

Fanzine Rolero

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

FUDGEQuest (1ª Parte)

- El Factor Fudge -

Fecha de Publicacion : Martes 2 de septiembre de 2008

Resumen :

Primer 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 primero 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 **Creación de Aventureros**. 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 donde 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

FUDGEQuest en 1 Página:

Fudge es un juego diseñado para ser modificado por cada DJ. Esta versión de Fudge es particularmente distinta por se la implementación de otro juego a FUDGE, pero eso no ha cambiado el motor central del juego, que se sigue basando en una única y poderosa herramienta.

Personajes y Rasgos de Personaje:

Los personajes en Fudge se describen con Rasgos . Esto incluye los Atributos (rasgos comunes a todos los miembros del mundo), Habilidades (Un Rasgo que no es un Atributo y que puede mejorarse con el estudio y la práctica), Aspectos y Habilidades Legendarias (capacidades especiales que solo algunos de los más grandes héroes son capaces de utilizar).

En Fudge la mayoría de los Rasgos tienen un valor, llamado Nivel, este es dos cosas: una palabra y el valor numérico asociado a esa palabra. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir tengo una Destreza Buena o tengo Destreza +1.

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%
Asonbroso	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%

Para llevar a cabo una acción se tiran los 4dF (cuatro dados Fudge) que proporcionan valores entre -4 y +4, se suma (o resta) al Rasgo indicado por el DJ y el resultado es el nivel al que el personaje realiza su acción.

No se puede tener ningún Rasgo por encima de Excelente al crear un personaje.

Si conoces FUDGE te darás cuenta de que esta no es la escala habitual de ese sistema. Las modificaciones en la escala se han realizado para adaptar el sistema de RuneQuest a FUDGE.

CREANDO UN AVENTURERO:

Este capítulo contiene toda la información necesaria para crear personajes humanos, incluyendo rasgos de personaje y niveles de rasgos. En un juego de rol la mayoría de los jugadores (todos menos el Director de Juego, de hecho) interpretarán a un único personaje (el Director interpretará a muchos, de hecho). Los jugadores, por norma general interpretarán a Aventureros. Estos pueden ser desde bravos aprendices a caballeros hasta hijos de granjeros o marineros que se ven avocados a una vida de aventuras. De donde vienen y a donde pueden ir depende mucho de la ambientación que el Director de Juego (DJ a partir de ahora) quiera darle, por lo que te recomendamos que hables con él antes de hacer tu personaje, tu Aventurero. Los Aventureros son gente ligeramente por encima de lo común, pero solo ligeramente. No son grandes héroes sobre los que se cantan gestas. Eso es en lo que se convertirán (si todo va bien) con el paso del tiempo y a medida que solucionen entuertos y rescaten a bellas damas en peligro (o lo que sea que el DJ decida ponerles delante).

TÉRMINOS DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Rasgo: cualquier cosa que describa a un personaje. Un rasgo puede ser un Atributo, una Habilidad, una Habilidad Legendaria, 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, etc.

Nivel: la mayoría de los rasgos son descritos por uno de entre 10 adjetivos. Estas 10 palabras descriptivas representan los niveles a los que el rasgo puede encontrarse.

Atributo: cualquier rasgo que tiene todo el mundo en el mundo de juego, de una forma u otra. Más abajo se explican todos los Atributos y cómo calcularlos. En una escala de Terrible... Normal... Excelente, el humano medio tendrá un Atributo Normal (0). La mayoría de los Atributos utilizan Niveles, pero no todos.

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 (-2), aunque eso puede variar un poco arriba o abajo.

Habilidades Legendarias: Maravillosas capacidades que se pueden encontrar únicamente en los más grandes héroes. En muy raras ocasiones un personaje recién creado las poseerá, ya que por lo general se obtienen con los años de duras aventuras y por medio de la experiencia. De hecho no se tratan en este capítulo, sino el **Capítulo 4: De Aventureros a Héroes**.

NIVELES DE LOS RASGOS EN FUDGEQUEST

FUDGEQuest utiliza palabras ordinarias para describir los diferentes rasgos de un personaje. En la **TABLA 0.1: Niveles de FUDGEQuest** se sugieren términos de una secuencia de varios niveles (de mejor a peor), en el que el último nivel (Legendario (+5) y sus sumandos) es enteramente opcional. Los niveles se proporcionan con su equivalencia de porcentajes en RuneQuest. Tener una Habilidad a un Nivel concreto es como tener ese mismo porcentaje en RuneQuest. En ocasiones Grande será indicado como Gran , y Bueno como Buen o Buena .

Estos niveles deben anotarse para una fácil referencia en cada hoja de personaje. Para recordar el orden, compara las palabras adyacentes. Si, como novato, tu objetivo eventual es convertirte en un Excelente jugador de rol, por ejemplo, pregúntate si deberías ser calificado como jugador Normal (0) o jugador Mediocre (-1).

Nota importante: no todos los DJs permitirán a los PJs llegar al nivel de Legendario (+5), y por supuesto no se recomienda que los PJs puedan comenzar el juego como Legendario (+5). Tener algo a Excelente (+3) al comenzar es incluso excesivo en un juego como el FUDGEQuest (aunque pueda ser común en otros juegos FUDGE). Por supuesto, si un jugador se vuelve demasiado poderoso, encontrar a un Personaje no Jugador espadachín Legendario (+5) puede ser una experiencia humillante... Si alguien realmente tiene que comenzar el juego como un espadachín Legendario (+5), 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 (+5) es un gran objetivo para una campaña, y los Personajes pueden alcanzar tales cotas, pero con suficiente tiempo de juego y un DJ generoso.

ATRIBUTOS

Existen diversos tipos de Atributos comunes a todos los personajes y razas:

Atributos Principales o Características:

Todos los personajes y las criaturas tienen siete Atributos conocidos como Atributos Principales o Características.

No son solo algo que todos los personajes poseen. Son lo que los define, y no solo eso, sino que también son sus potencialidades, ya que los Atributos Principales marcan los niveles iniciales de las Habilidades, afectando así a que es lo que mejor se le da a un aventurero concreto. Las 7 Características son:

Fuerza (FUE): La fuerza bruta de un personaje. La Fuerza afecta a la cantidad de daño que provoca, a que armas que puede blandir eficazmente, a la cantidad de peso que puede levantar, etc. **Constitución (CON):** Mide la salud del personaje. La Constitución influye en la cantidad de daño que puede sufrir en combate, además de en su resistencia general a las enfermedades y otras dolencias.

Destreza (DES): Mide la agilidad, coordinación y velocidad de un personaje. La Destreza ayuda en muchas acciones físicas, incluido el combate. **Tamaño (TAM):** Es un indicativo de la masa del personaje y, como la Fuerza y la Constitución, puede afectar a la cantidad de daño que el personaje puede provocar y a la facilidad para amortiguarlo. A diferencia de las otras Características, un valor alto de Tamaño no siempre es una ventaja. Aunque un personaje grande puede soportar más daño, un personaje pequeño lo tendrá mucho más fácil al ocultarse en las sombras. **Inteligencia (INT):** La habilidad de un personaje para resolver problemas, analizar información y memorizar instrucciones. Es una Característica muy útil para personajes interesados en convertirse en lanzadores de conjuros expertos.

Poder (POD): Quizás la Característica más abstracta. El Poder mide la fuerza vital de un personaje y la fuerza de su voluntad.

Carisma (CAR): Cuantifica el atractivo del personaje y sus cualidades para el liderazgo.

Hay varios métodos para generar las Características. Por un lado tenemos el Método Aleatorio Clásico, el Método Aleatorio FUDGE y el Método por Puntos. Vamos a verlos todos a continuación:

Generando las Características: Método Aleatorio Clásico: En este método de generación de Características se tiran dados de seis caras. Se tiran cuatro dados de 6 caras (4d6) y se descarta el más bajo para generar todas las características excepto el TAM. Para generar el Tamaño tiramos 3 dados de seis caras (3d6), descartamos el más bajo y le sumamos 6. Los resultados de esas tiradas los comparamos en la **TABLA 1.1 Características según los Métodos Aleatorios** en la columna del *Método Aleatorio Clásico*.

Generando las Características: Método Aleatorio FUDGE: En este método de generación de Características se tiran dados FUDGE. Se tiran cuatro dados FUDGE (4dF) y se descarta uno de los dados (aunque los 4 dados hayan sacado un +) para generar todas las características (con lo que todas las características pueden estar entre +3 y -3) excepto el TAM. Para generar el Tamaño tiramos 1 dado FUDGE (1dF). Los resultados de esas tiradas los comparamos en la **TABLA 1.1 Características según los Métodos Aleatorios** en la columna del *Método Aleatorio FUDGE*.

Tabla 1.1: Características según los Métodos Aleatorios			
Valor de las Características		Método Aleatorio Clásico	Método Aleatorio FUDGE
Legendario +2	7	26-27	7
Legendario +1	6	24-25	6
Legendario	5	22-23	5
Asombroso	4	20-21	4
Excelente	3	18-19	3
Grande	2	16-17	2
Buena	1	13-15	1
Normal	0	10-12	0
Mediocre	-1	7-9	-1
Pobre	-2	5-6	-2
Terrible	-3	3-4	-3
Abismal	-4	1-2	-4

Generando las Características: Método Por Puntos. Según este sistema todas las Características empiezan a un nivel por defecto de Normal (0), y los jugadores reciben una cantidad de niveles gratuitos para aumentar sus Atributos Principales. Asimismo pueden reducir su nivel inicial en las Características para recibir niveles con los que aumentar otras Características.

- ▶ Todo personaje empieza con las Características (Fuerza, Constitución, Destreza, Tamaño, Inteligencia, Poder y Carisma) a **Normal (0)**.
- ▶ Se reciben **4 Niveles Gratuitos** para subir sus Características a voluntad.
- ▶ **1 Nivel = +1 Característica.**
- ▶ Se pueden reducir Niveles en Características para obtener más niveles que gastar en otras Características, el coste es el mismo.

Atributos Secundarios:

Son un conjunto de puntuaciones secundarias que definen capacidades concretas del personaje. Los Atributos Secundarios no se generan aleatoriamente o se compran, sino que dependen de los valores que se tenga en los Atributos Principales.

Acciones de Combate (AC): En los momentos de tensión y combate el FUDGEQuest utiliza una medida de tiempo llamada Asaltos. Durante un Asalto una persona puede realizar una cantidad de acciones (cómo abrir una puerta, atacar, etc.) limitada. Esa cantidad se llama *Acciones de Combate* (abreviado AC para simplificar), y dependen de la DES del Aventurero.

TABLA 1.2: Acciones de Combate (AC)	
Destreza (DES)	Acciones de Combate
Pobre (-2) o menos	1
Mediocre (-1) – Normal (0)	2
Bueno (+1) – Grande (+2)	3
Excelente (+3) – Asombroso (+4)	4
Legendario (+5)	5

Modificador al Daño (MD): El Modificador al Daño se aplica siempre que el personaje utiliza un arma de cuerpo a cuerpo o arrojadiza. Esta cantidad se suma al *Daño del Arma* para averiguar el *Factor Ofensivo* de los ataques.

TABLA 1.3: Modificador al Daño										
FUE	TAM									
	Abismal (-4)	Terrible (-3)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)	Asombroso (+4)	Legendario (+5)
Abismal(-4)	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	1
Terrible(-3)	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	1	1
Pobre (-2)	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	1	1	1
Mediocre (-1)	-2	-2	-1	-1	0	0	1	1	1	2
Normal (0)	-2	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2
Bueno (+1)	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2	3
Grande (+2)	-1	0	0	1	1	1	2	2	3	3
Excelente (+3)	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4
Asombroso (+4)	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4
Legendario (+5)	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5

Factor Ofensivo (FO) Representa el daño que puedes hacer con un ataque. Es igual al Modificador al Daño (MD) del personaje, y en el caso de estar utilizando algún arma se le suma el daño del arma. El FO de cada arma que lleve el personaje se indica en la zona destinada a armas en la Hoja de Personaje. $FO = \text{Modificador al Daño (MD)} + \text{Daño del Arma}$

Factor Defensivo (FD)

Representa lo resistente al daño que eres por tu propia resistencia física y por la armadura que lleves. Se resta al FO del ataque de tu oponente. Es igual a la armadura que se lleve (medida en Puntos de Armadura o PA) más un bono proveniente de la CON del personaje tal como se indica en la **TABLA 1.4: Bonificación al FD por CON**. En caso de tener una CON Pobre (-2) o peor en lugar de un bonificador positivo se obtiene un negativo, ya que se es tan débil que cualquier golpe es más peligroso para esa persona. $FD = \text{Puntos de Armadura} + \text{Bonificación al FD por CON}$

TABLA 1.4: Bonificación al FD por CON	
Constitución (CON)	Bonificador
Pobre (-2) o menos	-1
Mediocre (-1) – Normal (0)	0
Bueno (+1) – Grande (+2)	+1
Excelente (+3) – Asombroso (+4)	+2
Legendario (+5)	+3

Puntos de Golpe (PG): Determinan la cantidad de daño que el personaje puede sufrir antes de quedarse inconsciente o morir. Los *Puntos de Golpe* se ubican en ciertas áreas del cuerpo del personaje, representando cuánto daño puede sufrir exactamente. Para calcular los PG de una persona es necesario primero mirar la **TABLA 1.5: Columna de Puntos de Golpe según CON y TAM**. Y luego usar el resultado de esa tabla (que es una columna en la que mirar) para comprobar en la **TABLA 1.6: Puntos de Golpe por Localización** para saber cuántos PG se tienen y donde.

TABLA 1.5: Columna de Puntos de Golpe según CON y TAM											
CON	TAM										
	Abismal (-4)	Terrible (-3)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)	Asombroso (+4)	Legend. (+5)	
Abismal (-4)	Columna 1	Columna 1	Columna 1	Columna 2	Columna 2	Columna 3	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	
Terrible (-3)	Columna 1	Columna 2	Columna 2	Columna 2	Columna 3	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	
Pobre (-2)	Columna 1	Columna 2	Columna 2	Columna 3	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	
Mediocre (-1)	Columna 2	Columna 2	Columna 3	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	
Normal (0)	Columna 2	Columna 3	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	Columna 6	
Bueno (+1)	Columna 3	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	Columna 6	Columna 7	
Grande (+2)	Columna 3	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	Columna 6	Columna 7	Columna 7	
Excelente (+3)	Columna 4	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	Columna 6	Columna 7	Columna 7	Columna 8	
Asombroso (+4)	Columna 4	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	Columna 6	Columna 7	Columna 7	Columna 8	Columna 8	
Legendario (+5)	Columna 5	Columna 5	Columna 5	Columna 6	Columna 6	Columna 7	Columna 7	Columna 8	Columna 8	Columna 9	

TABLA 1.6: Puntos de Golpe por Localización									
Localización	Resultado de TABLA 1.5								
	Columna 1	Columna 2	Columna 3	Columna 4	Columna 5	Columna 6	Columna 7	Columna 8	Columna 9
Cada Pierna	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pecho	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Cada Brazo	1	1	2	3	4	5	6	7	8
Cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Puntos de Magia (PM): Se usan para activar los hechizos que conoce el personaje. La cantidad de Puntos de Magia iniciales del personaje depende de su POD tal como se ve en la **TABLA 1.7: POD y Puntos de Magia**.

Tabla 1.7: POD y Puntos de Magia			
POD	Puntos de Magia	POD	Puntos de Magia
Legendario (+5)	23	Normal (0)	12
Asombroso (+4)	21	Mediocre (-1)	9
Excelente (+3)	19	Pobre (-2)	6
Grande (+2)	17	Terrible (-3)	4
Bueno (+1)	15	Abismal (-4)	2

Rango de Ataque (RA): Determina la velocidad con la que el personaje actúa en combate, en el momento exacto de un Asalto en el que actúa. El Rango de Ataque se calcula cruzando la INT y la DES del personaje en la **TABLA 1.8: Rango de Ataque**.

TABLA 1.8: Rango de Ataque										
FUE	TAM									
	Abismal (-4)	Terrible (-3)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)	Asombroso (+4)	Legendario (+5)
Abismal (-4)	1	2	3	4	6	7	9	10	11	12
Terrible (-3)	2	3	4	5	7	8	10	11	12	13
Pobre (-2)	3	4	5	6	8	9	11	12	13	14
Mediocre (-1)	4	5	6	8	9	11	12	13	14	15
Normal (0)	6	6	8	9	11	12	14	15	16	17
Bueno (+1)	7	8	9	11	12	14	15	16	17	18
Grande (+2)	9	10	11	12	14	15	17	18	19	20
Excelente (+3)	10	11	12	13	15	16	18	19	20	21
Asombroso (+4)	11	12	13	14	16	17	19	20	21	22
Legendario (+5)	12	13	14	15	17	18	20	21	22	23

Movimiento (MOV): Representa los metros que puede mover en un turno un personaje. Todo humano mueve 4 metros por Asalto más un Modificador al Movimiento que depende de su DES y su FUE. Este Modificador se calcula cruzando los valores de Destreza y Fuerza en la **TABLA 1.9: Modificador al Movimiento**.

TABLA 1.9: Modificador al Movimiento										
DES	FUE									
	Abismal (-4)	Terrible (-3)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)	Asombroso (+4)	Legendario (+5)
Abismal (-4)	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	1
Terrible (-3)	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	1	1
Pobre (-2)	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	1	1	1
Mediocre (-1)	-2	-2	-1	-1	0	0	1	1	1	2
Normal (0)	-2	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2
Bueno (+1)	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2	3
Grande (+2)	-1	0	0	1	1	1	2	2	3	3
Excelente (+3)	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4
Asombroso (+4)	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4
Legendario (+5)	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5

HABILIDADES BÁSICAS

Las Características de los personajes suponen una serie de conocimientos y capacidades básicas que provienen de su mera capacidad en ciertas Características. Estas son las llamadas Habilidades Básicas. Cada personaje tiene un surtido de Habilidades Básicas que le permiten efectuar una variedad de acciones con diferentes grados de maestría.

Las Habilidades Básicas se calculan restando un número de niveles a la Característica (o Características) de las que provienen. La **TABLA 1.10: Habilidades Básicas** muestra las Habilidades Básicas que todos los personajes poseen y las Características empleadas para calcular la puntuación base de cada una.

En algunos casos se resta el valor del TAM para calcular la puntuación base de la Habilidad, esto es por que en esos casos tener un TAM alto es más un inconveniente que algo beneficioso. Nótese que al restar el TAM si este es *positivo* (o sea, se trata de alguien grande) *restará*, pero si es *negativo* (o sea, se trata de alguien pequeño) el valor se *sumará* (realmente es un $(-x)$, que en definitiva es una suma).

TABLA 1. 10: 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 de Armas	
Todas las armas Cuerpo a Cuerpo	FUE+DES-3
Todas las armas A Distancia	DES-2

EXPERIENCIA PREVIA

El proceso para determinar la Experiencia Previa del personaje consta de tres etapas. Primero el jugador debe elegir el Trasfondo Cultural del personaje, que es la cultura de la que proviene, o por lo menos en la que ha crecido. Después, el jugador debe escoger una profesión que le proporcionará habilidades adicionales relacionadas con dicha profesión. Por último, el jugador gasta los Puntos de Habilidad Gratuitos del personaje.

Trasfondo Cultural: El Trasfondo cultural indica la sociedad de procedencia del personaje. El haber nacido y crecido (o solo crecido si es el caso) en esa sociedad le proporciona ciertas bonificaciones a sus habilidades iniciales que reflejan la educación que recibió en esa cultura.

TABLA 1.11: Trasfondos Culturales				
Trasfondo	Bonificaciones a las Habilidades Básicas	Habilidades Avanzadas	Dinero Inicial	Profesiones Disponibles
Bárbaro	Atletismo +1, Resistencia +1	Idioma (Materno) +2, Saber Regional, Supervivencia.	4D6x20 monedas de plata	Acróbata, Adiestrador, Artesano, Bardo, Brujo, Carador, Chamán, Curandero, Explorador, Granjero, Guardabosques, Herrero, Mercenario, Ladrón, Leñador, Pescador, Soldado, Traficante
	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre:	Elegir 1 Habilidad de entre:		
	Botes, Percepción, Saber (Animal), Saber (Plantas), Sigilo, Montar	Bailar, Expresión Artística, Oficio, Rastrear, Saber, Tocar Instrumento.		
Campesino	Saber (Animal) +1, Saber (Plantas) +1	Idioma (Materno) +2, Saber Regional	4D6x25 monedas de plata	Acróbata, Adiestrador, Artesano, Bardo, Brujo, Carador, Curandero, Granjero, Guardabosques, Herrero, Ladrón, Leñador, Marinero, Mercenario, Miliciano, Minero, Pastor, Pescador, Sacerdote, Soldado, Traficante
	Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 2 Habilidades de entre:		
	Atletismo, Botes, Esquivar, Conducir, Primeros Auxilios, Persistencia, Resistencia	Oficio, Bailar, Saber, Tocar Instrumento, Supervivencia.		
Ciudadano	Evaluar +1, Influencia +1, Saber (Mundo) +1	Idioma (Materno) +2, Saber Regional, Callejear	4D6x50 monedas de plata	Alquimista, Artesano, Bardo, Cortesano, Diplomático, Erudito, Escriba, Espía, Guardia de la Ciudad, Herrero, Ladrón, Mago, Marinero, Médico, Mercader, Mercenario, Miliciano, Sacerdote, Soldado, Traficante
	Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 1 Habilidad de entre:		
	Botes, Conducir, Persistencia, Resistencia, Trucos de Manos, Sigilo	Bailar, Expresión Artística, Idioma, Manejo de Barcos, Oficio, Oratoria, Saber, Tocar Instrumento		
	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre:			
	Martillo 1M, Espada 1M, Daga, Ballesta, Arma de Asta, Escudo			

FUDGEQuest (1ª Parte)

Trasfondo	Bonificaciones a las Habilidades Básicas	Habilidades Avanzadas	Dinero Inicial	Profesiones Disponibles
Civilizado	Evaluar +1, Influencia +1, Saber (Mundo) +1	Cortesía, Idioma (Materno)+2, Saber (Regional)	4D6x75 monedas de plata	Alquimista, Herrero, Cortesano, Artesano, Diplomático, Explorador, Caballero, Señor, Médico, Sacerdote, Erudito, Escriba, Soldado, Espía
	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre:	Elegir 3 Habilidades de entre:		
	Saber (Mundo) +1 0%	Bailar, Callejear Expresión Artística, Oficio, Idioma, Saber, Mecanismos, Tocar Instrumento		
Marino	Espada Ropera, Ballesta		4D6x25 monedas de plata	Artesano, Explorador, Pescador, Mercenario, Mercader, Marinero
	Elegir 3 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 2 Habilidades de entre:		
	Atletismo +1, Botes +1, Saber (Mundo) +1	Idioma (Materno) +2, Saber (Regional)		
Noble	Aerobacías, Arrojar, Cantar, Daga, Pelea, Espada 1M, Esquivar, Martillo 1M, Saber (Animal)	Oficio, Idioma, Saber, Manejo de Barcos	4D10x100 monedas de plata	Caballero, Cortesano, Diplomático, Erudito, Espía, Explorador, Mago, Médico, Señor, Soldado
	Elegir 3 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 2 Habilidades de entre:		
	Influencia +1, Saber (Mundo) +1, Persistencia +1	Idioma (Materno) +2, Saber (Regional)		
Nómada (Ártico)	Botes +1, Resistencia +1	Idioma (Materno) +2, Saber (Regional), Supervivencia	4D6x20 monedas de plata	Artesano, Explorador, Pescador, Cazador, Chamán
	Elegir 4 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 1 Habilidad de entre:		
	Arco, Atletismo, Daga, Escudo, Espada 1M, Hacha 1M, Percepción, Saber (Animal), Sigilo	Oficio, Rastrear, Saber		
Nómada (Desierto)	Montar +1, Resistencia +1	Idioma (Materno) +2, Saber (Regional), Supervivencia	4D6x20 monedas de plata	Adiestrador, Artesano, Explorador, Cazador, Chamán, Rastreador
	Elegir 4 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 1 Habilidad de entre:		
	Atletismo, Daga, Hacha 1M, Lanza, Martillo 1M, Percepción, Saber (Mundo), Sigilo	Oficio, Rastrear, Saber		
Nómada (Templado)	Atletismo +1, Montar +1	Idioma (Materno) +2, Saber (Regional), Supervivencia	4D6x20 monedas de plata	Acrobata, Adiestrador, Artesano, Explorador, Pastor, Cazador, Traficante, Chamán, Rastreador
	Elegir 4 Habilidades que reciben +1 de entre:	Elegir 1 Habilidad de entre:		
	Arco, Daga, Cerbatana, Escudo, Hacha 1M, Honda, Martillo 1M, Percepción, Resistencia, Saber (Animal), Saber (Mundo), Saber (Plantas), Sigilo	Idiomas, Oficio, Rastrear, Saber		
Primitivo	Atletismo +1, Percepción +1, Resistencia +1, Saber (Animal) +1, Saber (Plantas) +1	Idioma (Materno) +2, Saber (Regional), Supervivencia, Rastrear	4D6x10 monedas de plata	Cazador, Chamán, Rastreador
	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre:			
	Daga, Hacha 1M, Honda, Lanza, Martillo 1M, Sigilo			

El jugador es libre de elegir el trasfondo del que proviene el personaje (con el visto bueno del DJ), lo que determinará sus bonificaciones a las habilidades, su dinero inicial y que Habilidades Avanzadas estarán disponibles.

La tabla de *Trasfondos Culturales* muestra todas las bonificaciones que cada trasfondo otorga al personaje. Las Bonificaciones a las Habilidades Básicas se suman directamente a las puntuaciones de las Habilidades Básicas del personaje. Las habilidades avanzadas empiezan con la puntuación de sus Características base (la que se indica en las descripciones de esas Habilidades Avanzadas en el siguiente capítulo), más cualquier bonificación que se indique. Todos los Trasfondos Culturales proporcionan un total de *6 Niveles gratuitos a las Habilidades Básicas* y proporcionan acceso a *4 Habilidades Avanzadas*; aunque en algunos casos se intercambia 1 Nivel gratuito de Habilidades Básicas por acceso a una Habilidad Avanzada o viceversa. Con esa información no te debería costar nada diseñar tus propios Trasfondos para que se adapten a la ambientación que tienes pensado. También puedes adaptar los Trasfondos que te damos. Puede que los Ciudadanos en tu mundo varíen dependiendo de donde se encuentra la ciudad, por lo que una persona que haya pasado su juventud en una ciudad costera del Mar Interior adquirirá el Trasfondo correspondiente a esa ciudad, quizás Ciudadano (Mar Interior). Creemos que los Directores ganarán mucho si modifican los Trasfondos para adecuarse a la idea de ambientación que tengan en mente. Requiere muy poco trabajo y proporciona mayor sensación de inmersión a los jugadores. Al fin y al cabo siempre es más sugerente ser un Bárbaro de la Helada Desesperación que un simple Bárbaro&

Profesiones: La tabla de Profesiones muestra las bonificaciones que cada profesión otorga al personaje. Las Bonificaciones a las Habilidades Básicas se suman directamente a las puntuaciones de las Habilidades Básicas del personaje. Las Habilidades Avanzadas comienzan con la puntuación de sus Características base. Si el personaje ya posee alguna de las Habilidades Avanzadas mostradas, gana un +1 de bonificación en dicha habilidad (en lugar de aprenderla).

Si una Profesión indica que un personaje empieza el juego con la habilidad de Moldear Runas, dicho personaje conoce un hechizo por cada habilidad de Moldear Runas conocida. Los hechizos conocidos deben basarse en las runas que el personaje ha integrado.

TABLA 1.12 Moldear Runas	
Habilidad Moldear Runas Recibida	Es una habilidad Mágica. Elige una de entre las Runas correspondientes a la Habilidad Recibida. El personaje ha integrado esa runa y gana la habilidad de Moldear Runas correspondiente.
Moldear Runas 1	Metal, Movimiento, Planta o Éxtasis
Moldear Runas 2	Comunicación, Ley, Hombre o Espíritu
Moldear Runas 3	Bestia, Tierra, Hombre o Espíritu
Moldear Runas 4	Fertilidad, Suerte, Luna o Sombra
Moldear Runas 5	Aire, Frío, Tierra, Fuego, Calor o Agua
Moldear Runas 6	Bestia, Fertilidad, Planta u Hombre

TABLA 1.1.3: Profesiones			
Profesión	Trasfondo Cultural	Bonificaciones a las Habilidades Básicas	Habilidades Avanzadas
Acróbata	Bárbaro, Campesino	Acrobacias +1, Atletismo +1, Arrojar +1, Esquivar +1, Trucos de Manos +1	
Alquimista	Ciudadano	Evaluar +1, Primeros Auxilios +1, Saber (Plantas) +1	Saber (Alquimia), Moldear Runas 1
Adiestrador	Bárbaro, Campesino	Persistencia +1, Saber (Animal) +2	
		Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Conducir, Primeros Auxilios, Resistencia, Montar	
Artesano	Bárbaro, Campesino, Ciudadano	Evaluar +2	Oficio
		Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Influencia, Persistencia	Elegir 1 Habilidad de entre: Ingeniería, Mecanismos, Oficio (otro)
Bardo	Bárbaro, Campesino, Ciudadano	Influencia +1, Cantar +1	Tocar Instrumento
		Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Percepción, Saber (Mundo), Trucos de Manos	Elegir 1 Habilidad de entre: Bailar, Cortesía, Expresión Artística, Idioma, Oratoria, Saber,
Brujo	Bárbaro, Campesino	Saber (Plantas) +1	Moldear Runas 4
		Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Primeros Auxilios, Saber (Animal)	Elegir 2 Habilidades de entre: Curación, Moldear Runas 4 (otra runa), Saber, Supervivencia
Caballero	Civilizado, Noble	Montar +1	
		Elegir 3 Habilidades que reciben +1 de entre: Atletismo, Escudo, Espada 1M, Espada 2M, Influencia, Lanza	Elegir 1 Habilidad de entre: Cortesía, Bailar, Oratoria, Tocar instrumento
Cazador	Bárbaro, Campesino	Saber (Animal) +1, Sigilo +1	Supervivencia, Rastrear
		Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Arco, Lanza	
Chamán	Bárbaro	Influencia +1	Moldear Runas 3
		Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Primeros Auxilios, Saber (Animal), Saber Plantas, Persistencia	Elegir 1 Habilidad de entre: Curación, Moldear Runas 3 (otra runa), Saber, Supervivencia
Cortesano	Ciudadano, Noble	Influencia +1	Cortesía
		Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Saber (Mundo), Percepción, Trucos de Manos	Elegir 1 Habilidad de entre: Bailar, Expresión Artística, Saber (Arte), Saber (Heráldica), Saber (Filosofía), Saber (Regional), Tocar Instrumento
Curandero	Bárbaro, Campesino	Primeros Auxilios +1, Saber (Animal) +1, Saber (Plantas) +1	Curación, Moldear Runas 6
Diplomático	Ciudadano, Noble	Influencia +2, Percepción +1, Saber (Mundo) +1	Elegir 1 Habilidad de entre: Bailar, Cortesía, Expresión Artística, Idioma, Oratoria, Saber, Tocar Instrumento
		Persistencia +1	Saber
Erudito	Ciudadano, Noble	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Evaluar, Saber (Mundo)	Elegir 2 Habilidades de entre: Cortesía, Curación, Expresión Artística, Idioma, Ingeniería, Mecanismos, Saber (cualquiera)
			Idioma (puede aumentar un idioma que conozca o aprender otro)
Escriba	Civilizado, Ciudadano	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Evaluar, Saber (Mundo)	Elegir 3 Habilidades de entre: Idioma (puede aumentar un idioma que conozca o aprender otro), Saber

FUDGEQuest (1ª Parte)

Profesión	Trasfondo Cultural	Bonificaciones a las Habilidades Básicas	Habilidades Avanzadas
Espía	Ciudadano, Noble	Elegir 4 Habilidades que reciben +1 de entre: Acrobacias, Esquivar, Influencia, Percepción, Persistencia, Saber (Mundo), Sigilo, Trucos de Manos Saber (Mundo) +2	Elegir 1 Habilidad de entre: Cortesía, Disfraz, Idioma, Rastrear
Explorador	Bárbaro, Noble	Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Percepción, Resistencia	Elegir 2 Habilidades de entre: Idioma, Saber (Astronomía), Saber (Geografía), Manejo de Barcos, Supervivencia
Granjero	Bárbaro, Campesino	Atletismo +1, Conducir +1, Saber (Animal) +1, Saber (Plantas) +1, Resistencia +1	Rastrear, Saber (Regional), Supervivencia
Guardabosques	Bárbaro, Campesino	Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Espada 1M, Percepción, Saber (Animales), Saber (Mundo), Saber (Plantas) Arma de Asta +1, Escudo +1	Callejear
Guardia de la Ciudad	Ciudadano	Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Atletismo, Ballesta, Martillo 1M, Percepción Martillo 1M +1	Oficio (Herrero), Saber (Mineral)
Herrero	Bárbaro, Campesino, Ciudadano	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Evaluar, Resistencia	Elegir 1 Habilidad de entre: Ingeniería, Mecanismos, Oficio (Armaduras), Oficio (Armero)
Ladrón	Bárbaro, Campesino, Ciudadano	Percepción +1, Sigilo +1, Trucos de Manos +1 Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Acrobacias, Evaluar	Elegir 1 Habilidad de entre: Callejear, Disfraz, Mecanismos
Leñador	Bárbaro, Campesino	Atletismo +1, Hacha 2M +1, Saber (Plantas) +1 Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Resistencia, Hacha 1M	Supervivencia
Mago	Ciudadano, Noble	Persistencia +1 Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Evaluar, Saber (Mundo)	Moldear Runas 5, Moldear Runas 5 (otra Runa) Elegir 1 Habilidad de entre: Idioma, Saber, Moldear Runas 5 (otra Runa)
Marinero	Campesino, Ciudadano	Acrobacias +1, Atletismo +1, Botes +1 Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Saber (Mundo), Resistencia	Manejo de Barcos
Médico	Ciudadano, Noble	Primeros Auxilios +2, Saber (Plantas) +1 Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Evaluar, Percepción	Curación
Mercader	Ciudadano	Evaluar +2, Influencia +1, Saber (Mundo) +1 Elegir 1 Habilidad de entre: Idioma, Saber (Logística), Manejo de Barcos	
Mercenario	Bárbaro, Campesino, Ciudadano	Saber (Mundo) +1 Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Atletismo, Conducir, Daga, Pelea, Esquivar, Evaluar, Montar, Resistencia Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Arco, Arma de Asta, Ballesta, Escudo, Espada 1M, Espada 2M, Hacha 1M, Hacha 2M, Mangual 1M, Mangual 2M, Martillo 1M, Martillo 2M	

Profesión	Trasfondo Cultural	Bonificaciones a las Habilidades Básicas	Habilidades Avanzadas
Miliciano	Campesino, Ciudadano	Arletismo +1, Escudo +1, Lanza +1	
		Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Pelea, Esquivar, Hacha 1M, Resistencia	
Minero	Campesino	Arletismo +1, Hacha 1M, Hacha 2M, Resistencia	Saber (Mineral)
Pescador	Bárbaro, Campesino	Arrojar +1, Botes +2, Resistencia +1	
		Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Arletismo, Saber (Animal)	
Pastor	Bárbaro, Campesino	Honda +1, Saber (Animal) +2	Supervivencia
		Elegir 2 Habilidades que reciben +1 de entre: Primeros Auxilios, Resistencia	
Sacerdote	Campesino, Ciudadano	Influencia +1, Persistencia +1, Saber (Mundo) +1	Saber (Teología), Moldear Runas 2
Señor	Noble	Espada 1M +1, Influencia +1, Montar +1, Persistencia +1	Cortesía
Soldado	Bárbaro, Campesino, Ciudadano, Noble	Elegir 5 Habilidades que reciben +1 de entre: Arco, Arma de Asta, Arletismo, Ballesta, Conducir, Daga, Pelea, Escudo, Espada 1M, Espada 2M, Esquivar, Hacha 1M, Hacha 2M, Honda, Lanza, Mangual 1M, Mangual 2M, Martillo 1M, Martillo 2M, Montar, Resistencia, Saber (Mundo)	
		Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Evaluar +1, Influencia +1, Saber (Mundo) +1	Elegir 1 Habilidad de entre: Idioma, Saber, Callejear, Supervivencia
Traficante	Bárbaro, Nómada (Templado), Campesino, Ciudadano	Elegir 1 Habilidad que recibe +1 de entre: Conducir, Martillo 1M, Ballesta, Bastón, Pelea	
			Elegir 1 Habilidad de entre: Idioma, Saber, Callejear, Supervivencia

Puntos de Habilidad Gratuitos:

Cada personaje recibe 10 Niveles de Habilidad adicionales. El jugador puede sumar estos Niveles de Habilidad Gratuitos a sus Habilidades de las siguientes maneras:

- ▶ No se puede empezar a jugar con una Habilidad a Excelente (+3).
- ▶ Solo se puede empezar a jugar con una Habilidad en Grande (+2), y debe ser con el permiso del DJ.
- ▶ No puedes sumar más de 3 Niveles a una misma Habilidad Básica o de Armas.
- ▶ No puedes sumar más de 2 Niveles a una misma Habilidad Avanzada.
- ▶ Puedes sumar los niveles a las puntuaciones de las Habilidades Básicas o de Armas siempre que respetes los límites de Nivel mencionados.
- ▶ Puedes gastar los Niveles Gratuitos para sumarlos a una Habilidad Avanzada, siempre que el personaje ya posea esa Habilidad y siempre que respete los límites de Nivel mencionados.
- ▶ Puede comprar una Habilidad Avanzada que no posea. Hacer esto cuesta 1 Nivel de Habilidad Gratuito y la nueva Habilidad Avanzada comienza con su puntuación básica derivada de las Características (igual que si la hubiese obtenido por medio de un Trasfondo o Profesión).
- ▶ La Habilidad Avanzada Moldear Runas no puede ser comprada.

PUNTOS FUDGE

Los Puntos Fudge son un mecanismo que puede utilizarse para comprar suerte permitiendo a los jugadores amañar (to fudge en inglés) un evento de la partida. Cada jugador comienza en FUDGEQuest con 3 Puntos

Fudge. Los Puntos Fudge no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Cada jugador consigue un número adicional al finalizar cada sesión de juego. Los Puntos Fudge pueden utilizarse de varios modos:

- ▶ Se puede gastar 1 Punto Fudge para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un Fallo Crítico) por un resultado de *Bueno* (+1).
- ▶ Se pueden gastar 2 Puntos Fudge para cambiar el resultado de su tirada (siempre que no sea un Fallo Crítico) por un resultado de *Asombroso* (+4).
- ▶ Se pueden gastar 2 Puntos Fudge para *cambiar un Fallo Crítico* por un resultado de *Bueno* (+1).
- ▶ Se puede gastar 1 Punto Fudge para reducir la intensidad de una Herida en 1 nivel (por ejemplo, una *Herida Grave* se convertiría en una *Herida*).
- ▶ Se pueden gastar 2 Puntos Fudge para ignorar el daño de un ataque, sea la cantidad que sea.
- ▶ Se pueden gastar 1 o 2 Puntos Fudge para asegurar una *coincidencia favorable* o para *cambiar la trama*. Esta opción es bastante enrevesada, y el DJ puede vetarla en determinados momentos, asimismo el decide el coste y puede sugerir cosas distintas a las que el jugador propone y aplicarlos si este los acepta.
- ▶ Se gastan Puntos Fudge para obtener *Habilidades Legendarias*, cómo se explica en el capítulo **De Aventureros a Héroes**.

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 authorised 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, 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.