

FUDGE

Mundodisco



Escrito por Zonk.PJ (Demonio Sonriente)

Basado en FUDGE por Stephan O'Sullivan

Y en la adaptación de FUDGE Mundodisco por William H. Stoddard



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF

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), notation, 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; creature 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. Liability 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
 Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deirdre Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsing, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin, Dmitri Zagduln
 Fudge 1999 Translated by: Santi Martinez, "Yago", José Antonio Esarrelles, Enrique M. González, Xoota y Rodablas.
 Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol (Zonk/PJ) - Demonio Sorriente.

FUDGE Mundodisco Written and Edited by Zonk.PJ (Pablo Jaime Conill Querol) for Demonio Sorriente.
 The Fudge Discworld Notes written by William H. Stoddard (non-published work) that have inspired this book
 Discworld and the Discworld Universe are property of Terrt Pratchett. This book does not intend to challenge that property, and the writer doesn't gain money with this.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrps.net"

Habilidad	Habilidades										
	Normal	Devilbe	Sobre	Mezclas	Comun	Oscura	Oscura	Oscura	Oscura	Oscura	Oscura
Habilidades Profesionales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades Especializadas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Habilidades Normales	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

Rasgos de los Personajes

Rasgo: cualquier cosa que describa a un personaje. Un rasgo puede ser un Atributo, Habilidad, Don, Limitación o Rareza. El Narrador es la autoridad definitiva al determinar qué es un Atributo y qué es una habilidad, Don, etc.

Nivel: la mayoría de los rasgos son descritos por uno de entre nueve adjetivos. Estas nueve palabras 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. El humano medio tendrá todos los Atributos a *Normal*.

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

Don: cualquier rasgo que no es un Atributo o Habilidad, pero es algo ventajoso para el personaje. Algunos Narradores definirán un rasgo dado como un Don, mientras que otros verán el mismo rasgo como un Atributo. En general, si un rasgo no encaja fácilmente en la escala Terrible... Normal... Excelente, probablemente sea un Don.

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

Rareza: cualquier rasgo que limite las acciones de un personaje de una manera mucho menor que una Limitación. Principalmente se trata de rasgos leves de personalidad, o pequeños defectos físicos, así como de peculiaridades propias de la raza.

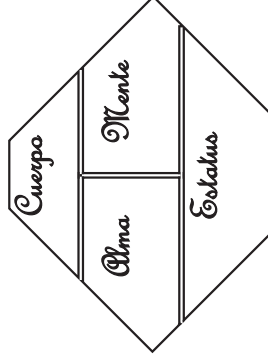
Los **Rasgos** utilizan la siguiente **escala de conversión**:

- 1 Nivel de Escala (Densidad) = 1 Don + Nivel de Atributo = 9 Niveles de Habilidad
- 1 Don = 2 Niveles de Atributo = 1 Limitación = 6 Niveles de Habilidad = 6 Rarezas
- 1 Nivel de Escala (Fuerza) = 1 Atributo = 3 Niveles de Habilidad = 3 Rarezas

La escala de conversión tiene estos ajustes:

- Algunos Rasgos se definen como **Dones Especiales** o **Limitaciones Especiales**. Estos Rasgos habitualmente no están disponibles para humanos y son fantásticos en su naturaleza.
- La **Escala (Tamaño)**: es "gratuita", sin costar Dones o proporcionar Limitaciones. Esto refleja la naturaleza de Mundodisco, donde razas más grandes o más pequeñas interactúan con los humanos en los mismos términos.
- La **Escala (Densidad)**: representa el estar hecho de materiales más densos, cómo roca o cerámica cuesta 1 Don y 1 Atributo.
- La **Escala (Fuerza)**: proveniente de ser súper-fuerte para tu tamaño cuesta o proporciona 1 Atributo.

Nombre: _____ Profesión: _____
 Raza: _____ Descripción: _____



FO: _____
 FD: _____
 Puntos Fudge _____

Rarezas

6	Legendario 3
5	Legendario 2
4	Legendario 1
3	Excelente
2	Buena
1	Buena
0	Normal
-1	Mediocre
-2	Pobre
-3	Terrible
-4	Abismal

Keridas				
1-2	3-4	5-6	7-8	9+
OOO	O	O	O	O
Rasguño	Kerido	Kerido Buena	Incapacitado	Casi Muerto

Dones

Limitaciones

Rasgos Raciales

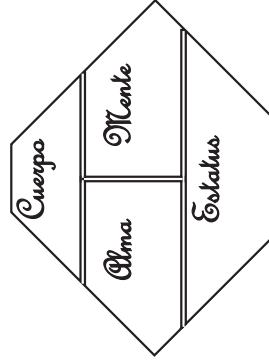
Orma Orma y Ormaduras Ormas

Ormadura Protección (FD) Ormas



Fudge Mundodisco: Hoja de Personaje

Nombre: _____
 Raza: _____
 Profesión: _____
 Descripción: _____



FD: _____
 FD: _____
 Puntos Fudge

Rarezas

6	Legendario 3
5	Legendario 2
4	Legendario 1
3	Excelente
2	Buena
1	Buena
0	Normal
-1	Mediocre
-2	Pobre
-3	Terrible
-4	Abismal

Heridas	
1-2	3-4
0000	00
Rasguño	Herido
	Herido Grave
	Incapacitado
	Casi Muerto

Dones

Limitaciones

Rasgos Raciales

Bonitas y Bonaduras

Suma Daño (FD) Notas

Bonadura Protección (FD) Notas

ATRIBUTOS

Los Atributos representan un sentido genérico de capacidades, común a todas las criaturas. Se trata de Rasgos inherentes, no aprendidos. Los Atributos siguen la escala de Niveles de Fudge Mundodisco: *Terrible, Pobre, Mediocre, Normal, Bueno, Grande, Excelente y Legendario*.

El nivel por defecto de los Atributos es *Normal*. Al crear un personaje solo se puede tener 1 Atributo a *Grande* y 2 a *Bueno* (3 si no se pone ningún atributo a *Grande*) sin contar las modificaciones por Escala. El nivel mínimo es *Pobre*.

Para tener un Atributo a *Legendario* se debe comprar el **Don Legendario**, y solo lo poseen las criaturas más poderosas de Mundodisco.

FUDGE Mundodisco utiliza 4 Atributos:

- **Cuerpo:** Representa la fuerza, dureza, resistencia, destreza, coordinación, rapidez y percepción sensorial de lo que te rodea. El Cuerpo de Zanahoria es *Legendario*.
- **Mente:** Representa la memoria, la rapidez de pensamiento, la capacidad de razonamiento, la creatividad y el análisis de lo que perciben los sentidos. La Mente de Vetinari Havelock es *Legendaria*, así como la de Leonardo da Quirm.
- **Alma:** Representa la voluntad, capacidad de determinación, la resistencia al control externo, la empatía con el mundo, etc. El Alma de Esmeralda Weatherwax es *Legendaria*.
- **Estatus:** Representa la posición en sociedad, la riqueza, el acceso a posiciones de autoridad. El Estatus de Cohen el Bárbaro era *Legendario* mientras gobernaba el Imperio Agateano.

DONES Y LIMITACIONES

Un Don es un beneficio que no tiene formato de niveles de Fudge. O lo tienes o no lo tienes (aunque puedes tenerlo a más nivel, como el caso del Don Rango). Por ejemplo, el Talento Mágico es un Don, así como el Atractivo, la Memoria Eidética y la riqueza..

Una Limitación es un Rasgo desventajoso. Ejemplos de Limitaciones incluyen Avaricioso, Distráido, etc.

Los Dones y Limitaciones estándar incluyen muchos rasgos, incluso los más inusuales que la especie humana puede tener. Otras razas pueden tener Dones Especiales y Limitaciones Especiales, como la Resonancia Mórfica de los Hombres Lobo, o el poder de un Elfo de crear Ilusiones Psíquicas.

Un personaje estándar empieza con 2 Dones. Puedes adquirir más Dones adquiriendo Limitaciones (con un máximo de 4 Limitaciones, incluyendo las pertenecientes a la Raza). Cada Limitación te proporciona un Don (o equivalente en otro Rasgo).

Si vas a interpretar a un no humano *primero* debes asignar los Dones que se indican en la Plantilla Racial (ver más abajo). Los Dones (y Atributos) sobrantes tras comprar la Raza se pueden asignar a Rasgos individuales, sean Atributos, Habilidades u otros Dones.

Los Dones y Limitaciones están limitados a los rasgos físicos o de personalidad, pero en algunos casos pueden representar posesiones.



No hay límite para el número de Dones que se puede tener. Los dones que tienen * pueden perderse si se abusan.

Afortunado: Una vez cada hora (de tiempo real), puedes volver a tirar una mala tirada, y escoger la mejor de las dos.

Ambidestro: Puedes emplear con la misma eficacia las dos manos. Este Don hace que desaparezcan los niveles negativos por llevar un arma en cada mano o por utilizar las dos manos en tareas distintas.

Atractivo: Buena apariencia - ya sea que se es apuesto, hermosa, bella, o el nivel que se quiera. Proporciona un +1 todas las tiradas que se hagan en el transcurso de situaciones sociales donde el atractivo se puede considerar una ventaja.

Caes como un Gato: Sabes cómo aterrizar para minimizar el daño de una caída. Sustrae 10x (Cuerpo+I) metros de una caída a la hora de calcular el daño.

Carisma: La gente tiende a ser favorable, creerte, y a seguirte. Obtienes un +1 en las Tiradas de Reacción en las que tu Carisma pueda afectar (a discreción del Narrador).

Contactos *: Conoces algunas personas de cierta influencia o conocimientos que pueden ayudarte con información.

Cronómetro Perfecto: Si alguien te dice que abras la puerta dentro de cinco minutos, lo harás con un margen de error de dos segundos respecto al tiempo indicado.

Curación Rápida: Las heridas se curan con el doble de rapidez - pero no con una rapidez mágica.

Enfocado: Tienes +1 a cualquier tarea prolongada, pero no te percatas de las cosas de tu alrededor, como ese forajido que está a punto de cortarte por la mitad...

Estómago de Acero: Tu estómago puede digerir cualquier cosa que comas y sacar nutrientes de ello si es que tiene nutrientes. Cosas que normalmente te sentarían mal (como piedras, o suelas de zapato) son digeridas y expulsadas, pero no impide que un veneno haga efecto si es consumido, para eso compra *Tolerancia al Veneno*.

Equilibrio Perfecto: Tienes un don natural, o quizás creciste en un circo, tienes un equilibrio increíble. No hace falta que hagas tiradas para mantener el equilibrio siempre que la dificultad sea *Grande* o inferior.

Excelente Profesional: Este Don permite tener una Habilidad Profesional a *Excelente*. Se debe adquirir una vez por Habilidad Profesional, y se debe aumentar esa Habilidad Profesional a *Excelente* aparte.

Favores debidos *: Algunas personas te deben favores, que puedes ir coleccionando. Cada favor coleccionado ha de ser aprobado por el Narrador.

Gran Profesional: Este Don permite tener una Habilidad Profesional a *Grande*. Se debe adquirir una vez por Habilidad Profesional, y se debe aumentar esa Habilidad Profesional a *Grande* aparte.

Inтуиçión: Tienes un presentimiento acerca de qué opción escoger cuando se te presenta una elección. El Narrador hará una tirada Situacional en secreto.

Legendario: Este Don permite tener una Habilidad a *Legendario*. Se debe adquirir una vez por Habilidad, y se debe aumentar esa Habilidad a *Legendario* aparte.

Grande:

• Disipar un hechizo de **dificultad Grande** o inferior.

• Agudizar los sentidos de otro. Obtiene un bono a tiradas de sentidos igual al Grado de Éxito.

• Ver hechos pasados sucedidos hace un mes.

• Ver hechos futuros que sucederán en mes.

• Volar a una velocidad de 4 m./s. (20 metros cada 5 segundos).

• Mover con la mente objetos de hasta 100 kg.

• Crear ilusiones tangibles.

Excelente:

• Disipar un hechizo de **dificultad Excelente** o inferior.

• Ver hechos pasados sucedidos hace un año.

• Ver hechos futuros que sucederán en un año.

• Volar a una velocidad de 6 m./s. (30 metros cada 5 segundos).

• Mover con la mente objetos de hasta 500 kg.

• Teleportar a una persona o material de menos de 100 kg.

Legendario o superior:

• Disipar un hechizo de **dificultad Legendaria** o inferior.

• Ver hechos pasados sucedidos hace más de un año.

• Ver hechos futuros que sucederán en más de un año.

• Volar a una velocidad de 8 m./s. (40 metros cada 5 segundos). Por cada nivel por encima de Legendario la velocidad aumenta en 2 m./s.

• Mover con la mente objetos de hasta 1000 kg.

• Comunicarse mentalmente con cualquier persona del Disco.

• Teleportar a una persona o material de más de 100 kg.

Hechizos que requieren una Acción Opuesta:

• Controlar mentes, nublar sentidos ajenos, modificar recuerdos, leer mentes, etc.: Acción Opuesta contra el *Alma/Brujería/Cabezología/Thaumatólogía* del objetivo (la que sea más alta). El efecto **dura tantas horas** cómo el **Grado Relativo de Éxito** del hechizo o poder.

• Ataque mental: Acción Opuesta contra el *Alma/Brujería/Cabezología/Thaumatólogía* del objetivo. **FO 2 + Grado Relativo de Éxito**.

• Ataque Elemental: Ataque de fuego, frío, electricidad, o similares efectos asociado a magos, cómo una bola de fuego. Acción Opuesta contra el *Alma/Brujería/Cabezología/Thaumatólogía* del objetivo. **FO 2 + Grado Relativo de Éxito**. Área máxima del hechizo de Radio=Grado Relativo de Éxito.

• Cualquier efecto que pueda ser resistido por lo general lo hará con una Acción Opuesta contra el *Alma/Brujería/Cabezología/Thaumatólogía* (la que sea más alta). El Grado Relativo de Éxito servirá siempre cómo baremo del resultado del hechizo o poder.

A continuación proporcionamos una pequeña **lista de dificultades**, y los distintos efectos que se pueden conseguir con una tirada de esa dificultad:

Los efectos que modifican la forma de una criatura son peligrosos, ya que se “quedan en el cuerpo”, pudiendo darse de nuevo a posteriori en casos de estrés.

Pobre:

- Disipar un hechizo de **dificultad Pobre**.
- Mover con la mente objetos de hasta 100 g.
- Crear ilusiones sonoras menores

Mediocre:

- Disipar un hechizo de **dificultad Mediocre** o inferior.
- Encontrar a una persona que no desea ni puede ocultarse mágicamente.
- Ralentizar una caída para evitar sufrir daños.
- Mover con la mente objetos de hasta 1 kg.
- Crear un fuego mágico que prende rápido (y deja de ser mágico en cuanto prende).
- Comunicarse mentalmente con un sujeto que se ve y que no se resiste.
- Crear ilusiones olfativas menores.

Normal:

- Disipar un hechizo de **dificultad Normal** o inferior.
- Abrir cerraduras, esposas o similares de naturaleza *No Mágica*.
- Encontrar a una persona que ni puede ocultarse mágicamente, pero no lo hace.
- Ver hechos pasados sucedidos hace menos de un día.
- Ver hechos futuros que sucederán en un día.
- Mover con la mente objetos de hasta 10 kg.
- Crear ilusiones visuales menores, y olfativas y sonoras mayores.

Bueno:

- Disipar un hechizo de **dificultad Buena** o inferior.
- Aumentar o disminuir de tamaño una criatura proporcionando *Escala (Tamaño)*, *Escala (Densidad)* o *Escala (Fuerza)*.
- Aumentar o disminuir el *Factor Defensivo (FD)*, por lo general endureciendo su cuerpo, con un campo de fuerza, etc.
- Volverse invisible.
- Abrir cerraduras, esposas o similares de naturaleza *Mágica*.
- Agudizar los propios sentidos. Obtiene un bono a tiradas de sentidos igual al Grado de Éxito.
- Encontrar a una persona que puede ocultarse mágicamente y lo hace. Si el *Alma/Brujería/Cabematología/Thaumatoología* del objetivo es superior a Bueno utilizala en su lugar.
- Ver hechos pasados sucedidos hace una semana.
- Ver hechos futuros que sucederán en una semana.
- Volar a una velocidad de 2 m./s. (10 metros cada 5 segundos).
- Mover con la mente objetos de hasta 50 kg.
- Comunicarse mentalmente con un sujeto que se encuentra a menos de 2 kilómetros.

Manitas. El personaje tiene siempre una gran virtud para reparar y tratar con tecnología y objetos mecánicos, por lo que sumará +1 a cualquier tirada relacionada con este tema.

Memoria Eidética: Tienes una memoria perfecta. El personaje recuerda todo lo que vea y lea durante la partida. Nunca olvida una cara, un nombre, como llegar a un sitio, etc.

Nunca Se Pierde: Siempre sabes en qué dirección está el Norte, y puedes desandar lo andado con un poco de esfuerzo.

Patrón*: Le gustas a alguien poderoso. Esto puede tratarse simplemente de una carta de recomendación, o de un favor concedido.

Puños/Pies de Acero: Puños de acero aumenta en 2 tu FO al pegar puñetazos cada vez que se compre. Pies de Acero aumenta en 2 tú FO al pegar patadas cada vez que se compre. Si se quiere tener los dos se deben comprar por separado.

Rango*: Diriges a otros en un cuerpo organizado de soldados o policías. Cada vez que se compre el Rango aumenta en uno. La lista de Rangos para la Guarida es la siguiente: Corporal (Rango 1), Cabo (Rango 2), Sargento (Rango 3), Capitán (Rango 4), Comandante (Rango 5).

Reflejos Rápidos: No te sorprende fácilmente ningún ataque físico, y te ajustas rápidamente adoptando una postura de alerta. Siempre ganas la Iniciativa, salvo que peles con otra persona con Reflejos Rápidos. En tal caso los que tengan este Don tienen su propia iniciativa y atacan todos antes que quienes no lo tengan.

Resistencia al Daño: Resistes bien el daño, ganando +2 FD. Solo se puede comprar 1 vez.

Resistente al Veneno: El veneno sólo actúa con la mitad de su efecto.

Sentido Común: Cuando uno vaya a hacer algo increíblemente estúpido que le perjudicará a sí mismo o al grupo, el Narrador le avisará.

Sentido del Peligro: El Narrador hará una tirada del Atributo que considere pertinente. Con un resultado Grande o mejor, te avisará de algún peligro inminente.

Talento Mágico: Este Don es requerido para poder ser Mago o Bruja en Mundodisco. Proporciona, aparte de la posibilidad de saber cómo utilizar la magia si se aprende, la capacidad de ver el Octarino, el Color de la Magia, y todos los beneficios que de eso se desprenden (detectar objetos mágicos, saber si se ha lanzado un hechizo recientemente, etc.).

Tolerancia al Dolor: Ignora las penalizaciones de heridas en Herido, y sólo se tiene -1 en Gravemente Herido.

Tolerancia al Veneno: Resistes mejor el veneno que los demás. Cuando hagas una tirada para evitar o librarte de efectos de un veneno recibes un +2 a esa tirada.

Veloz: Mueves el doble que una persona normal de tu especie.

Dones Especiales:

Los Dones Especiales solo se pueden adquirir como parte de una Raza.

Dominación Mental: Los Vampiros pueden dominar a los demás, haciendo que obedezcan sus deseos. Este Don se controla por medio de una Habilidad (llamada también *Dominación Mental*). Para utilizarlo se debe hacer una Acción Opuesta de *Dominación Mental* contra el *Alma* del objetivo. Además esta Acción Opuesta tendrá una dificultad establecida por el Narrador para representar aquello que se desea que el objetivo haga: la dificultad será mayor si se trata de algo que el objetivo no desea hacer. [Vampiros].

Dureza Sobrenatural: Eres resistente al daño. Tu FD aumenta en 2 cada vez que compres este Don. [Gárgolas, Golems, Trolls].

Camuflaje: Los Goblins, Gnomos y Nac Mac Feegle son tan pequeños que obtienen un +3 a las pruebas de esconderse, camuflarse, o pasar desapercibidos, incluso en situaciones en las que son el centro de la atención. [Gnomos, Goblins y Nac Mac Feegle].

Colmillos: El personaje con este Don Especial (sea Vampiro o Hombre-Lobo) tiene unos colmillos que hacen un daño de +1 FO. Si se muere con ellos en una zona desprotegida del cuerpo es suficiente como para hacer que la sangre brote (un Rasguño). [Vampiros, Hombres-Lobo].

Forma de Enjambre de Murciélagos: El Vampiro puede adoptar la forma de un enjambre de murciélagos. Esto le permite volar, introducirse en lugares pequeños, vigilar varios lugares a la vez, etc. Si se pasa mucho tiempo en forma de Murciélagos se corre el riesgo de ir perdiendo la personalidad, por lo que cada hora que pase en la otra forma debe hacer una Acción No Opuesta de Alma (dificultad *Normal*). Si la falla deberá adoptar de nuevo la forma humanoide y descansar el doble de tiempo que ha estado.

En Forma de Enjambre de Murciélagos tiene FO 5, *Sonar* (que le permite saber inmediatamente todo lo que hay a 30 metros de distancia) y puede *volar*. Al revertir a su forma original sufre los efectos de la *Resonancia Mórfica*: Puede volar durante los próximos 10 minutos, tiene *Sonar*, pero tiene Cuerpo -1 durante esos 10 minutos (está intentando coordinar a un enjambre de murciélagos cuando su cuerpo ya se encuentra en forma humanoide...) [Vampiros]. *Cuesta 2 Dones*.

Forma de Lobo: El Hombre-Lobo puede, a voluntad, cambiar a Forma de Lobo. Sufre este cambio durante todas las noches de luna llena, pero aparte puede hacerlo cuando desee. Si se pasa mucho tiempo en forma de Lobo se corre el riesgo de ir perdiendo la personalidad, por lo que cada 12 horas que pase en forma de Lobo debe hacer una Acción No Opuesta de Alma (dificultad *Normal*). Si la falla la forma de Lobo pasará a ser su forma habitual y la de Hombre la secundaria. Esto se puede revertir de la misma forma.

En forma de Lobo gana *Cuerpo+2*, *Colmillos*, *Garras*, *Sentidos Agudos (Olfato)* y *Visión Nocturna*; y a los 10 minutos de estar en Forma de Lobo adquiere también *Mente-1*. Al revertir a su forma original sufre los efectos de la *Resonancia Mórfica*: Durante la próxima media hora tendrá *Mente-1* y *Sentidos Agudos (Olfato)*. [Hombres-Lobo]. *Cuesta 2 Dones*.

Garras: Tienes garras. Te proporcionan +2 FO al utilizar la Habilidad *Pelea*. Para hacer más daño compra *Puños/Pies de Acero*. [Hombres-Lobo].

Ilusiones Psíquicas: Este Don Especial típico de los Elfos permite crear ilusiones psíquicas en las mentes de las personas que les rodean. Requiere adquirir una Habilidad del mismo nombre y superar una tirada de **dificultad** igual al **Alma** de los personajes cuyas percepciones se quiere manipular. [Elfos]. *Cuesta 2 Dones*.

Inmortal (Hombre-Lobo): Solo puede morir por heridas de armas de plata. El resto del daño que sufre se acaba curando. Si recibe una Herida mortal en lugar no muere, sino que "muere durante una hora", hasta que la Regeneración del Hombre-Lobo cura la herida que le ha matado (o más si ha muerto por varias heridas a la vez). [Hombres-Lobo].

Inmortal (Vampiro): Solo le puede matar la luz de Sol y los flashes de luz repentinos y muy fuertes. Y aún así no muere, sino que se convierte en polvo hasta que vuelva a la vida. Y los

Magias, Brujerías y otros efectos

Sobrenaturales

Mundodisco es un lugar eminentemente mágico. La magia emana de Cori Celesti, el Hogar de los Dioses, y mantiene, no solo la vida en el Disco, sino el propio Disco, ya que si no fuese por la magia Gran A'Tuin, la tortuga que sostiene el Disco a sus espaldas, no podría existir. No solo eso, sino que la magia explica cómo las cosas funcionan en el Mundodisco, cómo si se tratase de la física en nuestro mundo.

La energía mágica (que se mide en **Thaums**) puede acumularse, cargarse en ciertos objetos y utilizarse luego (los bastones de mago son un ejemplo de esto). Aparte de esto se encuentra en la naturaleza, de hecho son pocos los lugares en los que no hay absolutamente nada de magia. La intensidad del campo mágico puede variar de una zona a otra, y de hecho hay países enteros cuya magia ambiente es muy elevada (con lo que los hechizos que se lancen en esas zonas son extremadamente poderosos, y peligrosos). Otro tipo de magia es la que proporciona la creencia, que puede ser utilizada por cualquiera, no solo por magos.

No es nuestro objetivo el resumir aquí el funcionamiento de la magia, sus extrañas normas y sus frecuentes excepciones en este libro. Para eso lee las novelas. Nuestra intención en este capítulo es proporcionar un sencillo sistema con el que representar la magia.

En un principio las únicas criaturas que pueden lanzar magia son aquellas que tienen el Don *Talento Mágico*, que proporciona la posibilidad de lanzar hechizos. Cómo se ha comentado la magia proporcionada por la creencia puede ser utilizada por los no magos, pero debido a cómo se maneja esa magia, y el tiempo que tarda en hacer efecto tiende a ser más un elemento narrativo a disposición del Narrador que una herramienta para los jugadores.

En FUDGE Mundodisco no hay una lista de Hechizos. Cuando se quiere lanzar un hechizo, usar un poder, etc. el jugador describe lo que quiere hacer, el Narrador impone una dificultad (o si es una Acción Opuesta contra que se enfrenta) y se tira por *Thaumaturgia*, *Brujería* o similar. Si pasa la tirada el jugador puede apuntarse el hechizo, poder, poción, etc. anotando también la dificultad y los efectos.

A la hora de imponer una dificultad el Narrador debe tener en cuenta que en el Disco la magia suele incluir una especie de "Leyes de Conservación", que parecen muchas veces cómo una burla de las leyes físicas de nuestro universo. Por ejemplo, teleportar un objeto es más fácil si se tiene otro objeto del mismo tamaño, forma y peso que intercambiar con lo que se quiere teleportar. La telequinesis presiona el cerebro del mago en la misma intensidad que el esfuerzo que este aplica para mover el objeto sin tocarlo, etc. Esto afecta en juego dándole al Narrador la posibilidad de añadir un efecto de "conservación" a un hechizo que intenta hacer un jugador; siempre que ese hechizo no hay sido definido con anterioridad de una manera, y que no haya un motivo para ignorar esa definición.

Las habilidades también pueden aumentarse si uno dedica tiempo a aprender o entrenar. Esta opción requiere encontrar un maestro o un método de aprendizaje alternativo (lo cual podría costar dinero) o emplearse en un trabajo apropiado. También es posible aprender algo de forma autodidacta, pero el Narrador debería doblar el tiempo requerido.

El DJ establece el tiempo y el coste del entrenamiento y la dificultad para encontrar un maestro. El maestro tiene dos rasgos que se han de tomar en cuenta. En primer lugar, la Habilidad Instrucción que indicará lo bien que sabe enseñar a su alumno. En segundo lugar, la habilidad que va a ser enseñada. La VOL del alumno también es importante.

El mecanismo de mejora a través de entrenamiento es el siguiente:

- El maestro debe realizar una tirada exitosa en la Habilidad que va a enseñar.
- Si la supera, el alumno deberá realizar una tirada por la Habilidad de Voluntad, aplicando un modificador que depende de la Habilidad de Instrucción, Enseñar o similar del maestro. El DJ solicitará una tirada por día, semana, mes, o lo que determine oportuno, y al menos la mitad de ellas deben tener éxito para obtener la mejora de la Habilidad:
 - Nivel Abismal: -5 a la tirada de VOL.
 - Nivel Terrible: -4 a la tirada de VOL.
 - Nivel Pobre: -3 a la tirada de VOL.
 - Nivel Mediocre: -2 a la tirada de VOL.
 - Nivel Normal: -1 a la tirada de VOL.
 - Nivel Bueno: 0 a la tirada de VOL.
 - Nivel Grande: +1 a la tirada de VOL.
 - Nivel Excelente: +2 a la tirada de VOL.
 - Nivel Legendario 1: +3 a la tirada de VOL.
 - Nivel Legendario 2: +4 a la tirada de VOL.
 - Nivel Legendario 3: +5 a la tirada de VOL.
- El tiempo que se tarda en aprender y la cantidad de tiradas que se deben hacer depende del nivel al que se quiere subir la Habilidad.
 - Nivel Terrible: 50 Horas y 1 tirada.
 - Nivel Pobre: 100 Horas y 1 tirada.
 - Nivel Mediocre: 150 Horas y 1 tirada.
 - Nivel Normal: 200 Horas y 1 tirada.
 - Nivel Bueno: 300 Horas y 1 tirada.
 - Nivel Grande: 400 Horas y 2 tiradas.
 - Nivel Excelente: 800 Horas y 3 tiradas.
 - Nivel Legendario 1: 1600 Horas y 4 tiradas.
 - Nivel Legendario 2: 3200 Horas y 5 tiradas.
 - Nivel Legendario 3: 6400 Horas y 6 tiradas.

vampiros siempre vuelven a la vida. Solo hace falta que una gota de sangre toque el “cuerpo” y este se vuelve a formar en una nube de polvo... [Vampiros].

Inmortal (Zombi): Los zombis no pueden morir, ya que ya están muertos. Todo daño que reciben separa partes de su cuerpo, pero no les mata, ni el dolor les afecta. [Zombis].

Longevo: Los Elfos viven cientos, e incluso miles de años, aunque no son inmortales. [Elfos].

No Respira, Come ni Duerme: No tiene ninguna de esas necesidades, y las amenazas provenientes de esas necesidades (venenos, gases, etc.) no les afectan. [Golems, Zombis].

Regeneración: Regenera *1 Nivel de Heridas / Hora*, empezando por la Herida más grave que tengas y de ahí hacia la más débil. La herida se cura por completo. Si se tienen “vulnerabilidades” el daño producido por la sustancia a la que se es *Vulnerable* no se regenera. [Hombres-Lobo, Vampiros].

Resistente al Fuego y la Electricidad: El daño proveniente de Fuego y Electricidad no afecta a los Golems, o por lo menos a las cantidades que les afecta no importa, pues todo lo que les rodea habría sido destruido mucho tiempo antes. [Golems].

Resonancia Mórfica: Esta es un Don que va aplicado a los Dones Especiales que permiten cambiar de forma. En Mundodisco el cuerpo recuerda la forma que tenía al producirse un cambio de forma, y esto proporciona que durante un rato después de cambiar de forma se conserven algunas cualidades de la forma anterior. Ver cada Forma para comprobar los efectos concretos de la Resonancia Mórfica. [Hombres-Lobo, Vampiros].

Salador de Mundos: Los Feeble son capaces de viajar a otros mundos (y llevar con ellos a otras personas). Los mundos a los que pueden viajar son: La mente de la gente, la Casa de la Muerte (y planos similares), el plano de los Elfos, etc. Básicamente pueden viajar a todos los planos de existencia que aparecen en las Crónicas. [Nac Mac Feeble].

Sentidos Agudos (Olfato): El olfato de un Hombre-Lobo es el mejor del mundo. Son capaces de percibir muchas cosas, cómo quien ha estado en una habitación en las últimas horas (o días si se trata de un lugar cerrado por el que no ha pasado nadie), que ha comido una persona, por donde ha pasado (si olisquea sus zapatos), etc. Las novelas de la Guardia están llenas de ejemplos del olfato de los Hombres-Lobo. Aparte de esto tienen un +2 a todas las tiradas en las que el sentido del olfato (de un lobo) pueda afectar. [Hombres-Lobo].

Sentidos Vampíricos: Los sentidos de los Vampiros son excepcionales. Tienen un +2 a todas las tiradas en las que se juzgue si perciben algo (no importa que sea un estado de ánimo, el sexo de una persona, o si tiene ganas de ir al servicio). [Vampiros].

Sentir Emociones: Eres capaz de sentir las emociones superficiales de aquellas personas que te rodean. Requiere adquirir una Habilidad del mismo nombre y superar una tirada de **dificultad** igual al **Alma** del personaje cuyas emociones se quieren sentir. [Elfos].

Sin Dolor: No tiene negativos por Heridas. [Zombis].

Visión Nocturna: Ves bien en condiciones de escasa luz, pero no en absoluta oscuridad, claro está. [Enanos, Goblins, Gnomos, Nac Mac Feeble, Vampiros, Zombis y los Hombres-Lobo en Forma de Lobo]



Como máximo se pueden tener 4 Limitaciones incluyendo las proporcionadas por la Raza.

- Adición:** El personaje tiene alguna adicción.
- Amnesia:** El personaje no recuerda su pasado. No puede tener *Contactos*, *Favores Debidos* o *Patrón* al empezar el juego.
- Antecedentes criminales:** En algún momento del pasado el personaje cometió un crimen. Ya cumplió condena o se libró de ella.
- Avaricioso:** Siempre quieres más.
- Bravura Temeraria:** No tienes en cuenta tu seguridad en situaciones peligrosas.
- Bromista:** No puedes resistirte. Alguien te va a hacer daño un día de estos.
- Cabezón:** No admites fácilmente que estás equivocado. No tiene nada que ver con la voluntad.
- Ceguera Nocturna:** Ves muy mal en condiciones de escasa luz.
- Cobarde:** Cuidas mucho de ti mismo.
- Código de Honor:** Tus acciones están limitadas por tu propio código personal de comportamiento. Este puede provenir de una organización o grupo al que perteneces (y en caso de romperlo puedes ser expulsado o amonestado de alguna manera) o de un sentido interno de lo que está bien y está mal (en cuyo caso si rompes el código respondes ante ti).
- Comportamiento Compulsivo.** El personaje tiene un comportamiento compulsivo en algún aspecto.
- Curioso:** Tienes -3 en Voluntad para resistir explorar algo nuevo o inusual.
- Daltrónico:** Confundes un montón de colores.
- Deber:** Has de cumplir un servicio activo durante una cierta cantidad de tiempo.
- Debe favores:** Debes favores a alguien, y en algún momento te los reclamarán.
- Delusiones:** El mundo no funciona del modo que piensas que lo hace, en algún aspecto importante.
- Desafortunado:** Si algo malo le ocurre a alguien del grupo, ese alguien serás tú.
- Distraído:** Tiendes a perder la atención si te aburres.
- Duro de Oído: ¿Qué?**
- Echa de Menos:** No debiste dejar que se marchase.
- Enemigo:** Alguien quiere matarte, aprisionarte, o cuanto menos causarte problemas.
- Envidioso:** Tienes que ser el centro de atención de los que te rodean.
- Entrometido:** Los asuntos de tu vecino son los tuyos.
- Exceso de Confianza:** Sabes que no puedes fallar.
- Fácil de Leer:** Expresas tus pensamientos y emociones a cualquiera que se moleste en observarte.
- Feo Aspecto:** Tu apariencia es de algún modo desagradable, pero no llegas a ser monstruoso. Proporciona un -1 todas las tiradas que se hagan en el transcurso de situaciones sociales donde la fealdad se pueda considerar una desventaja.
- Fobias:** Tienes que hacer una Acción No Opuesta de *Alma dificultad Grande* para evitar actuar sin control en ciertas situaciones: serpientes, oscuridad, alturas, gatos, caídas, grupos de gente, arañas, espacios abiertos o cerrados, ruidos fuertes, etc. Escoge una.

Experiencia

Después de cada sesión de juego, un personaje habrá aprendido algo y se incrementarán las capacidades de los personajes. En este punto, el desarrollo de un personaje puede exceder los límites máximos por habilidad impuestos en el capítulo de creación de personajes. Hay dos formas de mejorar un personaje, Gastando Puntos de Experiencia y por medio del entrenamiento

MEJORA POR PUNTOS DE EXPERIENCIA.

En Cacería de Bichos, una vez que termine cada sesión de juego, el DJ otorgará Puntos de Experiencia (PX) a cada uno de los jugadores para que estos vayan progresando y mejorando. Este reparto se hará siguiendo varias premisas como pueden ser:

- Aportación del personaje a los objetivos del grupo. (1-2 PX)
- Actuación del personaje durante la sesión de juego. (1-2 PX)
- Interpretación del jugador. (1 PX)

Ver más abajo para comprobar los costes de subir Habilidades, Características, o comprar un Don. Mejorar a base de gastar Puntos de Experiencia tiene sus limitaciones:

- Un rasgo ya sea característica o habilidad sólo se puede elevar en un nivel cada vez.
- Sólo se pueden incrementar de nivel rasgos que hayan sido usados de manera significativa en una aventura.
- No se puede tener **ningún** Rasgo a un nivel superior a **Legendario**.

Mejora por Puntos de Experiencia	
Mejora	Coste
Subir una Habilidad de Terrible a Pobre.	1
Subir una Habilidad de Pobre a Mediocre.	1
Subir una Habilidad de Mediocre a Normal.	1
Subir una Habilidad de Normal a Buena.	2
Subir una Habilidad de Buena a Grande.	4
Subir una Habilidad de Grande a Excelente.	8
Subir una Habilidad de Excelente a Legendario.	12
Elevar un Atributo.	(Coste de una Habilidad del mismo nivel)x3
Añadir un Don.	6

- Si se tiene Cuerpo a *Grande* el personaje añade un Punto de Heridas a la Categoría Herido (aparte del añadido a Rasguño):

	0000	0	0	0	0
Heridas	1-2 Rasguño	3-4 Herido	5-6 Herida Grave	7-8 Incapacitado	9+ Moribundo
	0000	00	0	0	0

- Si se tiene Cuerpo a *Excelente* el personaje añade un Punto de Heridas a la Categoría Herido Grave (aparte del añadido a Herido y a Rasguño):

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	0	0

- Si se tiene Cuerpo a *Legendario* el personaje añade un Punto de Heridas a la Categoría Incapacitado (aparte del añadido a Herido, a Herido Grave y a Rasguño):

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	00	00	00	0

- Si se tiene Cuerpo a *Mediocre* el personaje resta un Punto de Heridas a la Categoría Rasguño:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	00	0	0	0	0

- Si se tiene Cuerpo a *Pobre* el personaje resta un Punto de Heridas a la Categoría Rasguño:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0	0	0	0	0

De esta forma dependiendo de cuál sea el Cuerpo del personaje este resistirá más o menos ataques.

Generoso Compulsivo: Tienes que hacer una Acción No Opuesta de *Alma dificultad Grande* para resistir darles cosas a aquellos que crees que están más necesitados que tú.

Glotón: Estás hambriento.

Hábitos Personales Odiosos: Demasiados como para listarlos todos. Algunas Limitaciones ya listadas realmente caen bajo esta categoría, como Entrometido, Protestón, etc.

Hablas Demasiado: No callas, nunca.

Honesto: Odias romper una ley. Ver Sinceridad respecto a odiar decir una mentira.

Idealista: No estás asentado en la realidad.

Impulsivo: Actúas antes de pensar.

Ingenuo: Tiras a Mente-3 para evitar crear un "hecho" desconocido.

Intolerante: Odias a cierto tipo de personas.

Intolerancia al Dolor: Tienes -1 si te han hecho algún Rasguño, -2 si te han Herido, -3 si te han Herido Gravemente.

Iracible: Explotas cuando te llevan la contraria.

Jugador Compulsivo: Tienes que hacer una Acción No Opuesta de *Alma dificultad Grande* para resistir el juego.

Juerguista Compulsivo: Tienes que hacer una Acción No Opuesta de *Alma dificultad Grande* para resistir pasar un buen rato.

Juramento: Te has comprometido a algo.

Leal a los Compañeros: No los abandonarás, ni les harás trampas, etc.

Lujurioso: Te atrae demasiado el sexo opuesto.

Mala Reputación: Eres bien conocido como el autor de alguna canallada.

Mal de la Espalda: Tienes un límite al peso que puedes levantar.

Mal de la Vista: No puedes ver bien; escoge una de las dos opciones: no ve nada bien más allá de escasa distancia, o no ve nada bien de cerca.

Melancolía: La vida es tan triste.

Mentiroso Compulsivo: Tienes que hacer una Acción No Opuesta de *Alma dificultad Grande* para resistir mentir simplemente por diversión.

Obsesión: Tienes que hacerlo, o tenerlo, o lo que sea.

Olor Ofensivo: Apesta. Recibes un -2 en todas las Acciones que impliquen relacionarse con alguien a quien tu olor le pueda molestar.

Orgullo: Muchas cosas constituyen una afrenta a tu dignidad

Pacifista (Defensa Propia): Lucharás, pero nunca comenzarás una pelea; no puedes golpear de forma preventiva.

Pacifista (Total): No puede luchar, ni siquiera en defensa propia. No puede comprar habilidades de combate. *Proporciona 2 Dones (equivalente a 2 Limitaciones).*

Patriota Fanático: Tu país, para bien o para mal.

Perezoso: Trabajas duramente para evitar tener que trabajar.

Protestón: Normalmente estás irritado e intentas contagiar a los demás de tu irritación.

Racista: Sientes rechazo y miedo de gentes diferentes de aquellas con las que te criaste.

Rápido en Ofenderse: Eres susceptible.

Rudo y sin Tacto: no tienes habilidades sociales respecto al trato con la gente.

Sanguinario. El personaje actúa habitualmente de la forma más brutal posible.

Se Está Haciendo Viejo: Y todo lo que eso implica a efectos de personalidad, no necesariamente de Atributos.

Secreto: Si llega a revelarse, serás humillado, arrestado, o peor - podría ser algo que garantice tu encarcelamiento, o una segunda esposa.

Siempre Preocupado: Te retuerces mucho las manos.

Sinceridad: No puedes contar una mentira creíble.

Susceptible al Veneno: Tienes Cuerpo-3 cuando tengas que realizar una tirada para evitar los efectos de un veneno. No se puede coger junto a *Tolerancia al Veneno*.

Tímido: Nunca aceptas hablar con extraños, solo hablas con la gente cuando llevas un cierto tiempo con ellos y empiezas a confiar.

Vanidad: Eres la persona más selecta y guapa del mundo. ¿A que tus compañeros son afortunados?

Voz Molesta: Suena terriblemente.

Limitaciones Especiales:

Las Limitaciones Especiales solo se pueden adquirir como parte de una Raza.

Dependencia (sangre u otra obsesión): Los Vampiros en Mundodisco no necesariamente dependen de la sangre. Los Vampiros de Mundodisco son criaturas obsesivas, que bien pueden haberse obsesionado con la sangre, con el café, con superar las limitaciones del pasado, con la fotografía, con la Heráldica, etc. Al crear un Vampiro se debe escoger una Dependencia, que debe ser aprobada por el Narrador. Aquellos Vampiros que no se alimenten de sangre (algo muy mal visto actualmente) suelen llevar el brazalete negro de la Liga Überwaldiana de la Abstinencia. Aquello de lo que están obsesionados debe ser consumido de manera diaria, si no es así en unos 4 o cinco días (a discreción del Narrador) se vuelven a los hábitos de la sangre, y eso suele ser problemático. [Vampiros].

Apariencia Monstruosa: Las criaturas con esta Limitación no es que sean feas, es que su apariencia es claramente inhumana; y esto en un mundo (pese a la variedad) tan dominado por los humanos puede ser un problema. Proporciona un -1 todas las tiradas que se hagan en el transcurso de situaciones sociales en las que un personaje con Apariencia Monstruosa se relacione con 1 o más humanos. [Gárgolas, Golems, Trolls].

Estigma Social (Muerto Viviente): Las criaturas con esta limitación son muertos vivientes (Vampiros y/o Zombis) o la gente cree que son muertos vivientes (Hombres-Lobo y otras criaturas). En Mundodisco ya no provocan el terror que provocaban antes, pero la gente les sigue teniendo miedo y respeto. Proporciona un -1 todas las tiradas que se hagan en el transcurso de situaciones sociales en las que un Muerto Viviente se relacione con un personaje vivo. [Hombres-Lobo, Vampiros, Zombis].

Lentos: Las Gárgolas se mueven mucho más lentas que el resto de criaturas. Pueden realizar la mitad de acciones por turno que una persona normal. Esto tiene una excepción, si se trata de cazar una paloma con su boca son extremadamente rápidos. Pueden ser criaturas tranquilas y relajadas, pero una paloma es una paloma. [Gárgolas].

Mente Sensible a la Temperatura: La Mente de las criaturas hechas de silicio (cómo es el caso de Gárgolas y Trolls entre otros) tienen la peculiaridad de que funcionan más rápidas en

• Un resultado de *Bueno* en la habilidad de Medicina puede curar *Rasguños*, *Heridas* y *Heridas Graves* completamente.

• Un resultado de *Grande* en la habilidad de Medicina reduce los *Incapacitados* o *Casi Muertos* en un nivel. Estabiliza al paciente y le proporciona tiempo para ser evacuado, ser tratado con mayor profundidad (por lo general Curación Natural).

Medicina Bizarra:

La Medicina Bizarra es el mejor método de curación del Disco. Desgraciadamente todos los que sean objeto de curación con Medicina Bizarra reciben la Raza *Tiene Cicatrices* y *Suturas en el cuerpo* sin recibir nada a cambio (o sea, que la ganan y no reciben ningún beneficio por adquirir esa Raza).

• Un resultado de *Bueno* en la habilidad de Medicina Bizarra puede curar *Rasguños*, *Heridas* y *Heridas Graves* e *Incapacitados* completamente.

• Un resultado de *Grande* en la habilidad de Medicina Bizarra reduce los *Casi Muertos* en un nivel. Estabiliza al paciente y le proporciona tiempo para ser evacuado, ser tratado con mayor profundidad (por lo general Curación Natural o subsecuentes tiradas de Medicina, etc.).

CALCULANDO LA CATEGORÍA DE HERIDAS

En un principio todos los personajes de FUDGE Mundodisco tienen la misma Categoría de Heridas.

Si se utiliza el Daño por Factores Ofensivos y Defensivos se usa esta Categoría:

Heridas	1-2 Rasguño	3-4 Herido	5-6 Herida Grave	7-8 Incapacitado	9+ Moribundo
	0 0 0	0	0	0	0

Si se utiliza el Daño por Grados de Éxito y Grados Relativos de Éxito se usa esta:

Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0 0 0	0	0	0	0

Pero algunos Narradores querrán que las Categorías de Heridas de sus personajes sean distintas diferenciando un Cuerpo Mediocre de uno *Normal* y uno *Bueno*. En tal caso los Narradores pueden seguir estos consejos:

• Si se tiene Cuerpo a *Bueno* el personaje añade un Punto de Heridas a la Categoría Rasguño:

Heridas	1-2 Rasguño	3-4 Herido	5-6 Herida Grave	7-8 Incapacitado	9+ Moribundo

- *Pobre*: la herida empeora un nivel.
- *Mediocre*: la gravedad de la herida no varía.
- *Normal o mejor*: la herida pasa a *Herida Leve*.
- **Incapacitado**: (se realiza la tirada a las dos semanas de haber sufrido la herida):
 - *Mediocre*: la herida empeora un nivel.
 - *Normal*: la gravedad de la herida no varía.
 - *Buena o mejor*: la herida pasa a *Herida grave*.
- **Casi Muerto**: (se realiza la tirada un mes después de haber sufrido la herida):
 - *Mediocre*: el personaje muere.
 - *Normal*: la gravedad de la herida no varía.
 - *Buena o mejor*: la herida pasa a *Incapacitado*.

Habilidades de curación.

Tres son las habilidades que se pueden utilizar para curar. Primeros Auxilios (o similar) sirve para tratar heridas superficiales, y es un conocimiento que cualquiera puede tener. Medicina solo puede ser una Habilidad Especializada, por lo general de Médico, Veterinario, Sacerdote Tribal e incluso Bruja. Medicina Bizarra es una Habilidad Especializada de Científicos Locos, Ígor, Alquimistas, Señores del Mal y similares (cómo por ejemplo una Bruja Malvada).

Primeros Auxilios:

Un resultado de *Buena* en la habilidad de Primeros auxilios, puede curar *Rasguños, Heridas y Heridas Graves* en un nivel. A un personaje sólo se le puede aplicar una vez por *Herida* la tirada de Primeros auxilios. Por lo tanto las *Heridas Graves, Incapacitado* y *Casi Muerto* siempre requieren el uso de la Habilidad *Medicina* o *Medicina Bizarra* para poder ser curadas por completo.

Se tiene un -1 por cada tirada de *Primeros Auxilios* que se haga sobre una persona al día a partir de la primera. Por lo tanto si se le cura una *Herida* y una *Herida Grave* la segunda que se cure lo hará con un -1. Si se le cura dos *Heridas* y una *Herida Grave* la segunda que se cure lo hará con un -1 y la tercera en ser curada lo hará con un -2.

- La **dificultad** es *Buena*.
- Trabajar bajo circunstancias difíciles (en medio de una tormenta, en medio de un combate o una persecución en carrromato), etc. hace que la **dificultad aumente de 1 a 3 niveles**.

Medicina:

La Medicina, pese a ser mucho menos efectiva que la Medicina Bizarra, lo es más que los Primeros Auxilios.

temperaturas frías y más lentas en temperaturas cálidas. A efectos de juego el D] decidirá cual es el negativo o positivo (oscilando entre -3 y +3) que tiene a Mente estas criaturas dependiendo de donde se encuentren. Por ejemplo, en Ankh-Morpork tienen Mente-1 durante la mayor parte del año y Mente-2 en los meses de verano. Pero en las Montañas Ramtops tienen Mente+1, y pueden llegar a tener Mente+2 en los lugares más fríos. En Cori Celesti pueden llegar a tener Mente+3... Se considera una Limitación porque son muchas más las zonas del Disco en las que tendrá negativos que en las que tendrá positivos. [Gárgolas, Trolls]

No puede entrar en un edificio si no se le invita: Los Vampiros no pueden entrar en un edificio hasta que una persona (sea un habitante o no) les invite a pasar. Los Vampiros más ricos llevan a un sirviente que entra en los edificios y les invita a pasar. [Vampiros].

Obsesionados con el Oro: Esta Limitación Especial propia de los Enanos representa la obsesión de los enanos de Mundodisco, dispuestos a lo que sea para llevarse el oro a la cama. Todas las canciones enanas contienen una única palabra, Oro. Lo que dice mucho de su obsesión. No es que sean avariciosos, lo suyo va mucho más allá. [Emanos].

Programado: Los Golems de Mundodisco se crean colocando unos pergaminos con ciertas palabras divinas (llamado **Chem**) en su cabeza. Estas son el equivalente de la programación de un robot, y la personalidad del Golem puede cambiarse si se accede a su Chem y se modifica lo que pone, aunque si no se hace con cuidado puede tener consecuencias desastrosas. [Golems].

Sin Curación Natural: Las criaturas que tienen esta Limitación Especial no pueden curarse de manera natural, sino que deben ser "reparadas". Un Golem necesitará un horno para ser reparado, así cómo alguien (no pueden ser el mismo) con conocimientos de alfarería. Si Un Zombi puede repararse a sí mismo con aguja, hilo, y conocimientos de costurera o similar; pero tienen la desventaja de que cuando reciben una Herida pierden una pequeña parte del cuerpo (cómo una oreja o un dedo), cuando reciben una Herida Grave o superior pierden una parte importante del cuerpo (por lo general brazo o pierna). El D] puede imponer negativos por estas pérdidas si lo considera oportuno. [Golems, Zombis] 2 *Limitaciones*.

Vulnerabilidad a la Plata: Propia de Hombres-Lobo. Reciben 1 Nivel de Herida por cada turno en contacto, si se trata de un arma de plata la Herida resultante aumenta en 1 nivel. No regeneran el daño recibido por la plata, que puede matarles. Eso sí, lo curan cómo si se tratase de una herida normal para un ser humano. [Hombres-Lobo].

Vulnerabilidad al Sol. Propia de Vampiros. Reciben 1 Nivel de Herida por cada turno bajo el Sol, aunque un flash repentino muy potente puede "matarles" temporalmente. No regeneran el daño recibido del Sol hasta que no entren en contacto con una gota de sangre. [Vampiros].

En FUDGE Mundodisco hay tres tipos de Escala, y los tres pueden tener valores positivos y negativos. A continuación vamos a ver qué significan.

Escala (Tamaño): Es gratuita, sin costar Dones (en el caso de ser positiva) o proporcionar Limitaciones (en el caso de ser negativa). Esto refleja la naturaleza de Mundodisco, donde razas más grandes o más pequeñas interactúan con los humanos en los mismos términos. Esta escala no tiene ningún efecto, aparte de que la criatura no pueda pasar por un sitio, o que todo sea muy grande para ella. La **Tabla de Escala** indica el tamaño en metros que proporciona una Escala de Tamaño concreta (que puede ser a lo ancho o a lo alto).

Escala (Densidad): Representa el estar hecho de materiales más densos, cómo roca o cerámica. Cada nivel de Escala (Densidad) positivo da +2 FD y +1 Cuerpo, y *cuesta 1 Don y 1 Atributo*. Cada nivel de Escala (Densidad) negativo da -2 FD y -1 Cuerpo, y *proporciona 1 Don y 1 Atributo*. La **Tabla de Escala** proporciona la densidad de la criatura en Gramos por centímetro cúbico, para quien quiera crear criaturas de otros materiales; cómo por ejemplo de hielo (Escala [Densidad] -1), de agua (cómo el Troll de Agua que aparece en una novela), de acero (que tiene una densidad de 7.48 g-cm³ o sea, Escala [Densidad] 5), de madera de pino (densidad de 0.68 g-cm³, Escala [Densidad] -1), etc.

Escala (Fuerza): Proveniente de ser súper-fuerte para tu tamaño. Cada nivel de Escala (Fuerza) positiva da un +2 Cuerpo para aquellas situaciones en las que la fuerza bruta cuente, y *cuesta 1 Atributo*. Cada nivel de Escala (Fuerza) negativo da un -2 Cuerpo para aquellas situaciones en las que la fuerza bruta cuente, y *proporciona 1 Atributo*.

TABLA DE ESCALAS

Escala	Densidad (g-cm ³)	Tamaño (m)	Fuerza (bono)
-9	0.02	0.1	-18
-8	0.03	0.2	-16
-7	0.05	0.3	-14
-6	0.08	0.4	-12
-5	0.13	0.55	-10
-4	0.19	0.7	-8
-3	0.29	0.8	-6
-2	0.44	1	-4
-1	0.66	1,3	-2
0	1	1,6	0
1	1.5	1,9	+2
2	2.25	2,3	+4
3	3.375	2,9	+6
4	5.06	3,5	+8
5	7.5	4,3	+10
6	11	5,2	+12
7	17	6,4	+14
8	25	7,8	+16
9	38	10	+18

Las heridas se curan mediante habilidades místicas y mediante magia. La magia es peligrosa, ya que curarde mediante magia supone que esta se queda en el cuerpo, así que raras veces se utiliza, y si se da el caso el Narrador debería usarla tal cómo le interesase en ese momento. La magia en Mundodisco es ligeramente impredecible y es por lo general más un Elemento Narrativo que una herramienta. Un mismo hechizo no tiene que funcionar siempre igual, sino que la curación proporcionada por el mismo estará muchas veces al servicio de la Narrativa, y por lo tanto de cómo, cuando y quién sea el curador y el curado...

Por lo demás en Mundodisco la curación se produce de manera natural. Acudir a un médico suele ser muy arriesgado; aunque hay excepciones, los médicos que trabajan para elementos criminales suelen ser buenos, ya que su supervivencia depende de su habilidad, sea para curar o matar al paciente (y así evitar que le mate...).

Acudir a un veterinario es más efectivo, sobre todo si es un veterinario de animales de carreras (cuando un animal vale millones de Dólares de Ankh-Morpork la gente se suele tomar muy mal que se muera), pero resulta mucho más caro.

La tercera opción es acudir a un Igor. Puede que el resultado no sea el más atractivo (con todos esas suturas, y tal), pero los Igers son capaces de curar a una persona de cualquier herida, por mortal que sea.

De todas formas, cómo ya se ha indicado, la mayoría de las veces la curación que tendrán a su alcance la mayoría de personas del Disco es la curación natural.

Un *Rasguño* es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación. Los *Rasguños* suelen borrarse tras una batalla, siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para atenderlos. No hace falta realizar tirada de Primeros Auxilios si se toman tiempo (se supone que tardan lo necesario para hacerlo bien). Pero si el tiempo es esencial el DJ puede pedir unas tiradas de Primeros Auxilios para comprobar lo bien que lo hacen y así decidir el tiempo que tardan en curar los rasguños. Existe equipo que puede reducir ese tiempo de curación.

Curación natural.

Se realiza tirada de curación natural cuando nadie trata una herida; o cuando tras ser tratada, pero no curada por completo, no se vuelve a tratar. Se tira por Cuerpo contra una dificultad generada por la gravedad de la herida.

• **Herido:** (se realiza la tirada a las 24 horas de haber sufrido la herida):

- *Terrible:* la herida empeora un nivel.
- *Pobre:* la gravedad de la herida no varía.
- *Mediocre o mejor:* la herida se cura.

• **Herida Grave:** (se realiza la tirada a las 72 horas de haber sufrido la herida):

- *Pobre:* la herida empeora un nivel.
- *Mediocre:* la gravedad de la herida no varía.

Si el Narrador se decide por utilizar los **Grados de Éxito** y los **Grados de Éxito Relativos** debe anunciarlo a los jugadores a la hora de crear el personaje. Esto es así porque el Factor Ofensivo y el Factor Defensivo (que se puede adquirir con algunos Dones y Limitaciones durante la Creación de Personajes) funcionan ligeramente distinta en este sistema de daño. Al aplicar el Daño por Grados de Éxito y Grados Relativos de Éxito se utiliza la misma **Categoría de Heridas y Puntos de Heridas** que al aplicar el Daño utilizando los Factores Ofensivos y Defensivos, pero **no** se utiliza el **Rastreo de Combate**.

Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	○○○	○	○	○	○

Al calcular el Daño utilizando el Grado de Éxito o el Grado Relativo de Éxito cómo baremo se averigua cuál es el Grado y se compara en la siguiente tabla:

	Grado de Éxito / Grado Relativo de Éxito y resultado del Segmento Narrativo
4 o +	Éxito Crítico: Consigue el objetivo y además obtiene un beneficio inesperado.
3	Éxito Mayor: Consigue el objetivo (enemigo <i>Incapacitado</i>)
2	Éxito: Gran paso para conseguir el objetivo (enemigo <i>Herido Grave</i>)
1	Éxito Menor: no consigue el objetivo, pero adquiere una ventaja (enemigo <i>Herido</i>)
0	Empate: Algo sucede, pero el estatus se mantiene (se intercambian <i>Rasguños</i> o <i>miradas</i>)
-1	Fallo Menor: el oponente adquiere una ventaja (personaje <i>Herido</i>)
-2	Fallo: el oponente adquiere gran paso para conseguir el objetivo (personaje <i>Herido Grave</i>)
-3	Fallo Mayor: El oponente consigue el objetivo (personaje <i>Incapacitado</i>)
-4 o -	Fallo Crítico: El oponente consigue el objetivo y además obtiene un beneficio inesperado.

La tabla proporciona una Herida de una Categoría concreta, salvo en el caso de que el Grado de Éxito o el Grado Relativo de Éxito sea 0. A esta Herida se el aplica el FO y el FD de la siguiente manera:

- Cada +2 FO aumenta la Herida realizada en 1 Categoría de Heridas.
- Cada +2 FD disminuye la Herida recibida en 1 Categoría de Heridas.

En el anterior Ejemplo decíamos:

Rubén se enfrenta a los 2 últimos pandilleros, que finalmente han desenfundado sus espadas y pueden atacarle antes de que les ataque. El Narrador pregunta, "¿Qué vas a hacer?" Rubén lanza el arco en la cara de uno de los pandilleros, mientras golpea al otro, esperando esquivar cualquier ataque. El Narrador pide una tirada simple de Pelea para toda la acción contra dificultad Normal: Rubén obtiene un resultado Normal. El Narrador comenta que Rubén lanza el arco lo suficientemente bien como para dañar levemente a un pandillero, pero no lo incapacita. En este caso el Grado de Éxito es 0, el DJ decide que el arco usado de este modo tiene FO+2, y el pandillero no lleva nada cabiéndole la cara, lo que resulta en una Herida para el pandillero (aumenta en 1 Categoría de Heridas el resultado, de Rasguño a Herido).

Las Habilidades representan pericias, conocimientos y destrezas que pueden ser adquiridos. Las Habilidades utilizan la misma escala de niveles que los Atributos, aunque al crear un personaje no se puede tener ninguna Habilidad a *Legendario*, 1 a *Excelente* y 3 a *Grande*. Para tener Habilidades a *Legendario* se debe comprar el Don *Legendario* aparte de pagar los Puntos de Experiencia (porque solo se puede adquirir una vez se haya jugado) necesarios para elevar la Habilidad a ese nivel.

Los Personajes tienen 10 Niveles de Habilidad durante la creación de personajes. En FUDGE Mundodisco no hay una lista de Habilidades concreta. El jugador decide los nombres de las Habilidades que se adecuen al concepto de su personaje. Las Habilidades se definen de una manera amplia. Por ejemplo. Hay una sola Habilidad de *Brujería* y una de *Thaumalogía*, en lugar de una larga lista de poderes, a pesar de esto algunas brujas pueden tener también Habilidades como *Cabezología* o *Hierbas Medicinales*.

Pese a que no haya una lista de Habilidades estas se dividen en Habilidades Profesionales (las propias de una profesión, es obligatorio tener como mínimo una), Habilidades Normales (las Habilidades que no tienen relación con la profesión del personaje), y Habilidades Especializadas (especializaciones sobre la Habilidad Profesional del personaje).

Las **Habilidades Profesionales** son aquellas que representan una profesión. Por ejemplo Asesino, Soldado, Druida, Carpintero, Carnicero, Mago, Bruja, Ladrón, Policía, Alquimista, Peridotista, Bandido, Turista, Matón de Bar, Igor, Mendigo, Actor, Músico, Campesino, Comerciante (genérico), Héroe Bárbaro, Ladrón Gremial, Señor del Mal, Acólito de Señor del Mal, Adivino, Noble, Clérigo, Inventor, Doctor Loco, etc. Más que Habilidades son grupos de las mismas que reúnen todos los conocimientos de una profesión. Todos los personajes están obligados a tener una cómo mínimo (no se puede tener más de tres Habilidades Profesionales).

Las Habilidades Profesionales reúnen todos los conocimientos y habilidades propios de la profesión, así un Asesino sabrá de venenos, conocerá el uso de armas, etc.; todo al nivel al que tiene la Habilidad Asesino. Un Carnicero no solo tendrá conocimientos sobre tipos de carne, sino que sabrá manejar muy bien el cuchillo, sabrá vender y regatear, tendrá también conocimientos de ganadería, etc. Un clérigo no solo sabrá rezar, sino que tendrá conocimientos de teología, oratoria, burocracia, etc.

Pero las Habilidades Profesionales se tienen por defecto a nivel *Abismal*, esto es, al gastar en una Habilidad Profesional el primer nivel de Habilidad se adquiere a *Terrible*. Al gastar el segundo nivel pasa a *Pobre*, con el tercer nivel para a *Mediocre* y con el cuarto nivel se pone en *Normal*. Guesta 5 Niveles poner una Habilidad Profesional a *Bueno*, el nivel máximo al que se puede tener sin comprar el Don *Gran Profesional y Excelente Profesional*.

Las **Habilidades Normales** son aquellas Habilidades que **no forman** parte de la Habilidad Profesional del personaje. Por ejemplo, un Asesino consideraría que Venenos o Daga son Habilidades que están comprendidas en su Habilidad Profesional, pero sin embargo Teología, Ingeniería, Thaumatomología, Historia, o Robar Bolsillos no son Habilidades que formen parte de su Habilidad Profesional, por lo que las adquiriría como Habilidades Normales.

Las Habilidades Normales se tienen por defecto a nivel *Pobre*, esto es, al gastar en una Habilidad Normal el primer nivel de Habilidad se adquiere a *Mediocre*. Al gastar el segundo nivel pasa a *Normal*, con el tercer nivel para a *Bueno* y con el cuarto nivel se pone en *Grande*. Cuesta 2 Niveles poner una Habilidad Profesional a *Normal*.

Las **Habilidades Especializadas** son aquellas Habilidades que **forman** parte de la Habilidad Profesional del personaje. En el ejemplo anterior Venenos, Esconderte, Sigilo o Daga son Habilidades Especializadas del Asesino.

Las Habilidades Especializadas se tienen por defecto *al nivel de la Habilidad Profesional* de la que dependen. Esto es, al adquirir una Habilidad Especializada por primera vez se adquiere *al Nivel de la Habilidad Profesional-1*. Al gastar el segundo nivel pasa a *al Nivel de la Habilidad Profesional-2*, con el tercer nivel para a *al Nivel de la Habilidad Profesional-3* y con el cuarto nivel se pone en *al Nivel de la Habilidad Profesional-4*. Solo se puede tener una Habilidad a *Excelente* y dos a *Grande*. Un personaje puede disminuir 1 Habilidad Especializada para obtener 1 nivel de Habilidad que gastar en otra Habilidad Especializada o Normal.

A continuación incluimos una lista de Habilidades Normales / Especializadas que son propias de Mundodisco, o que creemos que es necesario comentar su existencia:

- **Alquimia:** La Alquimia de Mundodisco es una Habilidad Especializada de los Alquimistas (junto con Correr, Forense y Geología entre otras) algo extraña. Es una ciencia en todo derecho, similar a la química de Mundobola (nuestra Tierra), pero por la propia naturaleza del Disco (donde la magia tiene unas particularidades, los Thaums, que pueden ser medidos) la Alquimia tiene también mucho de magia. **Astrozoología:** Es la ciencia que intenta determinar el sexo de Gran A'Tuin, la Tortuga que lleva el Mundodisco a sus espaldas... En serio.
- **Brujería:** Habilidad Especializada de las Brujas que se utiliza para todos los aspectos de conocimiento mágicos, uso de objetos mágicos, creación de pociones, adivinación del futuro, etc. de las Brujas. Cuando se quiere usar un poder el jugador describe lo que quiere hacer, el Narrador impone una dificultad (o si es una Acción Opuesta contra que se enfrenta) y se tira por Brujería. Si pasa la tirada el jugador puede apuntarse el poder, hechizo, poción, etc. anotando también la dificultad y los efectos.
- **Cabereología:** Habilidad Especializada de las Brujas que se utiliza para todos los aspectos psicológicos de la Bruja, así como para sus poderes mentales, su presencia, su capacidad para convencer a la gente para que haga lo que no quiere, etc.
- **Clacks:** Esta Habilidad puede ser Especializada de Operarios de Clack, Inventores, e incluso de Banqueros, y será una Habilidad Normal para el resto. Es la Habilidad que gobierna el uso, mantenimiento y diseño de las Torres. Cascos e ingenios de Clacks.

Factor Defensivo (FD):

Esto es la cantidad que le restas al Factor Ofensivo del ataque de tu oponente. El FD de un ataque concreto es igual:

- Al Grado Relativo de Éxito del ataque: A mejor golpe, mayor daño.
- Al FD proporcionado por la **armadura** que se lleve puesta.
- El Don **Resistencia al Daño** aumenta en 2 el FD.
- El Don Especial **Dureza Sobrenatural** aumenta en 2 el FD.
- Cada Nivel de **Escala (Densidad)** aumenta en 2 el FD

$$FD = \text{Grado Relativo de Éxito} + \text{Armadura} + \text{Dones} + \text{Escala (Dureza)}$$

Aplicando el Daño

$$\text{Factor de Daño} = FO - FD$$

El Daño realizado por el ataque es igual a la FO menos la FD.

- Si el resultado es **menor que 0** el personaje defensor no sufre daño alguno.
- Si el resultado es **0** el personaje defensor se apunta un Rasguño.
- Si el resultado es **mayor que 0** el personaje defensor busca ese número en la fila superior de su **Rastreo de Combate** (ver más abajo) para comprobar que Categoría de Heridas ha sufrido. Marca uno de los Puntos de Heridas de esa Categoría de Heridas y sufre los efectos de tener una Herida de esa Categoría. Si todos los Puntos de Heridas de esa categoría están llenos se marca un Punto de Herida de la categoría superior.

Cómo ya se ha dicho el daño que sufre un personaje se encuadra en una Categoría de Heridas. Pero para aplicar el Daño necesitamos transformar el valor numérico del Daño en un tipo de herida concreto de la Categoría de Heridas. Para eso está el Rastreo de Combate. Este es el aspecto de las heridas tal como se nos presentan en la Hoja de Personaje:

Heridas	1-2		3-4		5-6		7-8		9+	
	Rasguño	Herido	Herido	Herida Grave	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo	Moribundo	Moribundo	Moribundo
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Los números que están encima de las Categorías de Heridas reciben el nombre de **Rastreo de Combate**. Este es la cantidad de Daño necesaria con un golpe para infligir una herida de esa Categoría de Heridas concreta. Se busca el Factor de Daño que el personaje recibe en su Rastreo de Combate y se marca un punto de Herida de esa Categoría.

La cantidad de heridas que puede sufrir un personaje concreto en cada Categoría de Heridas recibe el nombre de **Puntos de Heridas**. Al marcar un Punto de Heridas en una Categoría de Heridas se sufren los efectos de tener una Herida de esa Categoría. Si sufre daño y todos los puntos de heridas de esa Categoría están llenos marca un Punto de Herida de la categoría superior, sufriendo también sus efectos.

- **Rasguño:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a estar Herido si recibe otro golpe. La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc.
- **Herido:** el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tiene un -1 a toda acción o maniobra. Un resultado de Herido también puede ser llamado **Herida Leve**.
- **Herida Grave:** el personaje está gravemente herido y está tambaleándose: tienen -2 a toda acción o maniobra.
- **Incapacitado:** el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier maniobra, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje.
- **Casi Muerto:** el personaje no sólo está inconsciente, sino que morirá en menos de una hora (o puede que en mucho menos tiempo si tiene más heridas, a discreción del Narrador) sin ayuda médica. Nadie se recobra de estar Casi Muerto por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte.

Una séptima categoría existe, aunque por razones obvias no se encuentra en la hoja de personaje:

- **Muerto:** pues eso. Hazte otro personaje. Si mueres en una instalación médica apropiada e inmediatamente se te trata, y el “médico” saca un resultado superior a Legendario el DJ puede pensar en dejarte sobrevivir.

Factores de Daño Ofensivo y Defensivo

Cuando se determina cómo de herido está un personaje al ser golpeado en combate hay que tener en consideración dos tipos de factores, los Ofensivos (que son los que hacen incrementar el daño, FO) y los Defensivos (que son los que hacen disminuir el daño, FD). Luego el Factor de Daño será el resultado de sumar todos los FO y posteriormente restarle todos los FD.

Factor Ofensivo (FO):

El FO de un ataque concreto es igual:

- A su puntuación en **Cuerpo**.
- Más el **FO del arma**.
- El Don **Puños/Pies de Acero** aumenta en 2 el FO si se golpea con puñetazo o patadas.
- El Don Especial **Garras** aumenta en 2 el FO si se ataca con las garras (se acumula con Puños/Pies de Acero).
- El Don Especial **Colmillos** aumenta en 1 el FO si se ataca con un mordisco.
- Cada nivel positivo de **Escala (Fuerza)** aumenta el FO cuerpo a cuerpo en 2. Cada nivel negativo de **Escala (Fuerza)** disminuye el FO cuerpo a cuerpo en 2.

$$\text{FO} = \text{Cuerpo} + \text{Daño del Arma} + \text{Dones +/- Escala (Fuerza)}$$

- **Demonología:** Habilidad Especializada de los Magos que implica en conocimiento de los demonios, su organización, cómo invocarlos y controlarlos.
- **Fotografía:** En Mundodisco esta Habilidad será Especializada para Periodistas, Fotógrafos y Turistas, para el resto será Normal. Las cámaras fotográficas llevan pequeños “imps”, por lo que la habilidad incluye el conocimiento sobre su alimentación y mantenimiento.
- **Gritar a los Extranjeros:** Esta Habilidad Normal puede ser un sustituto a todas las Habilidades de Lenguajes. Eso sí, será un pobre sustituto. Al fin y al cabo la idea que hay detrás de la Habilidad es que si hablas en voz alta, con claridad y lentitud en tu propio lenguaje los demás te entenderán. Cómo las ideas tienen poder en Mundodisco los demás te entienden, pero no muy bien.
- **Ingeniería Mágica:** Esta Habilidad Especializada de Mago y Druida es la que gobierna la creación de objetos mágicos, y más especialmente el diseño de máquinas con componente mágico: Thaumómetros, “Ordenadores” (sean como HEX o círculos megalíticos), Omniscópios, Resógrafos, etc.
- **Lenguajes:** Los Lenguajes son o Habilidades Especializadas de Comerciantes, Historiadores (Lenguajes Antiguos), Diplomáticos, etc. o Habilidades Normales.
- **Medicina:** La Medicina en Mundodisco no es muy de fiar, salvo que sea la Habilidad Especializada de un Veterinario.
- **Medicina Bizarra:** Habilidad Especializada de Científicos Locos, Ígor y algunos Alquimistas o Señores del Mal, difícilmente la poseerá nadie más. Permite llevar a cabo procesos quirúrgicos “revolucionarios” y romper las “Leyes de la Física”, que, no nos engañemos, no es que hagan gran cosa en Mundodisco.
- **Volar:** Habilidad Especializada de Mago y Bruja. En el caso del Mago requiere un Bastón de Mago, la bruja una Escoba. Es un poder concreto, pero cómo su uso puede ser habitual, o porque puede ser parte de un concepto de Mago o Bruja (loco de la velocidad en el aire) se incluye cómo ejemplo.
- **Teología:** Esta Habilidad Especializada de Clérigos, Videntes e Historiadores es por lo general una Habilidad Normal para el resto. En Mundodisco, cómo los dioses viven el Cori Celesti, y uno puede estar al día de lo que hacen, la Habilidad de Teología tiene aspectos un poco extraños, cómo saber que ha comido tu dios esa semana...
- **Thaumatoología:** Habilidad Especializada de los Magos que se utiliza para lanzar hechizos (que no sean de Convocación). Cuando se quiere lanzar un Hechizo el jugador describe lo que quiere hacer, el Narrador impone una dificultad (o si es una Acción Opuesta contra que se enfrenta) y se tira por Taumaturgia. Si pasa la tirada el jugador puede apuntarse el hechizo, anotando también la dificultad y los efectos.
- **Viajero del Espacio-B:** Esta Habilidad Especializada de Bibliotecarios es inaccesible para aquellos que no lo sean, y permite viajar a otros mundos, así como al pasado y al futuro (o no).
- **Habilidades de Armas:** Habilidades Especializadas de muchas profesiones (cómo Soldado, Asesin, Guardia, Ladrón, etc.) y Normales de otras cómo Clérigo, Mago, Cartero, Alquimista, Payaso, Abogado, Periodista, etc.

Razas de FUDGE Mundodisco

A continuación describiremos las razas más importantes de Mundodisco en términos de FUDGE. Para saber cómo son las razas lee las novelas.

Enanos:

Escala -2 o -3 (tamaño); Escala +1 (Fuerza) [1 Atributo]

Visión Nocturna [1 Don]

Obsesionados con el Oro [1 Limitación]

Rarezas: Les gusta llevar metal. Consideran el sexo de los enanos un Asunto Privado. Les gusta llevar barba. [3 Rarezas]

Valor Total: 0. Cuesta lo mismo que ser un humano.

Elfos:

Escala -1 (tamaño — delgados en lugar de bajos).

Nunca se Pierde [1 Don]

Sentir Emociones [1 Don]

Ilusiones Psíquicas [2 Dones]

Longevo [1 Don]

Comportamiento Compulsivo: sadismo hacia los seres inteligentes no elfos [1 Limitación]. Desorientado en presencia de materiales magnéticos [1 Limitación].

Valor Total: 3 Dones.

Semielfos:

Escala -1 (tamaño — delgados en lugar de bajos).

Atractivos [1 Don]

Rarezas: Risa Nerviosa y Frecuente. Sensible a la Luz del Sol (su piel se quema enseguida y se ponen rojos). Viven para crear. [3 Rarezas]

Valor Total: 1 Atributo.

Gárgolas:

Escala+1 (tamaño), Escala +2 (Densidad) [3 Dones]

Dureza Sobrenatural 2 (FD 2) [2 Dones]

Apariencia Monstruosa [1 Limitación]

Lentos [1 Limitación]

Mente Sensible a la Temperatura [1 Limitación]

Rarezas: Nunca se Impacientan. Hablan cómo si tuviesen una Tubería en la Boca. Se Alimentan únicamente de Palomas. [3 Rarezas]

Valor Total: 1 Don, 1 Atributo.

Rubén mantendrá a su oponente actual y a sí mismo alejados lo más posible de los demás. Rubén espera entonces atravesar sus líneas, manteniendo la pared a su izquierda cuando cargue.

El Narrador realiza una tirada situacional para la banda: Mediocre. Los miembros de la banda no se recobran rápidamente de su sorpresa, y por ello da a Rubén un +1 a su Buena habilidad de Pelea para este plan. También decide que un miembro de la banda huya, y que los otros no desenfunden sus armas hasta que Rubén haya alcanzado al primer enemigo. Su habilidad de Correr es Grande, por ello le da otro +1.

Rubén tira y obtiene un Grande. El Narrador decide que es suficiente para haber dejado atrás a los primeros 2 miembros de la banda, y describe la batalla con mucho detalle. Ahora Rubén se enfrenta a los 2 últimos pandilleros, que finalmente han desenfundado sus espadas y pueden atacarle antes de que les ataque. El Narrador pregunta, “¿Qué vas a hacer?”

Rubén lanza el arco en la cara de uno de los pandilleros, mientras golpea al otro, esperando esquivar cualquier ataque. El Narrador pide una tirada simple de Pelea para toda la acción contra dificultad Normal: Rubén obtiene un resultado Normal. El Narrador comenta que Rubén lanza el arco lo suficientemente bien como para dañar levemente a un pandillero, pero no lo incapacita. Realiza el ataque y vence al otro enemigo, el cual falla su ataque.

En este momento, el Narrador narra que el pandillero magullado por el arco apunta su espada hacia la cabeza de Rubén mientras éste está enzarzado con el otro pandillero. Rubén sabiamente atiende a la orden de rendición y espera que sus amigos puedan rescatarle...

DAÑO POR FACTORES OFENSIVOS Y FACTORES DEFENSIVOS

El sistema para calcular el daño que se utiliza por defecto en este libro es el sistema clásico de FUDGE; el sistema de Factores Ofensivos (también llamados FO) y Factores Defensivos (o FD).

Los Factores Ofensivos representan la capacidad de hacer daño del atacante y del arma que lleva. Los Factores Defensivos representan la protección (normal o mágica) y la resistencia natural que tiene una persona.

Cuando se produce un daño se resta el Factor Defensivo del defensor al Factor Ofensivo del atacante para calcular el Daño que se ha producido. Este Daño se encuadra entre 6 **Categorías de Heridas**.

Categoría de Heridas

El daño sufrido en un combate por un personaje se encuadra entre 6 Categorías de Heridas.

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

Modificadores del Combate:

Algunas situaciones demandan que el nivel del Rasgo de un personaje u otro sea modificado. A continuación proporcionamos algunos ejemplos:

- Un luchador que está Herido tiene un -1 al Ataque.
- Un luchador que está Herido Grave tiene un -2 al Ataque.
- El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrenta.
- El personaje tiene un -1 a todos los ataques ese turno por cada ataque que realice más allá del primero.
- El luchador tiene un -1 al Ataque si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Don Ambidiestro). Si lleva un arma en cada mano pero solo utiliza una no tiene negativos.
- Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.
- Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar y además tendrá un -1 al Ataque. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.
- Apuntar a una parte general del cuerpo (cómo un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.
- En Ataques a distancia el [D] proporcionará un penalizador entre -1 y -3 dependiendo de la distancia a la que se encuentre el objetivo
- Si el objetivo de un ataque a distancia ha corrido ese turno -1 al Ataque.
- Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra arrodillado -1 al Ataque.
- Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra tirado en el suelo -2 al Ataque.
- Si el objetivo de un ataque a distancia tiene cobertura parcial (medio cuerpo) -1 al Ataque.
- Si el objetivo de un ataque a distancia tiene cobertura total (todo el cuerpo menos la cabeza y el arma) -2 al Ataque.
- Si el que ataca a distancia ha corrido -1 al Ataque.
- Si el atacante de un ataque a distancia realiza una maniobra de Apuntar +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos.

Ejemplo de combate:

Rubén Capucha, separado de los otros personajes, sorprende a cinco miembros de la banda rival en un almacén. El jugador declara que Rubén cargará gritando contra sus enemigos, empujando su arco como si fuera a disparar -ellos no saben que la cuerda no se puede enganchar en un extremo. Rubén espera que ellos huyan, o queden paralizados del miedo. Entonces usará su arco como si fuese un garrote, empujando por la izquierda de sus líneas.

Goblins, Gnomo:

Escala -6 (tamaño).

Camuflaje [1 Don]

Visión Nocturna [1 Don].

Escala -1 (Fuerza) [proporciona 1 Atributo]

Irrascibles [1 Limitación]

Rarezas: Ellos son normales y el resto son grandes. Las tres cosas más importantes de la vida son: pelearse, beber y robar, no necesariamente en ese orden. Green que este mundo es el Mas Allá y que al morir se va al mundo real. [3 Rarezas]

Valor Total: 0. Cuesta lo mismo que ser un humano.

Golems:

Escala+2 (tamaño); Escala +2 (Densidad) [3 Dones].

Dureza Sobrenatural 3 (FD 6) [3 Dones]

No Respira, Come ni Duerme [1 Don]

Resistente al Fuego y la Electricidad [1 Don]

Programado [1 Limitación]

Apariencia Monstruosa [1 Limitación]

Sin Curación Natural [2 Limitaciones]

Rarezas: Voz Molesta. Ateos. Hablan en Mayúsculas. [3 Rarezas]

Valor Total: 3 Dones, 1 Atributo.

Hombres-Lobo:

Forma de Lobo (con Resonancia Mórfica) [2 Dones]

Inmortal (Licántropo) [1 Don]

Regeneración (1 Nivel de Heridas / Hora) [1 Don]

Estigma Social (Muerto Viviente) [1 Limitación]

Vulnerabilidad a la Plata (Recibe 1 Nivel de Herida por cada turno en contacto, si se trata de un arma de plata el daño que haga aumenta en 1 nivel) [1 Limitación]

Rareza: Cambia de Forma involuntariamente las noches de Luna Llena. Mira aviesamente a las gargantas de la gente. Muy peludo [3 Rarezas]

Valor Total: 1Don, 1 Atributo.

Nac Mac Feegle (un subtipo de Goblin):

Escala -6 (tamaño).

Camuflaje [1 Don]

Visión Nocturna [1 Don].

Saltador de Mundos [2 Dones]

Irrascibles [1 Limitación]

Rarezas: Sentido del deber ante su tribu. Lo más importantes en la vida es pelearse, beber y robar. Green que este mundo es el Mas Allá y que al morir se va al mundo real. [3 Rarezas]

Valor Total: 2 Dones y 1 Atributo.

Escala+2 (tamaño): Escala +2 (Densidad) [3 Dones]
 Dureza Sobrenatural 2 (FD 2) [2 Dones]
 Apariencia Monstruosa [1 Limitación]
 Reputación (tontos y bestias) [1 Limitación]
 Mente Sensible a la Temperatura [1 Limitación]
 Rarezas: No Toleran a los Enanos. Piensan que el Tiempo discurre Hacia Detrás. Piensan que Pelearse es una Manera Social Básica de Conversación. [3 Rarezas]
Valor Total: 1 Don, 1 Atributo.

Vampiros:

Escala +2 (Fuerza) [2 Dones]
 Forma de Enjambre de Murciélagos (con Resonancia Mórfica) [2 Dones]
 Colmillos [1 Don]
 Dominación Mental [1 Don]
 Inmortal (Vampiro) [1 Don]
 Regeneración (1 Nivel de Heridas / Hora) [1 Don]
 Sentidos Vampíricos [1 Don]
 Visión Nocturna [1 Don]
 Dependencia (sangre u otra obsesión) [1 Limitación]
 Estigma Social (Muerto Viviente) [1 Limitación]
 No puede entrar en un edificio si no se le invita [1 Limitación]
 Vulnerabilidad al Sol (recibe 1 Nivel de Herida por cada turno bajo el Sol, aunque un flash repentino muy potente puede "matarle" temporalmente) [1 Limitación]
 Rarezas: No puede cruzar agua que corre (ríos, etc.). Llevan traje de noche en todo momento. Acento distintivo de Uberwald. El Ajo le Repele (no puede acercarse). Los Símbolos Sagrados le Repelen (no puede acercarse). Una Estaca en el Corazón le Paraliza. [6 Rarezas]
Valor Total: 5 Dones.
 Es posible un Vampiro sin Escala +2 Fuerza o sin Sentidos Vampíricos, e incluso sin Colmillos.

Zombis:

No Respira, Come ni Duerme [1 Don]
 Inmortal (Zombi) [1 Don]
 Sin Dolor (no tiene negativos por Heridas) [1 Don]
 Estigma Social (Muerto Viviente) [1 Limitación]
 Sin Curación Natural [2 Limitaciones]
 Rareza: No oculta que está muerto. Trata cómo algo de lo más normal que partes de su cuerpo se caigan. Cuerpo lleno de Puntos de Sutura [3 Rarezas]
Valor Total: 1 Atributo.

SEGMENTO NARRATIVO

A menos que un participante no sea consciente de un ataque o decida ignorarlo, el combate será una Acción Opuesta.

En este sistema de combate el Narrador explica la situación con mucho detalle, y después dice a los jugadores que describan lo que van a realizar sus personajes. Los jugadores describen sus acciones lo más detalladamente posible, y el Narrador juzga la situación en base a ello. Esto puede ser importante si el Narrador tiene algo que no va a ser revelado hasta la mitad de la batalla.

Un **Segmento Narrativo** es la unidad más pequeña de tiempo en este tipo de resolución de combate. El Narrador puede convertir la batalla en muchos Segmentos Narrativos, o tratar toda la batalla como si fuera un gran Segmento Narrativo. Esto depende del estilo del Narrador, la importancia de la batalla, el número de participantes, si hay o no sorpresas, etc.

Ejemplo: los jugadores están luchando contra un destacamento de guardias en la puerta, mientras el malvado Señor del Mal está intentando activar la máquina del Ragna-Rock en el fondo de la habitación. La batalla contra los guardias puede ser un elemento, mientras que la confrontación con el Señor del Mal puede ser un segundo elemento. Otro Narrador puede tratar toda la batalla como un elemento, mientras que otro Narrador puede tratarla en segmentos separados de 5 segundos. Cualesquiera que sean los Segmentos Narrativos, mantén la descripción de la batalla lo más detallada posible.

Cuando el Narrador ha decidido qué tipo (o tipos) de tirada debe usar cada personaje para ese combate (de Habilidad, de Atributo, etc.), les da un modificador de -3 a +3. El modificador más común puede ser 0. El modificador está basado parcialmente en cómo de bien puede salir el plan de los personajes, teniendo en cuenta que el Narrador sabe las circunstancias de los PNJs: fatiga, les da el sol, están cansados, sorpresa, superioridad, valentía o cobardía de los PNJs, etc.

Una vez se sabe que Rasgo utilizar y el Narrador a asignado dificultades y modificadores se hace la tirada (o tiradas en caso de Acciones Opuestas) y el Narrador cuenta cual es el resultado del Segmento Narrativo.

Si uno de los combatientes gana la Acción Opuesta por lo general el oponente sufrirá daño (por lo menos en un gran número de situaciones de combate).

En FUDGE Mundodisco hay dos maneras de calcular el daño sufrido en un combate: Por **Grados de Éxito y Grados Relativos de Éxito**, y utilizando los **Factores Ofensivos y Factores Defensivos**. El DJ debe elegir uno de los dos y anunciárselo a los jugadores a la hora de crear el personaje, ya que varios Dones y Limitaciones afectan a los Factores Ofensivos y Defensivos.

Por defecto este manual está escrito para utilizar el sistema de Factores Ofensivos y Defensivos ya que es "el más complicado", y en la sección sobre Grados de Éxito y Grados Relativos de Éxito se explican los cambios (pocos, y simplificaciones del sistema) que se deben hacer en caso de escoger esa opción.

Fudge Mundodisco, considerando la poca importancia que tienen los combates en las novelas utiliza un sistema de **Segmentos Narrativos**, huyendo de los combates con cientos de reglas y opciones.

TÉRMINOS DE COMBATE

Combate a Distancia

Cualquier combate en el que se ataca con un arma arrojada o con un arma de fuego.

Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Segmentos Narrativos

Se trata del combate que se utilizará la mayoría de las veces. Se trata de un sistema sencillo y altamente narrativo.

Turno de Combate

Durante el Combate a Cámara Lenta es un espacio de tiempo indeterminado establecido por el Narrador. En FUDGE Mundodisco un Turno dura 5 segundos. Cuando todos los personajes involucrados han actuado, el turno finaliza.

Factores Ofensivos (FO)

Son aquellos que contribuyen a dañar a un oponente: *Cuerpo* (si se hace un ataque Cuerpo a Cuerpo), *Escala (Fuerza)*, y lo devastadora que sea un arma (el FO del arma).

Factores Defensivos (FD)

Son aquellos que contribuyen a reducir el daño recibido: *Resistencia al Daño*, *Dureza Sobrenatural* y armadura.

Factor de Daño

Es la resta del Factor Ofensivo del atacante menos el Factor Defensivo del defensor.

Mundodisco

Crear un personaje en FUDGE Mundodisco es un proceso que se realiza por pasos. A continuación describimos los pasos y sus detalles. Pero primero debes saber de qué dispones para poder crear un personaje.

A lo largo de la Creación de Personajes se reciben 2 Niveles de Atributo, 2 Dones y 10 Niveles de Habilidad para distribuirlos como se deseen. Cómo ya se ha dicho los **Rasgos** utilizan la siguiente **escala de conversión**:

1 Nivel de Escala (Densidad) = 1 Don + Nivel de Atributo = 9 Niveles de Habilidad

1 Don = 2 Niveles de Atributo = 1 Limitación = 6 Niveles de Habilidad = 6 Rarezas

1 Nivel de Escala (Fuerza) = 1 Atributo = 3 Niveles de Habilidad = 3 Rarezas

La escala de conversión tiene estos ajustes:

- Algunos Rasgos se definen como **Dones Especiales** o **Limitaciones Especiales**. Estos Rasgos habitualmente no están disponibles para humanos y son fantásticos en su naturaleza.
- La **Escala (Tamaño)**: es "gratuita", sin costar Dones o proporcionar Limitaciones. Esto refleja la naturaleza de Mundodisco, donde razas más grandes o más pequeñas interactúan con los humanos en los mismos términos.
- La **Escala (Densidad)**: representa el estar hecho de materiales más densos, cómo roca o cerámica cuesta o proporciona 1 Don y 1 Atributo.
- La **Escala (Fuerza)**: proveniente de ser súper-fuerte para tu tamaño cuesta o proporciona 1 Atributo.

Teniendo esto en cuenta se podría decir que un personaje empieza con 3 Dones y 10 Niveles de Habilidad (porque 1 Don = 2 Niveles de Atributo).

1ER PASO: ESCOGE RAZA.

Escoge la Raza que quieras interpretar. Cada raza tiene un coste (en Dones y Atributos), e incluye Limitaciones que cuentan contra el máximo de 4 Limitaciones por personaje.

De todas formas las razas no están escritas en piedra, por lo que deberías consultar con el Narrador si quieres crear un miembro atípico de la raza (algo muy típico en Mundodisco).

Escoger la Raza con cuidado es importante, pues una Raza con un coste elevado de Dones y Atributos puede significar que se dispone de menos luego a la hora de comprar Atributos, Dones y Habilidades para realizar la visión del personaje que se tiene.

La Raza que escojas determinará tu Escala.

2º PASO: ASIGNA NIVELES DE ATRIBUTOS.

Cómo ya se ha dicho los Atributos de FUDGE Mundodisco son 4: *Cuerpo, Mente, Alma* y *Estatus*. El nivel por defecto de los Atributos es *Normal*.

Los personajes obtienen 2 Atributos (equivalentes a 1 Don) para gastarlos cómo deseen tras haber restado los Atributos necesarios para comprar la Raza que has escogido.

Si disminuyes el nivel de los Atributos por debajo de Normal obtienes niveles de Atributo que luego puedes gastar en otros Rasgos. Puedes utilizar los Dones que luego recibes para aumentar los Atributos, los Atributos para comprar Dones o Habilidades, y puedes comprar Atributos con las Limitaciones que adquirieras (con una máximo de 4 incluyendo las raciales).

Recuerda:

- Al escoger Atributos que su nivel por defecto es *Normal*.
- Al crear un personaje solo se puede tener 1 Atributo a *Grande* y 2 a *Bueno* (3 si se pone ningún atributo a *Grande*) sin contar las modificaciones por Escala.
- El nivel mínimo que se puede tener en un Atributo es *Pobre*.
- Para tener un Atributo a *Legendario* se debe comprar el **Don Legendario**, y solo lo poseen las criaturas más poderosas de Mundodisco.

3ER PASO: ESCOGE DONES, LIMITACIONES Y RAREZAS.

Un personaje estándar empieza con 2 Dones. Puedes adquirir más Dones adquiriendo Limitaciones, con Atributos e incluso con Rarezas. Puedes gastar los Dones para adquirir Atributos y Habilidades. Antes de gastar los 2 Dones que se proporcionan debes restar los Dones que hayas utilizado al escoger la Raza.

Un personaje empieza sin Limitaciones si es humano y con las Limitaciones Raciales si no lo es. **Se pueden tener como máximo de 4 Limitaciones, incluyendo las pertenecientes a la Raza**. Cada Limitación te proporciona un Don (o equivalente en otro Rasgo).

Si vas a interpretar a un no humano *primero* debes asignar los Dones que se indican en la Plantilla Racial (ver más abajo). Los Dones (y Atributos) sobrantes tras comprar la Raza se pueden asignar a Rasgos individuales, sean Atributos, Habilidades u otros Dones.

No se pueden tener más de 6 Rarezas.

4º PASO: ASIGNA NIVELES DE HABILIDAD.

Los Personajes reciben 10 Niveles de Habilidad durante la Creación de Personajes. Pueden utilizarlos para comprar Habilidades, Atributos y Dones. Pueden utilizar Dones, Limitaciones, Atributos y Rarezas para comprar Habilidades.

Cuando escojas las Habilidades Recuerda:

- Las Habilidades utilizan la misma escala de niveles que los Atributos.

Javi narra esto:

1. *Ceree-Bro corre cómo si hubiese una explosión detrás suyo, y poco a poco va ganándole terreno a la criatura invisible que le persigue.*
2. *Recuerda los botes que llevaba su compañero, y se le ocurre una idea alocada. Se orienta y se dirige hacia donde el Sr. Fluflu se encuentra intentando que la criatura le siga, pero manteniendo las distancias.*
3. *Por fin encuentra al Sr. Fluflu, que está comiendo melocotón en almíbar de un bote.*
4. *Coge el bote, e ignorando al Sr. Fluflu grita: "¡Prepara un hechizo destructivo!"*
5. *Y lanza el bote hacia lo que les persigue con la esperanza de que el melocotón lo haga visible y su compañero alcance a la criatura con un hechizo.*
6. *El DJ recoge la acción a partir de ese momento, haciendo que Javi haga una tirada para intentar impactar al golem...*

La acción continúa y al final el golem consigue escaparse, pero le han arrancado un brazo al golem, por lo que deciden ir a analizarlo.

En ese momento, cuando la acción ha acabado ya, un jugador Nomina a Javi por la genial idea de lanzarle los botes de melocotón al golem.

No solo ha sido divertido, sino que les ha permitido atacarlo, y conseguir al final hacerse con el brazo.

Todos los jugadores están de acuerdo, y el DJ también (entre otras cosas porque le ha servido para tirar la trama hacia donde quiere, los resultados de los análisis serán, interesantes...), por lo que Javi coge otro Punto Fudge de los que hay en el bol.

Ahora en el bol quedan 6 Puntos Fudge (los 6 que puso Javi+3 del DJ -2 que recuperó Javi -1 de la Nominación aprobada).



¡Huyo hacia la derecha! dice Cerec-Bro.

¡Huyo hacia la Izquierda! dice el Sr. Fluflu.

Y ambos salen corriendo en direcciones opuestas.

El Sr. Fluflu va muy lento (lleva dos botes de melocotón en almíbar), pero pronto se da cuenta de que no le persigue nadie.

Cerec-Bro no es tan afortunado, y el ser invisible (un golem, realmente) le persigue a él.

El Narrador le pide a Javi, el jugador que lleva a Cerec-Bro que haga una Acción Opuesta de Correr (que el zombi tiene para poder huir de las comunes explosiones que suceden donde hay alquimistas) contra el Correr de lo que le persigue (el Golem es un Gran Corredor).

Cerec-Bro es un Buen Corredor, pero Javi tiene una idea, y decide apostar Puntos Fudge para poder llevarla a cabo.

Cerec-Bro tiene 6 Puntos Fudge, y cómo Javi quiere estar seguro de que lo consigue apuesta todos sus Puntos Fudge, que pone en el bol que está vacío.

El DJ puede apostar hasta 4 Puntos Fudge (la mitad+1), pero el Narrador tiene curiosidad sobre la idea de Javi (y necesita que averigüen que es el ser invisible que les persigue para que la trama avance), por lo que decide apostar solo 3 Puntos Fudge, que pone en el Bol.

Cerec-Bro tira sus 4 dados Fudge, y 6 Dados que solo cuentan los resultados positivos, y obtiene 0-0+ (en total un 0) en los dados normales y +00-++ (en total un +3) en los que solo cuentan los positivos.

Cerec-Bro saca un Legendario: Bueno (1)+0(dados normales)+3(apuesta).

El DJ tira sus 4 dados Fudge, y 3 Dados que solo cuentan los resultados positivos, y saca 0-0- (en total un -2) en los dados normales y +0+ (en total un +2) en los que solo cuentan los positivos.

El Narrador saca un Grande: Grande (2)-2(dados normales)+2(apuesta).

Cerec-Bro ha ganado la apuesta por un margen de 2 (Legendario-Grande), por lo que coge dos contadores del cuenco (o sea, recupera 2 Puntos Fudge), y puede narrar la resolución de la Acción Opuesta gastando hasta 6 frases (tantas como contadores a apostado).

Otro posible resultado en el mismo ejemplo:

Cerec-Bro tira sus 4 dados Fudge, y 6 Dados que solo cuentan los resultados positivos, y obtiene 0-+++ (en total un 3) en los dados normales y +00-++ (en total un +3) en los que solo cuentan los positivos.

Cerec-Bro saca un Legendario 4: Bueno (1)+3(dados normales)+3(apuesta).

El DJ tira sus 4 dados Fudge, y 3 Dados que solo cuentan los resultados positivos, y obtiene 0--- (en total un -3) en los dados normales y -0- (en total un 0) en los que solo cuentan los positivos.

El DJ saca un Mediocre: Grande (2)-3(dados normales)+0(apuesta).

Cerec-Bro ha ganado la apuesta con un margen de 8 (Legendario4[+7]-Mediocre[-1]), por lo que coge 8 contadores del cuenco (o sea, ¡obtiene 2 Puntos Fudge más de los que ha apostado!), y puede narrar la resolución de la Acción Opuesta gastando hasta 6 frases (tantas como contadores a apostado).

Al crear un personaje no se puede tener ninguna Habilidad a Legendario, 1 a Excelente y 3 a Grande.

En FUDGE Mundodisco no hay una lista de Habilidades concretas. Las Habilidades se dividen en Habilidades Profesionales, Habilidades Normales y Habilidades Especializadas.

Las **Habilidades Profesionales** son aquellas que representan una profesión. Todos los personajes están obligados a tener una cómo mínimo (no se puede tener más de tres Habilidades Profesionales).

Las Habilidades Profesionales se tienen por defecto a nivel *Abismal*, esto es, al gastar en una Habilidad Profesional el primer nivel de Habilidad se adquiere a *Terrible*. Al gastar el segundo nivel pasa a *Pobre*, con el tercer nivel para a *Mediocre* y con el cuarto nivel se pone en *Normal*. Cuesta 5 Niveles poner una Habilidad Profesional a *Bueno*, el nivel máximo al que se puede tener sin comprar el Don *Gran Profesional y Excelente Profesional*.

Las **Habilidades Normales** son aquellas Habilidades que **no forman** parte de la Habilidad Profesional del personaje.

Las Habilidades Normales se tienen por defecto a *Pobre*; esto es, al gastar en una Habilidad Normal el primer nivel de Habilidad se adquiere a *Mediocre*. Al gastar el segundo nivel pasa a *Normal*, con el tercer nivel para a *Bueno* y con el cuarto nivel se pone en *Grande*. Cuesta 2 Niveles poner una Habilidad Profesional a *Normal*.

Las **Habilidades Especializadas** son aquellas Habilidades que **forman** parte de la Habilidad Profesional del personaje.

Las Habilidades Especializadas se tienen por defecto *al nivel de la Habilidad Profesional* de la que dependen. Esto es, al adquirir una Habilidad Especializada por primera vez se adquiere *al Nivel de la Habilidad Profesional+1*. Al gastar el segundo nivel pasa a *al Nivel de la Habilidad Profesional+2*, con el tercer nivel para a *al Nivel de la Habilidad Profesional+3* y con el cuarto nivel se pone en *al Nivel de la Habilidad Profesional+4*. Solo se puede tener una Habilidad a *Excelente* y dos a *Grande*.

Un personaje puede disminuir 1 Habilidad Especializada para obtener 1 nivel de Habilidad que gastar en otra Habilidad Especializada o Normal.

Un personaje puede disminuir 2 Habilidades Normales para obtener niveles de Habilidad que gastar en otras Habilidades Normales.

5º PASO: ANOTA TUS PUNTOS FUDGE.

Empiezas el juego con 5 Puntos Fudge (más abajo se explican sus usos). Puedes guardarte Dones o Atributos para canjearlos por Puntos Fudge al final de la Creación de Personajes.

1 Don = 2 Niveles de Atributo = 2 Puntos Fudge

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, Bueno, 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.

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 compara el resultado con la Dificultad impuesta por el DJ. Si iguala o supera la dificultad consigue realizar la Acción No Opuesta.

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, pero la tirada de dados proporciona un resultado de Grande, entonces el grado de éxito es +1.

Nivel de Dificultad

El DJ establece un nivel de dificultad cuando un personaje intenta una Acción No Opuesta. Habitualmente, ésta será Normal, 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: el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande 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.

bol cómo Puntos Fudge apueste. Cada Punto Fudge que el Narrador apueste representa un dado Fudge extra que solo se cuenta si el resultado de tirarlo es positivo.

3. Se tiran los dados:

- Si el jugador gana la Acción Opuesta toma una cantidad de Puntos Fudge del bol igual al Grado Relativo de Éxito. Y puede narrar el resultado de su acción (cómo y que consigue) con una cantidad de frases igual al Grado Relativo de Éxito. Se ha sugerido que en lugar del Grado de Éxito la cantidad de frases puede ser igual a los Puntos Fudge apostados.
- Si el Narrador gana la Acción Opuesta toma una cantidad de Puntos Fudge del bol igual al Grado Relativo de Éxito o a la cantidad de Puntos Fudge apostados por él, lo que sea más alto.

Los contadores (que representan Puntos Fudge) que se quedan en el bol pueden ser otorgados al Narrador o los Jugadores por algo divertido, una buena idea, una buena interpretación, etc.

- Si alguien piensa que una interpretación (etc.) se merece un Punto Fudge debe Nominar al jugador (o al Narrador).
- Si el Nominado es un Jugador el Narrador DEBE aprobar la Nominación.
- Si el Nominado es el Narrador cómo mínimo LA MITAD de los jugadores DEBE aprobar la Nominación.
- Si una Nominación es aprobada en Nominado coge un contador (y el Punto Fudge que representa) de el bol.

No puede narrar nada que implique una tirada que no sea la que ha superado, pero dentro de ese límite puede narrar lo que quiera. Si hace algo que revienta/va a reventar la trama el Narrador puede pedirle que cambie eso en concreto, o sugerirle otras posibilidades que no la reventen. Asimismo si narra algo que el Narrador piensa que requiere otra tirada puede parar la narración y pedir que el jugador realice esa tirada. Pero siempre que no le reviente la trama el Narrador debe dar bastante manga ancha, así los jugadores sabrán que cuando mete la mano en la narración es porque se trata de algo importante.

Por Ejemplo:

Los Personajes son Cerec-Bro (zombi alquimista, interpretado por Javi) y el Sr. Fluflu (mago recién licenciado, interpretado por Vicente), miembros del Criminalibus Skenum Inbestorum (C.S.I) de Ankh-Morpork. Una unidad de la Guardia encargada de tratar casos para-anormales...

Investigando una casa cuya propietaria ha desaparecido (y es el tercer caso similar que se encuentran) descubren un agujero que se interna en el "alcantarillado" de A-M. Se introducen valientemente y empiezan a explorar. Encuentran el sótano de una tienda lleno de botes de melocotón en almíbar, donde el Sr. Fluflu cede a su Limitación Glotón y coge un par de botes. Llegan a un cruce de alcantarillas por el que pasa algo de agua por el centro.

De repente algo invisible que está salpicando el agua parece dirigirse a ellos a toda velocidad. Cerec-Bro y el Sr. Fluflu gritan al unísono:

- 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 Legendario (+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 (una *Herida Grave* se convierte en una *Herida*, un *Incapacitado* se convierte en una *Herida Grave*, un *Casi Muerto* en un *Incapacitado* y una *Herida* se transforma en un *Rasguño*).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para reducir la intensidad de una Herida en 2 niveles (una *Herida Grave* se convierte en un *Rasguño*, un *Incapacitado* en una *Herida*, un *Casi Muerto* en *Herida Grave*).
- Se pueden gastar **2 Puntos Fudge** para asegurar una coincidencia favorable. (Esta opción es bastante enrevesada, y el Narrador puede vetarla en determinados momentos).
- Si tienes guardados mas de 10 Puntos Fudge se te abre una opción especial: La Posibilidad-En-Un-Millón. Si puedes lograr que lo que intentas conseguir (sea lo que sea) aumente su dificultad hasta convertirse en Una-Posibilidad-En-Un-Millón y gastas 10 Puntos Fudge tendrás un éxito automático, sea lo que sea (matar al dragón con un palillo, escalar utilizando solo los pies Cori Celesti, etc.).
- El Narrador puede utilizar sus Puntos Fudge con cualquier Personaje No Jugador **solamente** para cambiar el resultado de tiradas y minimizar el resultado de heridas, igual que lo haría un jugador.
- Aparte los jugadores pueden apostar Puntos Fudge (ver más abajo).

Apostando Puntos FUDGE

Los Puntos Fudge tienen otro uso. Pueden ser apostados tanto por PJs como por el DJ (aunque este solo puede apostar como respuesta a una apuesta de un jugador):

Cuando un jugador intenta algo y el Narrador le indica que se trata una Acción Opuesta y debe hacer una tirada de Habilidad o Atributo el jugador puede decidir si apuesta o no. Si apuesta:

1. El jugador anuncia su Apuesta, y coloca tantos contadores (monedas, de cristal, etc.) como Puntos Fudge apueste en un cuenco en el centro de la mesa. Cada Punto Fudge que el jugador apueste representa un dado Fudge extra que solo se cuenta si el resultado de tirarlo es positivo.
2. Entonces el Narrador puede apostar hasta *la mitad (redondeando hacia arriba)* de la *cantidad Apostada por el jugador +1*. El Narrador debe colocar tantos contadores en el

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 de éxito está expresado como un número de Niveles.

Ejemplo: Si un personaje obtiene un grado de tirada con un Buen resultado intentando arrebatarle un objeto robado a el ladrón y este obtiene un resultado Mediocre al intentar evitarlo, el primero le supera por dos niveles: el grado relativo de éxito 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, +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre 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 o superior y tira los dados.

DADOS USADOS EN FUDGE MUNDODISCO

En FUDGE Mundodisco 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 - véase el Aviso legal donde se lista su dirección.

Al tirar 4dF se producen resultados entre el -4 y el +4.

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 quedan 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 quedan serán nuevamente fáciles de leer.

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 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).

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

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

Ejemplo: un jugador quiere que su personaje, el Capitán Wallop pase con su caballo entre dos carrozcos medianamente juntos. El DJ dice que esta acción requiere una tirada de Montar de Gran nivel de dificultad y le pide que tire los dados. El jugador comprueba la habilidad de Montar del Capitán Wallop, que es Grande, y la tirada es un +2. Como resultado, simplemente dice "Grande +2". Esta respuesta es suficiente -el DJ sabe que el Capitán Wallop no solamente ha tenido éxito, sino que ni siquiera estuvo cerca de rozar los carrozcos.

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

Tirar 4dF genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometarse 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.

- Si se trata de un éxito crítico fuera de combate se deja a decisión del Narrador, pero recomendamos que sea algo especial y relevante. Una opción es tomar el resultado como un Legendario o superior. Otra opción es tomar el resultado como Legendario+ la Habilidad/Atributo relevante.

- Si se trata de un fallo crítico (también llamado pifia) el resultado se deja completamente al Narrador. 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. El Narrador debe ser creativo, pero no matar al personaje sin más.

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 Narrador.

En caso de duda, el Narrador 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 aplican los modificadores pertinentes 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*, por ejemplo, el PNJ será medianamente favorable, pero sólo si no requiere mucho esfuerzo. No ayudará para nada si el resultado es *Mediocre* o peor, pero reaccionará bien con un resultado *Bueno* o mejor.

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 FUDGE Mundodisco con 5 Puntos Fudge. Los Puntos Fudge no utilizados se guardan hasta la siguiente sesión de juego. Cada jugador recibe 5 Puntos Fudge adicionales al comenzar cada sesión de juego.

El Narrador recibe una cantidad de Puntos Fudge igual al número total recibido por los jugadores+5 al principio de cada sesión (que NO se suman a los Puntos Fudge sobrantes de las anteriores sesiones).

Para resolver una Acción Opuesta entre dos personajes, cada bando tira los dados contra el Rasgo apropiado y anuncia el resultado. Los Rasgos por los que se tiran no tienen que ser 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 Cuerpo. ¿Un personaje intenta empujar a otro? Pues se tira Pelea contra Esquivar (o equivalentes) para ver quien cae. ¿Alguien intenta esconderse de un grupo de búsqueda? Atributo de Cuerpo (o Habilidad de Buscar) contra habilidad de Esconderse (o equivalente) ¿Intentando tumbar a alguien bebiendo? Pues Cuerpo contra Cuerpo. Algunas Acciones Opuestas precisan un nivel mínimo para tener éxito.

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

Resultados Críticos

Un resultado natural de +4 en los dados puede ser considerado un éxito crítico, el personaje lo ha hecho MUY bien, y el Narrador puede concederle alguna bonificación especial a la acción. En el caso contrario, un resultado natural de -4 es un fallo crítico 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 Narrador puede ignorar el grado de la tirada que le correspondiera, y tratarlo como un resultado *Legendario* o superior o por *Abismal*.

Un resultado crítico en combate puede significar varias cosas:

- Si se trata de un éxito crítico en combate el DJ puede determinar que el daño que penetra (es el resultado de restar el FD del FO) se multiplique x2. Una esquivada o parada crítica consigue evitar el daño siempre (salvo que el atacante también sacase un éxito crítico).

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 -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%

Otras Técnicas de Dados

Existen otras técnicas de dados para simular los resultados que se desean:

- **4d6a:** Se tiran 4d6 en los que 1,2=-1; 3,4=0 y 5,6=+1, se suman los resultados como si se tratase de dados Fudge y se obtienen resultados entre en +4 y el -4.
- **4d6b:** En este método se requieren 2d6 de un color (o tamaño) y 2d6 de otro color o tamaño. Primero declararemos qué dos dados son los positivos y cuáles son los negativos y después los lanzaremos todos. No se suman los dados en este sistema, en lugar de eso, quitamos de la mesa todos los dados menos el menor de cada color (o menores si hay más de uno con el mismo valor). Si sólo quedan dados de un color sobre la mesa, el resultado será positivo o negativo dependiendo del color que quede; si quedan dados de ambos colores la cantidad de dados determinará si el resultado es positivo o negativo.

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

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

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

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

Tirada	1	2	7	19	39	63	83	95	00
Resultado	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

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

Índices de Éxito

Se proporciona la **Tabla de Índices de Éxito** para que los jugadores y el DJ puedan evaluar mejor sus posibilidades de éxito dependiendo del tipo de dados que se utilice. Así que, si tu rasgo es Normal, y el DJ dice que necesitas un Buen resultado o mejor para tener éxito, necesitas sacar +1 o más. Esto ocurrirá aproximadamente dos veces de cada 5 por media.

Te darás cuenta dependiendo del método utilizado los resultados, aunque ligeramente diferentes, son lo bastante iguales para un juego que llamado FUDGE (en Inglés "apaño"). Los resultados 4d6b y 4d6c permiten +/-5, sin embargo esto no causa ningún problema ya que ocurre rara vez. En realidad pueden usarse 5dF para permitir +/-5 si se quiere...

Tabla de Índices de éxito				
Probabilidad de Obtener...	4dF, 4d6a o d%	3d6	4d6b	4dFd6
+5 o mejor	-	-	0.2%	0.8%
+4 o mejor	1%	2%	2%	4%
+3 o mejor	6%	5%	7%	19%
+2 o mejor	18%	16%	18%	22%
+1 o mejor	38%	38%	39%	39%
0 o mejor	62%	62%	61%	61%
-1 o mejor	82%	84%	82%	77%
-2 o mejor	94%	95%	93%	89%
-3 o mejor	99%	98%	98%	96%
-4 o mejor	100%	100%	99.8%	99.2%
-5 o mejor	-	-	100%	100%

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 Narrador 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 Narrador ha de determinar qué Rasgo utilizar. (Normalmente será una *Habilidad* o *Atributo*). Si la acción es *No Opuesta* el Narrador también determinará el nivel de *Dificultad*; generalmente Normal.

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*.

Acciones No Opuestas

Para cada acción no opuesta, el Narrador establece un nivel de dificultad (Normal es el más común) y declara sobre qué Rasgo han de lanzarse los dados. Si no parece relevante ninguna *Habilidad*, se escoge el *Atributo* más apropiado.

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 Narrador. En los casos en que haya grados de éxito, cuanto más alta sea la tirada, mejor lo hace el personaje; cuanto más baja sea la tirada, peor. Al establecer el Nivel de *Dificultad* de una tarea, el Narrador debe recordar que el valor por defecto es *Pobre* para la mayoría de las habilidades. El escalador medio *experimentado* puede escalar un acantilado Normal la mayor parte de las veces, pero el escalador *sin experiencia* medio tendrá normalmente un *Pobre* resultado.

En algunas ocasiones, el Narrador 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.