

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

FUDGEQuest (2ª Parte)

- El Factor Fudge -

Fecha de Publicacion : Miércoles 1ro de octubre de 2008

Resumen :

Segundo artículo de una serie de 15 artículos que pretende adaptar el RuneQuest de Mongoose al sistema FUDGE. El resultado final será un juego completo que será publicado por Demonio Sonriente.

Fanzine Rolero

Este artículo es el segundo de una serie de 15 artículos cuya intención es adaptar el *SRD* del RuneQuest de Mongoose al sistema FUDGE. SRD, para los que no lo sepan quiere decir *System Reference Document* y en este caso es la parte del manual del RuneQuest que puede ser utilizada y modificada de acuerdo a la licencia OGL que utiliza. Este artículo recoge la lista y explicación de las Habilidades. Los artículos del FUDGEQuest no tendrán una regularidad concreta, sino que saldrán cuando me apetezca escribirlos o cuando no tenga otra idea para un artículo...

Los 15 artículos que serán el juego llamado FUDGEQuest serán los siguientes y contendrán las partes del SRD indicadas (el primer artículo incluye también cosas extraídas del FUDGE DS; y en cierto sentido todos los artículos lo incluirán). Los Capítulos en cursiva son los publicados hasta el momento:

Capítulos del FUDGEQuest		
Capítulo / Artículo	Título del Capítulo	Parte del SRD Utilizada
0	FUDGEQuest en 1 Página	FUDGE DS
1	Creando un Aventurero	01+01C
2	Habilidades: Que puedes hacer y cómo hacerlo	02
3	De Aventureros a Héroes	07
4	Combate: Dando don de más duele	03
5	Magia Divina: Servidores de los Dioses	02C
6	Brujería: Poderosas Voluntades	03C
7	Magia Rúnica: La Sangre de los Dioses	04
8	Encantamientos: Creando Poderosos Artefactos	04C
9	De Aventuras	05
10	Entre Aventuras	06C
11	Equipo: La Preparación lo es Todo	06
12	Viajando por el Mundo	07C
13	Cultos y Templos: Dime a quien adoras...	08+08C
14	Criaturas: Seres extraños que habitan el mundo	09
15	El Mundo Espiritual	07C

Todo el material de este artículo se encuentra bajo la licencia OGL y todo el artículo es considerado Open Content. La Licencia completa se encuentra al final del artículo

Habilidades: Qué puedes hacer y cómo hacerlo

Este capítulo trata de cómo determinar cuando un personaje ha tenido éxito intentando realizar una acción. En el capítulo anterior, los Rasgos de los personajes se definían en términos de Niveles: Excepcional, Grande (+2), Bueno (+1), etc. Este capítulo explica cómo afectan estos niveles a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea luchando o rastreando una pista. Algunas veces un resultado Normal (0) es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno (+1) o mejor.

Tabla 0.1: Niveles de FUDGEQuest

Palabra	Valor Numérico	Equivalencia en Percentil
Legendario+2	7	116%-120%
Legendario+1	6	111%-115%
Legendario	5	106%-110%
Asombroso	4	101%-105%
Excelente	3	95%-100%
Grande	2	89%-94%
Bueno	1	83%-87%
Normal	0	77%-81%
Medio cre	-1	71%-75%
Pobre	-2	65%-69%
Terrible	-3	59%-63%
Abismal	-4	53%-57%

TÉRMINOS EN LA RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Acciones no Opuestas 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 alquímico, etc. El jugador simplemente tira los dados y lee el resultado.

Grado de Éxito Este término expresa cómo de bien ha realizado el personaje una tarea en concreto. Si la dificultad para escalar una pared es Buena (+1), pero la tirada de dados proporciona un resultado de Grande (+2), entonces el grado de éxito es +1.

Nivel de Dificultad El DJ establece un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una tirada no opuesta. Habitualmente, ésta será Normal (0), pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil.

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 (+2): el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande (+2) o superior para escalar el acantilado con éxito.

Acciones Opuestas Las acciones son opuestas cuando otras personas (o animales, vehículos, 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 persuasión, regateo, etc.

Grado Relativo de Éxito Lo bien que lo ha hecho un personaje en comparación a otro en una tirada opuesta. A diferencia del grado de éxito, el grado relativo está expresado como un número de Niveles. *Ejemplo, si un Cazador obtiene un grado de tirada con un Buen resultado en un disparo con su Rifle de asalto y su enemigo PNJ obtiene un resultado Medio cre (-1) en su Esquiva, 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, pero no está basada en ningún Rasgo. De esta forma, un resultado de 0 es un resultado Normal (0), +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre (-1) y así sucesivamente. Esto se usa normalmente en tiradas de reacción, pero puede utilizarse en cualquier situación que se necesite. *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 (+1) o superior y tira los dados.*

DADOS USADOS EN FUDGEQuest En FUDGEQuest se pueden utilizar distintos tipos de dados. Pueden usarse dados Fudge o dados de seis caras (como los del parchís).

Dados FUDGE En el primer caso utilizarás cuatro dados Fudge, o 4dF. Los dados Fudge son dados de seis caras con dos caras marcadas con +1, dos caras marcadas con -1 y dos caras con 0. Están disponibles comercialmente a través de Grey Ghost Games y de la Fundación Kaufman. 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 dados que queden son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. 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. *Al tirar 4dF se producen resultados entre el -4 y el +4. Ejemplo: si tiras 4dF y obtienes -1, 0, +1, +1 el resultado total es +1 (el -1 se anula con un +1, y el 0 no vale nada). El resultado de una tirada de dados Fudge es un número entre -4 y +4. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los Rasgos. 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). Tirar 4dF genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometerse en la interpretación o requerir matemáticas complejas o una tabla.*

Dados de Seis Caras (4dFd6) La segunda opción es utilizar dados de seis caras. En tal caso necesitaremos cuatro dados de seis caras, dos de un color y dos de otro. Una de las parejas de dados son los dados positivos y la otra pareja son los dados negativos. Para hacer una tirada utilizaremos los 4 dados y nos quedaremos con el dado más bajo de los positivos y con el dado más bajo de los negativos. Tras esto restaremos los negativos de los positivos. Este sistema se llama 4dFd6. Cuando digamos que se hace una tirada de 4dF nos referimos también a 4dFd6.

Al usar este sistema se producen resultados entre el -5 y el +5. Ejemplo: Tiramos los cuatro dados (recuerda dos de cada color): en los positivos obtenemos un 3 y un 4 y en los negativos obtenemos un 2 y un 6. Nos quedamos con los más bajos de cada par de dados (un 3 en los positivos y 2 en los negativos) y restamos los negativos de los positivos, para obtener un +1 (3-2=1) Otro ejemplo: En los dados positivos obtenemos un 1 y un 5 y en los negativos obtenemos un 3 y un 6. Nos quedamos con los más bajos de cada par de dados (un 1 en los positivos y 3 en los negativos) y realizamos la resta. La diferencia es de -2 (1-3=-2) El resultado de una tirada de dados con el segundo método es un número entre -5 y +5. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los atributos. 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). Aunque con este segundo sistema existe la posibilidad de sacar resultados más altos y más bajos que tirando 4dF, esto no afecta prácticamente al juego, ya que la probabilidad de sacar un +5 o un -5 es solo de un 0.85%, una cantidad casi despreciable. Y siempre se puede considerar que un -5 y un +5 equivalen a un -4 y un +4 respectivamente. En tal caso la probabilidad de sacar un +4 o -4 aumenta de un 3.24% a un 4.09%

Alternativamente puedes intentar jugar con dados de seis caras normales simulado dados Fudge, de esta manera:

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

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. No se necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, 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 Cazador 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 (0).

Modificadores de Acción Puede haber modificadores para una acción dada. Los modificadores aumentan o reducen los rasgos del personaje momentáneamente. En ciertas 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. Todos los modificadores se aplican temporalmente a la acción y solamente mientras se realiza la prueba. Una penalización hará la prueba más difícil (pues disminuirá el resultado final) mientras que una bonificación la hará más fácil (al aumentar el resultado). Si existen varios modificadores que pueden aplicarse a la misma prueba, todos ellos tendrán efecto, sumándose hasta obtener una Bonificación o Penalización total.

TABLA 2.1: Dificultad y Modificadores por Apresuramiento	
Tiempo Empleado	Modificador a la Prueba
Diez veces el tiempo normal	+3
Cinco veces el tiempo normal	+2
El doble del tiempo normal	+1
El tiempo normal	+0
La mitad del tiempo normal	-1
1/5 parte del tiempo normal	-2
1/10 parte del tiempo normal	-3

Acciones No Opuestas Para cada acción no opuesta, el DJ establece un nivel de dificultad (Normal (0) es el más común) y declara sobre qué Rasgo han de lanzarse los dados. Si no parece relevante ninguna Habilidad, se escoge la Característica más apropiada. Si un personaje no tiene una Habilidad Avanzada requerida para hacer esa acción no puede intentarlo o falla automáticamente (dependiendo del caso). EL DJ puede permitir en tal caso tirar y permitir un éxito solo con un Resultado Crítico (ver más adelante). 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. En algunas ocasiones, el DJ tirará los dados en secreto por el jugador. 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 la Habilidad de Percepción, 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.

Acciones Opuestas Para resolver una Acción Opuesta (o Prueba 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 los mismos. El DJ compara los grados de la tirada para determinar el grado relativo entre las dos. Si se empata se sigue tirando hasta que uno de los dos gana, excepto cuando el resultado es inmediato, como por ejemplo en un combate. 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 DES. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira FUE contra FUE (o

contra la Habilidad de Pelea) para ver quien cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? Habilidad de Percepción contra habilidad de Sigilo ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues CON contra CON. Algunas Acciones Opuestas precisan un nivel mínimo para tener éxito. La mayor parte de los combates entran dentro de esta categoría. Una Acción Opuesta puede manejarse también como una Acción no Opuesta. Cuando un Cazador tiene como oponente a un PNJ poco importante el DJ puede hacer que sólo tire el jugador, y simplemente dejar el 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 jugadores 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 jugadores. Los resultados de una Acción Opuesta se enmarcan siempre entre una de estas tres posibilidades:

- ▶ Un Personaje tiene Éxito: Si un personaje supera su prueba y el otro fracasa, el personaje que ha tenido éxito gana la prueba opuesta.
- ▶ Los Dos Personajes tienen Éxito: El que sacó el Grado de Éxito Relativo más alto gana la prueba opuesta.
- ▶ Los Dos Personajes Fracasan: El que sacó el Grado de Éxito Relativo más alto gana la prueba opuesta.

Resultados Críticos Un resultado natural de +4 en los dados puede ser considerado un éxito crítico (o Crítico), el personaje lo ha hecho MUY 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 (o Pifia) y el personaje lo ha hecho lo peor posible en la situación dada. 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 (esto es, el resultado que sale en los dados sin modificadores) el DJ puede ignorar el grado de la tirada que le correspondería, y tratarlo como un resultado Legendario+1 o superior o por Abismal (en caso de sacar un -4). Un resultado crítico en puede significar varias cosas.

Críticos: Las consecuencias reales de un éxito crítico las decide el Director de Juego. Normalmente se consigue uno de los siguientes resultados:

- ▶ La tarea se completa antes, mucho antes.
- ▶ La tarea se completa con un mayor grado de pericia que de costumbre, el resultado tiene más calidad, etc.
- ▶ La tarea se completa con ímpetu y estilo, generalmente impresionando a los testigos, lo que por lo general proporciona alguna clase de beneficio adicional.
- ▶ El personaje obtiene información o entendimiento adicional sobre la tarea gracias a su brillantez.
- ▶ Si se trata de un éxito crítico en combate el DJ puede determinar que el daño que penetre (es el resultado de restar el FD del FO) se multiplique x2 (después de aplicar otros aumentos al daño cómo los que proporcionan la munición explosiva o la penetrante).
- ▶ Una esquiva o parada crítica consigue evitar el daño siempre (salvo que el atacante también sacase un éxito crítico).

Pifias: Las consecuencias reales de una pifia las decide el Director de Juego. Normalmente resulta en uno de los siguientes percances:

- ▶ La tarea tarda el doble de tiempo en realizarse y aún así fracasa.
- ▶ La tarea produce un resultado inútil, que hace que las acciones adicionales sean más difíciles.
- ▶ La tarea fracasa de forma espectacular, dejando al personaje expuesto a la risa y al desdén de los testigos.
- ▶ El personaje se ve obstaculizado o incluso dañado por su fracaso.
- ▶ En combate un combatiente podría:

— Caer al suelo.

— Soltar su arma.

— Ser herido con mayor gravedad (el daño que entra x1.5).

— Quedar aturdido durante un turno sin poder defenderse.

— Quedar temporalmente ciego, o sin sentido, etc.

Acciones en Grupo A veces los personajes colaborarán para conseguir un objetivo concreto en una acción específica, como tirar abajo una puerta, intentar cambiar la rueda de un carro, etc. Esto se llama Acciones en Grupo o Pruebas de Grupo. Para haber una prueba de grupo habrá un personaje (por lo general el que tenga la habilidad más alta) que será el que dirija la prueba. Todos los demás participantes harán una tirada contra la dificultad impuesta por el DJ y si la pasan le darán un +1 al personaje que está dirigiendo la prueba. Cuando todos los colaboradores (excepto el director) hayan tirado el personaje que dirige la prueba tirará contra una dificultad impuesta por el DJ: por lo general un nivel más alto (por cada dos colaboradores que haya) que la dificultad contra la que tiraban los jugadores, ya que él tiene que coordinar a la gente.

REACCIONES DE LOS PNJS

Algunas veces un PNJ tiene predeterminada una reacción hacia los jugadores. 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 jugadores 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 llamada Tirada de Reacción en secreto. Si el jugador en cuestión tiene un rasgo que puede afectar a la reacción del extraño, se le puede otorgar un +/-1 al resultado. 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 jugador, etc. Cuanto mayor sea el resultado de la tirada de Reacción, mejor será la disposición de los PNJs. Con un resultado Normal (0), por ejemplo, el PNJ será medianamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo. No ayudará para nada si el resultado es Mediocre (-1) o peor, pero reaccionará bien con un resultado Bueno (+1) o mejor.

HABILIDADES BÁSICAS

Acrobacias (DES-2) Le permite al personaje llevar a cabo tareas gimnásticas y de equilibrio, como dar volteretas, caminar sobre una cuerda floja o mantener el equilibrio en una cornisa estrecha o inestable. El personaje puede moverse a la mitad de su velocidad normal a través de superficies inestables sin penalización. Para moverse al ritmo normal se requiere una prueba de Acrobacias. Una prueba exitosa de Acrobacias también reduce a la mitad el daño sufrido al caerse.

Arrojar (DES-2) La habilidad de Arrojar suele usarse para determinar la precisión del personaje cuando arroja objetos improvisados, desde piedras pequeñas a taburetes. Las armas arrojadas pueden usar su propia habilidad específica, como Lanza para jabalinas, o la habilidad de Arrojar, a elección del personaje. Un objeto arrojado tendrá un alcance máximo de 20 metros más la FUE del personaje. La prueba de Arrojar mide la precisión del personaje durante el lanzamiento y el Director de Juego puede elegir tratarlo como un ataque de combate a distancia.

Atletismo (FUE+DES-3) Esta habilidad cubre un amplio surtido de actividades atléticas útiles para los personajes aventureros, incluyendo trepar, saltar y nadar.

- ▶ **Fuerza Bruta:** La Fuerza bruta es un uso particular del Atletismo que confía solamente en la potencia, sin sutilezas. La Fuerza bruta suele implicar empujar, levantar o arrastrar. En lugar de las Características normales, las pruebas de fuerza bruta de Atletismo utilizan FUE+TAM-3 en lugar de FUE+DES-3.
- ▶ **Trepar:** Dados suficientes puntos de apoyo para manos y pies, un personaje puede trepar cualquier superficie si dispone del tiempo suficiente sin necesidad de una prueba. En circunstancias normales, un personaje puede ascender o descender un cuarto (1/4) de su Movimiento usando una Acción de Combate. Un personaje puede doblar el ritmo al que asciende o desciende (moviéndose a la mitad de su Movimiento) aplicando una penalización

de 2 a su prueba de Atletismo.

- ▶ **Saltar:** En general, una prueba exitosa de Atletismo permite al personaje saltar horizontalmente hasta el doble de su altura, o verticalmente hasta la mitad de su altura, si dispone, al menos, de cinco metros para tomar carrerilla. Si quiere saltar sin tomar carrerilla, las distancias anteriores se reducen a la mitad. Se pueden acumular penalizaciones a la prueba de Atletismo si el personaje quiere saltar más lejos. Se aplica una penalización acumulativa de 1 por cada metro adicional que el personaje intente saltar.
- ▶ **Nadar:** Los personajes pueden nadar normalmente a la mitad de su Movimiento. Solo se necesita una prueba de Atletismo cuando las condiciones no son buenas nadar con mucha carga encima o en corrientes fuertes, por ejemplo.

Botes (FUE-2) Cubre el uso de embarcaciones propulsadas manualmente con remos o palas. Viajar a través de aguas tranquilas no requiere una prueba pero las condiciones adversas como las corrientes y el clima pueden conferir penalizaciones.

Cantar (CAR-2) Una prueba exitosa con esta habilidad significará que la audiencia quedó satisfecha con la interpretación del personaje.

Conducir (POD-1) Si un personaje conduce un carro, cuadriga o vehículo similar a velocidad no superior al paso caminando, a través de terreno llano, no se necesitará una prueba de Conducir. Las pruebas son necesarias cuando el personaje quiere hacer algo fuera de lo común con el vehículo - atravesar terreno traicionero, saltar obstáculos, participar en una carrera, etc.

Esquivar (DES-1 TAM) La habilidad de Esquivar se emplea para evitar objetos blandidos o lanzados contra el personaje. La habilidad de Esquivar suele emplearse cuando se usan las Reacciones de esquivar o eludir en combate.

Evaluar (INT-2) La habilidad de Evaluar permite al personaje determinar el valor puesto a algo por otros, adivinando de hecho su valor de mercado. Los objetos especialmente comunes o extraños, pueden dar una bonificación o penalización a la prueba pero un éxito siempre permitirá al personaje adivinar el valor medio del objeto (normalmente con un margen del 10% respecto al valor real).

Influencia (CAR-1) Las pruebas de Influencia suelen usarse en pruebas opuestas contra la Percepción, Persistencia o Influencia del rival y son modificadas por la profundidad del cambio que se desea producir en la opinión del oponente.

Montar (DES+POD-3) Si un personaje monta una criatura con la ayuda de silla y estribos, a velocidad no superior que la del paso caminando a través de terreno llano, no necesita realizarse ninguna prueba de Montar. Las pruebas son necesarias cuando el personaje quiere hacer algo fuera de lo común con la montura - atravesar terreno traicionero, saltar obstáculos, montar a pelo, montar en combate, etc.

Pelea (FUE-2) La habilidad Pelea abarca todo el combate sin armas incluyendo peleas, forcejeos o puñetazos. Los puñetazos, las patadas, los cabezazos y todos los ataques de Pelea tienen un FO igual al Modificador de Daño. Las paradas sin armas solo pueden parar otros ataques de Pelea y proporcionan 2 Puntos de Armadura contra ese ataque.

Percepción (INT+POD-3) La habilidad de Percepción representa los sentidos del personaje al detectar objetos, puertas ocultas, ver algo por el raballo del ojo o encontrar a personajes ocultos.

Persistencia (POD-1) La Persistencia se emplea cuando se pone en duda la fuerza de voluntad del personaje. Desde concentrarse para realizar una acción delicada en un lugar ruidoso (cómo copiar un texto en un idioma que no se domina durante una batalla) hasta resistir la posesión infernal de un Demonio de los Nueve Infiernos. La Persistencia es en cierta medida la Resistencia mental; la fuerza de voluntad del personaje.

Primeros Auxilios (INT-2) La habilidad de Primeros Auxilios se aplica sobre una localización específica. Un personaje se puede aplicar los Primeros Auxilios a sí mismo, aunque tendrá una penalización de 1.

TABLA 2.2: Acciones de Primeros Auxilios	
Daño o Dolencia	Tratamiento
Empalamiento	Una prueba con éxito de Primeros Auxilios (por lo general de dificultad Buena (+1)) extrae el objeto empalado sin causar más daño a la víctima.
Inconsciencia	Una prueba exitosa de Primeros Auxilios (por lo general de dificultad Buena (+1)) puede despertar a un personaje inconsciente, aunque los pacientes drogados pueden imponer una penalización en la prueba de Primeros Auxilios.
Localización dañada	Una prueba con éxito de Primeros Auxilios (por lo general de dificultad Buena (+1)) en una localización dañada (pero no en una que esté por debajo de 0 puntos de golpe) curará 1+ Grado de Éxito Puntos de Golpe en esa localización.
Herida Seria	Una prueba exitosa de Primeros Auxilios en una Localización que padezca una Herida Seria (por lo general de dificultad Grande (+2)) restablecerá los puntos de golpe de dicha localización a 0. Si es una extremidad, ya no se considerará inutilizada, y si es el Abdomen, el Pecho o la Cabeza ya no requerirán pruebas para permanecer consciente.
Herida Grave	Una prueba exitosa de Primeros Auxilios en una Localización que padezca una Herida Grave (por lo general de dificultad Grande (+2)) no restablecerá puntos de golpe en dicha localización. Los Primeros Auxilios simplemente estabilizan al paciente lo suficiente para que no muera por pérdida de sangre pues se con ella se detiene la hemorragia.

Normalmente se tardan entre 2 y 5 Acciones de Combate en aplicar los Primeros Auxilios: puedes tirar 1 dado de 4 caras y sumarle 1 (1D4+1) para simular esto, o tirar 4 dados contando solo los resultados positivos Fudge y sumarle 1 (4dF+1; solo positivos). Los dos personajes deben permanecer inmóviles y no pueden usar Acciones de Combate ni Reacciones mientras esto ocurre.

Una localización que haya recibido cualquier variedad de Primeros Auxilios no podrá beneficiarse de otros Primeros Auxilios de nuevo hasta que se haya curado por completo (se haya restablecido hasta el máximo de puntos de golpe de nuevo). El uso de Primeros Auxilios requiere equipo médico apropiado como vendas y ungüentos.

Resistencia (CON+POD-3) Cuanto mayor sea la Resistencia de un personaje, mejor soportará condiciones físicas adversas, como capear una tormenta de arena, sobrevivir a la sequía o superar los efectos del veneno o la enfermedad.

Saber (INT-2) La habilidad de Saber es en realidad varias habilidades diferentes, cada una de las cuales debe ser mejorada por separado. Las habilidades de Saber (Animal), Saber (Plantas) y Saber (Mundo) son Habilidades Básicas. El resto de Habilidades de Saber son Habilidades Avanzadas. Cada habilidad de Saber define un área de conocimiento del personaje y las pruebas se harán cuando el jugador quiera ver si su personaje sabe algo sobre ese tema.

- ▶ **Saber (Animal):** Abarca la habilidad de reconocer un animal, conocer sus hábitos alimentarios, ciclo reproductivo,

hábitat, etc. Un personaje que tenga Saber (Animal) a Nivel Bueno (+1) o superior puede intentar domesticar un animal salvaje, haciendo una prueba tras cada semana completa de entrenamiento. Si el personaje tiene además una habilidad de Montar a Nivel Bueno (+1) o superior y el animal puede ser montado, también puede entrenar al animal para que pueda ser montado durante este periodo. El personaje puede entrenar posteriormente al animal para que no se asuste en combate y para que ataque a sus enemigos. Esto requiere tiempo adicional de entrenamiento, con el personaje haciendo una prueba al final de cada semana para que tenga éxito.

- ▶ **Saber (Plantas):** Un personaje versado en Saber (Plantas) puede identificar plantas silvestres, descubrir tierras aptas para el cultivo, determinar que plantas son comestibles y que propiedades excepcionales podrían tener.
- ▶ **Saber (Mundo):** Esta habilidad de Saber define el conocimiento que tiene un personaje acerca del mundo en el que vive. Incluye historia, política, clima, geografía, supersticiones e información sobre organizaciones públicas.

Sigilo (DES-1 TAM) La habilidad de Sigilo se utiliza cuando un personaje quiere evitar ser detectado por otro personaje, sea en movimiento o de forma estática. Esto suele suceder cuando un personaje intenta moverse en silencio cerca de un enemigo, esconderse de él o combinar las dos cosas. Las pruebas de Sigilo se oponen a la habilidad de Percepción y se modifican según la situación.

Trucos de Manos (DES-2) Esta habilidad se usa para esconder o llevarse objetos sin llamar la atención. Suele realizarse una prueba opuesta contra Percepción si se desea evitar ser descubierto. Robar bolsillos, ese acto tan querido por los ladrones de cientos de mundos de fantasía, se logra con esta Habilidad.

HABILIDADES AVANZADAS

Artes Marciales (DES-2) La habilidad Artes Marciales se usa en lugar de la habilidad Pelea. Los ataques de Artes Marciales tienen un FO igual al Modificador de Daño+1, en lugar del daño convencional de los ataques con Pelea. Un personaje con Artes Marciales también cuenta como si tuviera armas naturales. Las paradas hechas con Artes Marciales solo pueden parar armas naturales o ataques de Pelea y proporcionan 3 Puntos de Armadura.

Bailar (DES-2) Una prueba exitosa con esta habilidad significa que la audiencia o la pareja de baile quedaron satisfechas con la interpretación del personaje.

Callejear (POD+CAR-3) Callejear le permite al personaje encontrar compradores para objetos robados, la localización de un mercado negro e información general en y sobre una ciudad. Semejantes usos de la habilidad de Callejear normalmente necesitan entre 1 y 4 horas: puedes tirar 1 dado de 4 caras (1D4) para simular esto, o tirar 4 dados contando solo los resultados positivos Fudge (4dF; solo positivos).

Cortesía (INT+CAR-3) Con esta habilidad, el personaje sabe como surcar las turbias y traicioneras aguas de la vida entre la nobleza. Comprende las sutilezas y extravagancias del comportamiento cortés, y puede usarlas en beneficio propio.

Curación (INT+POD-3) Se necesita equipo de curandero para usar esta habilidad. Cada uso de la habilidad de Curación tarda entre 2 y 5 minutos en llevarse a cabo: puedes tirar 1 dado de 4 caras y sumarle 1 (1D4+1) para simular esto, o tirar 4 dados contando solo los resultados positivos Fudge y sumarle 1 (4dF+1; solo positivos). Existen varios modos de aplicar esta habilidad, llamados Acciones de Curación:

TABLA 2.3: Acciones de Curación	
Tipo de Curación	Tratamiento
Curar Enfermedades	Una prueba exitosa de <i>Curación</i> (por lo general de dificultad Buena (+1)) permite al paciente enfermo añadir una bonificación a la próxima prueba opuesta de <i>Resistencia</i> contra <i>Potencia</i> para resistir la enfermedad con una bonificación igual al Grado de Éxito obtenido en la tirada de <i>Curación</i> .
Curar Venenos	Una prueba exitosa de <i>Curación</i> (por lo general de dificultad Buena (+1)) permite al paciente envenenado intentar una segunda prueba opuesta de <i>Resistencia</i> contra <i>Potencia</i> , ganando una bonificación a su <i>Resistencia</i> igual al Grado de Éxito obtenido en la tirada de <i>Curación</i> .
Cirugía	La Cirugía es la única manera, a parte de la curación mágica, de que un personaje pueda recuperarse de una Herida Grave . Tras realizar una prueba exitosa de <i>Primeros Auxilios</i> (dificultad Grande (+2)) para detener la hemorragia de una Herida Grave , una prueba con éxito de <i>Curación</i> (por lo general de dificultad Grande (+2)) puede intentar recolocar huesos rotos, coser con puntos de sutura la carne desgarrada y restablecer la localización para que empiece a recuperarse normalmente. <i>Si la prueba de Curación tiene éxito, la localización dañada gana un punto de golpe y comenzará a recuperarse de la forma normal para una localización a su nivel de puntos de golpe.</i>

Disfraz (CAR-2) Esta habilidad se usa para cambiar el aspecto del personaje y para aparentar ser otra persona. Suele realizarse una prueba opuesta contra Percepción si se desea evitar ser identificado.

Expresión Artística (POD+CAR-3) Esta habilidad permite al personaje crear obras de arte. Como las habilidades de Saber y Oficio, es en realidad un gran número de habilidades agrupadas bajo un mismo nombre.

Idioma (INT-2) La habilidad de Idioma es en realidad varias habilidades separadas agrupadas bajo un mismo nombre. Idioma (Inglés), Idioma (Alemán), Idioma (Francés) son todas Habilidades diferentes. Los personajes con una habilidad de Idioma de Normal (0) o más usan ese idioma con fluidez, aunque puede que con acento si no se trata de su lengua materna. Una puntuación de Bueno (+1) o más en la habilidad de Idioma significa que el personaje también sabe leer y escribir en esa lengua.

Ingeniería (INT-2) Esta habilidad permite diseñar, construir, activar, reparar, sabotear o desmontar mecanismos o artefactos grandes como máquinas de asedio, puertas de la ciudad y puentes levadizos, pozos, buques de vela, etc.

Manejo de Barcos (INT-2) Se usa igual que la habilidad de Botes pero se aplica cuando la embarcación es propulsada por velas o hileras de remos.

Mecanismos (DES+INT-3) Forzar una cerradura o desmontar una trampa suelen tardar al menos un minuto (12 Asaltos de Combate), mientras que dispositivos más grandes requerirán más tiempo. Normalmente, un personaje realiza una prueba de Mecanismos para tener éxito al montar o desmontar un aparato, con las bonificaciones o penalizaciones que decida el Director de Juego. Si el aparato fue diseñado a propósito para resistir los intentos de inutilizarlo, la prueba de Mecanismos se convierte en una prueba opuesta contra la habilidad de Mecanismos del personaje que lo creó.

Oficio (INT-2) La habilidad de Oficio es en realidad varias habilidades separadas agrupadas bajo un mismo nombre. Oficio (Armaduras), Oficio (Carpintero) y Oficio (Alfarero) son habilidades diferentes. La siguiente lista no es de ninguna manera exhaustiva: Armaduras, panadero, cestero, herrero, arquero, cervecero, carnicero, candelero, carpintero, cartógrafo, zapatero, tonelero, flechero, carpintero de obra, marroquinería, albañil, pintor, alfarero, escultor, sastre, armero, tejedor.

Oratoria (POD+CAR-3) Esta habilidad se usa al dirigirse a grandes grupos de gente, como un sacerdote hablando a los fieles o un general exhortando a sus tropas hacia la victoria en la víspera de una batalla. En efecto, es muy

parecida a la Influencia, salvo que se baja más en las emociones que en el intelecto y se usa sobre grupos de gente más grandes. Especial: Un Señor puede elegir perder su bonificación básica de profesión a Montar y recibir en su lugar Oratoria como Habilidad Avanzada. Un Sacerdote puede elegir perder su Habilidad avanzada de profesión de Moldear Runas 2 y recibir en su lugar Oratoria como Habilidad Avanzada.

Rastrear (INT-2) Con esta habilidad un personaje puede localizar el rastro de una criatura específica y seguirlo. Debe realizarse una prueba para encontrar el rastro y después una prueba más por cada diez minutos de persecución

Saber (INT-2) Esta habilidad se usa igual que la habilidad básica de Saber. La gama de posibilidades Avanzadas para esta habilidad solo está limitada por la imaginación del jugador pero una lista de posibles áreas de Saber se incluye a continuación: Alquimia, Arte, Astronomía, Juegos de azar, Geografía, Heráldica, Leyes, Logística, Tácticas Militares, Mineral, Filosofía, Venenos, Regional, Teología.

Saber (Teología Específica) (INT-2) Una versión limitada aunque más de tallada de Saber (Teología), Saber (Teología Específica) es en realidad varias habilidades diferentes agrupadas bajo un mismo nombre. Cada habilidad abarca solamente una religión o culto específicos y puede sólo usarse para reunir información sobre la teología especificada. Especial: Un Sacerdote puede elegir perder su Habilidad avanzada de profesión de Saber (Teología) y recibir en su lugar Saber (Teología Específica) como Habilidad avanzada.

Supervivencia (INT+POD-3) Se necesita superar una prueba de Supervivencia por cada día que el personaje pase sin comida, agua o un lugar seguro en el que dormir. Un éxito indica que el personaje logra encontrar aquello que le falta un fracaso significa que se verá privado de ello lo que, durante varios días, podría tener consecuencias muy serias. No es necesario realizar pruebas de Supervivencia si el personaje se halla en una ciudad o en un pueblo.

Tocar Instrumento (CAR-2) La habilidad de Tocar Instrumento es en realidad varias habilidades separadas agrupadas bajo un mismo nombre. Tocar Instrumento (Cítara), Tocar Instrumento (Flauta) y Tocar Instrumento (Cucharas) son habilidades diferentes. Una prueba exitosa con esta habilidad significará que la audiencia quedó satisfecha con la interpretación del personaje.

HABILIDADES DE ARMAS

Las Habilidades de Armas son en realidad grandes grupos de Habilidades agrupadas bajo un mismo nombre. Son muy similares en ese sentido a las Habilidades de Oficio, Idioma, etc. aunque se diferencian en que las Características Base de las Habilidades de Armas en muchos casos no son las mismas.

HABILIDADES DE ARMAS CVERPO A CVERPO		
Habilidad	Características Base	Armas Permitidas con esa Habilidad
Arma de Asta	DES+FUE-3	Bisarma, guja, alabarda
Artes Marciales	DES-2	Puño, pie
Bastón	DES+FUE-3	Bordón
Daga	DES+FUE-3	Daga, cuchillo
Escudo	DES+FUE-3	Rodela, escudo de cometa, escudo de diana
Espada 1M	DES+FUE-3	Espada bastarda, espada de guerra, espada corta, cimitarra
Espada 2M	DES+FUE-3	Espada bastarda, mandoble
Espada ropera	DES+FUE-3	Espada ropera
Hacha 1M	DES+FUE-3	Hacha de batalla, hacha pequeña
Hacha 2M	DES+FUE-3	Hacha de batalla, gran hacha, alabarda
Lanza	DES+FUE-3	Jabalina, lanza de caballería, lanza larga, lanza corta
Mangual 1M	DES+FUE-3	Bola y cadena, mayal
Mangual 2M	DES+FUE-3	Mangual militar
Martillo 1M	DES+FUE-3	Martillo de armas, garrote, maza pesada, maza ligera
Martillo 2M	DES+FUE-3	Gran martillo, maza pesada, mazo de guerra
Pelea	FUE-2	Puño, pie
HABILIDADES DE ARMAS A DISTANCIA		
Habilidad	Características Base	Armas Permitidas con esa Habilidad
Arco	DES-2	Arco largo, arco compuesto, arco corto
Ballesta	DES-2	Ballesta pesada, ballesta ligera
Cerbatana	DES-2	Cerbatana
Honda	DES-2	Honda, fustibalo

HABILIDADES MÁGICAS

Moldear Runas (POD+CAR-3) Es la habilidad principal usada en Magia Rúnica. En realidad son varias habilidades diferentes, una por cada tipo de runa.

HABILIDADES BÁSICAS	
Habilidades Básicas	Características Base
Acrobacias	DES-2
Arrojar	DES-2
Atletismo	FUE+DES-3
Botes	FUE-2
Cantar	CAR-2
Conducir	POD-1
Esquivar	DES-1-TAM
Evaluar	INT-2
Influencia	CAR-1
Montar	DES+POD-3
Pelea	FUE-2
Percepción	INT+POD-3
Persistencia	POD-1
Primeros Auxilios	INT-2
Resistencia	CON+POD-3
Saber (Animal)	INT-2
Saber (Plantas)	INT-2
Saber (Mundo)	INT-2
Sigilo	DES-1-TAM
Trucos de Manos	DES-2
HABILIDADES AVANZADAS	
Habilidades Básicas	Características Base
Artes Marciales	DES-2
Bailar	DES-2
Callejear	POD+CAR-3
Cortesía	INT+CAR-3
Curación	INT+POD-3
Disfráz	CAR-2
Expresión Artística	POD+CAR-3
Idioma	INT-2
Ingeniería	INT-2
Manejo de Barcos	INT-2
Mecanismos	DES+INT-3
Oficio	INT-2
Oratoria	POD+CAR-3
Rastrear	INT-2
Saber	INT-2
Saber (Teología Específica)	INT-2
Supervivencia	INT+POD-3
Tocar Instrumento	CAR-2

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (Wizards). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) Contributors means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) Derivative Material means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) Distribute means to reproduce, license, rent, lease, sell,

broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) Open Game Content means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) Product Identity means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) Trademark means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) Use, Used or Using means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) You or Your means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker. System Reference Document Copyright 2000 2003,

FUDGEQuest (2ª Parte)

Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford. Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez Yago , José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa. Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the maneuvers Bloqueo , Golpe en el Aire and Asfixiar , written by Ryback and the maneuver fintar , written by Jon Bandido Perojo.