uno desde otro sistema de juego. Utiliza aquél con el que te sientas más cómodo.

4.56 Daño Superficial

Cualquier grado relativo de +1 puede hacer como mucho un Nivel de Herida ya pensado de antemano por el DJ (más cualquier diferencia de Escala). Puede no hacer daño al fin y al cabo, dependiendo de los factores defensivos del oponente: un puño golpeando una armadura de placas no herirá al caballero en lo más mínimo -a menos que sea el puño de un gigante.

Tabla de ejemplo de gravedad de un Roce:

Tabla de ejemplo de gravedad de un Roce	
Factor De Daño	Resultado
<0	Sin daños
0-4	Rasguño
5+	Herido

Un DJ puede permitir o no una tirada de daño en un Roce, incluso si utiliza tiradas de dados para otros golpes. Si se permite, la tirada de daño no debería cambiar el resultado del Roce por más de un nivel.

La diferencia de escala es un poco más intrincada de calcular, pero puede ser minimizada para victorias por los pelos: un garrote de un gigante podría dar a un humano un golpe de refilón que le podría infligir un Resultado de Herido Grave, pero no necesariamente de Incapacitado.

4.57 Anotando las Heridas

Una vez es determinado el daño final, se anota en la hoja del personaje herido. Cada herida concreta se describe como un Rasguño, Herida (Herida Leve), etc., como se introdujo en la Sección 4.51, Niveles de Herida.

Haz uso de un atributo de Capacidad de Daño como un modo fácil de anotar las heridas. (En este caso, la Capacidad de Daño no entra a determinar la gravedad de la herida) Cada golpe que sea mayor que un Rasguño, reduce la Capacidad de Daño de un personaje en un nivel -o más, si el DJ cree que es lo suficientemente grave. (Los Rasguños pueden acumularse como quiera el DJ, quizá tres Rasguños equivalen a un golpe.)

Cuando la Capacidad de Daño es reducida a Mediocre, se está Herido: -1 a todas las acciones. Cuando la Capacidad de Daño es Pobre, se está Herido Grave: -2 a todas las acciones. Cuando cae a Terrible, se tiene un -3 a todas las acciones -o Incapacitado, si el DJ así lo quiere. La Capacidad de Daño por debajo de Terrible significa por lo menos que se está Incapacitado (posiblemente peor).

(Para personajes con un nivel base de Capacidad de Daño Mediocre o Peor, estos niveles sólo les afectan cuando son dañados. Es decir, un personaje sin daños que tiene una Capacidad de Daño Mediocre *no sufre* -1 a todas las acciones. Sin embargo, si sufre un solo golpe, su Capacidad de Daño baja a Pobre, y entonces tendrá -2 a todas las acciones.)

La curación en éste sistema no puede subir la Capacidad de Daño por encima del nivel base (sin daños), que sólo puede subirse subiendo el nivel del personaje (Capítulo 5).

Un método más detallado requiere un espacio en la hoja de personaje para anotar las heridas. Podría ser así:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	○ ○ ○	○	○	○	○

Los números que están encima de los niveles de las heridas se tratan en la Sección 4.55, Determinando el Nivel de las Heridas.

Las casillas bajo los niveles de las heridas representan cuántas heridas de cada tipo puede sufrir un luchador.

Cuando se recibe una herida, tacha la casilla apropiada.

Ejemplo: un personaje sufre un resultado de Herido Grave en el primer turno de combate. En la hoja de personaje se anotaría así:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	○ ○ ○	○	X	○	○

El personaje tiene un -2 en todas las habilidades ya que está Gravemente Herido.

Si entonces recibiese un golpe de "Herido", tendría que marcar la casilla como se muestra:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	○ ○ ○	X	X	○	○

Este personaje aún tiene un -2 a todas las habilidades. El resultado de Herido no es acumulativo con el resultado de Herido Grave; sólo cuenta la penalización por la herida más grave que haya anotada.

Si no hay más casillas libres para anotar un resultado dado, el personaje marca la próxima herida más alta para la que haya casillas vacías.

Si el personaje de arriba, por ejemplo, sufre otro resultado de Herido, vemos que no hay ningún círculo en blanco en Herido o Herido Grave, por lo tanto tenemos que ir a Incapacitado: el personaje estaría incapacitado y la hoja mostraría lo siguiente:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	○ ○ ○	X	X	H	○

Ten en cuenta que se ha añadido una "H" debajo del nivel de la palabra Incapacitado. El personaje está Incapacitado -no puede luchar más- pero para propósitos curativos (y en cuanto a cicatrices), sólo ha recibido dos daños de Herido y otro de Herido Grave -nunca sufrió una única herida Incapacitante. Esto es importante ya que las heridas Incapacitantes son más difíciles de curar.

Como otro ejemplo, un personaje que sufre dos resultados de Herido Grave sin haber sufrido otros daños quedará Incapacitado, porque es el próximo nivel de heridas más alto.

Observa que hay tres círculos debajo de Rasguño. Esto puede personalizarse para cada DJ. Un Rasguño no Herirá al personaje hasta que reciba un cuarto Rasguño. Opcionalmente, un Rasguño nunca subirá el nivel de heridas de un personaje por encima de Herido Grave, sin importar cuántos sufre. El DJ podría no usar esta regla cuando se lucha contra un monstruo de una Escala enorme. De otra manera, los PJs no podrían matar a esa criatura cuando el daño más letal que pudieran infligirle fuera un Rasguño.

La progresión de heridas de arriba es apropiada para una campaña más o menos realista. Para una campaña más cinematográfica (especialmente para aquellas sin magia o curación de ciencia ficción), añade una casilla extra en Rasguño, Herido y posiblemente Herido Grave: los golpes más pequeños no se acumularán tan rápidamente para acabar con el personaje. Una hoja de personaje cinematográficamente moderada sería así:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	○ ○ ○ ○	○ ○	○	○	○

Para un juego de escala épica, no dejaría de ser apropiado el añadir una o dos casillas a Herido y Herido Grave.

Se advierte que el añadir círculos puede alargar de forma importante la duración de los combates.

Nunca añadas casillas para PNJs que son carne de cañón, aunque puedes considerar apropiado añadir las cuando se trate de PNJs importantes. De hecho, los PNJs que van a ser carne de cañón no necesitan el sistema de arriba. Un simple sistema de tres partes de No dañado, Herido y Fuera de Combate es lo bastante detallado para la mayoría de ellos. Simplemente haz una marca debajo del nombre de un PNJ para indicar que está Herido, y tacha su nombre si está Fuera de Combate.

4.58 Escala No Humana en el Combate

La Escala de Fuerza del atacante se añade a sus factores de daño ofensivos, y la Escala de Masa del defensor se suma a sus factores de daño defensivos. Si se da un combate con criaturas más débiles que los seres humanos, recuerda lo que aprendiste en la escuela acerca de sumar y restar números negativos...

Las armaduras y armas afectan al daño hecho de manera normal, ya que están proporcionadas a quienes las utilizan. Los golpes pasan a ser Rasguño, Herido, etc. de manera normal -ver la Sección 4.55, Determinando el Nivel de Las Heridas.

Sin embargo, un personaje extremadamente pequeño es poco probable que hiera a uno grande en el sistema de heridas de valores numéricos. El DJ puede permitir que penetren un punto o dos de daño si el pequeño personaje consigue un éxito crítico. Las flechas con la punta envenenada y las lanzas son también una posibilidad: el personaje diminuto puede apuntar a las juntas de la armadura y meramente ha de romper la piel para inyectar el veneno.

Además, este sistema trata la Escala de Masa como si fuese armadura, por lo que no es del todo preciso. En realidad, un oponente pequeño podría ir rascando a un luchador más grande, pero cada herida sería demasiado insignificante para hacer un daño a tener en cuenta por sí sola. Para reflejar que un montón de pequeñas heridas causadas gradualmente desemboquen en una herida a tener en cuenta para un enemigo de mayor escala, permite una tirada de daño cuando el único obstáculo para que un ataque no haga nada de daño sea la Escala (o sea, que el único obstáculo sea el tamaño, y éste constituya la única diferencia entre sufrir un Rasguño o no sufrir ningún daño. Ver la Sección 4.61, Tirada de Daño).

También están las armas "penetradoras de escala", como arpones de ballenas y los rifles para cazar elefantes. No disponen de enormes factores de daño: en lugar de ello, si aciertan lo bastante bien, simplemente dividen el valor de la Escala, o la ignoran totalmente. No obstante, si tal arma es utilizada contra un humano, sí que tendría un enorme modificador de daño...

Ejemplos de Combate:

En los siguientes ejemplos, la Escala de Fuerza de cada luchador es igual a su propia Escala de Masa, pero no a la de su oponente. (P.ej., la Fuerza de Wilbur es de Escala 0 y su Masa es de Escala 0.) También se asume que el DJ no usa la tirada opcional de daño, que podría variar el daño en los tres combates que se muestran.

Primer ejemplo:

Wilbur, un caballero humano con una espada, ataca a un dragón.

El factor de daño ofensivo de Wilbur es un respetable +6:

Gran Fuerza: +2

Espada de dos manos: +4 (+3 por el tamaño, +1 por el filo)

Escala: +0

El factor de daño defensivo del dragón es +8:

Capacidad de daño Normal: +0

Piel recia: +2

Escala: +6

De este modo, el factor de daño de Wilbur contra el dragón es $6-8 = -2$.

Si Wilbur golpea al dragón con un grado de éxito relativo de +3, conseguirá $3-2 = 1$ punto de daño. Debido a su fuerza, arma, y los niveles por los que ganó, el ataque sería un grave espadazo para un humano, incluso para uno que llevase armadura. Pero en esta ocasión no se trata de un oponente humano. Sólo un punto atraviesa la Escala del dragón y su recia piel. El DJ anota una Rasguño al dragón, y la lucha prosigue. Ya que hay tres casillas de Rasguños para un PNJ importante, Wilbur tendrá que hacer esto tres veces más antes de que finalmente hiera al dragón. Puede necesitar ayuda, o tener que retirarse a por su espada mágica.

Segundo ejemplo:

Sheba, una guerrera humana, acaba de dar una patada a McMurtree, un duende leprechaun.

Factor de daño ofensivo de Sheba = +1:

Fuerza Normal: +0

Habilidad de Combate Desarmado, con botas duras: +1

Escala: +0

(La habilidad de artes marciales de Sheba normalmente le confiere un +0 al daño, y las botas le suman normalmente un +0. Sin embargo, el DJ determina que usar las dos cosas juntas le da un +1.)

El Factor de daño defensivo de McMurtree es -3:

Armadura Ligera de Cuero: +1

Capacidad de Daño Normal: +0

Escala: -4

El factor de daño de Sheba contra McMurtree es $1-(-3) = +4$. (Restar un número negativo hace que haya que sumar un número igual pero positivo.)

Si Sheba gana el primer turno de combate con un grado relativo de +2, hará un total de $4+2 =$ seis puntos. El jugador de McMurtree busca el 6 en la tabla de heridas de su hoja de personaje: Herido Grave -ahora tiene un -2 al próximo turno de combate, y estará en graves apuros si ella le golpea de nuevo.

Tercer ejemplo: El amigo de McMurtree, Fionn, ataca con su Shillelagh (un garrote hecho con raíz de roble) a la rodilla de Sheba.

El factor de daño ofensivo de Fionn es -1:

Buena Fuerza: +1

Shillelagh: +2 (tamaño medio en proporción a Fionn, sin filo)

Escala: -4

El Factor de daño defensivo de Sheba es +2:

*Armadura Pesada de Cuero: +2
Escala: +0*

El factor de daño de Fionn contra Sheba es -1-2=3

Fionn gana por +3, un golpe sólido, y suma = 0. Desafortunadamente para Fionn, no hace daño con ese golpe tan bien dirigido.

Fionn haría mejor en pensar en alguna otra estrategia, y rápido. Por suerte para Fionn, sabe algo de magia, y si puede esquivar sólo una patada más de Sheba, ésta aprenderá por las malas por qué es mejor no llevarse mal con los leprechauns...

4.6 Opciones Acerca de las Heridas

Esta sección explica algunas de las opciones más simples para determinar las heridas. Otras muchas son posibles con FUDGE, de modo que esta lista no debe de ser considerada oficial o exhaustiva. Se incluyen para una posible utilización, pero también para inspirar al DJ a crear las suyas propias.

4.61 Tirada de Daño

Aunque la tirada de daño es opcional, se recomienda si se utilizan los factores de daño numéricos. Esto se debe a que los factores de daño generalmente son fijos para toda la pelea, y las cosas tienden a quedarse estancadas, monótonas. También permite a un luchador diminuto tener una posibilidad de lograr un resultado satisfactorio contra un enemigo más grande.

Hay muchas formas posibles de usar una tirada de daño:

Se puede tirar un solo dado FUDGE para obtener un resultado de -1, 0, ó +1. Esto puede añadirse al factor de daño, o de forma más amplia, al nivel real de la herida.

Por ejemplo, si un luchador inflige 4 puntos de daño, eso indicaría un resultado de Herido. Sin embargo, si se saca +1 en 1dF, puede convertir el resultado en un +5 (si lo añade al factor de daño), lo que aumenta la gravedad hasta Herido Grave. Aun así, un -1 no cambia la herida: bajaría el resultado a 3, lo que sigue siendo un resultado de Herido. Pero si el DJ utiliza 1dF para alterar el -nivel- de la herida, entonces un -1 cambia el resultado a un Rasguño, ya que ese es el nivel que hay justo debajo del nivel de Herido.

En lugar de hacer una tirada de daño por separado, pueden simplemente utilizarse las tiradas de dados usadas para resolver la acción Opuesta. Si el atacante gana con un resultado par (-4, -2, 0, +2, +4), añade uno a su factor ofensivo. Si gana con un resultado impar (-3, -1, +1, +3), su factor ofensivo permanece como estaba. Haz lo mismo para el defensor, excepto que eso afectará a su factor defensivo. Este sistema ayudará al defensor el 25% de las veces, al atacante el 25% de las veces, y no afectará los resultados de daño para nada en 50% de las veces.

Ejemplo: el defensor pierde el turno de combate, pero en la tirada saca exactamente su nivel de rasgo (tirada de 0): añade uno a su factor de daño defensivo. El atacante gana con una tirada de +3: su factor de daño no se altera. El número de daño final se reduce por uno - el defensor, aun habiendo perdido el turno, se las arregló para esquivar a la izquierda mientras que el atacante quizás acometió un poco más a la derecha. Aún puede resultar herido, pero apartó sus órganos vitales del camino del ataque.

Este sistema también puede aplicarse al nivel de la herida, en lugar de al factor de daño.

Un sistema más complicado utiliza una Tirada Situacional (resultados de -4 a +4, sin basarse en rasgo alguno), y el resultado se añade al número del daño calculado (el número que está encima del nivel de la herida), como se comenta en la Sección 4.55, Determinando el Nivel de las Heridas. El daño que al final resulte negativo, se tratará como si fuese daño 0.

El DJ puede querer aplicar algunas limitaciones a la tirada de daño, para restringir los resultados demasiado caóticos.

Por ejemplo:

- 1. Si el daño calculado es positivo, la tirada de daño no puede exceder al daño calculado. O sea, si el daño calculado es +2, cualquier tirada de daño de +3 o +4 se tratará como si fuese un +2, haciendo un total de cuatro puntos de daño.*
- 2. Si el daño calculado es positivo, el daño final no puede ser menor de +1.*
- 3. Si el daño calculado es negativo ó 0, el daño final puede subirse hasta un máximo de +1 por medio de una tirada de daño.*

Primer Ejemplo: nos encontramos con que el daño calculado es -2 debido a la armadura y a la Escala. En este caso sería necesaria una tirada de +3 o de +4 para infligir una herida al defensor, y aun así sólo sufriría un punto de daño calculado: un Rasguño.

Segundo Ejemplo: el daño calculado es +2 (un Rasguño). Una tirada de daño desde +2 hasta +4 nos daría un resultado final de cuatro puntos, ya que el daño calculado como máximo sólo puede ser doblado por una tirada de daño. Una tirada de daño de +1 resulta en un daño final de tres puntos, mientras que una tirada de daño de +0 da como resultado dos puntos de daño final. Cualquier tirada negativa resulta en un punto de daño final, ya que un daño calculado positivo no puede ser reducido por debajo de +1 por medio de una tirada de daño.

Por supuesto, en aras de la simplicidad, el DJ puede ignorar las limitaciones y permitir que la tirada de daño sea de -4 a +4, caigan como caigan los dados...

Son posibles muchos otros tipos de tiradas de daño, éstas sólo se muestran como ejemplos para el DJ.

4.62 Aturdimiento, Inconsciencia y Refrenando Golpes

Un jugador puede declarar que su personaje intentará aturdir o dejar inconsciente a su oponente en lugar de herirlo. Usar la parte plana de una hoja en lugar del filo, puede ser útil para lograrlo. El daño se calcula de manera normal, pero cualquier daño infligido no hiere al oponente: en lugar de ello, lo aturde.

En este caso, un resultado de Herido se llamará "Aturdido" - un personaje aturdido no puede atacar ni elegir la defensa total, y tiene -1 a defenderse *durante un solo turno de combate*. Aun así, el resultado de Aturdido permanece en la hoja del personaje: es decir, un segundo resultado de Aturdido, incluso si es sufrido en un turno de combate posterior, hará que el personaje esté Gravemente Aturdido. (El Aturdimiento se cura de forma igual a los Rasguños: *después* de que el combate acabe.)

Un resultado de Herido Grave en un ataque de aturdimiento se llamará en cambio Gravemente Aturdido: no se puede atacar y se tiene un -2 a todas las acciones durante *dos* turnos de combate.

Un resultado de Incapacitado o peor cuando se trata de daño de aturdimiento da como resultado el caer inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. (Sólo un DJ cruel decidiría hacer una tirada para contemplar la posibilidad de daño cerebral, esto es ficción, no realidad).

El DJ puede simplemente decidir que un Buen golpe con éxito (o mejor) dirigido a la cabeza hace caer a alguien inconsciente de manera automática.

En una acción Opuesta, el Buen golpe también ha de ganar en el combate, claro está.

De forma similar, un jugador puede elegir que su personaje haga menos daño del normal en un ataque en concreto. A esto se le llama "Refrenar el puño," incluso si se está utilizando una espada. Esto sucede normalmente en duelo de honor, donde sólo es necesario conseguir la "primera sangre" para ganar, y matar al oponente puede acarrear una acusación de asesinato. Un Rasguño hará que se gane en un duelo "a primera sangre" (no es necesario Herir a nadie).

Para refrenar el puño, simplemente se declara el nivel de heridas máximo que se desea causar si se tiene éxito.

Un espadachín dice que no hará más que un Rasguño, por ejemplo. En este caso, incluso si gana la acción Opuesta por +8, y añadiese el +3 de su espada, lo peor que podrá hacer será pinchar a su enemigo. Simplemente intentaba lograr un arañazo -¡pero el arañazo probablemente tendrá la forma de la letra "Z" con un éxito así!

4.63 Tirada de dados Min-Med-Max

Este sistema de determinación de heridas no pretende ser un método realista, y puede producir resultados enormemente variados. Pero es rápido, fácil y muy divertido, de modo que funciona bien en ciertos estilos de juego.

Este sistema requiere 3d6 para una tirada de daño, incluso si se están usando 4dF para la resolución de acciones.

Tira 3d6 cuando haya que hacer una tirada de daño. Sin embargo, probablemente sólo tendrás en cuenta uno de los dados: ya sea el más bajo (Min), el de valor intermedio (Med) o el de mayor valor (Max), dependiendo del factor de daño y del grado relativo. A mayor factor de daño y/o grado relativo, mayor será el d6 que tendrás en cuenta para el resultado.

Si se utiliza el sistema Min-Med-Max, usa el registro de las heridas de la hoja de personaje listado en la Sección 4.57, Anotando las Heridas:

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	O O O	O	O	O	O

Se utilizan los factores de daño ofensivos y defensivos listados en la Sección 4.54, Lista de Ejemplo de Factores de Heridas, pero no se añaden al grado relativo. En lugar de ello, calcula el factor de daño de manera normal: (Fuerza del atacante + Escala + Arma) menos (Capacidad de

Daño del defensor + Escala + Armadura). Cada jugador debe anotar este número una vez se calcule para el combate.

Antes de que la partida comience, el DJ decide lo importante que es el factor de daño y el grado relativo para determinar la gravedad de las heridas. Se recomienda la siguiente tabla como punto de partida; el DJ puede ajustarla según vea:

Factor de Daño	Bonificación	Grado Relativo
< 0	-1	-
0,1,2	0	2,3
3,4,5	+1	4,5
6+	+2	6+

Un factor de daño de tres, por ejemplo, tiene una bonificación de +1 a leer el dado, mientras que un grado relativo de tres tiene una bonificación de 0 a leer el dado. El DJ puede imponer una penalización de -2 si el factor de daño está claramente por debajo de 0 (-5 o peor).

Ya que las reglas de Roces se utilizan sin modificación en este sistema, no hay lista para grados relativos menores de dos.

Añade la bonificación por el factor de daño a la bonificación por el grado relativo para hallar la bonificación final. Ejemplo: un personaje tiene un factor de daño de +3 (bonificación: +1) y un grado relativo de +5 (bonificación: +1). Su bonificación total para ese turno de combate es +2.

¿Pero qué es lo que significan esas bonificaciones?

Una "bonificación" total de menos de 0 significa que no es posible hacer daño alguno, no hay que molestarse ni en tirar los dados. De otra forma, localiza la bonificación total en la siguiente tabla:

Tabla de bonificación Total	
Bonificación total	Dado a Tener en cuenta
0	Min
1	Med
2	Max
3	Suma el Max + el Min
4	Suma los tres
Min = el dado de valor más bajo.	
Med = el dado de valor intermedio.	
Max = el dado de valor más alto.	

El medio es el valor de la mitad. Puede ser el mismo que el más alto o el más bajo, como sería en una tirada de 2, 4, 4: el Min = 2, el Med = 4, y el Max = 4. Una tirada de triples daría como resultado que Min = Med = Max. (Por favor, fíjate en el *valor* medio, no necesariamente en el dado que esté físicamente entre los otros dos, en la mesa.)

Una vez hayas determinado qué dado hay que tener en cuenta, compáralo con los números sobre los niveles de las heridas. Por ejemplo, con una tirada de 1, 3, 5, el dado Min es = 1 (un resultado de Rasguño), el Med = 3 (un resultado de Herido), y el dado Max = 5 (un resultado de Herido Grave). Sin embargo, sólo puedes tener en cuenta uno de estos resultados, no los tres.

Con una bonificación de tres o más, añade el dado apropiado como se lista en la tabla. En cuanto a resultados por encima de nueve, el DJ es libre de matar sin más al afectado, o meramente dejarlo con un resultado de Moribundo, según precise la situación.

Las tablas no han de ser intrusivas, son meramente pautas. El intento básico es tener en cuenta el Med si el atacante tiene o un factor de daño decente o un grado relativo de éxito decente; tener en cuenta el Min si no tiene ninguna de las dos cosas; y el Max si tiene ambas. El resto de valores se deriva de esta simple idea. Así que el DJ puede ignorar todas las tablas, y con esa idea en mente, arreglárselas para decidir qué dado (o dados) hay que tener en cuenta.

Por ejemplo, un DJ puede decir, "¡Guau! Le diste en la frente haciéndole tropezar con un cubo dejado por el conserje que huyó históricamente. Buen tiro, lo tumbas. Para el daño, tira 3d6 y ¡utiliza el Máximo!"

Esto sería apropiado en un juego descriptivo, donde los jugadores describen con gran detalle las acciones de sus personajes.

Ejemplo del sistema Min-Med-Max:

La valerosa Raquel está luchando contra el villano Archie. Ambos son de escala 0, por lo tanto, la Escala no será mencionada.

Raquel:

Bastón: +2

Fuerza Normal: +0

Factor ofensivo de daño: +2

Armadura Ligera de Cuero: +1

Capacidad de daño Buena: +1

Factor defensivo de daño: +2

Archie:

Gran Espada: +4

Gran Fuerza: +2

Factor ofensivo de daño: +6

Armadura Pesada de Cuero: +2

Capacidad de Daño Normal: +0

Factor defensivo de daño: +2

Por lo tanto, el factor de daño de Raquel es 2-2 = 0. No obtiene ninguna bonificación.

El factor de daño de Archie es $6-2 = 4$. Obtiene una bonificación de +1, de acuerdo a la tabla de arriba.

En el primer turno, Raquel gana por +2, atizando a Archie en las costillas. El grado relativo de +2 no obtiene ninguna bonificación (y ella no tiene ninguna de su factor de daño), por lo que Raquel obtendrá el resultado Mínimo. Tira 3d6 y tiene suerte: saca unos resultados de 3, 5, y 6. El mínimo es el 3: Hierde a Archie, quien ahora tiene un -1 y anota el resultado de Herido en la casilla correspondiente.

En el segundo turno, Archie consigue ganar con un Roce: +1 de grado relativo. Ni siquiera se calcula una bonificación en este caso, se usa la regla de Roce tal como se muestra en la sección 4.56, Daño Superficial. Su factor de daño es de sólo 4, por lo tanto hace un Rasguño a Raquel.

En el tercer turno, Archie lo hace mejor: gana por +4 al tropezar Raquel con una silla a sus espaldas. Por lo tanto obtiene dos bonificaciones, una por su factor de daño y otra por su grado relativo: leerá el dado Máximo. Pero su karma necesita una revisión urgente: obtiene unos resultados de 1, 2 y 3. Raquel sólo resulta Herida, y el DJ marca la casilla de Herido.

Raquel realiza un ataque total en el siguiente turno, y con el +1 obtiene un asombroso resultado de +6 sobre Archie! Obtiene dos bonificaciones por ese grado relativo tan alto -leerá el dado máximo- y tendrá +1 a la tirada del dado por ataque total. (Observa que es un +1 al resultado del dado, no un +1 a la bonificación de dado Min-Med-Max.) El DJ tira un 1, 4, 6. Lee el Máximo y añade el 1 para obtener un total de siete. Leyendo la tabla de heridas en la hoja de personaje, ve que Archie ha resultado Incapacitado, y declara que el bastón de Raquel aplastó el tabique nasal de Archie, haciéndole probablemente un grave daño, y dejándolo inconsciente para el resto del combate...

Para un juego más épico, donde es importante el poder Incapacitar de un solo golpe, usa la tabla siguiente en la hoja de personaje:

	1	2, 3	4, 5	6	7+
Heridas	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapac.	Morib.
	○ ○ ○	○ ○	○ ○	○	○

Las casillas de heridas extra tratan de adaptarse a un estilo de juego épico, pero son opcionales.

4.64 Muerte de los Personajes

A veces los dados intentan matar a un PJ. En la mayoría de las campañas, la muerte de un PJ no ocurre debido a una tirada de dados desafortunada, sino que sólo ocurre si la acción

del personaje era de autosacrificio -o lo bastante estúpida como para garantizar la muerte.

Se presentan tres métodos para prevenir la muerte accidental de los PJs. Se pueden utilizar por separado, juntos o también pueden ignorarse después de todo. Esto no debe aplicarse en los PNJs carne de cañón, pero sí en los que sean significativos. La regla de "muerte automática" presentada en la Sección 4.51, Niveles de Heridas, tiene precedencia ante estas sugerencias.

1. Un personaje no puede sufrir más de tres niveles de heridas de un golpe. Por ejemplo, un personaje no herido puede sufrir un Rasguño, o resultar Herido o Herido Grave de un solo golpe, pero cualquier exceso de puntos de daño se perderán. Un personaje Herido puede recorrer todo el camino hasta Moribundo en un solo golpe, pero no podrá morir sin más.
2. Un personaje no puede resultar Moribundo a menos que hubiera empezado el turno de combate estando ya Incapacitado. Esto es más simple de recordar que el primer sistema, y asume que hay una gran diferencia entre una herida grave y una herida mortal. Probablemente no la haya, pero esta regla no pretende ser realista: está hecha para que los PJs sean más heroicos que en la vida real.
3. Un personaje puede utilizar un Punto Fudge (ver la Sección 1.36) para transformar una herida mortal en una meramente grave.

4.65 Niveles Tecnológicos como Escala

Si el DJ quiere las diferencias tecnológicas entre armas y armaduras pueden expresarse usando la Escala. En lugar de calcular cuanto mega-daño causa un pulverizador transvibracional subneural, el DJ puede simplemente decir, "Es un arma que tiene el mismo nivel tecnológico que la armadura del defensor, por lo tanto, tiene el mismo efecto que una pistola moderna en el kevlar." No obstante, si se usa contra alguien que lleva kevlar, el pulverizador transvibracional subneural hace una cantidad enorme de daño -el kevlar no se diseñó para proteger contra este tipo de arma.

Básicamente, no hay mucha diferencia entre clavar una espada a través del riñón de un hombre desnudo, o el dispararle con una .38 en el riñón, o utilizar un pulverizador transvibracional subneural en el riñón: las personas desnudas no resisten bien la mayoría de las armas. La armadura de placas detiene bien la espada, pero no protege contra el .38 -a menos que pueda desviarlo del riñón. Probablemente no ayudará en nada contra el pulverizador, pero podría ser: el DJ tendrá que

decidir cuál es el efecto de tal arma en una armadura de placas.

El concepto de niveles tecnológicos como Escala sólo tiene efecto cuando las armas de una era tecnológica son utilizadas contra armaduras de otra era tecnológica. En un caso así, el DJ puede añadir una diferencia de Escala al arma -o a la armadura, dependiendo de cuál de ellas sea la más avanzada tecnológicamente. Aquí no se intentan cuantificar los niveles tecnológicos. Esta sección es simplemente combustible para pensar.

4.7 Ejemplo de Combate y Heridas

Este ejemplo utiliza los factores ofensivos y defensivos numéricos de La Sección 4.54, Lista de Ejemplo de Factores de Heridas. También utiliza una tirada de daño: la opción 4dF, con las tres limitaciones listadas.

Los dos oponentes son guerreros Medievales, Snorri y Brunilda. La lucha tiene lugar en una taberna, que se vacía de otros ocupantes en cuestión de segundos una vez se han desenfundado las armas. Nadie se da cuenta de que el hijo del tabernero se fue mucho antes, cuando el beligerante Snorri empezó a insultar a la orgullosa Brunilda. Ambos luchadores son humanos (Escala 0), por lo tanto la Escala quedará fuera del ejemplo.

Snorri:

*Habilidad de Espada: Grande
Sin escudo*

*Fuerza: Buena (+1)
Arma: Espada Mágica (+2 por tamaño, +1 por filo, +1 por Magia = +4)
Factor ofensivo de daño: +5*

*Capacidad de Daño: Buena (+1)
Armadura: Cuero Rígido (+2)
Factor defensivo de daño: +3*

Brunilda:

*Habilidad de Hacha: Buena
Escudo: Medio (-1 a la habilidad de ataque del enemigo)*

*Fuerza: Grande (+2)
Arma: Hacha (+2 por tamaño, +1 por Filo = +3)
Factor ofensivo de daño: +5*

*Capacidad de Daño: Normal (+0)
Armadura: Pesada de Cuero (+2)
Factor defensivo de daño: +2*

*Factor de daño de Snorri vs. Brunilda: 5-2 = +3
Factor de daño de Brunilda vs. Snorri: 5-3 = +2*

La habilidad de Snorri es reducida a Buena en este combate debido al escudo de Brunilda -ver la Sección 4.31. Modificadores Cuerpo a Cuerpo.

En el primer turno, Snorri consigue un Gran resultado en su habilidad de arma (tirada de dados = +1), y Brunilda obtiene un resultado Normal (tirada de dados = -1). Snorri gana con un grado relativo de +2. Se añade el factor de daño de +3 de Snorri, haciendo un daño de +5. Mirando a la hoja de personaje, un resultado de +5 es una Herida Grave -antes de tirar por daño.

El DJ requiere tiradas de daño, por lo tanto Snorri tira los dados: un resultado de -2, bastante malo. Esto reduce el daño a tres. Como Brunilda es un PNJ, el DJ se fija en la tabla de heridas en su hoja de personaje, y busca el tres: un daño de "Herida". El DJ tacha una casilla bajo la palabra "Herido", y prosigue con el turno siguiente. Brunilda tiene un -1 para el resto del combate.

En el segundo turno, ambos combatientes logran Buenos resultados, un empate. El DJ lo describe como un toma y daca de golpes en el que todos son parados o bloqueados mientras los luchadores se mueven en círculo uno respecto a otro. El DJ decreta que han transcurrido otros cinco segundos en este turno.

En el tercer turno, Snorri obtiene un Gran resultado y Brunilda sólo un Buen resultado, Snorri golpea otra vez. Ya que el grado relativo es de +1, se trata de un Roce. El DJ permite una tirada de daño en los Roces, pero no dejará que cambie el resultado en más de un nivel. El factor de daño de Snorri de +3 normalmente producirá un Rasguño en un Roce.

Snorri saca con en la tirada de daño un resultado de 0, así que el DJ tacha una casilla de Rasguño en la hoja de personaje de Brunilda.

En el cuarto turno, Snorri decide acabar con Brunilda de un solo golpe: hace un ataque total, que le da un modificador de +1 a su habilidad, y un +1 al daño si gana. Brunilda ha decidido intentar hallar y aprovechar alguna ventaja situacional: hace una defensa total, esperando descubrir algún modo de obtener una ventaja sobre Snorri en el quinto turno. Brunilda obtiene un modificador de +2 en su habilidad en este turno, pero no puede herir a Snorri aunque gane. Snorri obtiene un Gran resultado, incluso contando que su +1 por el ataque total, y Brunilda también obtiene un Gran resultado. Snorri normalmente hubiera perdido el turno de combate (un ataque total pierde todos los empates), pero la defensa total de Brunilda significa que no hace daño a Snorri, sólo neutraliza su ataque.

El DJ pide una Buena tirada de Percepción a Brunilda para encontrar una ventaja situacional.

Su atributo de Percepción es Grande, por lo que lo consigue fácilmente. Atisba de reojo una bebida derramada en el suelo, tirada antes por un cliente en plena huida. Como defendió con éxito ese turno, el DJ decide que Snorri caiga al suelo por culpa del charco durante un turno.

En el quinto turno, el DJ penaliza a Snorri con un -1 a las habilidades en este turno (bajándolo a Normal) por caerse. Snorri intenta un ataque corriente, y Brunilda, Herida, desesperada y pensando que esta puede ser su única oportunidad, intenta un ataque total: +1 a su habilidad, dándole una Buena habilidad efectiva a partir del nivel de Normal por su herida. Brunilda obtiene un Gran resultado, y Snorri sólo obtiene uno Bueno: Brunilda gana por +1.

Como estaba realizando un ataque total, Brunilda obtiene una bonificación de +1 al daño. Esto -afecta- al Roce, por lo tanto su resultado de Rasguño (por un Roce) se incrementa a Herido. Saca 0 en la tirada de daño, por lo que Snorri resulta Herido: -1 hasta que se cure.

En este instante, el combate es interrumpido por los guardias de la ciudad, que fueron alertados por el hijo del tabernero. Snorri y Brunilda son encarcelados en celdas separadas, probablemente muy agradecidos de haber sido salvados de lo que se convirtió en un duelo potencialmente mortal...

4.8 Curación

Las heridas se curan mediante habilidades médicas o poderes sobrenaturales.

Un Rasguño es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación (aunque puede que un beso haga que uno se sienta mejor...). Los Rasguños suelen borrarse tras una batalla, siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para atenderlos. Pero el

DJ puede decidir que sea de otra forma: pueden durar un día o dos.

Un Buen resultado en la habilidad de Curación cura todas las heridas en un nivel (Herido a curado, Herido Grave a Herido, etc.). (Los Rasguños no cuentan como un nivel para el proceso de curación. Es decir, un daño de Herido que es curado un nivel, se cura totalmente.) Un Gran resultado cura todas las heridas en dos niveles, y un resultado Excepcional cura tres niveles.

El curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo: el éxito de la tirada meramente asegura que las heridas se curarán, si se cumple el reposo suficiente. La cantidad de tiempo que se precise depende del nivel tecnológico de la ambientación del juego, y es decisión del DJ. (Un día por herida tratada es extremadamente rápido, pero puede ser apropiado en un juego de estilo épico. Así mismo, un minuto por herida curada mediante la magia también es rápido.) Depende del DJ si las actividades intensas tras un periodo de curación hacen que una herida se vuelva a abrir...

Ejemplo: un jugador con tres heridas (dos resultados de Herido y uno de Herido Grave) es curado con una Buena tirada. Después del tiempo apropiado las dos heridas estarán totalmente curadas, mientras que la Herida Grave se convertirá en una de Herido (con el correspondiente modificador de -1).

De otra manera, las heridas se curan por sí solas al ritmo de un nivel por semana de descanso -o más tiempo, si el DJ quiere ser más realista. Es decir, tras de una semana de descanso, un personaje Incapacitado pasa a estar Gravemente Herido, etc. El DJ podrá requerir una tirada con éxito contra un atributo de Constitución: una Dificultad Normal por Herido, Dificultad Buena por Herido Grave, y Gran Dificultad por Incapacitado. Si se falla esta tirada, se ralentiza el proceso de curación. Alguien Moribundo deberá estar mucho tiempo recuperándose, incluso con curación mágica o de alta tecnología.

5 Desarrollo de los Personajes

Después de jugar un poco, quizá después de cada sesión, un jugador querrá que crezcan las posibilidades de su personaje. En este punto, el desarrollo de un personaje puede exceder los límites máximos por habilidad impuestos por el DJ (como una Excepcional, tres Grandes). Hay dos formas de manejar el desarrollo del personaje, o la "experiencia", como a menudo se le llama.

5.1 Desarrollo Subjetivo de Personajes

Cuando un jugador considera que su personaje ha hecho lo necesario para mejorar algún rasgo (y cree que lo ha interpretado bien), pide permiso al DJ para elevarlo. Un rasgo sólo puede elevarse un nivel cada vez. Un rasgo debe utilizarse más y mejor para elevarse desde Bueno a Grande que para pasar de Normal a Bueno, y así. Ha de ser más sencillo subir una Habilidad que un atributo.

Como alternativa, el DJ simplemente otorga una mejora en un rasgo que opine que merezca aumentarse. En estos casos, no hay una correspondiente reducción de otro rasgo -estamos en el desarrollo de un personaje, no en su creación.

5.2 Desarrollo Objetivo de Personajes

En el sistema de desarrollo objetivo del personaje, el DJ puede otorgar puntos de experiencia (PE), los cuales puede intercambiar el jugador siguiendo los siguientes índices:

Tabla de coste de puntos de experiencia

Subir una habilidad		
De:	A:	Coste:
Terrible	Pobre	1 PE
Pobre	Mediocre	1 PE
Mediocre	Normal	1 PE
Normal	Bueno	2 PE
Bueno	Grande	4 PE
Grande	Excepcional	8 PE
Excepcional	Legendario	16 PE + permiso del DJ
Legendario	Legendario 2º	30 PE + permiso del DJ
Cada nivel superior a Legendario		50 PE + permiso del DJ

Elevar un atributo : Triple coste que una habilidad del mismo nivel.

Añadir un don : 6 PE (o más) + permiso del DJ.

Añadir un poder sobrenatural : 12 PE (o más) + permiso del DJ.

Un rasgo sólo se puede elevar en un nivel cada vez.

El DJ puede ajustar estos niveles de puntos como crea oportuno y puede exigir que el jugador sólo pueda incrementar el nivel de los rasgos que hayan sido usados de modo significativo durante una aventura. Si se está planeando una larga campaña, estos costes de PE pueden doblarse para dar espacio al crecimiento de los personajes. El definir las habilidades de forma específica también ayudará a asegurar que los personajes no se vuelvan demasiado poderosos en poco tiempo.

Como pauta, la buena interpretación debe recompensarse con de uno a tres PE por sesión de juego, con un límite superior sugerido de cuatro PE para interpretaciones insuperables. Los jugadores pueden guardarse sus PE durante tanto tiempo como quieran.

Los niveles de atributos pueden afectar o no a los PE utilizados en habilidades. Para mayor simplicidad, puedes ignorar totalmente los niveles de los atributos cuando se incrementen los niveles de habilidad. No obstante, si se quiere un mayor realismo, el DJ puede añadir al coste +2 PE (o más) cuando una habilidad se incrementa *por encima* del atributo apropiado.

Ejemplo: Violeta la herbolaria tiene una Buena Inteligencia. Los costes de PE para aumentar su habilidad de Herbarismo son normales hasta que intenta aumentarla a Grande. En este momento, tendrá que gastar +2 PE más de lo que indica la tabla: seis PE para aumentar Herbarismo a Grande y otros diez PE para aumentar a Excepcional.

Esta propuesta se recomienda sólo durante el desarrollo del personaje - no para la creación del mismo -. El DJ ha de informar a los jugadores en el momento de la creación de personajes si va a aplicarse esta opción para que puedan planificar consecuentemente los atributos de sus personajes.

5.3 Desarrollo a Través del Entrenamiento

Siendo honestos, el mejorar las habilidades a través de los PE no siempre es realista. Una sesión de juego puede cubrir tan solo unas pocas

5. Desarrollo del personaje

horas de tiempo de campaña. El permitir que un personaje pueda aumentar una o dos habilidades diferentes de Normal a Bueno en este tiempo no es lógico. Pero es divertido para los jugadores y psicológicamente satisfactorio, de modo que se recomienda.

Como alternativa, o en adición a los métodos descritos anteriormente, el DJ puede permitir que las habilidades se aumenten por medio de cantidades apropiadas de tiempo de aprendizaje o entrenamiento. Esta opción requerirá encontrar un maestro (lo cual podría costar dinero) o emplearse en un trabajo apropiado (que puede no estar totalmente dedicado a la habilidad que se quiere aprender, llevando así más tiempo). También es posible aprender algo de forma autodidacta, pero el DJ debería doblar el tiempo requerido. Si se utiliza el sistema de Desarrollo Objetivo de Personajes, el DJ puede (o puede que no) exigir que los PE se gasten de esta forma, es decir, no puedes gastar PE a menos que también te hayas tomado tu tiempo para aprender.

El DJ establece el tiempo y el coste del entrenamiento y la dificultad para encontrar un maestro. El maestro tiene dos habilidades que deben ser consideradas: Enseñar y la habilidad que va a ser enseñada. El jugador puede necesitar tirar los dados para ver si el personaje ha sido diligente en el estudio de la habilidad. La tirada de dados puede estar referida a un atributo como Fuerza de Voluntad, Instinto, Empeño, Sabiduría, Autodisciplina, Automotivación, Psique, Inteligencia, etc. Si el jugador puede aportar una razón válida por la que el personaje esté especialmente motivado para aprender esa

habilidad, el DJ puede otorgarle hasta +2 en el rasgo a tirar. El DJ puede solicitar una única tirada, o una tirada por semana, mes, etc. Si se solicitan múltiples tiradas, al menos la mitad de ellas deben tener éxito para obtener la mejora de la habilidad.

Ejemplo: Guille Blaster, es un cadete espacial que vuelve a la Academia después de su primer viaje de servicio. Considera que su nivel Normal de habilidad de Pistola Láser está por debajo del estándar. Realiza un curso de entrenamiento de seis semanas sobre el uso de la Pistola Láser, enseñado por un instructor con habilidad de Pistola Láser Excepcional y un Gran nivel de Enseñar. (Puesto que Guille tiene el "Don": Empleado de la Patrulla espacial, el curso le es gratuito). El DJ decide que el jugador de Guille necesita hacer una tirada de Fuerza de Voluntad por cada período de dos semanas para ver cómo se dedica al estudio. Si al menos dos de las tres tiradas son Mediocres o mejores, Guille puede aumentar su habilidad de Pistola Láser de Normal a Buena, dada la duración del entrenamiento y la calidad del instructor. Si se diera el caso de que el entrenamiento fuese más corto o que el instructor fuera peor, podría necesitar un predominio de resultados Normales o Buenos para aumentar con éxito su habilidad de Pistola Láser.

Recuerda que es mucho más sencillo aumentar una habilidad de Pobre a Mediocre que de Grande a Excepcional. Requiere más tiempo, o mayores Niveles de Dificultad en las tiradas de Voluntad para aumentar una habilidad que ya sea alta.

6 Consejos y Ejemplos

6.1 Consejos para DJs y Conversiones

Nunca olvides que el objetivo principal del juego es divertirse...

El DJ debería convertir a FUDGE al menos uno de sus personajes favoritos de cualquiera de los sistemas a los que esté habituado.

FUDGE es increíblemente flexible, posiblemente más que cualquier otro sistema al que hayas jugado anteriormente. Una vez que hayas convertido tu personaje favorito, enreda un poco con él. ¿Puedes hacer que sea *exactamente* como quieres, probablemente de una forma que otros sistemas anteriores no te permitían? ¿Qué tal si divides ese atributo en dos o tres efectos -¡ah! ¿Ves? Puede ser bueno en ciertos aspectos, pero torpe en otros; conocedor de algunas cosas, ignorante de otras. Hmm, ¿demasiados atributos? Entonces haz que algunos de ellos sean dones. Eso podría ser más fácil de manejar. Sigue así - ¡diviértete!

Es fácil crear PNJs para presentar un desafío a los PJs contando niveles. Calcula aproximadamente cuántos niveles se han distribuido en habilidades de combate por el jugador medio. Este resultado, invertido en habilidades de combate en un PNJ, debería proporcionar un combate equilibrado. Por ejemplo, si los PJs se han creado con 40 niveles de habilidades y cuatro niveles gratuitos de atributos, el personaje medio podría tener diez niveles en habilidades de combate. En este caso, un grupo de bandidos con diez niveles cada uno de habilidades de combate y dos niveles de atributos dedicados a atributos físicos deberían constituir un desafío apropiado para los jugadores.

6.11 Ayudas de Conversión

No es práctico dar guías para convertir cada uno de los sistemas de juego a y desde FUDGE. No obstante, hay dos sistemas de medidas de rasgos muy utilizados en general: la escala 3-18, y el sistema de percentiles. Mientras que estos no se usan de manera uniforme (hay numerosos juegos que no utilizan ninguno de los dos), sigue siendo útil proponer una conversión entre estos sistemas y FUDGE.

Los rasgos de la escala 3-18 se convierten de la siguiente manera:

Conversión de rasgos de escala 3-18 a niveles FUDGE

Nivel en FUDGE	Nivel en la Escala 3-18
Excepcional	19+
Grande	16-18
Bueno	14-15
Normal	12-13
Mediocre	9-11
Pobre	6-8
Terrible	5 ó menos

Los rasgos percentiles se convierten como sigue:

Conversión de rasgos percentiles a niveles FUDGE

Nivel en FUDGE	Nivel en la Escala percentil
Excepcional	98-100
Grande	91-97
Bueno	71-90
Normal	31-70
Mediocre	11-30
Pobre	4-10
Terrible	1-3

6.12 Plantillas

El DJ puede crear plantillas de personajes para los jugadores. Esto puede ayudar a un jugador a la hora de hacer su primer personaje con FUDGE, o también sirve para que los jugadores acostumbrados a juegos basados en sistemas de clases se sientan como en casa. Aun así, también deberían permitirse personajes diseñados de forma personalizada, en el caso de jugadores que se sientan limitados por las clases de personaje.

Los límites impuestos por el DJ y la lista de atributos al comienzo de cada personaje de ejemplo en la Sección 6.3 son plantillas. El DJ puede repartir hojas de personaje con los atributos y los límites ya impresos. Esto puede acompañarse con una copia de la lista de habilidades propuestas en la Sección 1.32, Habilidades, y posiblemente la lista de dones y limitaciones en las Secciones 1.33 (Dones), y 1.34 (Limitaciones). Los jugadores pueden así crear personajes con un esfuerzo mínimo.

Para lograr más detalle, el DJ puede crear plantillas de "clases" de personaje. Como ejemplo familiar para muchos jugadores, el DJ puede tener pautas para los jugadores que deseen interpretar a un guerrero en un mundo de fantasía, o un mago, o clérigo, o ladrón, etc. El DJ puede establecer unos requisitos mínimos para los atributos de cada clase de personaje, como dones recomendados y niveles mínimos de habilidades.

Las plantillas pueden utilizarse en cualquier género, no únicamente el fantástico. Puedes tener las pautas de un típico personaje científico, o de un policía, de un investigador de fenómenos psíquicos, de un Mosquetero del Rey, etc.

Consulta las Secciones 6.41, Plantilla de Montaraz, y 6.42, Plantillas de Clases Amplias, para ver ejemplos.

Un tipo diferente de plantilla muestra al jugador las características innatas y las limitaciones de una raza de fantasía o ciencia ficción. Ver el personaje de ejemplo Seihook (Sección 6.342), para una raza de ciencia ficción, y la Sección 6.43, Cércopes, para una raza de fantasía.

6.2 Ejemplo de Hoja de Personaje

Una Hoja de Personaje puede ser cualquier pedazo de papel, claro está. Sin embargo, es útil incluir la progresión de los Niveles de los Rasgos y los límites iniciales del DJ, si los hay, como una habilidad Excepcional, tres Grandes habilidades, la disponibilidad de magia, etc.

Ejemplo [borra todo aquello entre corchetes, como esto]:

FUDGE hoja de personaje		Nombre del Personaje:				
	PE	Sexo:				
+3 Excepcional	8	Jugador:				
+2 Grande	4	Fecha de Creación:				
+1 Bueno	2	PE sin gastar:				
+0 Normal	1	Puntos FUDGE:				
-1 Mediocre	1	Límites Iniciales:				
-2 Pobre... Hab. por Defecto	1	Historia y personalidad del personaje:				
-3 Terrible	1					
La mayoría de Dones y algunas Habilidades son inexistentes a no ser que se especifiquen en la hoja de personaje		[Las columnas PE y notas han de excluirse si no se usan]				
PE = Coste para subir a ese nivel con Puntos de Experiencia						
Heridas:	1,2 Rasguño O O O	3,4 Herido O	5,6 Herido Grave O	7,8 Incapacitado O	9+ Moribundo O	
Atributos:		Dones:		Habilidades:		
[se dejará el espacio necesario en cada sección - el DJ puede incluir algo antes de imprimir si lo desea especialmente en el caso de los Atributos]						
Masa:		Limitaciones:				
Equipo:		Poderes Sobrenaturales:				
[Puede ir en el reverso si hay problemas de espacio. Recuerda listar los factores ofensivos y defensivos de forma clara]						
		[Si hace falta]				

[Fin del ejemplo. Una vez ajustada, debería poderse imprimir en un único folio.]

La siguiente cabecera de hoja de personaje podría ser útil a los jugadores durante la creación de su personaje si se utiliza la Creación Objetiva de Personajes.

FUDGE hoja de personaje					Nombre del Personaje:
+3 Excepcional	At + 3	Ha 5	MD 7	PE 8	Sexo:
+2 Grande	+ 2	4	6	4	Jugador:
+1 Bueno	+ 1	3	5	2	Fecha de Creación:
+0 Normal	0	2	4	1	PE sin gastar:
-1 Mediocre	- 1	1	3	1	Puntos FUDGE:
-2 Pobre	- 2	0	2	1	Límites Iniciales:
-3 Terrible	- 1	-1	1	1	Historia y personalidad del personaje:
At = Coste de los Atributos Ha = Coste medio de las habilidades MD = Coste de las Habilidades muy Difíciles PE = Coste de subir habilidades con PE					
Intercambio de Rasgos: 1 Don = 1 Limitación 1 Don = 1 ó 2 niveles de atributos 1 nivel de atributo = 3 niveles de Habilidad 1 Poder Sobrenatural = 2 Dones					

6.3 Ejemplos de Personajes

Los siguientes personajes se diseñaron en base a diferentes criterios de DJs para mostrar algunas de las muchas posibilidades. Cada Ejemplo de personaje incluye las pautas utilizadas. Todos menos el último se hicieron con el Sistema Objetivo de Creación de Personajes, aunque por supuesto, todos son compatibles con el Sistema Subjetivo. Las habilidades fáciles y difíciles se indican como tales. (En el Sistema Objetivo de Creación de Personajes, cuesta menos conseguir una habilidad fácil a un cierto nivel, y más una habilidad difícil). Las habilidades que tienen como nivel por defecto "Inexistente" y que cuestan un nivel para tenerlas a nivel Terrible se listan como: Telepatía (MD). Estas habilidades son generalmente aquellas que sirven para controlar los Poderes Sobrenaturales.

Los números entre paréntesis tras cada nivel de rasgo son los costes Objetivos de niveles, y son opcionales en cualquier hoja de personaje (aunque facilitan la comprensión).

Algunos personajes tienen un atributo separado de Capacidad de Daño, otros representan a éste por medio de otro atributo, como Fuerza, Salud, Cuerpo, Constitución, Físico, etc.

La mayoría de los dones y las limitaciones han sido escogidos pensando en la variedad, con el propósito de que sirvan de ejemplo. Obviamente, si usas cualquiera de estos personajes, eres libre de cambiar cualquiera de estos rasgos.

6.31 Personajes de Fantasía

Brogo, Floranna y Moose tienen ciertas habilidades mágicas, utilizando el sistema de Magia FUDGE de ejemplo que se encuentra en el Apéndice. Brogo es un negado en la magia, y

Moose es sólo ligeramente mejor mago que él. Sin embargo, Floranna es toda una hechicera.

6.311 Brogo el Explorador, Halfling

Límites del DJ: 8 atributos (4 niveles gratuitos); 50 niveles gratuitos de habilidad, con los máximos de 1 Excepcional, 3 Grandes; 2 dones gratuitos; magia disponible.

Nota: el lanzamiento de hechizos es igual a Frialdad-2 en este juego, con un nivel máximo de Normal –no se necesita comprar la habilidad Lanzamiento de Hechizos. Además, el potencial mágico no está limitado a un efecto concreto en este juego: Brogo puede intentar cualquier efecto, menos lo vetado por su limitación. "Halfling" está definido como una de sus limitaciones.

Atributos: (4 niveles gratuitos, 10 niveles escogidos, compensados con 3 limitaciones)

Frialdad: Bueno (1)
Capacidad de Daño: Buena (1)
Destreza: Grande (2)
Empatía: Buena (1)
Salud: Buena [Halfling Normal] (0)
Inteligencia: Buena (1)
Percepción: Excepcional (3)
Fuerza: Buena, Escala –2 (1)

Habilidades: (50 niveles gratuitos, 50 niveles utilizados)

Conocimiento general (fácil): Bueno (2)
Arco: Bueno (3)
Escalar: Bueno (3)
Idioma Élfico (difícil): Mediocre (2)
Tasar Mercancías: Normal (2)
Cultivar (fácil): Normal (1)
Camaradería: Grande (4)
Hallar Pasadizos Secretos: Terrible (-1)
Primeros Auxilios: Bueno (3)
Regatear: Bueno (3)
Interrogatorio: Bueno (-1)

Conocimiento de Historia Antigua: Normal (2)
 Abrir Cerraduras: Terrible (-1)
 Imitar Sonidos Animales (difícil): Grande (4)
 Movimiento Silencioso: Excepcional (5)
 Idioma Orco: Normal (2)
 Robar Bolsillos: Terrible (-1)
 Montar: Pony: Normal (2)
 Bastón: Bueno (3)
 Contar Historias: Bueno (3)
 Supervivencia: Bueno (3)
 Seguir Rastros: Bueno (3)
 Conocimiento de la Naturaleza: Grande (4)

Dones: (2 dones gratuitos, 4 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Dirección Absoluta
 Empatía Animal
 Afortunado
 Visión Nocturna

Poderes Sobrenaturales: (1 utilizado, equilibrado por 2 limitaciones)

Potencial Mágico, un nivel

Limitaciones:

Sólo puede lanzar hechizos triviales
 Curioso
 Glotón
 Humanitario
 Pacifista de Defensa Propia
 Halfling (Escala -2, Bonificación Racial a Salud, cuenta como 2 limitaciones)

6.312 Floranna, Hechicera Elfa

Límites del DJ: 2 atributos (1 nivel gratuito); 50 niveles gratuitos de habilidades, con los máximos de 1 Excepcional, 3 Grandes; 4 dones gratuitos; magia disponible.

Nota: Hay dos habilidades separadas de Lanzamiento de Hechizos, y el DJ permite elevarlas a más de Normal a cambio de 1 don por nivel de habilidad. Cuesta cuatro niveles conseguir "Lanzamiento de Hechizos sobre Otros" a Normal, y entonces 6 más para tenerlo a Bueno, pues un don = 6 Niveles de Habilidad.

Atributos: (1 nivel gratuito, 1 usado)

Material: Mediocre (-1)
 Espiritual: Grande (2)

Habilidades: (50 niveles gratuitos de habilidad, 32 escogidos, el resto cambiados por dones)

Acrobacias/Atletismo: Mediocre (1)
 Habilidades de Animales: Bueno (3)
 Camaradería: Mediocre (1)
 Habilidades de Combate: Pobre (0)
 Modales en la Corte: Pobre (0)
 Conocimiento Cultural: Bueno (3)
 Medicina: Grande (4)
 Manipular Gente: Pobre (0)

Movimiento Silencioso / Grácil: Normal (2)
 Conocimiento Científico: Mediocre (1)
 Lanzar Hechizos Sobre Otros (MD): Bueno (10)
 Lanzar Hechizos Sobre Sí (MD): Normal (4)
 Robar: Terrible (-1)
 Conocimiento de los Bosques: Grande (4)

Dones: (4 Dones gratuitos, ninguno empleado)

Poderes Sobrenaturales: (6 escogidos, equilibrados por limitaciones, dones reducidos y niveles de habilidad reducidos)

Elfa: ciclo vital alargado, los animales (no los monstruos) reaccionan bien hacia ella
 Percepción = +1 al atributo Material
 Potencial mágico, Magia Blanca, Cinco niveles

Limitaciones:

Distraída
 Corazón de Oro –cualquier mentiroso con algo de habilidad puede conseguir su ayuda y su simpatía
 Idealista –siempre en las nubes
 Melancólica
 Comportamiento Obsesivo –intenta disuadir a los demás de usar la violencia

6.313 Moose el Mago, Mago Humano de Combate

Límites del DJ: 6 atributos (3 niveles gratuitos); 30 niveles gratuitos de habilidad, con los máximos de 1 Excepcional, 3 Grandes; 2 dones gratuitos; Magia disponible.

Nota: la habilidad de Lanzamiento de Hechizos de Moose cuesta el doble debido a su baja Inteligencia. También costará el doble a la hora de mejorar con PE.

Atributos: (3 niveles gratuitos, 4 escogidos, equilibrados por una limitación)

Carisma: Pobre (-2)
 Destreza: Grande (2)
 Dinamismo: Bueno (1)
 Salud: Grande (2)
 Inteligencia: Mediocre (-1)
 Fuerza: Grande (2)

Habilidades: (30 niveles gratuitos, 36 escogidos, equilibrados con una limitación)

Armería: Bueno (3)
 Combate sin armas: Grande (4)
 Romper y entrar: Terrible (-1)
 Escalar: Normal (2)
 Artesanía: Normal (2)
 Flirtear: Terrible (-1)
 Conocimiento de Historia Antigua: Terrible (-1)
 Mercader: Mediocre (1)
 Cabalgar: Bueno (3)
 Escudo: Grande (4)
 Cantar: Terrible (-1)

Lanzamiento de Hechizos (MD): Mediocre (6)
 Sigilo: Bueno (3)
 Narrar: Terrible (-1)
 Espada: Excepcional (5)
 Tácticas: Bueno (3)
 Arrojar: Grande (4)
 Carpintería: Mediocre (1)

Dones: (2 Dones gratuitos, escogidos los dos)
 Reflejos de Combate
 Riqueza (buen equipo)

Poderes Sobrenaturales: (2 escogidos, equilibrados por las limitaciones)
 Potencial Mágico, Hechizos de combate, dos niveles

Limitaciones:

Rudo y sin Tacto – no usa palabras suaves
 Miedo a la Oscuridad
 Creído y machista, para ocultar sentimientos inadecuados (nunca llegará a igualar la imagen imposible heroica de su padre)
 Temperamental; no tiene paciencia con los tontos o truhanes
 La habilidad de Lanzamiento de Hechizos cuesta el doble por su baja Inteligencia
 Juramento: destruir el grupo de bandidos que mató a su padre

6.314 Tarag Semi-Ogro

Límites del DJ: 3 atributos (3 niveles libres); 10 niveles de habilidad libres, con los máximos de 1 Excepcional, 2 Grandes; 3 dones libres; magia disponible. Un Semi-ogro tiene Escala 3.

Atributos: (3 niveles libres, 2 escogidos, 1 canjeado por 3 niveles de habilidades)
 Cuerpo: Bueno, Escala 3 (1)
 Mente: Mediocre [Semi-ogro Normal] (0)
 Psique: Bueno (1)

Habilidades: (10 niveles libres, 13 escogidos, equilibrados por los bajos atributos)
 Habilidades Animales: Normal (2)
 Habilidades artísticas: Terrible (-1)
 Habilidades de Equilibrio: Bueno (3)
 Habilidades Médicas: Terrible (-1)
 Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo: Excepcional (5)
 Habilidades Comerciales: Terrible (-1)
 Habilidades de Exteriores: Bueno (3)
 Armas a Distancia: Bueno (3)
 Habilidades Sociales: Terrible (-1)
 Habilidades Técnicas: Terrible (-1)
 Habilidades de Ladrón: Terrible (-1)
 Combate sin armas: Bueno (3)

Dones: (3 Dones Libres, 3 escogidos)
 Reflejos Rápidos
 Visión Periférica – no tiene penalización por

enfrentarse a dos enemigos a la vez
 Piel Dura (-1 al daño)

Poderes Sobrenaturales: (1.5 escogidos, equilibrados por las limitaciones)
 Semi-ogro (Escala de Masa 3, Mente a -1)
 Aura Anti-Mágica – los hechizos lanzados sobre él tienen -1 (cuenta sólo como un Don porque también interfiere con los hechizos beneficiosos)

Limitaciones:

Se vuelve berserker si le hieren – propenso a atacar a los amigos
 Ingenuo
 Pobre (no tiene mucho equipo)

6.32 Personajes de Ficción Histórica

6.321 Hakim al-Saari, Ladrón de Bagdad, 792 D.C.

Límites del DJ: 4 atributos (2 niveles libres); 35 niveles de habilidad libres, con los máximos de 1 Excepcional, 1 Grande; 1 don libre; no hay disponibles poderes sobrenaturales.

Atributos: (2 niveles libres, 4 escogidos, equilibrados por una limitación)
 Músculo: Mediocre (-1)
 Astucia: Bueno (1)
 Destreza: Excepcional (3)
 Ego: Bueno (1)

Habilidades: (35 niveles libres, 47 escogidos, equilibrados por 2 limitaciones)
 Acrobacias: Bueno (3)
 Tasar Mercancías: Bueno (3)
 Mendigar: Normal (2)
 Escalada: Bueno (3)
 Disfraz: Normal (2)
 Esquiva: Bueno (3)
 Cuchillo: Mediocre (1)
 Conocimiento de Bagdad: Bueno (3)
 Forzar Cerraduras: Bueno (3)
 Mentir: Bueno (3)
 Hurtar: Bueno (3)
 Citar el Corán y proverbios árabes: Mediocre (1)
 Correr: Normal (2)
 Sirviente: Mediocre (1)
 Sigilo: Excepcional (5)
 Narrar: Normal (2)
 Supervivencia Urbana: Grande (4)
 Insultos Ingeniosos: Bueno (3)

Dones: (1 don libre, 3 escogidos, equilibrados por las limitaciones)
 Constitución Saludable (+1 al Músculo para recuperarse de una enfermedad)
 Sentidos Agudos (+1 a la Astucia para advertir

algo)

Mucha gente le debe favores

Limitaciones:

No puede resistirse a decir la última palabra
Avaro

A mucha gente le gustaría entregarlo a las autoridades

Blando de corazón hacia los niños

Se jacta abiertamente de su habilidad como ladrón

6.322 Arian o Gwent, Arquera Galesa, 1190

Un conquistador normando asesinó a la familia de Arian bajo lo que parecía una bandera de tregua. Cuando Arian lo mató por venganza, fue desterrada de Gales. Escapando al norte, la desdichada Arian está por unirse a la banda de proscritos sajones de Robin Hood e introducir en Inglaterra una nueva invención Galesa, el arco largo...

Límites del DJ: 6 atributos (4 niveles libres); 30 niveles de habilidad libres, con los máximos de 1 Excepcional, 2 Grandes; 2 dones libres; sin posibilidad de poderes sobrenaturales; debe escoger 2 limitaciones: Proscrita y Leal a los compañeros, que no cuentan para intercambiarlas por otros rasgos.

Atributos: (4 niveles libres, 4 escogidos)

Serenidad: Mediocre (-1)

Constitución: Normal (0)

Destreza: Grande (2)

Razonamiento: Bueno (1)

Sentidos: Grande (2)

Fuerza: Normal (0)

Habilidades: (30 niveles libres, 36 escogidos, equilibrados por una limitación)

Acrobacias: Bueno (3)

Tiro al arco: Excepcional (5)

Arquería: Grande (4)

Escalar: Bueno (3)

Disfraz: Bueno (3)

Esquivar: Bueno (3)

Flechería: Bueno (3)

Movimiento Silencioso: Grande (4)

Montar a caballo: Bueno (3)

Tácticas: Normal (2)

Conocimiento de los bosques: Bueno (3)

Dones: (2 Dones Libres, 3 escogidos, equilibrados por una limitación)

Sabe leer y escribir - en 1190, esto es lo suficientemente raro como para ser tratado como un don

Atractiva +3 a la Serenidad mientras dispara un Arco

Limitaciones:

Fuera de la ley

Leal a los compañeros

Habla Inglés con un fuerte acento Galés

Desprecia a los normandos - tirada Normal de Serenidad para evitar actuar rudamente hacia ellos

6.323 Henri le Rouge, Mosquetero del Rey Luis XIII, 1627

Límites del DJ: puesto que ésta es una campaña cinematográfica sin magia ni curaciones de ciencia ficción, el DJ ha establecido límites más altos: 9 atributos (8 niveles libres); 60 niveles de habilidad libres, con los máximos de 2 Excepcionales, 5 Grandes; 3 dones libres; sin posibilidad de poderes sobrenaturales.

Atributos: (8 niveles libres, 12 escogidos, equilibrado por las limitaciones)

Encanto: Grande (2)

Aplomo: Excepcional (3)

Capacidad de Daño: Grande (2)

Destreza: Grande (2)

Salud: Bueno (1)

Percepción: Normal (0)

Fuerza: Normal (0)

Voluntad: Normal (0)

Ingenio: Grande (2)

Habilidades: (60 niveles libres, 72 escogidos, equilibrados por dos limitaciones)

Acrobacias: Excepcional (5)

Actuar: Bueno (3)

Conducir barca: Terrible (-1)

Pelear: Bueno (3)

Ir de juerga: Bueno (3)

Escalar: Grande (4)

Disfraz: Bueno (3)

Esquivar: Bueno (3)

Ingeniería: Terrible (-1)

Esgrima: Excepcional (5)

Primeros Auxilios: Bueno (3)

Flirtear: Bueno (3)

Conocimiento de Europa: Mediocre (1)

Conocimiento de Francia: Bueno (3)

Conocimiento de París: Bueno (3)

Conocimiento del Planeta: Mediocre (1)

Forzar Cerraduras: Terrible (-1)

Main Gauche: Grande (4)

Mosquete de Cerrojo: Bueno (3)

Mecánica: Terrible (-1)

Movimiento Silencioso: Bueno (3)

Conocimiento Político: Normal (2)

Desenvainar rápidamente la espada (fácil): Bueno (2)

Oratoria: Mediocre (1)

Réplica ingeniosa: Grande (4)

Montar a caballo: Grande (4)

Savoir-Faire: Bueno (3)

Espiarse: Normal (2)

Natación: Terrible (-1)
Tácticas: Bueno (3)
Pistola: Bueno (3)

Dones: (3 Dones Libres, 5 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Reflejos de Combate
Bien parecido
Patrón: Capitán de Mosqueteros
Curación rápida
Estatus: Caballero

Limitaciones:

Código de honor
Bebedor compulsivo
Le disgusta la comida que no sea de Gourmets
Extremadamente Leal a los Compañeros
Intolerante con los protestantes
Susceptible - se ofende rápidamente

6.324 Scruffy Sanders, Conductor de diligencias, 1870s, Oeste americano

Límites del DJ: 5 atributos (3 niveles libres); 30 niveles de habilidad libres, con los máximos de 1 Excepcional, 2 Grandes; 2 dones libres; sin posibilidad de poderes sobrenaturales; mínimo una limitación que no cuenta para canjear. Scruffy cambia el límite de 1 Excepcional en una habilidad por dos Grandes extras, así tiene cuatro habilidades a Grande y no tiene ninguna habilidad a Excepcional.

Atributos: (3 niveles libres, 3 escogidos)

Agilidad: Mediocre (-1)
Salud: Bueno (1)
Percepción: Bueno (1)
Conocimiento: Grande (2)
Fuerza: Normal (0)

Habilidades: (35 niveles libres, 53 escogidos, equilibrados por 3 limitaciones)

Conocimiento de Área, Estados del Oeste: Bueno (3)
Fingir: Grande (4)
Pelea: Normal (2)
Concertina: Bueno (3)
Esquivar: Bueno (3)
Primeros Auxilios: Bueno (3)
Aguantar Borracheras: Bueno (3)
Cazar: Bueno (3)
Movimiento Silencioso: Bueno (3)
Pistolas: Normal (2)
Montar a caballo: Bueno (3)
Escopeta: Grande (4)
Cantar: Bueno (3)
Mecánica de diligencias: Bueno (3)
Contar cuentos: Bueno (3)
Cochero: Grande (4)
Insultos ingeniosos: Grande (4)

Dones: (2 dones libres, 2 escogidos)
Nunca olvida una cara
Sentido de empatía: obtiene emociones de la gente

Limitaciones:

Hablador
Costumbre grosera: escupe el tabaco masticado
Perezoso - prefiere hablar a hacer
Está envejeciendo, con todo lo que eso implica...

6.33 Personajes Contemporáneos

6.331 Dolores Ramírez, Periodista, 1990s

Límites del DJ: 10 atributos (5 niveles libres); 50 niveles de habilidad libres, con los máximos de 1 Excepcional, 4 Grandes; 2 dones libres; disponibles Poderes Psíquicos limitados.

Nota: la jugadora olvidó una importante habilidad para Dolores, y que una periodista lógicamente tiene: Investigación. De esto se dió cuenta durante el juego, y la jugadora pide permiso al DJ para añadir Investigación como un rasgo sin compromiso. El DJ accede de modo que [Investigación: Bueno] se añade a la hoja de personaje de Dolores. Dolores ya tenía una habilidad Excepcional y 4 Grandes, así que es con lo mejor que podía haber empezado. Esto no cuenta como niveles libres de salida - los rasgos exentos de coste son extras.

Atributos: (5 niveles libres, 7 escogidos, equilibrados por una limitación)

Apariencia: Bueno (1)
Constitución: Bueno (1)
Serenidad: Bueno (1)
Capacidad de Daño: Bueno (1)
Destreza: Normal (0)
Inteligencia: Grande (2)
Suerte: Bueno (1)
Cordura: Grande (2)
Fuerza: Pobre (-2)
Voluntad: Normal (0)

Habilidades: (50 niveles libres, 56 escogidos, equilibrados por una limitación)

Acrobacias: Normal (2)
Actuar: Grande (4)
Romper y Entrar: Bueno (3)
Escalar: Normal (2)
Uso de Ordenadores: Bueno (3)
Criminología: Mediocre (1)
Disfraz: Grande (4)
Conducir: Bueno (3)
Entrevistar: Grande (4)
Karate (difícil): Normal (3)
Cocina Mejicana: Mediocre (1)
Movimiento Silencioso: Bueno (3)

Ocultismo: Bueno (3)
 Fotografía: Bueno (3)
 Pistola: Bueno (3)
 Seguir: Grande (4)
 Contactos en la Sombra: Bueno (3)
 Nadar: Normal (2)
 Escribir: Excepcional (5)

Dones: (2 Dones libres, 4 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Ambidiestra
 Bonita voz
 Sentido del peligro
 Nunca olvida un nombre

Limitaciones:

Exceso de confianza
 Ambiciosa
 Terca
 Vanidosa

6.332 Sherman Foley, mendigo y escaneador, contemporáneo

Por: Bernard Hsiung

Límites del DJ: atributos sin especificar - niveles libres = mitad del número de atributos escogidos; 50 niveles de habilidad libres, con un máximo de 1 Excepcional, 4 Grandes; 2 dones libres; Poderes Psi medio-limitados.

Nota: El jugador de Sherman eligió solamente 4 atributos cuando el DJ le dio libertad: Sherman tiene cualquier atributo sin apuntar que el DJ considere esencial a un nivel Normal.

Atributos: (4 atributos seleccionados: 2 niveles libres, 2 escogidos)

Capacidad de Daño: Mediocre (-1)
 Salud: Mediocre (-1)
 Percepción: Grande (2)
 Fuerza de Voluntad: Grande (2)

Habilidades: (50 niveles libres, 44 escogidos, 6 usados para equilibrar 1 don)

Conocimiento de Área, ciudad interior (fácil): Grande (3)
 Conocimiento de Área, Tierra: Mediocre (1)
 Mendigar: Normal (2)
 Escalar: Terrible (-1)
 Beber: Bueno (3)
 Conducir: Terrible (-1)
 Forrajear: Bueno (3)
 Cuchillo: Mediocre (1)
 Conocimiento, Fobias (difícil): Bueno (4)
 Meditación: Bueno (3)
 Costura: Mediocre (1)
 Sigilo/Urbano: Normal (2)
 Rumores Callejeros: Bueno (3)
 Supervivencia/Urbana: Grande (4)
 Uso de Control Mental (MD): Grande (6)

Uso de Telepatía (MD): Bueno (5)
 Uso de Telequinesia (MD): Bueno (5)

Dones: (2 Dones Libres, ninguno escogido)

Poderes Sobrenaturales: (3 escogidos, equilibrados por las limitaciones, dones reducidos, y habilidades reducidas)

Control Mental
 Telepatía
 Telequinesia

Limitaciones:

El uso de poderes Psi requiere concentrarse sin moverse
 Materialmente Pobre
 Desafortunado

6.333 Libélula (James Stoddard), Superhéroe secreto

Límites del DJ: 7 atributos (4 niveles libres); 50 niveles de habilidad libres, con los máximos de 2 Excepcionales, 6 Grandes; 2 dones libres; 4 Superpoderes libres.

Atributos: (4 niveles libres, 8 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Capacidad de Daño: Normal (0)
 Destreza: Grande (2)
 Salud: Bueno (1)
 Inteligencia: Grande (2)
 Intuición: Grande (2)
 Velocidad: Bueno (1)
 Fuerza: Normal (0)

Habilidades: (50 niveles libres, 56 escogidos, equilibrados por una limitación)

Acrobacias: Grande (4)
 Actuar: Bueno (3)
 Burocracia: Normal (2)
 Uso de ordenadores: Grande (4)
 Controlar Superpoder (Flujo de electrones) (MD): Excepcional (7)
 Controlar Superpoder (Vuelo) (MD): Bueno (5)
 Criminología: Bueno (3)
 Disfraz: Bueno (3)
 Esquivar: Grande (4)
 Conducir: Bueno (3)
 Ingeniería Electrónica, Ordenadores (difícil): Grande (5)
 Idioma japonés: Grande (4)
 Judo (difícil): Grande (5)
 Cantar: Terrible (-1)
 Sigilo: Excepcional (5)

Dones: (2 Dones Libres, 3 escogidos, equilibrados por una limitación)

Cronometraje perfecto
 Buena Visión
 Piel dura (-1 al daño)

Poderes Sobrenaturales: (4 Superpoderes libres, 4 escogidos)

Controlar dispositivos electrónicos inanimados
Encogerse hasta 25mm durante una hora, dos veces al día (Escala -10)
Volar, sólo cuando mide 25 mm
Sobretensión eléctrica (cortocircuítas máquinas)

Limitaciones:

Moralmente, no puede usar sus poderes para salir de su abultado endeudamiento
Quijotesco - siempre está buscando crímenes que ajusticiar
Fobia a los animales más grandes que un perro pastor escocés
Retraído social (un poco borde)

6.34 Personajes de Ciencia Ficción

6.341 Capitán Wallop de la patrulla Espacial

Éste es un personaje para una campaña cinematográfica de Ópera Espacial, así que los límites son altos.

Límites del DJ: 4 atributos (4 niveles libres); 50 niveles de habilidades libres, con los máximos de 1 Excepcional, 3 Grandes, 8 Buenos, 2 dones libres, un poder Sobrenatural libre sujeto al visto bueno del DJ.

Atributos: (4 niveles libres, 6 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Cuerpo: Bueno (1)
Razonamiento/Mecánica: Grande (2)
Percepción/Reacción: Excepcional (3)
Voluntad: Normal (0)

Habilidades: (50 niveles libres, 56 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Acrobacias: Bueno (3)
Actuar/Disfrazarse: Grande (4)
Conocimiento de Cantinas: Bueno (3)
Bláster: Excepcional (5)
Manejar Ordenadores: Normal (2)
Diplomacia: Bueno (3)
Electrónica: Bueno (3)
Familiaridad con los Más Importantes Sistemas Planetarios: Bueno (3)
Artería: Grande (4)
Regatear: Normal (2)
Ciencias Difíciles: Normal (2)
Mímica: Mediocre (1)
Navegación: Bueno (3)
Adquirir idiomas: Normal (2)
Pilotar: Grande (4)
Reparar Sistemas de Naves de Exploración: Bueno (3)

Sigilo: Grande (4)
Combate sin armas: Normal (2)
Maniobrar en Gravedad 0: Bueno (3)

Dones: (2 dones libres, 4 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Bien parecido
Reputación de héroe
Nunca se desorienta en gravedad 0
Rango de Capitán en la Patrulla Espacial

Poderes Sobrenaturales: (1 Poder Sobrenatural libre, 1 escogido)

Es capaz de contactar con una mente hasta una milla (1.5 km) y seguir el rastro con una tirada de situación Buena o mejor cada 15 minutos.

Limitaciones:

Rompe-corazones - "ámalas y déjalas"
Su valor es indistinguible de su temeridad
Patriota Fanático
Debe obedecer a los oficiales de mayor categoría de la Patrulla Espacial

6.342 Seihook - Alienígena de Aldebarán

Los erlesti son una raza no humana del sistema estelar Aldebarán. Un erlest se parece a una colección de trenzas animadas y rocas cubiertas de musgo de menos de la mitad de la masa normal de un humano. Metaboliza el musgo a través de su "piel" -pero para un observador humano, es el musgo quien parece que digiere al erlest. Los Erlesti también pueden usar parte de sus "trenzas" como pajitas para beber líquidos -el alcohol les afecta de la misma manera que a los humanos. Mientras que los erlesti no tienen nada parecido a unas manos, tienen fuertes poderes psíquicos, son capaces de manipular su entorno e incluso pueden viajar por el espacio.

Los erlesti son amigables con la humanidad - "auras interesantes", dicen, "siempre interesantes". En general, se desconciertan con la burocracia, no les gusta la guerra, valoran sus familias sobre todas las cosas y les gusta la comodidad, pero no buscan una riqueza extrema.

Su Capacidad de daño está determinada por su atributo de Tamaño (su pequeño tamaño y densidad incrementada les equilibra y sitúa en la misma Escala que los humanos); la Percepción está determinada por la habilidad de Empatía, la cual dicen se extiende a objetos inanimados, y rehúsan utilizar cualquier otra palabra para describir esta capacidad. Los atributos psíquicos indican su fuerza bruta; las habilidades psi indican la manipulación precisa de esta fuerza. Los Erlesti son hermafroditas (intercambian sus "trenzas" unos con otros para procrear), de modo que Seihook es al mismo tiempo macho y hembra.

Límites del DJ: 8 atributos (5 niveles libres); 40 niveles de habilidades libres, con los máximos de 1 Excepcional, 3 Grandes; 2 dones libres; los Poderes Sobrenaturales cuentan como atributos - sin coste extra.

Atributos: (5 niveles libres, 7 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Poder de Empatía: Normal (0)

Poder de Levitación: Bueno (1)

Razonamiento: Grande (2)

Reacción: Normal (0)

Tamaño: Bueno (Tamaño de un humano de 4 años de edad) (1)

Poder de Telequinesia: Grande (2)

Poder de Telepatía: Bueno (1)

Voluntad: Normal (0)

Habilidades: (40 niveles libres, 40 escogidos)

Modales en Bares: Normal (2)

Trueque: Grande (4)

Habilidad de Empatía: Grande (4)

Folklore: Normal (2)

Ciencias Difíciles: Mediocre (1)

Historia: Normal (2)

Conocimiento de Costumbres Alienígenas (incluidas las Humanas): Bueno (3)

Hacer levitar a otro: Normal (2)

Levitar uno mismo: Excepcional (5)

Habilidades Médicas: Bueno (3)

Psicología: Grande (4)

Habilidad Telequinética: Bueno (3)

Telepatía, Desalentar Intenciones: Pobre (0)

Telepatía, Leer Pensamientos: Normal (2)

Telepatía, Proyectar Pensamientos: Bueno (3)

Dones: (2 dones libres, 4 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

No puede sentir el dolor físico (no hay penalización por estar Herido o Herido Grave)

Los animales no le amenazan si saca un resultado Grande o superior del Poder de Empatía

Tolerante respecto a las apariencias - Nunca se disgusta con una forma de vida alienígena Rico (para ser un Erlest)

Limitaciones:

Bromista (por ejemplo, le gusta "hablar" con malos acentos en sus Proyecciones de Pensamientos)

Chismoso

Cobarde - teme a la muerte

6.343 Screamer (Frederick Grant); Ocupación: Decker

Personaje ciberpunk por: Stephan Szabo

Límites del DJ: 7 atributos (3 niveles libres); 30 niveles de habilidades libres, con los máximos de 1

Excepcional, 4 Grandes; 2 dones libres; las mejoras Cibernéticas cuentan como dones, sin poderes sobrenaturales.

Atributos: (3 niveles libres, 5 escogidos, equilibrados por limitación)

Cuerpo: Bueno (1)

Carisma: Pobre (-2)

Inteligencia: Excepcional (3)

Rapidez: Bueno (1)

Reacción: Grande (2)

Fuerza: Normal (0)

Voluntad: Normal (0)

Habilidades: (30 niveles libres, 30 escogidos)

Construcción/Reparación de Ordenadores: Grande (4)

Programación de Ordenadores: Excepcional (5)

Teoría de Ordenadores: Grande (4)

Montar en Bici: Normal (2)

Electrónica: Grande (4)

Armas de Fuego: Grande (4)

Modales en la Matriz: Bueno (3)

Modales Callejeros: Normal (2)

Combate sin Armas: Normal (2)

Dones: (2 dones libres, 6 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Cibernética, Conexión para datos

Cibernética, Puede realizar en paralelo múltiples procesos cognitivos

Cibernética, Visión Termográfica

Cibernética, Compensador de Destellos

Cibernética, Visión Telescópica

Afortunado

Limitaciones:

Sanguinario

No le importa vivir o morir

Maníaco/Depresivo

Personalidad Múltiple

Exceso de Confianza

6.35 Personajes Misceláneos

6.351 Fan Yin Wong, Fantasma

Fan Yin es una fantasma que pertenece a una campaña en la cual todos los personajes jugadores son fantasmas con un bajo nivel de karma. Ha de hacer varias buenas acciones antes de poder arriesgarse a una nueva reencarnación, pero su habilidad de influir en el mundo material es limitada.

Límites del DJ: 12 atributos (6 niveles libres); 25 niveles de habilidades libres, con los máximos de 1 Excepcional, 2 Grandes; sin dones libres, pero con 6 Poderes Sobrenaturales, con restricción en el número de usos por día; se requieren dos

limitaciones de personalidad, no cuentan para el intercambio de rasgos.

Nota: los poderes sobrenaturales se describen aquí con "usos por día" y niveles de habilidad. El nivel por defecto es Pobre; requiere un don incrementar un poder sobrenatural por cada nivel por encima de Pobre.

Atributos: (6 niveles libres, 4 escogidos, se equilibran canjeados por 6 niveles de habilidades)

Apariencia: Grande (2)

Carisma: Normal (0)

Destreza: Bueno (1)

Adaptabilidad: Bueno (1)

Habilidad Mecánica: Pobre (-2)

Mente: Normal (0)

Percepción: Excepcional (3)

Reflejos: Bueno (1)

Cordura: Mediocre (-1)

Fuerza: Normal (0)

Voluntad: Normal (0)

Sabiduría: Mediocre (-1)

Habilidades: (25 niveles libres, 31 escogidos, compensados por los niveles de atributos)

Contabilidad: Bueno (3)

Cuidado de Animales: Normal (2)

Conocimiento de Área (fácil): Bueno (2)

Atletismo: Pobre (0)

Regatear: Bueno (3)

Uso de ordenadores: Normal (2)

Conducir: Normal (2)

Folklore: Normal (2)

Conocimiento de Ficción Detectivesca:

Grande (4)

Mentir: Normal (2)

Movimiento Silencioso:

Mediocre (vs. otros espíritus) (1)

Habilidades de Exteriores: Mediocre (2)

Ciencias: Mediocre (1)

Conocimiento de Revistas de Mujeres:

Excepcional (5)

Dones: (0 dones libres, 2 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

"Pulgar verde" - talento natural para sanar plantas (¡incluso como fantasma!)

Directa a una meta - +1 para cualquier tarea prolongada

Poderes Sobrenaturales: (6 Poderes Sobrenaturales libres, 5 escogidos. 1 intercambiado, más 2 limitaciones escogidas, para subir estos 4 niveles)

Atravesar Muros (6/día): Normal

Chillido (paraliza temporalmente a los vivos)(3/día): Mediocre

Alterar Sueños (1/día): Pobre

Controlar Bichos (3/día): Pobre

Leer Mentes (4/día): Mediocre

Limitaciones:

Miedo a las arañas (incluso siendo un fantasma)

Doña Angustias

Habla sin decir nada - no puede tomar decisiones hasta que se ve forzada a hacerlo

Obsesionada con remordimientos por oportunidades perdidas

6.352 Cassandra Pine, Vampiresa Investigadora Privada

Personaje vampiro moderno por Deird'Ve Brooks

Límites del DJ: 10 atributos (5 niveles libres), 60 niveles de habilidades libres, con los máximos de 1 Excepcional, 4 Grandes, 2 dones libres, 3 poderes sobrenaturales libres.

Atributos: (5 niveles libres, 7 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Apariencia: Normal (0)

Carisma: Normal (0)

Destreza: Grande (2)

Humanidad: Mediocre (-1)

Inteligencia: Bueno (1)

Percepción y Alerta: Grande (2)

Estamina: Bueno (1)

Fuerza: Normal (escala 3) (0)

Voluntad: Bueno (1)

Ingenio: Bueno (1)

Habilidades: (60 niveles libres, 60 escogidos)

Manejo de animales: Mediocre (1)

Conocimiento de Área, ciudad de residencia

(fácil): Bueno (2)

Atletismo: Normal (2)

Ordenador: Normal (2)

Controlar Poder: Control Mental (MD): Normal (4)

Controlar Poder: Psicometría (MD): Normal (4)

Esquivar: Bueno (3)

Conducir: Bueno (3)

Seguridad Electrónica: Grande (4)

Armas de Fuego: Bueno (3)

Intimidación: Bueno (3)

Investigación: Excepcional (5)

Cuchillo: Normal (2)

Idioma: Español: Mediocre (1)

Leyes y Procedimientos Policiales (difícil):

Normal (3)

Búsqueda: Grande (4)

Sigilo: Bueno (3)

Conocimiento Callejero: Grande (4)

Subterfugio: Bueno (3)

Tae Kwon Do (difícil): Bueno (4)

Dones: (2 dones libres, 2 escogidos)

Contactos en la policía

Visión nocturna

Poderes Sobrenaturales: (3 Poderes libres, 8 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Velocidad Extraordinaria

Puede cambiar a Forma Neblinosa
 Control Mental
 Solo se inmoviliza por un estaca atravesándole el corazón
 Psicometría
 Regeneración
 Escala 3 (inapreciable)
 Puede cambiar a Forma de Lobo

Limitaciones:

Lenta curación de quemaduras
 Bajos recursos financieros
 El control mental necesita contacto visual
 Debe dormir la mayor parte de las horas del día
 Violenta cuando se enfada

(Nota: las siguientes tres limitaciones cuentan cada una como 2)

El Sol le quema
 Necesita sangre para vivir
 Secreto peligroso - resultaría destruida si se revelase

6.353 Achicoria, Conejito

Achicoria es un personaje en un juego donde los conejos son la norma, y los humanos son unos monstruos gigantes. Por lo tanto, la escala es relativa a los conejos.

Límites del DJ: 6 atributos (3 niveles libres); 40 niveles de habilidades libres, con los máximos de 1 Excepcional, 3 Grandes; 2 dones, 1 Poder Sobrenatural.

Atributos: (3 niveles libres, 7 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Destreza: Bueno (1)
 Salud: Bueno (1)
 Percepción: Excepcional (3)
 Coco: Grande (2)
 Velocidad: Bueno (1)
 Fuerza: Mediocre (-1)

Habilidades: (40 niveles libres, 52 escogidos, equilibrados por las limitaciones)

Acrobacias: Terrible (-1)
 Conocimiento de Área: Bueno (3)
 Detectar trampas: Grande (4)
 Pelea: Bueno (3)
 Juego: Bueno (3)
 Conocimiento Herbóreo (difícil): Excepcional (6)
 Conocimiento de Construcción de Madrigueras: Bueno (3)
 Conocimiento de Humanos (MD): Normal (4)
 Conocimiento de Comportamiento de No-Conejos: Bueno (3)
 Idioma: Insectos: (difícil) Normal (3)
 Idioma: Pájaro Común (difícil): Bueno (4)
 Idioma: Ratón/Rata (difícil): Grande (5)
 Habilidades Mecánicas: Terrible (-1)

Imitar sonidos de No-Conejo (difícil): Normal (3)
 Movimiento Silencioso: Normal (2)
 Saltar trampas: Normal (2)
 Contar historias: Normal (2)
 Rastrear: Grande (4)

Dones: (2 dones libres + 1 Poder Sobrenatural; 4 Dones escogidos, equilibrados por no elegir un Poder)

Sin miedo a los ruidos estridentes (a diferencia de la mayoría de los conejos)
 Nunca olvida un Aroma
 Voluntad Fuerte
 Visión nocturna

Limitaciones:

Entrometido
 Jugador Empedernido
 Fobia: Canes
 Envidioso de cualquiera que reciba mayor atención

6.354 Squeegee Fizzle, Chimpancé de dibujos animados

Squeegee es saltador-espacio-temporal en un universo sin unas leyes físicas tal y como las conocemos. ¡Las reglas son realmente abstractas en este caso, amigos!. No hay muerte en los dibujos animados: pon a tus personajes en una máquina de Rayos-Curadores y estarán perfectamente.

Límites del DJ: 3 Poderes Sobrenaturales permitidos, se requieren al menos 4 limitaciones; por otra parte: no hay límites - escoge lo que quieras y luego ya se hablará sobre ello.

Atributos: (sin límite; 7 niveles escogidos, todos los demás son a nivel Normal)

Agilidad 3-D: Bueno (1)
 Caradura: Grande (2)
 Imaginación: Excepcional (3)
 Intuición: Bueno (1)
 Advertir Cosas: Grande (2)
 Paciencia: Pobre (-2)
 Resistencia a Cosas Alienígenas: Bueno (1)
 Voluntad: Mediocre (-1)

Habilidades: (sin límite, 37 niveles escogidos)

Acrobacias: Bueno (3)
 Conocimiento de Área: Universo Conocido: Bueno (3)
 Conocimiento de Frutas: Excepcional (5)
 Historia: Mediocre (1)
 Idioma, Principalmente Alienígena: Normal (2)
 Hacer Ruidos Tontos: Excepcional (5)
 Dar palmas: Normal (2)
 Habilidades Mecánicas: Terrible (-1)
 Movimiento Silencioso: Grande (4)
 Pilotar Naves Espaciales: Mediocre (1)
 Recordar Episodios Televisivos de SitCom:

Excepcional (5)

Contar Trolas Tremendas: Normal (2)

Arrojar cosas: Bueno (3)

Pelear a Uñas y Dientes: Bueno (3)

Pistola Desintegradora o Paralizante: Grande (4)

Dones: (sin límite, elegidos muchos)

Siempre se las arregla para ser "cool"... bueno, normalmente

Nunca olvida un plátano

La habilidad de acrobacias es Excepcional para Columpiarse; sin penalización para otras habilidades cuando está Columpiándose

No valora mucho la Cordura

Poderes Sobrenaturales:

Quadriestro

Nunca se pierde en el espacio

Puede idear un Giro Devastador (N.T.)

Devastating Comeback = algo parecido a lo que hace El Diablo de Tasmania) (aturde a sus oponentes durante 5 rondas) con una tirada Excepcional o mejor en Caradura (atributo)

Limitaciones:

Se Distrae Fácilmente

Mentiroso compulsivo

Hará cualquier cosa por un plátano

Enemigo decidido a atraparlo: Científico Malvado, Dr. Carnicero

6.4 Ejemplos de Plantillas de Clase y Raza

Ver también la sección 6.342, Seihook, como ejemplo de plantilla de raza de ciencia ficción.

6.41 Plantilla de Montaraz (Clase de Personaje de Fantasía)

Véase la sección 6.12, Plantillas, para una discusión de las plantillas de clases de los personajes. Esta es una plantilla de ejemplo -el DJ debe adaptarla a su propio juego, incluyendo o eliminando atributos, dones, habilidades, etc. El DJ puede permitir en el comienzo de un personaje que éste sea un aprendiz de montaraz, en lugar de un verdadero montaraz. Un aprendiz tiene uno o dos niveles menos que un montaraz propiamente dicho en cualquier atributo o habilidad dado.

Requisitos de un Montaraz:

Atributos:

Destreza: Bueno o mejor

Inteligencia: Normal o mejor

Percepción: Bueno o mejor

Fuerza: Bueno o mejor

Dones:

Ninguno obligatorio. Los dones recomendados incluyen Empatía Animal, Orientación Permanente, Reflejos de combate, Visión Nocturna, otros dones de combate.

Limitaciones:

Un montaraz no puede ser el tipo de persona a la que le disgusta estar en soledad. Algunos exploradores trabajan para las autoridades, lo que puede implicar algún Deber y/o Voto de Obediencia.

Habilidades:

Conocimiento de Área: Normal o mejor

Arco: Bueno o mejor

Escalar: Normal o mejor

Imitar Sonidos de Animales: Normal o mejor

Movimiento Silencioso: Bueno o mejor

Cabalar: Normal o mejor

Explorar (habilidad de observar y recordar): Normal o mejor

Lanza o Espada: Bueno o mejor

Supervivencia: Bueno o mejor

Conocimiento de los Bosques: Bueno o mejor

6.42 Plantillas de Clase Amplia

Para un juego suelto y sencillo, el DJ puede asignar a cada clase de personaje niveles en los grupos amplios de habilidades de ejemplo de la sección 1.32, Habilidades. Esto es un mecanismo ideal para enseñar a jugar a rol a los jugadores principiantes o cuando participa gran número de jugadores.

Por ejemplo, el DJ decide que los jugadores pueden ser una de las siete clases de personaje diferentes: Luchador, Montaraz, Rufián, Mago, Clérigo, Diplomático/Erudito, Hombre Para Todo. Cada uno de estos personajes pueden definirse como se muestra a continuación:

Luchador principiante:

Atributos Físicos: Grande

Atributos Mentales: Mediocre

Atributos Psíquicos: Pobre

Habilidades de Animales: Mediocre

Habilidades Atléticoas: Grande

Habilidades de Combate: Grande

Habilidades de Exteriores: Normal

Habilidades Sociales (Compañerismo): Normal

Todas las demás habilidades: Pobre

Montaraz Principiante:

Atributos Físicos: Bueno

Atributos Mentales: Normal

Atributos Psíquicos: Pobre

Habilidades de Animales: Bueno
Habilidades Atléticoas: Normal
Habilidades de Combate: Bueno
Habilidades de Encubrimiento: Normal
Habilidades Artesanales: Normal
Habilidades de Exteriores: Grande
Todas las demás habilidades: Pobre

Rufián principiante:

Atributos Físicos: Normal
Atributos Mentales: Bueno
Atributos Psíquicos: Pobre

Habilidades Atléticoas: Normal
Habilidades de Combate: Mediocre
Habilidades de Encubrimiento: Grande
Habilidades de Manipulación: Grande
Habilidades de Mercadeo: Normal
Habilidades Sociales (Compañerismo): Mediocre
Habilidades Urbanas: Bueno
Todas las demás habilidades: Pobre

Mago principiante:

Atributos Físicos: Pobre
Atributos Mentales: Bueno
Atributos Psíquicos: Normal

Habilidades Artesanales: Mediocre
Habilidades de Conocimiento: Normal
Habilidades Espirituales: Normal
Habilidades de Poderes Sobrenaturales: Grande
Todas las demás habilidades: Pobre

Don: Poder Sobrenatural

Clérigo principiante:

Atributos Físicos: Pobre
Atributos Mentales: Normal
Atributos Psíquicos: Grande

Habilidades de Animales: Normal
Habilidades Artesanales: Mediocre
Habilidades de Conocimiento: Normal
Habilidades de Medicina: Bueno
Habilidades Sociales (Formales): Bueno
Habilidades Espirituales: Grande
Habilidades de Poderes Sobrenaturales: Normal
Todas las demás habilidades: Pobre

Don: Favor divino

Diplomático/Erudito principiante:

Atributos Físicos: Pobre
Atributos Mentales: Grande
Atributos Psíquicos: Mediocre

Habilidades Artesanales: Mediocre
Habilidades de Conocimiento: Grande

Habilidades de Idiomas: Bueno
Habilidades de Manipulación: Bueno
Habilidades de Medicina: Normal
Habilidades Sociales (Compañerismo): Mediocre
Habilidades Sociales (Formales): Grande
Habilidades Espirituales: Mediocre
Habilidades Técnicas: Mediocre
Todas las demás habilidades: Pobre

Hombre Para Todo principiante:

Atributos Físicos: Normal
Atributos Mentales: Normal
Atributos Psíquicos: Mediocre

Habilidades de Animales: Mediocre
Habilidades Artesanales: Mediocre
Habilidades Atléticoas: Mediocre
Habilidades de Combate: Normal
Habilidades de Encubrimiento: Mediocre
Habilidades Artísticas: Mediocre
Habilidades de Conocimiento: Mediocre
Habilidades de Manipulación: Mediocre
Habilidades de Mercadeo: Mediocre
Habilidades de Exteriores: Normal
Habilidades Sociales (Compañerismo): Bueno
Habilidades Sociales (Formales): Mediocre
Habilidades Espirituales: Mediocre
Habilidades Técnicas: Mediocre
Habilidades Urbanas: Normal

Estas clases de personaje son meramente ejemplos de un juego fantasía sencillo. El DJ puede cambiar o ignorar todo lo que quiera y crear nuevas clases de personajes. También puede crear clases para otros géneros, como la ciencia-ficción. Cada clase de personaje tiene habilidades de conocimientos no incluidas en la lista, apropiadas para esa clase. Por ejemplo un luchador tiene un buen conocimiento de tácticas, determinando la calidad de las armas, juzgando cómo de bien está entrenado un ejército con sólo observarlo un rato, etc. Así mismo, un Rufián tiene un Buen conocimiento de tipos de cerraduras, cuánta vigilancia podría tener un mercader rico, el valor de material concreto para disfrazarse, etc.

Algunas habilidades listadas en la Sección 1.32, Habilidades, mientras que están incluidas en un grupo, pueden ser parte de otros en algunos casos. Por ejemplo, un Rufián podría ser un Gran escalador aunque Escalar esté listada como una habilidad Atléticoa. En este caso, sería una habilidad de Encubrimiento. La capacidad de Movimiento Silencioso está incluida en la lista de habilidades de Encubrimiento, pero un Luchador puede tenerla como Normal, y un Montaraz como Grande.

El desarrollo de personajes en este sistema es tratado de la forma habitual. El DJ debe decidir en algún momento si continúa usando los grupos amplios de habilidades o partir éstas en divisiones

más precisas. Cada habilidad ha de ser incrementada por separado si el DJ decide partir el grupo en habilidades más precisas. Si el DJ quiere mantener las habilidades juntas en grupos, entonces incrementar el nivel del grupo entero costaría más puntos de experiencia que en un sistema de habilidades más estrechamente definidas, quizá unas diez veces el coste.

6.43 Raza de Fantasía: Cércopes

Los círcopes (o kékopes) eran originalmente un par de hermanos en la antigua mitología Griega. Sin embargo, allá por el primer siglo antes de Cristo, los escritores mitológicos los ampliaron hasta crear su propia raza. Es en su última definición como los usaremos aquí.

Los círcopes son una pequeña, simiesca raza a la que le gusta hacer víctimas de sus diabluras y travesuras a cualquiera que puedan. Ladrones natos, ¡algunos de ellos incluso se atrevieron a robarle las armas a Hércules! Cuando los atrapó, los ató a un mástil para castigarlos, pero le divertieron tanto con sus bromas y chanzas, que los soltó. Los jugadores no deberían intentar interpretar un círculo a menos que tengan un picaresco sentido del humor.

Los círcopes son pequeños humanoides con una fea cara simiesca y una cola prénsil. Un círculo de pie mide más o menos 1,20 m pero generalmente suelen encorvase un poco. No tienen la cara velluda, pero ambos sexos tienden a tener largas patillas que a menudo se juntan por debajo de la barbilla -este pelo no continúa creciendo, pero se queda en la misma longitud que el pelo de los monos. El cuerpo tiene algo de vello en la espalda, y el rabo es peludo excepto en los últimos 15 cm. En los brazos, piernas y pecho no tienen más pelo que un varón humano normal, y llevan ropa -con un agujero para el rabo. Sus pies se asemejan a los pies de los monos, pero no pueden manipular bien las cosas con ellos. No son aficionados a los zapatos y únicamente los llevan cuando pretenden distinguirse ellos mismos como otra raza. Los círcopes están erguidos la mayor parte del tiempo, pero se inclinan hacia delante para correr, con el rabo actuando como contrapeso. Sus rabos son suficientemente fuertes como para usarlos en combate y como ayuda para escalar. Sin embargo, un círculo no puede realizar manipulaciones cuidadosas (como abrir una cerradura) con su cola. Los círcopes hablan su propio idioma, y necesitan aprender otro para hablar con el resto del grupo.

El círculo medio tiene Fuerza y Capacidad de Daño Mediocres, pero Buena Destreza. Su Inteligencia funciona en la misma escala que la humana. Los círcopes tienen Dones por su raza de Equilibrio Excepcional (+2 a cualquier acción que requiera equilibrio, incluso en situaciones

difíciles), la Capacidad de Aterrizar con sus Pies sin producirse daño desde dos veces la distancia que podría hacerlo un humano, y su rabo Prénsil.

Sus limitaciones por raza son la Impulsividad (actúa primero, piensa después), son Jugadores Empedernidos (prácticos o no), Cleptómanos, Feo Aspecto a otras razas y Mala Reputación como Ladrones y Embaucadores. Tienen una bonificación de +1 a las siguientes habilidades: Acrobacias, Movimiento Silencioso, Escalar y Habla Rápida. Y tienen una penalización de -1 al usar armas de tamaño Medio o mayores.

El resultado neto es que cuenta como una limitación el ser un círculo. Ya que cualquiera que juegue con un personaje como éste, realmente conseguirá algunas bonificaciones útiles si está interpretando a un ladrón, el DJ debe asegurarse de hacer cumplir las limitaciones -especialmente la Mala Reputación. Las reacciones de los PNJs serán difícilmente de confianza hacia un círculo, y normalmente con razón.

Esta plantilla racial proporciona un fuerte incentivo para crear un personaje ladrón. No obstante, es posible hacer un guerrero círculo o también un clérigo si es lo que se quiere. Ciertas limitaciones pueden ser "compradas". Es decir, un personaje puede tener un don de No Ser Cleptómano -pero a costa de un don, el cual puede anular el nivel libre de limitación. Con todo, el Feo Aspecto y la Mala Reputación no pueden comprarse -esto refleja los prejuicios inherentes en otros, no en uno mismo.

Un personaje círculo puede coger la siguiente limitación: Sin Cola -quizá la perdió en una batalla. Esta limitación puede proporcionar niveles extra para superar el -1 a usar armas medias y grandes si el personaje desea ser un guerrero círculo, por ejemplo.

6.5 Ejemplos de Animales y Criaturas

No es preciso crear animales no-PJs usando límites de niveles. Tan sólo es necesario que definas los rasgos que son esenciales para el animal, y basta con dejarlo así. La Fuerza de Escala hace referencia a la sección 2.3, No Humanos. El daño puede incluir un factor de "letalidad de arma" para los dientes, garras, y, en algunos casos, cuerpos optimizados para el combate (normalmente carnívoros).

Perro:

Percepción: de Grande a Excepcional (El Olfato sería Escala: Perro)

Escala de Fuerza/Masa: -7 a 0

Habilidades: de Mediocre a Excepcional (a medida según el entrenamiento específico)

recibido; por ejemplo: atacar, vigilar, quiar, rastrear, cazar y trucos)
Lucha cuerpo a cuerpo: de Normal a Excepcional
Capacidad de Daño: de Bueno a Grande

Gato:

Agilidad: de Grande a Excepcional
Escala: -6 o -7
Habilidades: Supervivencia, Cazador, Jugar
Dones: Visión nocturna, Nueve vidas (p.ej., cada vez que un gato recibe daño como para morir, se tacha una vida y no se cuenta el daño. Hay otras maneras de aplicar esto, por supuesto, como una habilidad de Esquivar Legendaria).
Limitaciones: Independiente, Curioso, Perezoso, Vanidoso
Capacidad de Daño: de Normal a Excepcional

Caballo:

Fuerza: Escala 3, de Bueno a Grande
Aguante: Bueno
Velocidad: Escala 4, de Bueno a Grande
Habilidades: de Mediocre a Excepcional (a medida según el entrenamiento específico recibido; por ejemplo: cabalgar, conducir carro, carreras, pelea, y varios trucos)
Limitaciones: A medida para un animal específico (Desbocado, Muerde, Cocea, etc.)
Capacidad de Daño: de Mediocre a Bueno

Camello:

Fuerza: Escala 2, de Bueno a Grande
Aguante: de Grande a Excepcional
Velocidad: Escala 3, de Mediocre a Bueno
Habilidades: de Mediocre a Excepcional (a medida según el entrenamiento específico recibido; ejemplos incluyen cabalgar, conducir carro, cargar)
Dones: Supervivencia en el Desierto
Capacidad de Daño: de Normal a Grande

Elefante:

Fuerza: Escala 8, de Bueno a Excepcional
Agilidad: de Bueno a Excepcional
Habilidades: de Mediocre a Excepcional (a medida según entrenamiento recibido; ejemplos incluyen cabalgar, transportar, apilar (leños etc.), trucos)
Dones: Inteligencia animal Excepcional
Limitaciones: Los machos sufren de Celo (locura anual)
Capacidad de Daño: de Bueno a Excepcional

Halcón:

Coraje: de Normal a Excepcional
Agilidad: de Bueno a Excepcional
Velocidad: Escala 5, de Normal a Grande
Fuerza: Escala -6, de Normal a Excepcional (la escala puede oscilar de -8 a -4 para reflejar los diferentes tamaños, desde un gavián hasta un águila)

Habilidades: de Mediocre a Excepcional (a medida por el entrenamiento específico recibido; ejemplos: posarse sobre el hombro (una medida del grado de domesticación), cazar mamíferos terrestres, cazar pájaros, acrobacias aéreas, entrenado con cebos, etc.)
Dones: Vuelo
Capacidad de Daño: de Normal a Bueno

León:

Percepción: Grande
Lucha Cuerpo a Cuerpo: Grande
Acechar: Grande
Esquivar: Normal
Fuerza: Escala 2, de Normal a Grande
Limitación: Perezoso
Capacidad de Daño: de Normal a Excepcional

Oso pardo:

Percepción: Bueno
Lucha Cuerpo a Cuerpo: Bueno
Esquivar: Normal
Fuerza: Escala 3, de Normal a Grande
Limitación: Berserker
Capacidad de Daño: de Normal a Grande

Cobra:

Percepción: Bueno
Lucha Cuerpo a Cuerpo: Grande
Esquivar: Bueno
Poder Sobrenatural: Veneno, bonificación de +4 al daño
Limitación: Mal Carácter
Capacidad de Daño: Pobre

Mofeta:

Lucha Cuerpo a Cuerpo: Pobre
Combate a Distancia: Bueno, a corta distancia
Esquivar: Pobre
Poder Sobrenatural: Fluido Nocivo (ciega, incapacita, apesta y aturde)
Capacidad de Daño: Terrible

Araña gigante:

Lucha Cuerpo a Cuerpo: Bueno
Esquivar: Pobre
Poderes Sobrenaturales: Veneno (paraliza), Tela de araña (Para romperla se necesita una Buena tirada de fuerza)
Capacidad de Daño: Bueno

Grifo:

Percepción: Grande
Lucha Cuerpo a Cuerpo: Grande
Esquivar: Bueno
Poderes Sobrenaturales: Vuela, Piel Dura (armadura ligera)
Fuerza: de Mediocre a Grande, Escala 4
Capacidad de Daño: de Bueno a Excepcional

Dragón: (personaliza a tu gusto)

Lucha Cuerpo a Cuerpo: de Bueno a Grande
Combate a Distancia: Bueno, a poca distancia
Esquivar: Mediocre
Poderes Sobrenaturales: Aliento de Fuego (daño +2), Vuelo, Piel Dura (-1 a -3), Embruja con la mirada, Potencial mágico (algunos de ellos)
Limitación: Avaro
Fuerza: desde Escala 3 a Escala 9, de Normal a Grande
Capacidad de Daño: de Normal a Grande

6.6 Ejemplos de Equipamiento

Es posible definir equipo en términos de personajes de FUDGE. Probablemente no sea necesario, pero puede hacerse si se quiere.

El equipo de cualquier nivel tecnológico, desde la edad de piedra a la ciencia ficción, puede ser detallado de esta manera. Un objeto de equipo puede definirse por tantos rasgos FUDGE como sean necesarios: atributos, habilidades, dones o limitaciones.

Por ejemplo, una espada vieja y estropeada hallada en un húmedo calabozo, tiene:

Atributos:

Filo: Terrible
Durabilidad: Pobre

Limitación:

De Aspecto Viejo y Raído.

Tal arma se trataría más bien como un garrote para el daño, en vez de como una espada (no tiene bonificación por Filo). El DJ requiere una tirada situacional cada pocos turnos de combate: la espada se romperá con una tirada de resultado Mediocre o inferior si se para, o si es parada. Y finalmente, algunos se divertirán a costa de quien lleve un arma de tan mal aspecto.

Sin embargo, cuando la Espada era nueva, tenía:

Atributos:

Filo: Bueno
Robustez: Grande

Don:

Bellamente Fabricada

En este caso, podría merecerse de verdad un +1 por el Filo (quizá un nivel de filo de Mediocre a Bueno, obtenga una bonificación de +1, mientras que si estuviera deslustrada no obtendría bonificación y si estuviera mejor afilada podría tener una bonificación adicional de +1). También aguantará sin romperse nunca en circunstancias ordinarias y su aspecto probablemente podría

conferir a su dueño una reacción positiva de mucha gente.

Una espada mágica adornada con joyas encontrada en la guarida de un dragón podría tener:

Atributos:

Apariencia: Excepcional (+3 para impresionar a quienes valoren la riqueza)

Don:

Mata-Trolls (+3 a golpear cuando se usa para pelear contra trolls; tales heridas nunca se curan)

Limitación:

Dedicada a un Objetivo (la espada intentará controlar a la persona que la maneja para que caze trolls)

Habilidad:

Dominar a quien la Empuña: Normal (Acción opuesta contra un atributo de Voluntad)

Otra espada mágica diferente:

Poder Sobrenatural:

Creación de Llamas (daño +2)

Habilidad:

Disparar Llamas: Grande. Alcance: tres metros

Limitación:

La Formación de Llamas sólo funciona con una tirada situacional Buena o mejor

Por supuesto, incluso si el misil de llamas falla, puede usarse todavía como una espada normal, de forma que no es totalmente inútil en estos casos.

Como ejemplo final, consideremos un caza espacial de dos asientos de ciencia ficción:

Atributos:

Aceleración: Grande
Maniobrabilidad: Excepcional
Velocidad: Bueno (Escala 15)
Tamaño: Normal (Escala 8)

Habilidades:

Navegación: Bueno
Apuntar: Excepcional
Piloto Automático: Normal
Preparación de Comida: Pobre
Entretenimiento: Mediocre

Dones:

Rifles láser montados en torretas, de posiciones superiores e inferiores
Asientos de cubo en el puente
Hiperdrive
Puede utilizarse tanto en la atmósfera como en el

espacio profundo

Limitaciones:

Componentes no estándar (cara de reparar)

Exterior Feo

Dormitorios muy estrechos

La esclusa de aire chirría de forma muy molesta

Normalmente, el equipo de "diario" no ha de detallarse de esta manera. No es necesario definir una cantimplora, por ejemplo, como algo distinto de "metálico, con un cuarto de litro de capacidad". Incluso para el equipo que puede tener impacto en el juego, tal como armas o herramientas de ladrones, no necesitas tener más información que "+2 de Factor de daño Ofensivo" o "+1 en habilidad de Forzar Cerraduras".

Es mejor restringir el equipo definido en términos FUDGE a lo verdaderamente extraordinario (como objetos mágicos). Otro uso es cuando las capacidades del equipo pueden usarse en una acción opuesta: en una carrera de coches, por ejemplo, necesitas saber las velocidades relativas y la manejabilidad de los vehículos tanto como la habilidad de los conductores. Una batalla entre naves espaciales es otro buen ejemplo.

Si se desea, el equipo con personalidad, como elementos mágicos con personalidad o robots avanzados, pueden tratarse como personajes de pleno derecho.

7 Apéndice

El Apéndice consiste en una variedad de material suplementario para FUDGE.

Los Capítulos del 1 al 5 representan un FUDGE liso, descafeinado -aquí puedes encontrar y crear elementos más fantasiosos. Si distribuyes FUDGE por ahí, por favor, añade cualquier personalización a este capítulo (citando número y nombre de la Sección, como 1.33, Dones), en lugar de cambiar el original. Las sugerencias para géneros específicos también entran en el Apéndice. Ejemplos: una lista de superpoderes de ejemplo, o una lista de armas y su daño.

Por favor incluye una fecha y crédito (tu nombre) para el cambio y, si es posible, notifícalo a Steffan O'Sullivan, el autor original de FUDGE, vía Internet (a sos@oz.plymouth.edu) o por correo ordinario (c/o Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368).

7.1 Sistema de Ejemplo de Magia: Magia FUDGE

Fecha: de Noviembre de 1992 a noviembre de 1993
Por: Steffan O'Sullivan

Aquí se muestra un sistema de magia de ejemplo, basado en las siguientes premisas mencionadas en la Sección 2.5, Magia:

Quién puede practicar la magia: sólo Magos (Se necesita un Poder Sobrenatural).

Niveles de Poder: sí. Hay dos efectos de juego: a mayor poder, más fácil es lanzar hechizos más poderosos; y los niveles de poder actúan como una reserva en caso de un fracaso grave que temporalmente agote el Poder. Agotar voluntariamente un nivel de Poder también puede garantizar el éxito para un hechizo.

Fuente de Poder: manipulación de Mana del área local.

Fiabilidad: Normal.

Tiempo para lanzar hechizos: depende de la potencia del hechizo (de un minuto a días). Esto puede ser acelerado aplicando una penalización a la tirada.

Hechizos: improvisados. La redacción de palabras exacta no es importante, así que los

libros de magia tienden a ser colecciones de efectos, no de fórmulas.

Componentes materiales: ninguno estrictamente necesario, pero el uso apropiado puede dar una bonificación de +1 a la habilidad.

Inconvenientes: lanzar hechizos no triviales es fatigoso; el fracaso grave es doloroso y perjudicial.

Restricciones sociales: ninguna -la magia es rara, pero no desconocida.

Este sistema está basado en la convicción de que un *jugador* que usa magia nunca debe verla como algo rutinario: debe haber siempre algo de tensión y emoción cuando un personaje lanza un hechizo, o la magia se habrá ido del juego. Demasiado a menudo en un juego de rol, el jugador que lleva al mago usa hechizos "dominados" tan regularmente que el lanzamiento de hechizos se vuelve mundano. Ya que pensar en "magia mundana" parece una contradicción de términos, la Magia FUDGE intenta infundir un poco de emoción en el lanzamiento de hechizos.

Hay muchas maneras de lograr esto. La Magia FUDGE ha escogido las siguientes limitaciones:

1. El Mana disponible para el resultado de un hechizo específico gradualmente se vacía en un área dada. Es decir, lanzar dos bolas de fuego seguidas es más difícil que lanzar una bola de fuego y luego un relámpago, por ejemplo.
2. La magia es una fuerza indomable; hay un tope de habilidad para lanzar hechizos.
3. La magia es algo arriesgada de usar, hay penalizaciones para el fracaso grave.

Se proporcionan opciones para alterar estas limitaciones para los DJs a los que lo les gusten. De hecho, la Sección 7.193, Alternativas a la Habilidad de Lanzar Hechizos, es esencial para razas faélicas y semidioses que tengan poderes mágicos mucho más fiables que los de los humanos. (A menos que el DJ sea generoso, tales personajes tienen que comprar mayores niveles de habilidad normalmente si se usa el Sistema Objetivo de Creación de Personajes. Tomar algunas Limitaciones para equilibrar tales Poderes va acorde con la naturaleza de los semidioses y razas faélicas.) Ver Sección 6.31 para encontrar personajes de ejemplo que usan Magia FUDGE.

7.11 Potencial Mágico

El Potencial mágico es un Poder Sobrenatural. (Un coste sugerido en el Sistema Objetivo de Creación

de Personajes es de dos Dones por cada nivel de potencial mágico. Esto puede reducirse en una campaña rica en magia.) Un personaje con al menos un nivel de Potencial Mágico (normalmente abreviado como "Potencial", a veces simplemente llamado Poder) es llamado "mago" en estas reglas –sustitúyelo por tu palabra favorita-. Sólo los magos pueden lanzar hechizos. (Sin embargo, ver Sección 7.192, Magos y No Magos, para otras opciones.) El Potencial mágico puede escogerse más de una vez, pero cada nivel cuenta como un Poder Sobrenatural independiente.

Cada nivel de Potencial Mágico debe comprarse como una especialización. Las especializaciones pueden ser sugeridas por el jugador o impuestas por el DJ. (En el último caso, debe hacer una lista de especializaciones mágicas aceptables.) Las categorías pueden ser tan amplias o reducidas como desee el DJ –a más amplios sean los términos, más poderosos los magos.

Ejemplos de Potencial especializado:

Alterar Materia Inanimada, Augurio, Magia de Combate, Magia de Comunicación, Magia Defensiva, Magia Elemental, Magia de Vuelo, Magia Curativa, Ilusión, Magia de Recopilación de Información, Control Mental, Necromancia, Sólo Afecta a los Seres Vivientes, Sólo Afecta a los Seres Racionales, Sólo Afecta a Objetos Tecnológicos, Cambiar de forma, Magia Blanca (no puede dañar a nadie, ni siquiera indirectamente), etc.

Un personaje puede tener Niveles de Poder en más de una especialización, a menos que el DJ lo desapruébe por alguna razón. Ciertas disciplinas pueden acarrear represión social: en la mayoría de las culturas, estudiar Necromancia resulta ofensivo y probablemente ilegal. El Control Mental, la Invisibilidad, la Teleportación, la Magia de Ilusión, etc., pueden todas estar limitadas a magos aceptados por el gobierno, a lo sumo. Incluso es posible que tales magos sean proscritos. Algo que pueda ser fácilmente usado para cometer crímenes (sobre todo asesinato o el robo) será difícil, si no imposible, de aprender abiertamente en la mayoría de las culturas. Si una cultura dada permite dicha magia abiertamente, seguramente tendrá poderosas defensas para evitar ser dañada por ella.

Las especializaciones precisas probablemente deben costar menos de un Poder Sobrenatural: si acaso cada Potencial especializado vale un Don.

Para lanzar un hechizo con un resultado determinado, el mago *debe* tener al menos un Potencial especializado de +1 en ese tipo de magia (en la hoja de personaje, es decir: puede tener el Potencial reducido temporalmente a 0). Alguien con Potencial +1: Magia de Combate y

Potencial +2: Magia de recopilación de Información no podría lanzar un hechizo para crear comida en el desierto, por ejemplo.

Fallar miserablemente un hechizo causa la pérdida temporal de un Nivel de Potencial Mágico (ver Sección 7.15, Resolución). Cuando esto sucede, el mago se desmaya por lo menos durante un turno de combate. Necesita una tirada de Buena Constitución para despertarse (tira cada turno). Cuando vuelve en sí, el mago puede actuar normalmente, incluso puede intentar lanzar el mismo hechizo de nuevo –*si* es que no ha caído por debajo de Potencial 0.

Si un mago tiene dos o más tipos de Potencial asignados para el hechizo a lanzar, y se requiere una pérdida de Potencial, el DJ decide qué tipo de Potencial se reduce. Por ejemplo, un mago tiene un nivel de Magia de Combate y dos niveles de Magia de Fuego y falla miserablemente en un hechizo de bola de fuego. El DJ podría decir que ha perdido o su nivel de Magia de Combate o uno de sus niveles de Magia de Fuego, pero no uno de cada.

Si un mago cae a Potencial –1 en *cualquier* especialidad dada, inmediatamente entra en coma, durando desde una hora a un día (a decisión del DJ). Cuando se despierta, debe tirar basándose en su Constitución: con una tirada Mediocre o peor, sufre un punto de daño. Debe tirar Constitución de nuevo al final de cada día en que esté *activo* –un resultado fallido significa otro punto de daño. Estas heridas *no pueden* sanarse hasta que el mago recargue su Potencial Mágico hasta volver al menos a nivel 0.

Un mago con Potencial 0 todavía puede lanzar hechizos; no obstante, un mago con Potencial mágico –1, no puede intentar ningún hechizo mágico en el que pueda estar involucrada esa especialidad. Sin embargo, todavía *puede* lanzar hechizos de otra especialidad. Por ejemplo, un mago que cae a Magia Enciclopédica –1 no puede seguir lanzando un hechizo que le permita abrir su libro en blanco y leer una entrada de un tópico de la enciclopedia que aparezca mágicamente. Pero aún *puede* lanzar hechizos que usen su Magia de Empatía Animal, permitiéndole llamar a animales salvajes y conversar con ellos, con tal de que ese Potencial todavía sea 0 ó mayor. Sin embargo, todavía debe hacer una tirada de Constitución durante todos los días en que esté activo, para ver si su Potencial de Magia Enciclopédica está causándole daños.

El Potencial mágico puede recargarse *sólo* descansando durante una semana por nivel. (Los DJs pueden alterar este tiempo a sus gustos, por supuesto: descansar un día es suficiente para las campañas más épicas.) Por ejemplo, un mago cae a Potencial –1. Descansar una semana le recuperará a Potencial 0 (y curará cualquier herida

sufrida por estar activo mientras estaba a Potencial -1). Una segunda semana de descanso le recuperará a Potencial +1.

Ningún personaje puede ganar niveles de Potencial Mágico más allá de su nivel inicial excepto a través del Desarrollo del Personaje –ver Capítulo 5.

7.12 Hechizos

Cuando un mago desea lanzar un hechizo, describe el resultado que tiene en mente. El DJ evalúa cuán poderoso sería semejante efecto, basado en cómo es de común la magia en su campaña. En una campaña con poca magia, incluso un hechizo simple como levitar las llaves de una celda hasta un personaje prisionero sería abrumador. Sin embargo, en una campaña rica en magia, ese sería un hechizo trivial, y incluso disparar un destello de rayos desde la yema de un dedo no sería excepcional.

La potencia del hechizo puede ser modificada por el nivel del Poder asignado del mago. Un mago “medio” tiene tres niveles de Poder asignado al lanzar un hechizo dado. (Modifica este número arriba o abajo para magia más difícil o más fácil.) Es decir, un hechizo es más difícil para un mago con menos de tres niveles de Poder asignado. Igualmente, un mago con cuatro o más niveles de Poder asignado trata a un hechizo como más trivial de lo que sería para un mago medio.

El Poder “asignado” no tiene por qué ser todo en la misma especialización mientras que cada Poder gobierne el hechizo en cuestión. Por ejemplo, un hechizo para hacer volar a una espada y atacar a un enemigo podría estar gobernada por Magia de Vuelo, Magia de Combate, y Controlar Materia Inanimada. Si un mago tuviera un nivel en cada uno de esos tipos de magia, el hechizo sería de media potencia para él.

Un hechizo es entonces Trivial, Medio, o Potente. (También puede ser Muy Trivial, o Muy Potente, si lo desea el DJ. De hecho, los jugadores propondrán sin duda hechizos verdaderamente imponentes que deben ser etiquetados como Extraordinariamente Potentes, o con algún otro adjetivo impresionante.) El DJ revela al jugador la potencia del hechizo que ha propuesto –cualquier personaje mago tendrá una idea aceptable de cuál será la potencia de un hechizo.

La potencia del hechizo determina el nivel de Dificultad. Un hechizo de potencia media tiene un nivel de Dificultad Normal, mientras que un hechizo Potente tiene un nivel de Dificultad de al menos Bueno. De la misma manera, un hechizo Trivial tiene un nivel de Dificultad Mediocre o Pobre.

El DJ también decide la duración del hechizo si tiene éxito –segundos, minutos, horas, días, etc-. El personaje puede intentar ajustar esto, sujeto a la aprobación del DJ. Por ejemplo, el mago puede voluntariamente sufrir más fatiga o reducir el alcance del efecto –o aceptar alguna otra penalización- para alargar la duración del hechizo. El hecho de sacar con la tirada un grado relativo más alto también puede significar que el hechizo dura más tiempo. Algunos hechizos tienen efectos permanentes: curación (hasta ser herido de nuevo), perforar un agujero en una pared (hasta que se repare a mano o a través de magia), teletransportarse a un lugar distante (hasta que se regrese), y así sucesivamente. Por supuesto, incluso esos efectos de hechizos pueden ser temporales en un mundo dado: la curación sólo dura un día y la herida reaparece, o un agujero en la pared se tapa por sí solo después de unos minutos, o una persona teletransportada automáticamente regresa después de una hora en la otra localización...

El DJ también necesita determinar si hay algún inconveniente en lanzar un hechizo. Esta Magia FUDGE asume que los hechizos son fatigosos de realizar, y un mago reduce su atributo de Fatiga al lanzar. A más potente el hechizo, mayor la fatiga. (La Fatiga se recobra descansando, por supuesto. Si la Fatiga baja de Terrible, el personaje se desmaya. El DJ puede tener un atributo de Fatiga separado, o basarlo en Resistencia, Constitución, Fuerza, etc.)

Un DJ al que no le guste la idea de llevar el control de la fatiga puede cambiar el inconveniente a algo diferente. Quizás un mago tenga un número limitado de hechizos que puede lanzar al día (o a la hora). En este caso, puede disponer de un atributo de Puntos de Hechizos que simplemente se agota por lanzar hechizos y se recupera por el paso del tiempo. (Un hechizo trivial no agotará ningún nivel de Puntos de Hechizos, mientras que un hechizo medio baja a un mago de Buenos Puntos de Hechizos a Normales, por ejemplo, y los hechizos más potentes agotan dos o más niveles de una vez.) Agotar Puntos de Hechizos no cansaría necesariamente al mago en este caso, y los Puntos de Hechizos se regenerarían independientemente de si el mago estuviera descansando o no –o pueden regenerarse sólo durmiendo.

O quizá cada hechizo afecta al atributo de Cordura del mago, y necesita internarse en un sanatorio para restaurarlo. ¡O, igual de entretenido, un hechizo puede afectar la Cordura de cualquiera que *presencie* la magia! La Cordura reducida puede manifestarse de muchas maneras divertidas...

7.13 Mana

El Mana es una fuente de energía capaz de manipular materia, tiempo y espacio. Sólo puede ser manejada por aquellos con Potencial Mágico.

El DJ determina la disponibilidad y densidad del Mana en un mundo de juego dado, así como la potencia media de un hechizo. La densidad de Mana puede afectar dos cosas: cómo de grande es el área que se necesita para alimentar el efecto de un hechizo dado, y (opcionalmente), cómo de fácil o de difícil es lanzar un hechizo.

Cuando se lanza un hechizo de un efecto particular, el mago extrae un tipo específico de Mana hacia él mismo para crear el efecto. La próxima vez que desee hacerse este mismo efecto, será más difícil: agotó ese tipo de Mana en el área donde se encuentra.

El tamaño del área es definido por el DJ. Para la mayoría de los mundos de fantasía, asume que tiene unos 50 metros de diámetro. En una campaña de bajo nivel mágico, el área es del tamaño de un pueblo o incluso una ciudad. (Esto puede dar un nuevo significado al viejo dicho, "Este pueblo no es suficientemente grande para los dos" -¡magos en duelo!-) Por otro lado, una campaña de alto nivel mágico es tan rica en Mana que el mago puede simplemente dar un paso o dos y estar en un nuevo área. Advierte que el área gobierna qué hechizo puede ser lanzado sin penalización: si un mago lanza un hechizo curativo, un segundo mago tendrá un -1 al lanzar un hechizo curativo en el mismo área en las próximas 24 horas. (El Mana puede recargarse en una proporción diferente en un mundo de juego dado, por supuesto.) Observa también que un mago puede desconocer qué hechizos se lanzaron en un área antes de que él llegara...

En un área rica en Mana, los hechizos pueden ser también más fáciles de lanzar: +1 o +2 niveles a la habilidad. Igualmente, en un área pobre en Mana, los hechizos pueden ser más difíciles de lanzar: -1 o más. El DJ decide si esta regla se usa.

El Mana está disperso y débil en un mundo como la Tierra moderna. El mundo de juego de fantasía medio tendrá un Mana mucho más fuerte, y algunas campañas de alta hechicería simplemente humearán de Mana. En cualquier mundo dado, es posible variar la cantidad de Mana. Algunas tierras pueden ser ricas en Mana, mientras que las áreas vecinas serán pobres en ella. El Mana puede fluir en corrientes, o en mareas con las fases de la luna. Puede haber torrentes "rebeldes" de Mana que cambian de curso e invaden nuevas áreas, o una sequía de Mana puede afligir un sitio determinado. Las alineaciones astrológicas también pueden afectar al Mana -así incluso aquí en una Tierra pobre en Mana habrá lugares y

épocas del año donde los cultistas canalizan para obtener poderes ocultos. . .

Un mago PJ conocerá cuales son los niveles generales de Mana de al menos su área de origen. Puede saber o no saber si fluctúa periódicamente, o si tierras lejanas tienen diferentes niveles de Mana. Para determinar el nivel de Mana del área local en un momento dado, un mago debe lanzar un hechizo específicamente con ese fin.

7.14 Habilidad

El Lanzamiento de Hechizos es una habilidad que debe aprenderse. El valor por defecto es Inexistente y, debido al elemento de incertidumbre en Magia FUDGE (mencionado en la Sección 7.1, Magia FUDGE), el nivel base máximo de la habilidad es Normal. Esto no puede aumentarse permanentemente -pero es conveniente ver la Sección 7.193, Alternativas a la Habilidad de Lanzamiento de Hechizos.

Se supone una habilidad genérica de Lanzamiento de Hechizos, pero el DJ puede requerir más si divide la magia en tipos diferentes. Debe costar un nivel simplemente el llegar a una habilidad de Lanzamiento de Hechizos Terrible.

La habilidad de Lanzamiento de Hechizos puede modificarse circunstancialmente (hasta un máximo de Grande) por lo siguiente:

Tomarse un tiempo medio para lanzar un hechizo: +0. (Nota: el DJ evalúa el tiempo medio para cualquier hechizo propuesto. Los hechizos potentes podrían tomar todo el día, o aun más, mientras que los Triviales podrían tomar de uno a cinco minutos.)

Tomarse mucho tiempo para lanzar un hechizo cuidadosamente: +1. (Relativo a cada hechizo, por supuesto. Para un hechizo Trivial: tomarse media hora o más.)

Lanzar un hechizo mucho más rápido de lo normal: -1. (Para un hechizo Trivial: un turno de combate en concentración.)

Usar un esfuerzo normal para lanzar un hechizo: +0.

Usar un esfuerzo extra para lanzar un hechizo (más fatiga de lo normal, o cuenta como dos hechizos lanzados si hay un límite por día, o reduce la Cordura más de lo normal, etc.): +1 o +2.

Usar menos esfuerzo de lo normal para lanzar un hechizo: -1 o más. (Fatiga reducida, o sólo cuenta medio hechizo contra un límite diario, etc.)

Primer lanzamiento de un hechizo de un efecto particular en un área dada en 24 horas: +0. (Ver Sección 7.13, Mana, para el tamaño del área).

Lanzamientos de hechizos adicionales de un efecto particular en un área dada en 24 horas: -1 por lanzamiento.

Por usar formulas mágicas auténticas: +1. (La Ley de Contagio o la Ley de Similitud, por ejemplo –ver el clásico estudio antropológico de James Frazer, *The Golden Bough*. Ambas Leyes requieren algún componente físico: una pluma para lanzar un hechizo de vuelo, un mechón del pelo del sujeto para sanarlo o herirlo, una gota de agua que se convierte en un chorro, una rama que se vuelve bastón, una piel de oso para convertir al mago en un oso, etc. Formular el hechizo en forma poética da un +1 adicional, si el DJ lo desea.)

Varios Magos lanzan un hechizo que todos ellos han probado antes: +1 (para de dos a X magos) o +2 (para más de X magos). (X es fijado por el DJ, cualquier número de dos a diez, o más aún para campañas escasas en magia. Se asume que un mago es el lanzador principal: tira sólo una vez en base a su habilidad.)

Área rica en Mana: +1 ó +2 (opcional).

Área normal en Mana: +0

Área pobre en Mana: -1 o más (opcional).

También pueden aplicarse otros modificadores, como en el caso de un hechizo para buscar mágicamente en las montañas a alguien a quien se ama (+1) o buscar a alguien que nunca se ha visto antes (-1).

7.15 Resolución

Cada hechizo se resuelve como una acción No Opuesta: el nivel de Dificultad es dependiente de la potencia del hechizo. Los hechizos de potencia media tienen un nivel de Dificultad Normal, mientras que los hechizos más triviales tienen un nivel Dificultad Mediocre o Pobre. (Ningún hechizo tiene un nivel de Dificultad Terrible, la magia simplemente no funciona a ese nivel.) Los hechizos de más potencia tienen niveles de Dificultad de Bueno a Excepcional, o incluso más allá de Excepcional si se desea un efecto verdaderamente poderoso.

Si el mago *supera* el nivel de Dificultad, el hechizo sucede tal como se describió. A mayor grado relativo, mejor resultado. El mago sufre un -1 (o más) a su atributo de Fatiga *si* el DJ juzga que el hechizo es fatigoso. (Si el DJ ha escogido algún

otro inconveniente, por supuesto, se aplica eso en su lugar.)

A veces se necesita una tirada de habilidad después para *hacer* algo con el resultado final de un hechizo. Por ejemplo, una bola de fuego necesita ser arrojada con precisión: Usa la habilidad de Arrojar y las reglas de Armas a Distancia del Capítulo 4.

Si el mago *igual* el nivel de Dificultad, entonces se sucede una versión diluída del hechizo. O tendrá una duración corta, o potencia reducida, o hay un retraso de tiempo antes de que el hechizo tenga efecto, o puede haber un inesperado efecto secundario, aunque no sea dañino para el mago, etc. En el peor de los casos, no habrá ninguna penalización para el mago superior a un posible -1 ó -2 a la Fatiga.

Si el mago obtiene *menos* que el nivel de Dificultad, se verá adversamente afectado. La energía inherente al Mana azota a la psique del mago en lugar de enfocarse como deseó. Puede (o no) haber algún efecto mágico perceptible, pero *no* será el efecto deseado y, si la tirada es suficientemente mala, puede incluso ser contrario a las metas del mago –o a su salud...

En una tirada fallida, el mago es aturdido durante un turno de combate (sin acciones ni defensas) y sufre un -1 a la Fatiga como mínimo. Un resultado Terrible siempre falla.

Si obtiene *en los dados* un resultado de -4, el hechizo falla automáticamente (no importa el nivel resultante) y también agota un nivel temporal de su Potencial Mágico –ver Sección 7.11, Potencial Mágico, para los efectos-. (Éste es el “riesgo” de la magia que se mencionaba en la Sección 7.1, Magia FUDGE.)

Ejemplos:

Barney lanza un hechizo, Crear Pizza, de potencia Media en un área de Mana normal y obtiene -3: un resultado Terrible. El hechizo falla y Barney es aturdido por un turno de combate, pero -no- agota un nivel de Potencial Mágico porque no sacó -4.

Después, en un área rica en Mana (+1 al lanzamiento), Barney se toma mucho tiempo (+1) en lanzar Detectar Comida, un hechizo muy Trivial (resultado Pobre o mejor necesario para tener éxito). Ha incrementado su habilidad temporalmente a Grande, el máximo permitido. Tira y saca un -4 que le confiere un Pobre resultado. Aunque el grado de la tirada es lo bastante bueno para lanzar el hechizo, Barney falla porque obtuvo un resultado de -4. ¡Barney no sólo no descubre comida, si no que además agota un nivel de Potencial Mágico -jouch!

7.16 Resistencia Mágica Personal

Si el hechizo intenta Controlar a otro ser –sea mental, física o espiritualmente- *también* se usan Tiradas de Acción Opuestas. Primero, el mago lanza el hechizo (como se ha comentado anteriormente); entonces, ha de superar la Resistencia Mágica Personal del objetivo. La Resistencia Mágica puede ser un atributo o un don (la Fuerza de Voluntad es una buena opción si no hay ningún rasgo anti-mágico específico), según guste el DJ. La Resistencia Mágica puede ser incluso un atributo diferente para diferentes tipos de hechizos (un atributo mental para los intentos de controlar la mente, etc.). Esta segunda tirada es Opuesta –el objetivo del hechizo tiene una oportunidad de resistirlo, así que puede influir en el resultado.

Si el DJ lo desea, el mago puede usar el resultado que *acaba* de obtener como su nivel de habilidad para la acción Opuesta. Es decir, si obtuvo un Gran resultado en el hechizo, tira la acción Opuesta como si su habilidad fuera Grande. De otra forma, usará el mismo nivel que usó al lanzar el hechizo.

“Control” puede significar muchas cosas para diferentes DJs. La Resistencia Mágica personal resistiría un intento de leer la mente a alguien para un DJ, pero no para otro. Sin embargo, la Resistencia Mágica *no* resiste ningún hechizo que invoca o crea energía física para azotar a otro ser. Si el mago crea un relámpago con éxito para destruir el objetivo, no es resistido a través de Resistencia Personal; se trata como un arma física.

7.17 Lanzamiento Seguro de Hechizos

Ocasionalmente, un mago necesita desesperadamente un resultado determinado. En este caso, puede optar por no tirar los dados en absoluto y simplemente agotar un nivel de Potencial Mágico para lograr un éxito garantizado. Sufre las Penalizaciones habituales por perder un nivel de Potencial -ver Sección 7.11, Potencial Mágico. Esto significa que se desmayará -caerá inconsciente- después de lanzar el hechizo, lo que limita la utilidad de ciertos hechizos. Por ejemplo, no se puede controlar la mente de alguien cuando se está inconsciente...

El DJ puede restringir esto a hechizos Triviales, o hechizos no potentes, o no poner ninguna restricción en absoluto, aparte de requerir las penalizaciones de fatiga normal (u otras). Sin embargo, si el hechizo puede ser lógicamente resistido por el objetivo, éste todavía tiene derecho a una Tirada de Resistencia. En este caso, el mago tira como si su habilidad fuera Grande.

7.18 Encantando Objetos

Los objetos pueden ser encantados permanentemente con este sistema. El mago trabaja durante varias semanas o meses (como requiera el DJ), dependiendo del número y la potencia de los hechizos deseados, y la disponibilidad general de los objetos mágicos en la campaña. Al final de *cada* mes (o semana), el mago tira en base dos habilidades: Lanzamiento de Hechizos y la habilidad de Destreza apropiada para el material que está trabajándose. Se aplican las penalizaciones habituales si se falla la tirada del hechizo. Si supera el nivel de Dificultad en ambas tiradas, el hechizo se irá fijando lentamente en el objeto, poco a poco cada vez. En una tirada que sólo iguale el nivel de Dificultad, el trabajo cuenta como sólo la mitad de un período de tiempo, pero aun así hace que el encantamiento progrese.

Obviamente, un área rica en Mana atraerá a magos, y especialmente a encantadores de objetos.

7.19 Opciones de Magia FUDGE

Estas opciones ofrecen maneras de hacer la Magia FUDGE, más arrasadora, más fiable, menos arriesgada, e incluso la hacen disponible a no magos.

7.191 Potencial Mágico Generalizado

Algún DJ puede querer que los jugadores tengan poderes aplastantes. En este caso cada nivel de Potencial Mágico permite a un personaje intentar *cualquier* efecto mágico deseado. Esto es acorde con ciertas ambientaciones fantásticas en las que aprender magia involucra principios generales en lugar de efectos específicos de hechizos. Esto sirve para un juego *muy* libre y abierto que puede coincidir o no con tus gustos.

Este sistema todavía permite especializaciones. Simplemente usa penalizaciones para limitar la habilidad del mago para lanzar ciertos hechizos. Ver Sección 6.311, Ejemplos de Personaje, Brogo el Explorador.

7.192 Magos y No Magos

El DJ puede permitir a los no magos lanzar hechizos. En este caso, es arriesgado, ya que no hay ningún Potencial Mágico que haga de "seguro" -un fallo grave es suficiente para devastar al personaje. Aun así, en una emergencia, quizá el riesgo valga la pena. Sin embargo, dicho personaje todavía necesitaría tener alguna habilidad de Lanzamiento de Hechizos. (Por otro lado, remítete a la Sección 7.193, Alternativas a la Habilidad de Lanzamiento de Hechizos).

Como suplente para la especialización del Potencial Mágico, el DJ mira la hoja de personaje (verificando rasgos, personalidad, y trasfondo) y decide si un hechizo propuesto sería apropiado para el personaje. El personaje debe tener alguna aptitud en el asunto del hechizo propuesto, o no podrá lanzar tal hechizo. Por ejemplo, un luchador entrenado sin el conocimiento de aprendizaje libresco o idiomas extranjeros podría concebiblemente intentar un hechizo de combate, pero no un hechizo para traducir un libro escrito en una lengua desconocida.

Obviamente, un mismo hechizo es de potencia mayor para un no mago que para un mago. Esto probablemente significa que un no mago sólo tiene una oportunidad de lanzar un hechizo que un mago podría considerar trivial.

7.193 Alternativas a la Habilidad de Lanzamiento de Hechizos

Como los gustos difieren y la Magia de FUDGE tiende a ser poco fiable (ver Sección 7.1, Magia FUDGE), se ofrecen tres opciones para lograr más fiabilidad en el lanzamiento de hechizos:

1. Usar el sistema básico de Magia FUDGE, pero permitiendo a un mago mejorar sus oportunidades de lanzar un hechizo por encima de Normal. Al coste de un don (o incluso un poder sobrenatural), puede incrementarse hasta Bueno. Al coste de *dos dones más* (o poderes sobrenaturales), la habilidad de lanzamiento puede incrementarse de Bueno a Grande, el máximo.
2. Los DJs que quieran que la magia sea *mucho* más fiable, pueden tratar el lanzamiento de hechizos simplemente como cualquier otra habilidad. Es decir, requiere el coste corriente de PE el incrementarlo a Bueno o incluso a Grande. Disponer de Lanzamiento de Hechizos a nivel Excepcional no se recomienda para nadie salvo en casos de razas inherentemente mágicas, incluso en campañas de alto nivel mágico.
3. El Lanzamiento de Hechizos es igual al atributo de Fuerza de Voluntad, o quizás Fuerza de Voluntad -2. (Puede haber aún un tope de Grande, Bueno, o incluso Normal para el lanzamiento de hechizos, sea cual sea el nivel de Fuerza de Voluntad.) Esto es especialmente apropiado para juegos en los que los no magos pueden lanzar hechizos -ver Sección 7.192, Magos y No Magos. Ésta es una opción potente porque el jugador no tiene que comprar la habilidad de Lanzamiento de Hechizos para su personaje.

7.194 Lanzamiento de Hechizos Menos Arriesgado

Para hacer el lanzamiento de hechizos menos arriesgado (no es necesariamente algo bueno -ver Sección 7.1, Magia FUDGE), haz más difícil el agotar un nivel de Potencial.

Ejemplos (aplica tantos o tan pocos como desees):

1. *Un mago no puede agotar un nivel de Potencial Mágico si está intentando un hechizo Trivial. Es decir, si saca un -4 en un hechizo Trivial, le falla el lanzamiento de hechizos, pero no pierde un nivel de Potencial Mágico.*
2. *Un mago no puede agotar un nivel de Potencial Mágico si está tratando de realizar un hechizo Trivial o Medio.*
3. *Un mago no puede vaciar un nivel de Potencial Mágico si se toma el tiempo suficiente como para conseguir una bonificación de +1 por lanzamiento de hechizos lento y cuidadoso.*
4. *Un nivel de Potencial Mágico sólo puede agotarse en un intento de lanzamiento de hechizos apresurado que falla de miserablemente.*
5. *Un mago no puede agotar un nivel de Potencial Mágico en el primer hechizo que lance cada día, o cuando sea luna llena, o si el nivel de Mana es bajo (no habiendo bastante Mana como para alimentar una potente repercusión negativa), etc.*

7.2 Sistema de Ejemplo de Milagros: Milagros FUDGE

Fecha: Diciembre, 1992
Por: Steffan O'Sullivan

Aquí tenemos un ejemplo de un sistema de milagros (no genérico), basado en las siguientes premisas mencionadas en la Sección 2.6, Milagros:

Los milagros pueden suceder por medio de una petición: sí

Quién puede hacer la petición: cualquiera. Las personas santas tienen ventaja. (Una persona santa es alguien con el poder sobrenatural: Favor Divino, y aquellos cuyos comportamientos están en armonía con el credo de la deidad -decisión del DJ en cómo se esté interpretando al personaje.) Ordenación Sacerdotal -un título social que puede o no coincidir con Favor Divino-

no se requiere, y de hecho, no sirve de nada si el comportamiento no es apropiado.

Certeza de los milagros pedidos: Mediocre

Peticiones generales o específicas: las peticiones específicas son más fáciles de conceder.

7.21 Favor Divino

El Favor Divino es un poder sobrenatural que puede escogerse más de una vez. Cada vez que se coge Favor Divino, se le dedica a una deidad en concreto. Es posible tener Favor Divino de más de una deidad en un mundo politeísta, o puedes tener múltiples pasos o grados de Favor Divino para una sola deidad. Se recomienda que cada paso de Favor Divino cuente como *dos* poderes sobrenaturales.

El Favor Divino puede perderse de forma temporal si el personaje no actúa de acuerdo con los deseos de la deidad. Normalmente se requiere un período de expiación para recuperar el Favor Divino. Esto puede ser instantáneo si se trata de una deidad compasiva, o puede costar incluso un mes cuando se trata de deidades más estrictas. Todos los pasos se pierden y se recuperan como una sola unidad cuando esto ocurre.

7.22 Petición de un Milagro

Un personaje puede pedir un milagro en cualquier momento. Sin embargo, algunas deidades no desean que se les moleste para asuntos triviales, y pueden ignorar las peticiones cuando es obvio que el personaje ni siquiera ha intentado ayudarse a sí mismo.

En Milagros FUDGE, la petición debe de ser formulada con una cierta precisión. En lugar de un simple, "Por favor ayúdame", el personaje debería enfocar más el ruego: "Nos morimos de hambre, por favor, aliméntanos" o "Mi amigo está muriendo, por favor, devuélvele la salud." Aun así, un personaje santo puede pedir cualquier efecto milagroso si lo desea -no hay una lista establecida de milagros.

Los personajes sin Favor Divino tienen una habilidad de Petición Pobre (o Mediocre en una campaña en la que los dioses sean más activos). Aquellos con uno o más pasos de Favor Divino tienen una habilidad Normal de Petición. La habilidad de Petición no puede subirse. (En una campaña de dioses muy activos, la habilidad de Petición puede subirse hasta Buen nivel al coste de un poder sobrenatural.) Sin embargo, la habilidad de Petición *puede* modificarse -ver la siguiente sección.

Para resolver una petición o ruego, se ha de hacer una tirada de acción no opuesta contra la habilidad de Petición. Cada paso de Favor Divino confiere al personaje santo una oportunidad extra de tirar los dados al rogar a su deidad.

En un resultado Normal o peor, la tirada es un fallo. Si el personaje dispone de más pasos de Favor Divino de la misma deidad, puede tirar de nuevo por cada paso (esto no cuenta como otro ruego por separado). Puede parar en cualquier momento -sólo contará el último resultado obtenido. Esto significa que un personaje con dos pasos de Favor Divino puede intentar una, dos o tres tiradas. Si saca unos resultados de Bueno, Normal y Mediocre, en ese orden, el resultado del ruego es Mediocre.

En un resultado Normal o Mediocre, la petición no es respondida por la deidad, pero la deidad no es molestada por el demandante. Sin embargo, en un resultado Pobre o peor, la deidad se enfada con el personaje, y habrá un -1 al próximo intento de ruego. Si la deidad es malvada, puede ocurrir entonces un milagro, pero no precisamente el que al demandante le gustaría...

Con un resultado Bueno o mejor, el ruego es concedido. Cuanto mejor sea la tirada, mejor será la respuesta al rezo. Por ejemplo, un Buen resultado cura una herida o nivel de herida, mientras que un resultado Excepcional cura totalmente a un personaje. Un Buen resultado puede invocar a un lobo para que defienda al demandante, mientras que pueden aparecer tres leones como respuesta a un resultado Excepcional. Y así.

7.23 Modificadores al Nivel de Habilidad de Petición

El DJ decide qué modificadores desea utilizar. Se sugieren los siguientes:

El comportamiento del demandante ha sido estrictamente el predicado por la deidad: +1

El comportamiento del demandante no ha sido el predicado por la deidad: -1 o más

El ruego está a favor de los deseos de la deidad: +1

El ruego va contra los deseos de la deidad: -1 o más

La petición es relativa a la esfera de influencia de la deidad: +1 (Pedir una bola de fuego de un dios del fuego, por ejemplo. Esto no es apropiado para un Dios Supremo, cuya esfera abarca todas las cosas.)

La petición es relativa a un elemento antagónico a la deidad: -1 o más (pedir un poco de agua al dios del Fuego, por ejemplo.)

La petición está formulada de forma demasiado vaga: -1 o más

El demandante no ha intentado valerse en primer lugar por sí mismo: -1 o más

La petición es demasiado trivial como para molestar a la deidad con ella: -1 o más

La petición es un ruego simple, pero importante: +1, dado que el peticionario haya agotado sus propias habilidades para conseguir esos efectos. (Ejemplo: pedir un trozo de tiza, lo cual es insignificante, pero que simplemente no puede hallarse en ningún lugar al alcance del personaje. En este caso, la tiza ha de ser imprescindible para sus necesidades vitales, mentales o espirituales.)

La última petición tuvo un resultado Pobre o peor: -1

La deidad siente que el demandante está recurriendo a su ayuda con demasiada frecuencia: -1 o más (Opcional -puede invocarse por un DJ molesto por las constantes peticiones de milagros...)

7.3 Sistema de Ejemplo de Poderes Psi FUDGE

Fecha: Febrero, 1993 y Diciembre, 1993
Por: Shawn Garbett y Steffan O'Sullivan

Hay tres tipos de rasgos Psi en este sistema: Poderes, Habilidades, y Reserva Psíquica. Sólo aquellos que son psiónicos tienen los Poderes y las Habilidades para activarlos, pero todo el mundo dispone de una Reserva Psíquica para resistir ataques psiónicos.

7.31 Poderes Psiónicos

El DJ ha de decidir con cuánta precisión definirá sus Poderes Psiónicos. Ya que cada Poder ha de escogerse de forma separada, el definirlos ampliamente contribuye a crear personajes poderosos.

La siguiente tabla muestra algunos grupos amplios que incluyen grupos de poderes Psi definidos con mayor precisión listados entre ellos. A su vez estos contienen poderes incluso más definidos, que un DJ puede utilizar como Poderes concretos, si así

lo quiere. Esta lista puede reagruparse, expandirse, vetarse algunos poderes, convertir un grupo definido con precisión en un grupo amplio que incluya otros poderes, etc. La lista no pretende ser exhaustiva, es meramente un ejemplo.

Tabla de poderes Psiónicos			
Grupos Amplios	Muy	Grupos Amplios	Grupos Concretos
Antipsi			Distorsión Revocación Resistencia
Percepción Extra Sensorial		Proyección Astral	
		Telesentido	Clariaudiencia Clarividencia Localizar Objeto Localizar Persona Sentir Aura
		Revelación Temporal	Postcognición Precognición Psicometría
Psicoquinesia		Control de lo Animado	Curación Levitación Controlde Metabolismo Cambio de Forma
		Control de lo Inanimado	Escudo de Fuerza Fotoquinesia Audioquinesia Telequinesia Transformar Objeto
		Electroquinesia	Alterar Corriente Eléctrica Control de Dispositivos Eléctricos Ciberpsi Descarga Eléctrica
		Control de Temperatura	Crioquinesia Piroquinesia
Telepatía		Empatía	Control de Emociones Sentir Emociones
		Escudo Mental	
		Comunicación Mental	Lectura Mental Enviar Pensamientos Alterar la Memoria Persuasión

	Impedir Pensar con Claridad Enviar Energía Violenta Telehipnotismo
Vampirismo	Tomar Prestada Habilidad Drenaje de Reserva Psíquica Drenaje de Salud Drenaje de Energía
Teleportación	Teleportarse a sí mismo Teleportar a Otro Teleportar Objeto Viaje Planar Abrir Portal Dimensional

El DJ debería permitir a los jugadores saber cuál es la importancia que da a las habilidades Psi que va a permitir. Cada poder cuesta como un Poder Sobrenatural (dos dones).

El poner un nivel en un Poder lo sitúa al nivel de Terrible. Los Poderes pueden entonces elevarse al coste de dos niveles de *habilidad* por nivel, si se usa el Sistema Objetivo de Creación de Personajes. Por ejemplo, subir el Poder de Telequinesia a Pobre requiere dos niveles de habilidad, y elevarlo a Mediocre costaría dos niveles de habilidad más.

Si un DJ desea una campaña de abundante psionismo, entonces, por supuesto, los costes deberían de ser más bajos. Permitir más niveles gratuitos de Poderes Sobrenaturales es un buen modo de lograrlo, pero ten cautela en cuanto a si son intercambiados por rasgos mundanos.

Los niveles de Poder definen el alcance, cantidad o tamaño del sujeto afectado, etc. - ver la Sección 2.7, Psi. Un Poder Normal puede hacer cualquier cosa que sea la media para el mundo de la campaña.

Algunos intentos requieren un nivel mínimo de Poder, como definirá el DJ. Si el personaje tiene el Poder, pero no al nivel mínimo requerido, no puede intentar la acción a menos que use Psionismo Desesperado (Sección 7.35). Si el psi tiene el Poder apropiado a tres niveles o más sobre el mínimo requerido, tiene +1 para ese uso.

No puede usarse ninguna habilidad psiónica a menos que el personaje tenga el Poder listado en su hoja de personaje.

Un personaje puede tener un Poder psi latente al coste de un don. No podrá usar el Poder (no puede escoger ninguna habilidad psiónica), pero después en la campaña podrá gastar PE iguales a otro don para despertar el Poder. Entonces tendría que aprender las habilidades necesarias para controlarlo.

También es posible tomar algunas limitaciones interesantes que limitarán la naturaleza (y reducirán el coste) de un Poder dado. Por ejemplo, "utilizable sólo en emergencias" es un tema común en la literatura de ficción.

7.32 Habilidades Psiónicas

No se puede intentar ninguna acción psiónica a menos que se disponga de la habilidad específica para controlar el Poder en cuestión. Cada Poder debe tener una habilidad que le acompañe y de la correspondiente amplitud o precisión (Controlar Telequinesia, Usar Telepatía, Leer Mentes, etc.)

El nivel por defecto de las habilidades psiónicas es inexistente. Subir una habilidad a Terrible cuesta un nivel de habilidad, etc. Las habilidades pueden escogerse al nivel máximo de Normal al comienzo del juego. (El DJ puede permitir niveles más altos si la campaña se centra en torno a las habilidades psiónicas.) Pueden mejorarse por medio del desarrollo normal del personaje, y las nuevas pueden añadirse si el DJ está de acuerdo, pero el jugador debe tener una buena historia concerniente al despertar de las nuevas habilidades.

7.33 Reserva Psíquica

La reserva psíquica es la medida de poder bruto psi disponible. Como la mayoría de los atributos, la Reserva Psíquica está a nivel Normal para cualquier personaje a menos que sea deliberadamente modificada. El DJ puede decidir un nivel por defecto menor, y puede haber un máximo en cuanto a lo alto que puede ser el nivel de Reserva Psíquica.

El disponer sin más de un atributo de Reserva Psíquica no significa que el personaje sea capaz de usar el psionismo activamente. Se necesitan otros Poderes psiónicos y habilidades para activar la Reserva Psíquica.

Una Reserva Psíquica baja puede afectar negativamente a la habilidad psiónica activa, mientras que una alta Reserva puede drenarse sacrificándola para incrementar las posibilidades

de éxito -ver la Sección 7.36, Sumario de Modificadores Psi.

Un psiónico drena su Reserva Psíquica cuando utiliza una habilidad psiónica. El uso continuado normalmente drena la Reserva, y el uso breve pero intenso de un Poder psi también drena la Reserva, pero el uso breve y normal no lo hace. Aun así, si se saca un nivel de Terrible o peor en una tirada de habilidad psiónica siempre se reduce la Reserva Psíquica por un mínimo de un nivel.

Un psiónico puede también intentar drenar su Reserva Psíquica de forma deliberada. Puede hacerse para obtener una bonificación para una habilidad psiónica (ver la Sección 7.34, Acciones Psiónicas), o para un Poder (ver la Sección 7.35, Psionismo Desesperado).

No hay una penalización *inmediata* por perder un nivel de Reserva Psíquica, mientras permanezca a un nivel de Terrible o más alto. Aun así, el próximo uso psiónico que se haga puede resultar afectado: hay un modificador negativo por utilizar una habilidad Psíquica cuando el nivel de Reserva Psíquica está por debajo de Normal.

Si la Reserva Psíquica es drenada a menos de Terrible, el personaje inmediatamente pierde la consciencia. Se requiere una Buena tirada contra un atributo de Constitución para recuperar la consciencia, pudiéndose intentar cada turno de combate.

Incluso tras recuperar la consciencia, un personaje con una Reserva Psíquica inferior a Terrible está en apuros. El DJ puede hacerle sujeto de cualquier tipo de aflicción que desee hasta que el alcance como mínimo el nivel de Terrible. Aflicciones recomendadas incluyen locura leve (alucinaciones, delusiones, paranoia, etc.), debilidad física (babeos, convulsiones, crispación, etc.), reducciones de atributos, y modificadores negativos incluso para acciones que no sean psiónicas.

Un personaje puede recuperar un nivel de su Reserva Psíquica cada semana (o cada día, o lo que establezca el DJ) de descanso, hasta su nivel máximo.

7.34 Acciones Psiónicas

Son posibles dos tipos de acciones psiónicas, Opuestas y No Opuestas.

Una acción Opuesta es un ataque psiónico hacia un objetivo involuntario. El atacante tira contra su habilidad psiónica específica, y el defensor tira contra su atributo de Voluntad para resistir el ataque. (Un defensor puede disponer de habilidades psi apropiadas para usar en lugar de ello, como por ejemplo Escudo Mental.) Un

ejemplo de un acción Opuesta podría ser un intento de crear miedo en alguien.

Las acciones psiónicas no opuestas normalmente afectan a objetos inanimados. Una acción No opuesta puede ser tan simple como el examinar un objeto psíquicamente, o tan compleja como abrir una puerta dimensional al lado de los propios pies. Lanzar un objeto telequinéticamente a un enemigo es una acción no opuesta porque el objeto, y no el enemigo, es el sujeto de la habilidad psiónica.

Cuando un psiónico desea utilizar una habilidad, el jugador describe el resultado que quiere al DJ. El DJ entonces asigna un nivel de Dificultad a la acción. Incluso si un psiónico supera la tirada defensiva de Voluntad de un defensor, aún debe de conseguir igualar o superar el nivel de Dificultad para tener éxito en su propósito.

Puede también haber un mínimo nivel de Poder que se necesite para poder intentar una acción psiónica. Por ejemplo, alzar telequinéticamente un bolígrafo puede requerir tan solo un Poder de Telequinesia Terrible, pero alzar un gran libro puede requerir un Poder de Telequinesia Mediocre, y elevar un coche puede requerir un Poder de Telequinesia Excepcional. Si el nivel de Poder del psiónico es tres o más sobre el mínimo necesario, se le confiere un +1 a su nivel de habilidad.

Elevar mentalmente un bolígrafo puede tan solo requerir un nivel de Poder Terrible, pero manipularlo para firmar con el propio nombre normalmente precisaría de un resultado Excepcional. Para falsificar adecuadamente la firma de otra persona se necesitaría no sólo un resultado de Telequinesia Excepcional, sino también un resultado Normal o mejor de habilidad de Falsificación.

El tiempo requerido para activar una habilidad psiónica depende de la potencia del efecto deseado y el nivel de Poder del personaje. Esto es establecido por el DJ. Puede ir desde un sólo turno de combate hasta a horas de concentración. El individuo puede también variar el tiempo de concentración (que debe ser ininterrumpida) para agilizar los resultados o incrementar las posibilidades de éxito -ver la Sección 7.36, Sumario de Modificadores Psiónicos.

El psiónico ahora aplica todos los modificadores y tira contra el nivel de Dificultad utilizando la habilidad apropiada. En una acción Opuesta, ambos bandos involucrados hacen sus tiradas. En un empate, se mantiene el status quo, sea cual sea.

En este momento, un psiónico (o el blanco viviente de un ataque psiónico) puede intentar sacrificar uno o más niveles de Reserva Psíquica para aumentar el resultado obtenido con los

dados. Es decir, si un psiónico falla en una acción no opuesta, puede esforzarse más para intentar lograrlo. En una acción Opuesta, esto puede considerarse como dos personas enzarzadas en un combate psiónico, cada uno esforzándose en sacar el máximo partido a su poder para vencer al otro.

Para aumentar un resultado ya tirado en los dados, un psiónico tira contra la habilidad psiónica que acaba de utilizar, con los mismos modificadores aún efectivos. Si el resultado es Bueno, puede sacrificar un nivel de Reserva Psíquica para conferirle un +1 al resultado del intento de la habilidad. En un Gran resultado, puede sacrificar uno o dos niveles, ganando +1 por cada nivel, y en una tirada de Excepcional o más, puede sacrificar hasta tres niveles de Reserva Psíquica. En un resultado Normal, Mediocre o Pobre, no hay efecto: no puede sacrificar ningún nivel de Reserva Psíquica, pero no hay penalización por haberlo intentado. Sin embargo, en un resultado Terrible o peor, no solo se drena un nivel de Reserva Psíquica, sino que también *pierde* un nivel del resultado logrado.

Esto puede intensificar las consecuencias negativas por haber fallado.

Si un bando de una acción Opuesta tiene éxito al aumentar su resultado, el otro puede intentar aumentar el suyo. Pueden seguir sacrificando niveles de Reserva Psíquica hasta que uno de ellos falle o cambie el resultado, o haga caer su Reserva Psíquica por debajo del nivel Terrible.

Alguien defendiéndose sin habilidades psiónicas tira contra Voluntad -2 para aumentar su resultado.

Una vez está hecha la aumentación -si hay alguna-, el DJ decide la duración de los efectos -a mejor tirada, mejores resultados. Algunos efectos serán permanentes, como la Curación. Puede requerirse concentración continua para mantener otros efectos; esto puede drenar lentamente la Reserva Psíquica.

A veces el uso de las habilidades psiónicas es peligroso. Un resultado Terrible o peor normalmente tendrá como consecuencia un efecto opuesto al deseado, o alguna pifia entretenida. Adicionalmente, el psiónico pierde un nivel de su Reserva Psíquica, como se describe en la Sección 7.33. También puede tener algún efecto dantesco: hemorragia cerebral, pérdida de la cordura, o una consecuencia similar. Un resultado Terrible en una acción psiónica Opuesta puede significar que el perdedor está ahora psíquicamente indefenso frente a su oponente. Un canal abierto de este modo a la psique de otro significa que si el ganador dispone de alguna habilidad psíquica, puede drenar automáticamente la Reserva Psíquica del otro para aumentar sus propias

habilidades. El DJ debe determinar estos efectos según cuál sea la situación.

7.35 Psionismo Desesperado

Normalmente, si el nivel de Poder mínimo de una acción psiónica propuesta es más alto que el nivel de Poder del personaje, el psiónico no puede ni siquiera intentar realizar la acción. Sin embargo, si uno está lo bastante desesperado, *puede* intentarlo -a un precio elevado.

Por cada nivel de Reserva Psíquica drenado voluntariamente *antes* de la tirada de habilidad, un psiónico puede incrementar su nivel de Poder por +1. Simplemente forzando el nivel de Poder para alcanzar el mínimo necesario es todo lo que hará la habilidad -pero se tiene un -2 a la habilidad por *cada* nivel de Reserva Psíquica que se haya drenado para este intento.

Al contrario que al aumentar un resultado ya tirado (como se describe en la sección anterior), al drenar un nivel de Reserva Psíquica *antes* de tirar los dados el drenaje tiene éxito automáticamente.

Obviamente esto no es para un uso casual: el riesgo de un resultado Terrible es mucho más alto de lo normal, además del drenaje inevitable de Reserva Psíquica. Sin necesidad de decirlo, si uno está siendo atacado por La Semilla de La Otredad, un demonio de tremendo poder, se tiene justificación para intentar lo que sea para sobrevivir.

7.36 Sumario de Modificadores Psiónicos

Aplica tantos modificadores a la habilidad como sea apropiado:

Tabla de modificadores psiónicos	
Nivel de Reserva Psíquica:	Uso de Habilidad Psiónica a:
Mediocre	-1
Pobre	-2
Terrible	-3
Menos de Terrible	Prohibido
Otros	
Aumento de habilidad drenando Reserva Psíquica:	+1 por nivel
Intentos de desesperación:	-2 por nivel de Reserva Psíquica drenada
El Poder es superior en tres o más niveles al necesario para el intento:	+1
Tiempo de concentración reducido a la mitad:	-1
Doble tiempo de concentración:	+1

Ciertas drogas, dispositivos, campos, alineaciones estelares, áreas, etc., pueden también dar modificadores. Como opción para el DJ, los poderes psiónicos pueden ser bloqueados por el metal - ya sea cualquier tipo de metal o sólo algún tipo determinado.

7.37 Ejemplos Psi

El segador quiere accionar el cortacésped psiómicamente —necesita practicar. Dispone de una Buena Reserva Psíquica y una interesante variedad de Poderes Psi y habilidades. El DJ decide que el mover y controlar el cortacésped es una acción de Gran Dificultad basado en la habilidad de Telequinesia. Sin embargo, requiere sólo un Poder de Telequinesia Mediocre. El segador tiene un Buen Poder de Telequinesia pero sólo una habilidad Normal de Telequinesia. Puede suponerse que lo hará bien, pero aun así quiere comprobarlo.

El segador declara que va a utilizar el doble del tiempo requerido concentrándose (+1) y también está bajo los efectos de Batch-5, una droga potenciadora de la psique (+1). Tira y saca un -1, lo que nos da un Buen resultado de Telequinesia debido a sus modificadores. No alcanzó el nivel de Dificultad por los pelos. Ya que su poder es adecuado para mover la máquina, al menos la acciona telequinéticamente, pero no hace un buen trabajo. De hecho, parece torpe: deja delgadas líneas de césped sin cortar aquí y allá, y arranca la mitad de un recinto de margaritas con un desafortunado giro mal apuntado.

Ya que es un uso continuado, el DJ decide que por cada hora empleada en sesgar el césped se reducirá su Reserva Psíquica por un nivel. Le cuesta dos horas.

El próximo día, el segador decide que el director del centro de investigación psiónica del gobierno local debería de ser Recompuesto Molecularmente. (Siempre ha estado fisgoneando por ahí, y se ha sabido que llegó a encerrar a psiónicos.) El DJ decide que Recomponer Molecularmente a un humano que no sea el mismo psiónico es una acción de nivel de Dificultad Excepcional contra la habilidad de Cambiar de Forma, y requiere al menos un Gran Poder de Cambio de Forma. También es algo muy costoso de lograr: drenará un nivel de Reserva Psíquica al terminar. Será opuesta por el atributo de Presencia del director, que es lo más parecido que hay en esta campaña a la Voluntad.

Afortunadamente para el segador, tiene tanto el Poder de Cambiar de Forma como la habilidad por encima de Excepcional. También consume una dosis doble de Batch-5, confiriéndole un +2 en la acción Opuesta, pero arriesgándose a graves efectos secundarios. Su Reserva Psíquica está

reducida a Mediocre debido a las actividades de la noche anterior (-1 a la habilidad). El segador tira y saca un -1. Esto se modifica por la baja Reserva Psíquica, y +2 por el Batch-5, dándole al final un resultado Excepcional.

El pobre director tiene una Buena Presencia y una Reserva Psíquica normal. Tiene suerte en las tiradas y saca un resultado de Gran Presencia intentando resistir el ataque psiónico. Pero Grande no es lo bastante bueno (el segador consiguió un resultado Excepcional), así que intenta aumentar su resultado sacrificando un nivel de su Reserva Psíquica para combatir la recomposición de sus moléculas. Su tirada de sacrificio (contra Presencia) es un Buen resultado, así que incrementa su resultado a Excepcional. Aún está aguantando, pero por los pelos. Además, su Reserva Psíquica será Mediocre tras este turno de combate psiquico.

El segador, para no quedarse atrás, intenta sacrificar su propia Reserva Psíquica. Comenzó el combate con una Reserva Psíquica Mediocre y lleno de Batch-5, así que aún aplica el modificador de +1 a su Excepcional Habilidad de Cambiar de Forma en su tirada de sacrificio. Fácilmente consigue superar la tirada con un Buen resultado, y de este modo aumenta su resultado a Excepcional +1. (Tras este turno, su Reserva se reducirá también en otro nivel.)

El director intenta desesperadamente aumentar su resultado de nuevo, pero consigue un resultado Normal: ha alcanzado el límite de su capacidad para evitar la derrota. El segador recompone al director como un encantador arbusto, y se queda observando fijamente el resultado con una mirada inexpresiva. En este momento, su Reserva Psíquica baja un nivel más, ya que el DJ lo requería por ser una acción tan costosa. Ya que perdió un nivel de Reserva Psíquica aumentando su habilidad, y otro por la dificultad de la acción de Cambiar de Forma, el segador ahora dispone de una Reserva Psíquica Terrible; haría bien en no intentar nada de esta dificultad durante un tiempo. Además, el DJ le pide una tirada de Buena Dificultad contra Constitución para evitar efectos secundarios desagradables debidos a la sobredosis de Batch-5. Consigue un resultado Mediocre, fallando por dos niveles. El DJ sonríe al jugador, y en secreto piensa que la próxima vez que tome Batch-5, sufrirá alucinaciones en las que el director ha recuperado su forma humana e intenta atraparlo... El segador puede drenar algún día su Reserva Psíquica luchando contra alguien que no existe.

7.4 Reglas Alternativas

Una de las premisas básicas de FUDGE es admitir que las personas tienen gustos diferentes. Aquí

hay una colección de secciones de reglas alternativas para hacer las cosas de forma ligeramente distinta.

7.41 Sección Alternativa 1.4: Creación de Personajes a la Carrera

Fecha: Diciembre, 1992

Por: Ed Heil

En lugar de crear a los personajes antes de que comience el juego, créalos mientras éste se desarrolla. El DJ asigna un número de niveles de *habilidad* disponibles a un jugador durante una sesión. Esto debe basarse en cómo de precisas define el DJ las habilidades: de 10 a 15 para partidas de grupos amplios de habilidades. Pueden ser intercambiadas al índice normal de tres niveles de habilidad = un nivel de atributos, o seis niveles de habilidad = un don. También pueden escogerse las limitaciones, siempre sujetas a la aprobación del DJ.

Los jugadores comienzan con la mayoría de las hojas de personaje en blanco -simplemente escribe una breve frase describiendo al personaje de un modo general. ("Jeb es un hosco enano, un buen luchador, que busca hacerse una reputación como cliente tacaño- y de paso hacerse con un poco de botín por el camino. Le gusta hablar con severidad, y no se preocupa demasiado por los halflings.")

Según se enfrente a las situaciones, el jugador debe decidir el nivel del rasgo en cuestión.

Por ejemplo, los personajes se disponen a explorar un castillo en ruinas, y todos los jugadores declaran que buscan pasadizos ocultos. En este momento, cada jugador debe poner a su personaje la habilidad de encontrar pasadizos ocultos (sea cual sea la forma que tenga el DJ de definir tal rasgo: atributo de Percepción, o Hallar lo Escondido, o habilidad de Arquitectura, etc.). Los que no estén dispuestos a ponerse ese rasgo deben dejar de buscar pasadizos: si se usa un rasgo, debe definirse en el personaje.

Ya que colocar una habilidad inicial a nivel Normal cuesta dos niveles de habilidad y colocar una a Excepcional requiere 5 niveles, uno debe pensar con detenimiento si quiere gastar esos niveles según se usan las habilidades, o si prefiere reservarlos para situaciones de emergencia.

Naturalmente, los atributos se consideran Normales a menos que sean alterados, y la mayoría de las habilidades tienen un defecto de Pobre. Escoger un rasgo a un nivel por debajo del nivel por defecto añade más niveles a la cantidad

que ya se tenía, por supuesto. Aun así, se puede simplemente definir un rasgo de la manera que es utilizado en una situación de juego.

Los puntos de experiencia se confieren de manera normal, pero los PE concedidos se reducen por tanto como niveles de habilidad queden por gastar después de la primera sesión. Esto sería de este modo: si se dispone de dos niveles por gastar tras la primera sesión, y el DJ concede tres PE, sólo queda un nivel para la próxima sesión, porque se disponía ya de dos niveles sin gastar. Los PE, en este caso, pueden utilizarse para subir habilidades existentes, como se explica en la Sección 5.2, Creación Objetiva de Personajes, o pueden usarse para añadir nuevas habilidades, como se comenta en esta sección, arriba. Cuesta más PE subir una habilidad existente que lo que requiere el definir una habilidad previamente indefinida en este sistema a-la-carrera. Los PE deberían de ser ligeramente más numerosos en este sistema que en un sistema normal de creación de personajes, digamos de hasta diez por cada sesión.

7.42 Sección Alternativa 3.2: Resolución de Acciones sin Dados

Fecha: Mayo, 1995

Por: Reimer Behrends,

r_behren@informatik.uni-kl.de

Esta sección trata acerca de los modos de resolver los conflictos sin recurrir al uso de los dados. Hay razones para quitarse de en medio los dados: algunas personas piensan que las mecánicas de los dados son demasiado intrusivas para el juego; otras quieren liberarse totalmente de la aleatoriedad.

Aun así, la resolución de acciones sin dados no está recomendada para los juegos de simulación, aunque el juego puede (y debe) sentirse tan real como uno con dados. Además, la resolución sin dados normalmente exige más al DJ que cuando se tiran los dados para determinar un suceso. Incluso más ya que no hay ninguna regla definitiva para resolver conflictos sin dados; en lugar de ello, se requiere la creatividad del DJ para llenar ciertos huecos.

7.421 Lo Básico

La idea básica tras la resolución de acciones sin dados es simple: el DJ decide unas consecuencias apropiadas, basadas en las acciones de los personajes y en la situación que se tiene en mano. Los detalles sobre esto, aun así, pueden ser más complicados.

Se trata de usar la causa y el efecto para lograr la impresión de que lo que les ocurre a los personajes no se debe al capricho, sino que ocurre

por la lógica de la situación y la historia relevante de todos los involucrados. Es importante que cualquier evento (con excepciones, claro está) parezca ser un efecto lógico de los eventos anteriores. Aquí normalmente no hay ningún evento que sea en sí mismo *la* consecuencia. El DJ ha de escoger entre muchas consecuencias posibles -que pueden variar enormemente en cuanto a éxito y fallo.

Por consiguiente, las dos partes más importantes al resolver una acción son las razones para una consecuencia en particular y las consecuencias de esa misma consecuencia.

Las razones son numerosas. La más importante de las razones para determinar el éxito y/o el fallo es por supuesto la habilidad de que se disponga. Aun así, una partida donde un personaje suficientemente habilidoso siempre gana y un personaje incompetente siempre falla será muy aburrida por ser predecible. Por esto, hay que diversificar estos resultados, pero de un modo que no parezca artificial.

Haremos esto al tener en cuenta otros factores aparte de la habilidad. Estos factores pueden incluir el entorno (resbalar en un charco), equipo (una pistola que se encasquilla en un momento crítico), factores de tiempo (desactivar una bomba antes de que explote), acciones de los personajes no jugadores (un personaje poniéndose en medio), etc. La clave no es tener en cuenta todos los factores posibles, sino el hallar una o dos razones que hagan que la consecuencia sea lógica.

La descripción detallada es esencial para la resolución de acciones sin dados. La descripción no sólo del entorno, sino también de los personajes. Citar que un personaje tiene una Gran habilidad de esgrima puede ser muchas veces suficiente, pero es mejor añadir unos cuantos detalles más (idealmente a través de la historia del personaje). Describe el estilo, las debilidades, las fuerzas, incluso aunque normalmente no se citen en la hoja del personaje. Esto mismo es válido al describir acciones importantes.

Algunas veces la percepción de un personaje (o la falta de ella) puede tener como consecuencia el no percatarse de por qué razón sucedió algo. Si, por ejemplo, el suelo de pronto se hunde bajo sus pies, no puede saber con certeza la razón por la que eso está ocurriendo: ¿acaso pisó una trampa, o se debe a una causa exterior? En este caso, el DJ esconderá todas o algunas de las razones.

Junto a las razones, debemos considerar las consecuencias: ¿cuál es el efecto de una consecuencia particular en la totalidad de la situación? Cuanto más grave la consecuencia, más convincentes deben de ser las razones por las que sucede.

A modo de ejemplo radical, la muerte de los personajes debería ocurrir únicamente tras amplios avisos de los riesgos o debido a acciones realmente temerarias. Por supuesto, saltar desde un rascacielos hará que un personaje probablemente se mate en el momento en que se golpee contra el suelo. Esto es aceptable, porque los jugadores pueden comprender la lógica de la situación. Pero el resbalarse en una roca húmeda mientras se cruza un riachuelo -que puede deberse simplemente a la mala suerte- no debería matar sin más a un personaje. Mientras que es cierto que el resbalar en una roca húmeda ocurre más a menudo que el tirarse de un edificio, el DJ ha de ser cuidadoso al decidir las consecuencias de tal acción.

Hay muchos resultados posibles para acciones típicas. Así que, el no disponer de ideas claras en cuanto a cuál de ellos es el más apropiado -puede incluso hacer que se varíe entre un claro éxito y un fallo catastrófico- ¿Cómo puede precisarse esta selección de resultados?

Hay unos pocos modos de encarar el problema, y es una buena idea el discutir con el grupo qué factores se van a utilizar y alcanzar un acuerdo antes de que el juego comience. La siguiente lista está lejos de ser exhaustiva, pero muestra algunas posibilidades:

1. Realismo: Un arquero maestro acertará en el blanco la mayoría de las veces. Pero algunas otras puede fallar, o tener un golpe de mala suerte. Esto es importante porque a la larga ayuda a mantener la sensación de realismo. Debería también tenerse en cuenta el grado de realismo que es relativo al género. El columpiarse entre lámparas con facilidad es apropiado para un género de mosqueteros retozantes, mientras que es como poco, arriesgado en un género más macabro o realista.
2. Drama: Algunas veces ciertas consecuencias son dramáticamente más apropiadas que otras. Esto desafortunadamente depende en gran medida del estilo concreto de juego y sólo puede comentarse aquí de pasada.
3. Caracterización: Algunas veces, el éxito o el fallo del personaje en cuanto a una acción en particular puede ayudar a reforzar o a desarrollar la historia de su personaje.
4. Tema: Asignando un cierto "Tema" a cada escena en el juego según es encontrada, las acciones pueden resolverse de modo que se enfatice ese tema. Por ejemplo:

-El tema es "El combate es peligroso"-

DJ: "Súbitamente, escuchas unos crujidos de ramas, y entonces, aparece un jabalí, arremetiendo hacia ti."

Jugador: "¡No estoy armado! Saltaré a la rama del olivo que hay cerca de mí e intentaré ponerme a salvo."

Mientras que el hecho de evitar una lucha refuerza el tema, "El combate es peligroso," hay otras posibilidades de enfatizarlo mejor.

DJ: "Te cuelgas a la rama, pero según empiezas a subirte en ella, oyes un ruidoso CRACK, y de pronto parece como si el suelo se lanzase a por ti."

Ahora la situación es mucho más peligrosa. Aun así, con un poco de suerte y la ayuda de otros personajes en el grupo es aún posible arreglar la situación sin matar al personaje.

Todos los factores de arriba son asuntos de meta-juego. Es a propósito. Estos factores contribuyen a crear un juego interesante, y uno de los objetivos de un juego de rol es lograr una partida entretenida. Por otro lado, ya estamos usando los factores internos del juego como causa y efecto para conseguir un flujo de eventos natural de modo que aquí tenemos que recurrir al meta-nivel.

Aun así, puede parecer que hay mucha arbitrariedad por parte del DJ. Esto es correcto en parte. Algunas decisiones concretas serán arbitrarias. A la larga debe equilibrarse todo por sí mismo, a poca creatividad que tengan los jugadores. Ten en cuenta además que el DJ siempre *debe* respetar las decisiones de los jugadores. Si va a fallar algo que normalmente debería funcionar, el fallo debe aún reflejar la decisión del personaje. (Por ejemplo, el caso de arriba con la rama que se parte, donde el personaje tiene éxito, técnicamente, pero la rama no coopera.)

7.422 Equilibrio de Poder

No hay necesidad de cargar al DJ con todas las decisiones. El modo más fácil de volcar esa carga a los jugadores es darles voz (limitada) en el proceso de tomar las decisiones. Para este propósito empleamos los Puntos Fudge (ver la Sección 1.36).

Utilizando un Punto Fudge, el jugador (en lugar del DJ) puede decidir el resultado de una acción en la que su personaje está involucrado, dado que esa acción es posible y no es abusiva para la partida. (Demoler un edificio entero con una tacita de pólvora es imposible, y posiblemente abusivo para el argumento). Si la acción está más allá de la

habilidad normal del personaje (dadas las circunstancias), el DJ puede requerir que han de usarse dos o tres Puntos Fudge en lugar de uno.

Date cuenta de que el utilizar Puntos Fudge también da más libertad de acción al DJ; ya no ha de preocuparse demasiado de si el decidir que un personaje falle es demasiado duro, ya que está dentro de las posibilidades del jugador el ayudar a su personaje si lo ve necesario.

7.423 Combate

El combate sin dados es una resolución de acciones con dos complicaciones añadidas: el alto riesgo de muerte de los personajes y una considerable cantidad de acción que ha de ser sincronizada.

La parte de la sincronización es más o menos fácil: como en la resolución con dados, puedes dividir todo el combate en turnos de una duración apropiada, pasando cíclicamente a través de todos los personajes participantes cada turno, o puedes utilizar elementos de relato como se sugiere en la Sección 4.21.

La muerte de un personaje es intrincada porque a los jugadores no suele gustarles el hecho de perder a sus personajes debido a la mala suerte (ya sea por causa de una tirada de dados desafortunada o por el capricho del DJ). La clave aquí es "colocar señales de aviso" antes de que las situaciones peligrosas sucedan. Estos avisos han de ser sutiles, como podría ser un matiz de locura en los ojos del oponente justo antes de lanzarse al combate con letal desenfreno. (En tal caso se espera que el jugador diga que su personaje se concentrará en defenderse, o idée algún truco para evitar el ataque.) Una descripción de la sangre goteando de la cintura de un personaje debe advertir al jugador de que puede haber un charco resbaladizo en el suelo. En otras palabras, prepara las razones para los resultados por anticipado y -lo más importante- déja entrever estas razones a los jugadores.

Si los jugadores mantienen algo de espacio de maniobras para sus personajes tras tales avisos, eso debería ser suficiente para prevenir la muerte del personaje -aunque no necesariamente su derrota.

La muerte de un personaje -y cualquier otro resultado drástico- normalmente se debe a una *serie* de fallos o derrotas, cada una empujando al personaje un paso más hacia el límite -pero siempre con la oportunidad de hallar un curso de acción más favorable entre medio. Desafortunadamente, en algunas situaciones esta serie completa de fallos no lleva más tiempo que unos pocos segundos.

Los detalles de la interacción en el combate son ahora más o menos fáciles de manejar, ya que son una extensión de la resolución normal de acciones sin dados. Aun así, debe tenerse una preocupación especial en describir las acciones al completo, especialmente en el combate cuerpo a cuerpo. La frase "Ataco al pirata" es infinitamente menos informativa que el decir: "Asalto al pirata con todo lo que tengo, incluso si eso significa que he de recibir yo mismo uno o dos golpes. Pero he de salir de aquí, y eso quiere decir que he de pasar por encima de él y herirle con la mínima gravedad como para que no pueda seguirme con rapidez."

El sentido de esto es dar al DJ los datos suficientes con los que trabajar, como:

"Voy a fintar hacia la izquierda, y si el enemigo pica, intentaré utilizar la apertura que he creado para concluir este asunto con rapidez."

O:

"Ahora que está herido, iré a lo seguro, intentando derribarlo."

Frases como esa ayudan al DJ a decidir cómo debe de ser resuelto el combate mucho más que un simple, "Le ataco."

La clave aquí consiste en ser creativo. Todo es posible, así que todo ha de ser considerado, desde un simple placaje de rugby a una compleja maniobra táctica.

El derramamiento de sangre es un desafortunado pero totalmente inevitable efecto secundario del combate. Las heridas son también importantes porque pueden ser factores decisivos en el futuro desarrollo del combate. Así que las heridas deben de ser descritas y sus efectos detallados. Por ejemplo:

"La bola de fuego explota en el centro de la habitación. Sientes cómo te envuelve una ola de calor abrasador, incinerando tus ropas y tostándote la piel. El calor desaparece gradualmente, pero aún sigues sin ver nada, ya que los efectos de la fortísima luz que dañó tus ojos sólo están comenzando a receder."

El jugador debe indagar en base a esto que su personaje está temporalmente cegado, con mucho dolor, necesitando atención médica, imposibilitado, y en grave peligro si hay enemigos aproximándose.

(Esto es apropiado por supuesto para un juego de gran fantasía. En uno más realista, el personaje estaría seguramente abrasado y muerto.)

Otro ejemplo, esta vez la bala de un francotirador acertando en el brazo del personaje:

"Algo extremadamente ardiente y doloroso atraviesa tu brazo izquierdo. También hace que te tambalees abruptamente, haciéndote difícil mantener el equilibrio. Peor aún, tu brazo parece estar totalmente entumecido y probablemente ahora no puedas utilizarlo. La buena noticia es (si acaso) que aparentemente falló el tiro al corazón por unos pocos centímetros."

Y así. Tampoco hay necesidad de ser demasiado gráfico describiendo las heridas. Lo más importante es la descripción de cómo la herida afecta al personaje.

7.42 Combinándolo Todo

FUDGE está indicado idealmente para la resolución de acciones sin dados porque es simple y está basado en palabras. Esto puede marcar las pautas de las descripciones que se precisan para el éxito de un juego sin dados. Una vez los jugadores y el DJ hayan utilizado FUDGE sin dados, se sorprenderán a sí mismos describiendo a sus personajes y sus acciones de modos que nunca antes habían imaginado -y por ello el juego se hace más rico y entretenido.

7.43 Sección Alternativa 3.2: Tirando los Dados

Fecha: Enero, 1993

Por: Andy Skinner

Como una simple variación de cualquier técnica de dados, permite a los jugadores que saquen un +4, tirar otra vez, de nuevo. Si el resultado es positivo, añádelo al +4 ya conseguido. Si el resultado es negativo o 0, ignora la segunda tirada. Esto permite una pequeña posibilidad de lograr resultados de hasta +8, lo que puede ser un salvavidas en medio de algún horrible apuro.

Sólo un DJ inmisericorde equilibraría esto requiriendo tiradas adicionales para ver lo miserablemente que una persona puede fallar en un resultado de -4.

7.44 Sección Alternativa 4.36, Evasión Heroica

Fecha: Febrero, 1995

Por: Peter Bonney & Steffan O'Sullivan

Si un personaje es herido, puede reducir el efecto del ataque en *un* nivel de heridas apartándose heroicamente (al menos en parte) del camino del ataque. Aun así, esta evasión heroica le costará al luchador una desventaja temporal: -2 en el próximo turno de combate en adición a otras penalizaciones que pueda tener ya. Esta

penalización desaparece en turnos subsiguientes, según el héroe consigue recuperar el equilibrio tras unos breves momentos de defensa desesperada. Esto puede repetirse, pero hay un -1 adicional por cada turno sucesivo que se utilice.

Por ejemplo, D'Artagnan sería herido por Milady causándole una Herida Leve (resultado de Herido). Se evade heroicamente, recibiendo de este modo sólo un Rasguño, pero entonces tiene un -2 en el siguiente turno. En este turno, resultaría Muy Herido, pero de nuevo se evade heroicamente, sufriendo en lugar de ello un resultado de Herido. El próximo turno está a -4: -2 por evadirse este turno, -1 adicional por evadirse dos veces consecutivas, y -1 por estar Herido. Si puede evitar tener que evadirse el próximo turno, sólo tendrá un -1 por encontrarse Herido. ¡Buena suerte D'Artagnan!

Si la penalización por una evasión heroica baja el nivel de habilidad del luchador a un nivel inferior a Terrible, puede aún hacer la evasión. Pero automáticamente colapsa: el arma cae de sus dedos inertes y su cuello está indefensamente expuesto al enemigo apto para una muerte instantánea si éste así lo quiere. Un ruego de compasión puede acompañar a tal evasión, pero el oponente no necesariamente ha de hacer honor a tal petición.

La Evasión Heroica puede utilizarse también por personajes no jugadores importantes, claro está.

7.45 Sección Alternativa 4.56, Anotando las Heridas

Fecha: Diciembre, 1992

Por: Bernard Hsiung

Las cartas de mesa ordinarias pueden utilizarse para anotar las heridas. Da a un jugador una carta cara abajo cuando su personaje sea Herido, y otra carta cara abajo cuando su personaje esté Muy Herido. Se libra de ellas cuando el personaje está curado. Las cartas cara arriba representan fatiga - el personaje está jadeando de cansancio. Se libra de ellas al descansar. (Un personaje se fatiga debido a la actividad física o mental, trabajo, estrés, etc. El lanzar conjuros, usar poderes psíquicos, etc., puede contar o no como actividad mental fatigosa.)

Cada carta que tiene el personaje representa un -1 a los rasgos que estarían lógicamente afectados hasta la tercera, que indica incapacitación.

Las cartas también pueden describir la localización del daño, si se quiere: una carta negra es el torso, mientras que una roja significa que se trata de una extremidad. Cuanto más baja la carta roja, más baja es la extremidad; cuanto más alta la carta roja, más alta se sitúa la herida en el cuerpo.

Fin de FUDGE