

FUDGE ONLINE

MANUAL DEL DIRECTOR DE JUEGO



VERSIÓN 1.0

ESCRITO POR ZONK.PJ (DEMONIO SONRIENTE)

BASEDO EN FUDGE POR STEPHAN O'SULLIVAN

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 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, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback and the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo.

FUDGE Online written and designed by Pablo Jaime Conillz Querol. Al text is considered Open Content. All art is Product Identity.

ÍNDICE

FUDGE ONLINE EN 1 PÁGINA	4
CREACIÓN DE PERSONAJES	5
• DATOS PERSONALES	5
• DATOS PROFESIONALES	7
• HABILIDADES	7
• LISTA DE HABILIDADES	8
• RAZAS (OPCIONAL):	12
RESOLUCIÓN DE ACCIONES	13
• DADOS USADOS EN FUDGE ONLINE	13
• HACIENDO TIRADAS	14
• Sistema Narrativo Sin Tiradas	14
• COMBATE	15
• CURACIÓN	15
OPCIONAL - RAZAS PARA FUDGE ONLINE	16
• Elden	16
• Elfos	16
• Enanos	16
• Gvarr	16
• Leenar	17
• Medianos	17
• Orcos	17
• Tellanos	17
OPCIONAL - ARMAS EN FUDGE ONLINE	18
HOJAS DE PERSONAJE PARA FUDGE ONLINE	19

FUDGE Online escrito por Zonk-PJ

Este libro habría sido imposible sin el apoyo y los consejos de Trukulo y Kane.

Este libro es un manual en proceso de construcción, a medida que los conocimientos del autor sobre juegos por foro aumenten. Si tienes algo que comentar, algo que añadir o simplemente has desarrollado material para FUDGE Online mándanoslo y lo incluiremos en el manual.

Este juego de distribuye de forma completamente gratuita.

FUDGE ONLINE

EN 1 PÁGINA

Fudge es un juego diseñado para ser customizado por cada DJ. Esta es mi versión de Fudge para jugar por foro, jugar por e-mail, para sistemas de voz cómo skype o jugar por chat. Y como tal es una versión de Fudge simplificada al mínimo.

Además, esta versión está incompleta, pero por que siempre estará incompleta. Nace con la vocación de ir creciendo a medida que juegue más por foro y desarrolle más material. A medida que otras personas desarrollen más material y me lo envíen para que se incluya en este manual. ¡Estáis invitados!

Una de las cosas que no se trata durante el juego es quien realice las tiradas (las pocas veces que se harán). Esto dependerá mucho del sistema por el que jueguen, por lo que lo dejamos completamente abierto. Aunque nuestra recomendación, sobre todo para partidas por foro o por mail es que las tiradas no se hagan nunca en el mismo sitio que se narra, sino que se realicen en un lugar habilitado a tal efecto, o usando algún método alternativo, cómo Secure Dice, que permite realizar hasta 20 tiradas de golpe y enviarlas al DJ para que este las utilice a medida que las necesite; y permite tirar dados de 3 caras, ideales para Fudge.

Personajes y Rasgos de Personaje:

Los personajes en Fudge se describen con Rasgos. Pero en Fudge Online solo hay un tipo de Rasgo, las Habilidades.

Legendario	4
Excelente	3
Grande	2
Bueno	1
Normal	0
Mediocre	-1
Pobre	-2
Terrible	-3
Abismal	-4

En Fudge todos los Rasgos tienen un valor, llamado Nivel. El nivel es dos cosas: una palabra y el valor numérico asociado a esa palabra. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir soy un Buen Piloto o tengo Pilotar +1. La lista de Niveles utilizada en Fudge Online es la utilizada en la versión normal de Fudge.

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de personajes en Fudge Online es mucho más sencilla que la creación de personajes para otros juegos Fudge, pero esto no quiere decir que no merezca su propia sección en este manual.

Los personajes de Fudge Online dependen mucho más de la historia y el trasfondo que tiene le personajes que en otros juegos, y por eso, este trasfondo (cuyo diseño se deja a gusto de los jugadores en otros juegos Fudge) necesita ser definido con mayor claridad y usando el mismo esquema para todos los personajes.

DATOS PERSONALES

Nombre del personaje:

¿Cuál es el nombre del personaje? Puede parecer una pregunta estúpida, pero muchas veces al crear un personaje en partidas de rol en mesa el nombre se deja para el final. En las partidas online remendamos que sea lo primero que se cree.

No solo porque un buen nombre es de gran inspiración para crear el resto del personaje, sino por que en muchas partidas por foro, chat, etc. es muy probable que tengas que entrar en la comunidad utilizando el nombre del personaje, no el tuyo propio. Aunque la mayoría de comunidades te permiten cambiar de Nick (de nombre, vaya) es preferible apuntarse con el nombre adecuado desde un principio, y así no tener que cambiarlo ni producir confusiones.

Raza:

¿A qué raza pertenece el personaje si hay más de una raza? Esto dependerá de la ambientación. Pregúntale a tu DJ que razas permite y que beneficios proporcionan, si dan alguno.

Edad:

¿Qué edad tiene tu personaje? Es una persona mayor y con experiencia, o se trata de una persona joven. Aunque es posible que sea una de esas personas jóvenes cuya mirada denota mucho más cansancio del esperado en alguien de su edad. Aquí no solo deberías decir los años que tiene, sino también los que aparenta (si dejas una cifra solamente se supone que aparenta los que tiene, que será lo más común).

Altura:

¿Cuánto mide? ¿Es una persona alta o baja para su especie y su época?

Color ojos:

¿Cuál es el color de sus ojos? ¿Es un color normal para su especie, un color extraño o poco habitual, o es directamente una anomalía genética (lo más raro, por supuesto)?

Color pelo:

¿Cuál es el color de sus pelo? ¿Es un color normal para su especie, un color extraño o poco habitual, o es directamente una anomalía genética (lo más raro, por supuesto)?

Color de piel:

¿Cuál es el color de su piel? ¿Es un color normal para su especie, un color extraño o poco habitual, o es directamente una anomalía genética (lo más raro, por supuesto)?

Descripción física:

¿Cómo describirías al personaje, más allá de lo que se te ha preguntado sobre él? ¿Tiene algún rasgo característico? Cómo por ejemplo: pecas, cicatrices, alguna marca de nacimiento, compleción fuerte o delgada, un problema incipiente de obesidad (corregible con algo de entrenamiento).

Y no solo se trata de esa clase de descripción, sino también de describir otros datos cómo la forma en que interacciona con lo que le rodea (va siempre tropezando, pisa a la gente sin querer porque tiene los pies muy grandes), e incluso la sensación que transmite su presencia física. Todos esos datos tienen cabida aquí.

Historia personal:

Este es sin duda uno de los apartados más importantes de la hoja de personaje. El recorrido del personaje hasta llegar donde está sirve para muchas cosas. Desde sugerir ideas al DJ (o los DJs) de cómo introducir al personaje en tramas, de cómo complicarle la vida (y por ende a sus compañeros), de que le gusta al personaje y que no (y por lo tanto qué clase de situaciones quieres interpretar con él); hasta indicarle a los otros jugadores la clase de persona con la que tratan (en el caso de que los personajes sean públicos).

Cuida con esmero tu historia personal, ya que bien utilizada no solo da al Director de Juego el trasfondo necesario para tu personaje, sino que también te ayuda a saber cómo interpretarlo. Cuando no sepas que opción tomar en una encrucijada siempre es útil revisar la historia del personaje para ver cómo ha reaccionado a lo largo de su vida...

Descripción psicológica:

Si la Historia personal es importante la descripción psicológica aún lo es más, ya que la información que aporta sobre el personaje es vital. Una buena descripción psicológica dice cómo es el personaje, cual es su estado de ánimo en general, cómo reacciona ante la presión, si es una persona empática con el sufrimiento ajeno o no, y un largo etcétera.

Debes escoger con cuidado los rasgos psicológicos de tu personaje, ya que este no tiene que limitarse a ser una recolección de detalles y formas de comportarse, sino que *debe tener sentido*. Aunque la manera de tener sentido del personaje sea no tenerlo, ser un manojito de contradicciones, cómo muchas veces nos pasa a los humanos...

Datos Familiares:

Los Datos familiares no son una descripción de la familia en la que se ha crecido, de si se reúnen en Navidades (o fiesta equivalente) o no. Los Datos Familiares son una lista de los familiares que tiene vivos (e incluso alguno muerto que sea importante, cómo padres o hermanos), su nombre y su estado (vivo o muerto), e incluso quizá una frase describiendo su dedicación o donde están cuando empieza la partida.

Esta es una herramienta preciosa para el Director, ya que le proporciona personajes que puede introducir en la trama y que le van a importar (o afectar de alguna forma, teóricamente) al personaje. Pero no solo eso, sino que puede ser una forma de introducir al personaje en tramas nuevas sirviendo de motor para estas. Además son una referencia útil para el jugador, porque de un vistazo sabe donde está cada familiar suyo sin tener que buscarlo por entre la historia personal.

Hobbies y aficiones:

¿Qué hace el personaje cuando no está trabajando? ¿Qué le gusta? ¿Qué le entretiene? Esta información, aunque aparentemente insípida, es muy enriquecedora, ya que no solo te da algo que hacer cuando no sepas que hacer, sino que aficiones compartidas pueden ser útiles para reunirte con otros personajes a los que les guste lo mismo que a ti.

Además, ¿quién sabe si esa afición por el Titanic resulta ser de gran ayuda cuando viajes en el tiempo y te encuentres en el fatídico viaje?

DATOS PROFESIONALES

Estudios Primarios:

Este apartado tan sólo debe incluir tu prioridad cuando estuviste estudiando. Pueden ser campos tan amplios como Medicina o tan específicos como Explosivos. Pregunta al Director de Juego si necesitas ayuda en este punto.

Estudios Secundarios:

Igual que el anterior punto pero ¿cuál ha sido tu segunda prioridad o especialidad?

Otros Estudios:

Este apartado engloba el resto de estudios que has cursado, desde idiomas adicionales hasta cursos específicos en un área. Tan sólo tu imaginación te limitará.

HABILIDADES

En FUDGE Online hemos intentado que la lista de Habilidades sea corta, pero permitiendo que exista la suficiente variedad cómo para que los personajes no tengan todos las mismas habilidades. La idea es que cada 4-6 personas tengan acceso a todas las habilidades necesarias, pero el DJ puede desear cambiar eso, alterando a la lista de Habilidades para que se ajuste a sus necesidades.

Al crear un personaje se deben escoger una serie de Habilidades a ciertos niveles, representando lo que ha aprendido el personaje durante su vida. Es importante que las Habilidades que escojas reflejen los datos que has escrito antes, cómo la historia personal, los hobbies y aficiones del personaje y sus estudios.

Todo personaje empieza con:

- **Una** Habilidad a **Excelente (+3)**.
- **Dos** Habilidades a **Grande (+2)**.
- **Tres** Habilidades a **Bueno (+1)**.
- **Cuatro** Habilidades a **Normal (0)**.
- **El resto** de Habilidades se tienen a **Mediocre (-1)**. Esto no es lo habitual en otras implementaciones, pero debido a las características del rol por foro o por mail (los personajes pasan mucho más tiempo solos) hemos creído recomendable elevar el nivel de las Habilidades en las que no se tiene un amplio conocimiento.

Las habilidades de un personaje quedan de la siguiente manera, cómo la pirámide de Habilidades:

Excelente			
Grande		Grande	
Bueno	Bueno	Bueno	Bueno
Normal	Normal	Normal	Normal
Resto de Habilidades a Mediocre			

Hay algunas habilidades, cómo **Atletismo**, **Vigor** y **Atención**, que probablemente serán comunes a muchos personajes, ya que la función que tienen son similares a la que adoptan los Atributos (Destreza/Fuerza, Constitución/Fuerza y Percepción respectivamente) en otros juegos Fudge, pero no todos los personajes tienen por qué tener elevados niveles en estas habilidades, ni siquiera tienen por qué ser elegidas al crear un personaje, pudiendo dejarse cómo Habilidades a Mediocre.

Teniendo en cuenta que Mediocre en Fudge es el estándar de una persona normal y corriente que no destaca (una persona mediocre) esto no quiere decir que se sea malo, solo que no se es mejor de la media en esas Habilidades.

LISTA DE HABILIDADES:

Atletismo:

La habilidad para realizar maniobras precisas y complejas con tu cuerpo cómo rodar, dar volteretas, saltar, caer en pie, realizar equilibrios, cruzar un tronco sobre un río, etc. Asimismo es la habilidad utilizada para aquellas acciones que requieran destreza física.

Armas Cuerpo a Cuerpo:

Conocimiento del uso de armas cuerpo a cuerpo. Cuchillos, espadas, hachas, mazas, etc.

Armas a Distancia:

La habilidad de utilizar correctamente armas láser, pistolas, rifles, etc..

Armas Arrojadizas:

La habilidad de utilizar correctamente arcos, hondas, ballestas, así como para lanzar armas.

Armas en Vehículos:

Conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de armamento montado en vehículos cómo naves espaciales, aviones, tanques, etc.

Atención:

Esta habilidad sirve para encontrar a alguien oculto, para revelar una puerta secreta o un cajón con doble fondo, para ver y oír lo que no quieren que sea visto y escuchado, etc.

Averiguar Intenciones:

La capacidad de juzgar cuándo alguien está mintiendo, o cuáles son las intenciones que posee. Se trata de una Acción Opuesta contra la Habilidad de *Persuadir* del oponente.

Ciencia [especialidad]:

Esta Habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de “ciencias” que un personaje adquiere durante su vida. Siempre es interesante tener alguna. Las especialidades de **Ciencia** son: **Biología**, **Física**, **Forense**, **Genética**, **Informática**, **Matemáticas**, **Medicina**, **Química**, **Robótica** y **Xenología**. Otras especialidades (cómo Astronomía) son posibles.

Atletismo

Armas Cuerpo a Cuerpo

Armas a Distancia

Armas Arrojadizas

Armas en Vehículos

Atención

Averiguar Intenciones

Ciencia [especialidad]

- Biología
- Física
- Forense
- Genética
- Informática
- Matemáticas
- Medicina
- Química
- Robótica
- Xenología

Computadora

Comunicaciones

Conducir Vehículo

Conocimiento [Especialidad]

- Antropología
- Arte
- Historia
- Leyes
- Lingüística
- Sociología
- Teología
- Psicología

Delito

Demoliciones

Disfraz

Etiqueta [Especialización]

Ingeniería

Instrucción

Intimidar

Liderazgo

Navegación

Pelea

Persuadir

Pilotar [Especialidad]

Primeros Auxilios

Sensores

Sigilo

Supervivencia [entorno]

Vigor

El uso de estas Habilidades es muy variado, teniendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Vamos a ver cada especialidad de manera separada:

- **Biología:** Cubre conocimientos teóricos y prácticos de Biología, la ciencia que estudia las especies naturales y sus interacciones con el medio ambiente.
- **Física:** Ciencia que estudia las leyes fundamentales del universo, sus elementos constituyentes y sus interacciones. Especialmente importante para entender fenómenos espaciales.
- **Forense:** Aplicación de un amplio espectro de ciencias para investigar asuntos criminales, aunque recientemente se están aplicando también a asuntos relacionados con la arqueología.
- **Genética:** Ciencia que estudia los genes, la variación de los mismos y cómo se transmiten. Está muy relacionada con la *Medicina* y la *Biología*, y el DJ puede pedir tiradas de estas habilidades (u otras) junto con la de Genética para tareas especialmente difíciles o que cubran varios campos.
- **Informática:** Trata tanto el conocimiento de la estructura interna de un ordenador, conocimientos de programación, tratamientos de información, estructura de redes, etc. Aunque tiene aspectos prácticos el uso propiamente dicho de ordenadores está cubierto por *Computadora*. Informática cubre la reparación de ordenadores, lenguajes de programación, el diseño de ordenadores y de redes, etc. El uso diario de equipos informáticos está cubierto por *Computadora*.
- **Matemáticas:** Ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos cómo números, figuras geométricas o símbolos y sus relaciones.
- **Medicina:** Sirve para diagnosticar y tratar enfermedades, así como para proporcionar tratamiento a largo plazo y para curar heridas con mayor eficiencia que *Primeros Auxilios*. También sirve para investigar curas a enfermedades y venenos, pero dependiendo de la complejidad el DJ puede pedir también una tirada de *Biología*, *Genética*, *Química* o *Xenobiología*.
- **Química:** Ciencia que estudia las moléculas, los átomos, su estructura y sus interacciones.
- **Robótica:** Ciencia que trata el diseño, construcción y reparación de todo tipo de robots, seres sintéticos, etc. Tiene aspectos prácticos y teóricos. Si la tarea requiere programación el DJ puede pedir también una tirada de *Informática*, *Computadora*, *Electrónica* o *Ingeniería*.
- **Xenología:** Ciencia que estudia la vida de otros planetas y especies alienígenas distintos del personaje. Desde bacterias, plantas, animales, y seres inteligentes. Dependiendo de la dificultad de lo que se esté investigando o intentando entender el DJ puede pedir que se tire por otra habilidad cómo *Biología*, *Genética*, *Medicina* o *Química*.

Computadora:

Conocimiento y habilidad en el manejo de ordenadores y computadores. Cubre el manejo de ordenadores y de sistemas informáticos (cómo los de una nave); no la programación ni su reparación, para eso utiliza *Ciencia (Informática)*. Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores y cómo evadirlos, aunque no su reparación.

Comunicaciones:

Conocimiento y habilidad en el manejo de aparatos de comunicaciones, sean del rango y tipo que sean.

Conducir Vehículo:

Conocimiento para conducir vehículos de tierra cómo coches, jeeps, camiones, motos, todo tipo de vehículos de orugas, andadores, exoesqueletos, etc.

Conocimiento [Especialidad]:

Esta Habilidad es realmente un grupo de habilidades. Sirve para representar todos los conocimientos de “letras”.

Las especializaciones de **Conocimiento** son: **Historia, Antropología, Arte, Leyes, Lingüística, Sociología, Teología y Psicología**. Otras especialidades (cómo Psicohistoria) son posibles.

El uso de estas Habilidades es muy variado, teniendo tanto aspectos teóricos como prácticos. Vamos a ver cada especialidad de manera separada:

- **Antropología:** Conocimiento que estudia al ser humano combinando en una sola disciplina enfoques de las ciencias naturales, sociales y humanas. Estudia los comportamientos sociales a través del tiempo.

- **Arte:** Conocimiento de las obras artísticas de las razas o sociedades de la ambientación.
- **Historia:** Conocimiento sobre el pasado de las razas o sociedades de la ambientación.
- **Leyes:** Conocimiento sobre las leyes de las razas o sociedades de la ambientación.
- **Lingüística:** Conocimiento sobre la naturaleza y las leyes que gobiernan el lenguaje. Estudia también las relaciones entre lenguas, pero más orientada al estudio del sistema que a su uso. No sirve para hablar una lengua, para eso está la Habilidad *Lenguajes*, aunque si se utiliza para descifrar un lenguaje desconocido.
- **Sociología:** Conocimiento sobre las distintas sociedades de la ambientación, sus sistemas de organización y los distintos grupos que las conforman. Estudia su creación, cambio y desaparición, así como el efecto que tienen sobre las personas que la integran.
- **Teología:** Conocimiento sobre las religiones, puede especializarse en una religión concreta.
- **Psicología:** Conocimiento sobre la mente y la conducta, abarcando todos los aspectos de la experiencia.

Delito:

La habilidad de llevar a cabo actos delictivos, cómo robar un bolso, planificar un robo, atar correctamente a una persona para que no escape, falsificar un documento, forzar una cerradura mecánica antigua (para cerraduras modernas usa ingeniería) etc. Esta habilidad también proporciona conocimiento de métodos delictivos, por lo que es habitual entre los miembros de las fuerzas del orden.

También se puede utilizar para hacer un contacto en el submundo criminal, comprar bienes o servicios ilegales, o encontrar a alguien para que haga algo ilegal. Si la tirada de delito es superior o igual al número de dificultad, el personaje encuentra lo que busca... pero acabarlo de conseguir realmente todavía requerirá negociar (o alguna otra manera de ganarse la cooperación).

Demoliciones:

Esta habilidad se utiliza para instalar, activar y desactivar explosivos. El usuario debe disponer de explosivos suficiente para la tarea y un detonador, que puede ser disparado por cable, un reloj o una señal de comunicaciones.

Disfraz:

Habilidad de disfrazarse y disfrazar a otras personas y objetos para que cambie su apariencia y no puedan ser reconocidos.

Etiqueta:

Conocimiento de las convenciones sociales de un grupo o nivel social o subcultura que tiene un código concreto establecido, sea formal o no. Cuando se mantengan tratos con miembros de uno de esos grupos (se pertenezca o no) una tirada de Etiqueta permite interactuar con miembros del grupo concreto de manera apropiada, interpretar acciones o conversaciones regidas por el código en cuestión, etc.

Ingeniería:

Aplicación de los conocimientos científicos a la invención y perfeccionamiento de la técnica en todos sus aspectos. Proporciona conocimiento y habilidad en el manejo y mantenimiento de aparatos que combinan electrónica y mecánica. Especialmente útil en el mantenimiento de naves espaciales y vehículos, y en definitiva diseñar o arreglar todo lo que tenga componentes electrónicos y mecánicos.

Instrucción:

La capacidad de transmitir conocimientos o habilidades a otros.

Intimidar:

Esta habilidad refleja la habilidad de forzar a alguien para que cumpla tu voluntad y la capacidad de extraer información de un sujeto que se resiste a darla (por medio de la intimidación y el uso de la fuerza bruta; si se interroga por medio de argumentos utiliza *Persuadir*, en el caso del “poli bueno, poli malo” el “bueno” utilizaría *Persuadir* y el “malo” *Intimidar*).

Liderazgo:

La capacidad de dirigir adecuadamente, conocimiento de la escala de mando y del protocolo adecuado, conocimiento de tácticas de combate, etc. El liderazgo se utiliza para conseguir que un PNJ haga lo que quiere el jugador que utiliza la habilidad. Cuando se tiene éxito, la víctima reacciona de inmediato y hace lo que se le ordena. Visto de otra manera, un personaje con un liderazgo alto puede hacerse cargo de una situación donde es necesario el orden, y conseguir que otros personajes cooperen sin discutir ni preguntar.

Navegación:

Habilidad para guiarse utilizando las estrellas, sistemas de guiado informático, etc. Básicamente cubre todo lo que sea guiarse sin basarse únicamente en los sentidos (a diferencia de *Supervivencia*). Indispensable para el viaje espacial, pero también para navegar por el mar. Puede utilizarse para utilizar todos los tipos de sistemas navegación que existen para navegar por un planeta y para navegar por el espacio.

Tiempo necesario: Un minuto cuando tu posición es conocida y estás siguiendo una ruta habitualmente transitada, para la cual las coordenadas espaciales ya han sido calculadas (se puede reducir a una ronda de combate en emergencias). Unas pocas horas cuando tu posición es conocida, pero tu destino es uno al que nunca anteriormente has viajado y debes calcular las coordenadas. Un día cuando debes determinar tu posición y después calcular tu destino.

Pelea:

Capacidad de pelear sin armas, realizando tanto ataques como paradas y esquivas. No tienes un estilo bonito ni especialmente fluido, pero es efectivo.

Persuadir:

La capacidad de convencer a un individuo de tu punto de vista, de hacer que la gente crea en algún plan o producto sobre el que uno se está esforzando, para regatear y negociar un precio, e incluso para interrogar a alguien por medio de argumentos (intentando convencerle para que te revele información). Un personaje utiliza su habilidad para persuadir a un PNJ para que haga algo que no va en su interés. Persuadir puede implicar argumentos razonados y una lógica falsa; o simplemente lanzar una pantalla de humo verbal para conseguir que la víctima dude. También se puede utilizar cuando se discute sobre el precio de algo, en negociaciones diplomáticas, para sobornar a alguien... Persuadir sirve también para evitar ser persuadido, y convencer al otro de tu argumento, y no al revés.

Pilotar:

Conocimiento para pilotar vehículos que surcan el aire, vehículos de agua o vehículos espaciales.

Primeros Auxilios:

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencias. Curar un Efecto de un combate o una caída o similar es fácil. Solo hay que superar la Dificultad impuesta por el DJ, que por lo general será igual a Normal + el grado de éxito de la tirada que causó la herida (si se da el caso).

Sensores:

Esta habilidad representa el conocimiento y el uso de sensores: tanto para determinar estados vitales, reconocer vehículos por medio de sensores o conseguir lecturas visuales a larga distancia. Incluye el manejo de sensores de naves espaciales y el manejo de detectores de movimiento. Esta habilidad no define lo que se detecta, sino el uso del equipo que se hace. Lo que se detecta depende por completo de la capacidad equipo que se utilice.

Sigilo:

La habilidad de moverse sin hacer ruido ni ser visto, de esconderse, ocultarse y desaparecer a simple vista. Pero no solo eso, también es la habilidad utilizada para ocultar objetos, tanto en el cuerpo como en otros lugares.

Supervivencia:

Esta habilidad implica saber cómo sobrevivir en ambientes hostiles, cómo **bosques, ciudades, desiertos, espacio, junglas, llanuras, mares y océanos, montañas, pantanos, ríos y playas y zonas árticas.**

Se puede utilizar para obtener información sobre el mundo natural. También cuando un personaje es amenazado por la naturaleza, puedes hacer una tirada de habilidad para ver si toma inmediatamente la decisión adecuada. Y cuando un personaje está en un ambiente hostil puede utilizar la habilidad para encontrar lo necesario para sobrevivir.

Por último sirve para orientarse y saber cómo se ha llegado a un sitio. Utiliza únicamente los sentidos, una brújula y como mucho algún aparato que aumente ligeramente los sentidos, cómo binoculares. Incluye la capacidad para saber orientarse en las tres dimensiones. Para guiarse utilizando las estrellas, mapas militares, sistemas de guiado informático, etc. usa la Habilidad *Navegación*

Vigor:

Esta habilidad se utiliza para todas las actividades físicas que impliquen potencia muscular y resistencia, cómo cargar pesos, correr, escalar o saltar. No solo implica mayor resistencia y aguante, sino también el conocimiento necesario para no realizar tanto esfuerzo al llevar a cabo una actividad física.

RAZAS (OPCIONAL):

Esta sección es enteramente opcional, y de hecho muchos DJs no la utilizarán, aunque haya distintas razas en el universo en el que se va a jugar.

Las Razas se representan por medio de Rasgos Raciales, que en su gran mayoría son Habilidades Especiales a las que solo esa raza tiene acceso, o Rasgos que permiten hacer cosas que otros no pueden, o hacerla de otra manera. Una raza puede tener un máximo de 3 Rasgos Raciales.

Las Habilidades que los Rasgos proporcionan se tienen a Mediocre (-1) salvo que el jugador decida cogerla a otro nivel.

A continuación vamos a ver algunos Rasgos Raciales de ejemplo:

- **Telepatía:** Permite comunicarse libremente con quien tenga Telepatía, y requiere tiradas para comunicar con quien no lo tenga.
- **Leer Mentes:** Permite leer la mente del objetivo, pero requiere contacto físico y calma.
- **Memoria Fotográfica:** Se haría una tirada para recordar al detalle algo que se ha visto, oído o escuchado.
- **Visión Nocturna:** Sustituye a atención de noche, pero no tiene negativos por poca luz.
- **Inmune a:** La raza es inmune a un tipo de daño, al efecto de otro Rasgo Racial, etc.
- **Resistencia al Daño:** Cuando se sufra daño se reduce el Grado de Éxito conseguido con el ataque (la cantidad por la que se supera la tirada del ataque, o el efecto del daño) en el nivel al que se tenga la Resistencia, cómo máximo a Grande.

Al final del libro ofrecemos algunos ejemplos de razas para distintas ambientaciones.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

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: *Excelente, 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. La mayoría de las veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea aunque otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor.

Los juegos de rol online intentan utilizar muchas menos tiradas que los juegos tradicionales de mesa, y este sistema toma ventaja de las características de FUDGE para ofrecer una forma de reducir las tiradas al máximo.

DADOS USADOS EN FUDGE ONLINE

En Fudge Online puedes utilizar dados FUDGE o dados de seis caras, según prefieras. **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.

Para usar los dados Fudge, simplemente tira 4 dados y suma las cantidades. Ya que un +1 y un -1 se cancelan el uno al otro, retira un +1 y un -1 de la mesa, y los dados que queden son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. Si no hay ningún par opuesto de dados de +1 y -1, retira cualquier 0 y los dados que queden serán nuevamente fáciles de leer.

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

Ejemplo: si tiras 4dF y obtienes -1, 0, +1, +1 el resultado total es +1 (el -1 se anula con un +1, y el 0 no vale nada).

El resultado de una tirada de dados Fudge es un número entre -4 y +4. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los Rasgos. Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el Nivel de tu Rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos).

Tirar 4dF genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometerse en la interpretación o requerir matemáticas complejas o una tabla.

Dados de Seis Caras:

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

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

Opción Matemática [4d3-8]:

Otra opción, útil para tirar dados en foros sin opción de dados Fudge es lanzar **4d3-8**. Puede parecer una fórmula extraña, pero el resultado de esa tirada es el mismo: valores entre +4 y -4.

HACIENDO TIRADAS

Hacer tiradas es muy fácil. Solo hay que tirar los dados. Sumarle la Habilidad indicada por el DJ y compararlo con la dificultad establecida por este, para ver si se consigue lo que se quiere. A veces las tiradas no se realizarán contra una dificultad concreta, sino contra una acción realizada por otro personaje. Si pasa eso no hay que superar una dificultad, sino la tirada del rival.

La cantidad por la que se supera la tirada se llama Grado de Éxito, y es útil en combate. Por ejemplo, si necesito sacar un Bueno (+1) para realizar una acción y obtengo un Excelente(+3) en la tirada he obtenido un Grado de Éxito de +2. El Grado de Éxito solo se utiliza en el combate.

Animamos al DJ a mantener bajo mínimo el número de las tiradas de dados. No hagas lanzar dados a los jugadores cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. No se necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, coge algo de una estantería, o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como una persecución. Y eso nos lleva al siguiente punto.

SISTEMA NARRATIVO SIN TIRADAS:

Fudge, por la combinación de palabras que utiliza puede utilizarse perfectamente para partidas online sin necesidad de hacer tiradas. Dependiendo eso si en un acuerdo no escrito entre jugadores y Director por el que la decisión final de este es Ley.

Fudge permite narrar acciones, tanto a Director cómo a jugadores, de tal forma que no sea necesario realizar tiradas. ¿Cómo? Muy fácil. Simplemente se trata de utilizar unos términos, que llamaremos Descriptores en la narración, y dejar bien claro que es un Descriptor cuando se narra. Lo que es muy fácil. ¿Y qué son los Descriptores? Son los distintos niveles de la Escala Fudge (Excelente, Grande, Bueno, etc.).

Los Descriptores permiten tanto a jugador cómo a Director narrar acciones sin tener que recurrir a tiradas de dados. Cuando un Director está narrando y quiere recalcar la dificultad de realizar una acción solo tiene que introducir el Descriptor apropiado para marcar la dificultad de realizar esa acción, Por otro lado el jugador en su respuesta deberá incluir el descriptor de la Habilidad que el DJ ha indicado, narrando el resultado de la acción de manera favorable para el si la Habilidad es igual o superior al Descriptor, o narrando el resultado de la acción de manera desfavorable para el si la Habilidad es inferior al Descriptor. Alternativamente el Director puede mirar la Hoja de personaje y narrarlo todo, sobre todo cuando quiera introducir algún efecto concreto en la narración.

Pero vamos a ver algunos ejemplos.

John, el personaje de Carlos, quiere escalar una pared, y se lo dice al DJ, que le contesta:

DJ: La pared es muy escarpada, y no tiene casi asideros, por lo que solo un Gran escalador, alguien suficientemente vigoroso, podría escalarlo.

Carlos: Por suerte John es una persona vigorosa, y un Excelente escalador, por lo que la pared no es un gran impedimento, y la consigue escalar sin problemas. Cuando está arriba se asoma con cuidado por el borde del muro, pues no quiere que nadie le descubra.

¿Qué ha pasado aquí? El DJ le ha dicho al jugador que escalar la pared requiere tener la Habilidad necesaria para escalar la pared (Vigor) y el nivel al que se necesita tener (Grande, esto es el Descriptor, por eso va en mayúsculas). Pero podría ser que el Director quisiese narrar un resultado concreto, en tal caso la narración podría ser así:

John, el personaje de Carlos, quiere escalar una pared, se lo dice al DJ, que le contesta:

DJ: La pared es muy escarpada, y no tiene casi asideros, por lo que solo un Gran escalador, alguien suficientemente vigoroso, podría escalarlo. Por suerte John es una persona vigorosa, y un Excelente escalador, por lo que la pared no es un gran impedimento, pero cuando está a

medio camino ve que los cardassianos han llegado al campamento, por lo que sus compañeros están en peligro.

Cómo vemos en ese ejemplo el personaje también ha conseguido escalar la pared, pero el DJ quería introducir un nuevo elemento, lo que le ha llevado a continuar él la narración, mirando el nivel al que necesitaba el jugador la Habilidad para escalar la pared (Grande) e incluyendo el resultado de la acción en su narración.

En resumen:

- Las Habilidades van de Excelente (+3) a Mediocre (-1).
- En lugar de tirar el DJ requerirá en su descripción que tengas una habilidad a un nivel concreto, llamado Descriptor, o directamente comparará la dificultad que te impone a la Habilidad y narrará el resultado.
- En caso de duda, o de que la Habilidad no llegue se tiran los dados.

COMBATE

El DJ explica la situación con mucho detalle y después dice a los jugadores que describan lo que van a realizar sus personajes. Los jugadores describen sus acciones lo más detalladamente posible, y el DJ juzga la situación en base a ello. Esto puede ser importante si el DJ tiene algo pensado que no va a ser revelado hasta la mitad de la batalla. El DJ otorgará un bonificador al personaje que no podrá ser superior a +3, y que representará el arma que lleva, la situación, etc.

El resultado de un combate es siempre un Efecto, el jugador debe decirle al DJ lo que quiere conseguir con el combate (dañar al oponente, matarlo, desintegrarlo, aturdirlo, etc.) y el grado de éxito que saque (la cantidad por la que supere la tirada) indicará si consigue lo que quiere o no.

A continuación vamos a mostrar varios Efectos y la cantidad por la que se debe superar la tirada para conseguirlos:

EFFECTOS Y GRADOS DE ÉXITO

Efecto	Grado de Éxito Requerido
Rasguño	Sacar la tirada por 0.
Aturdir (-1 a la acción del personaje Aturrido)	Sacar la tirada por un +1.
Incapacitar (el personaje no puede actuar, está inconsciente o similar)	Sacar la tirada por un +2
Causar una herida (-1 a la acción del personaje Herido)	Sacar la tirada por un +1.
Causar una Herida Grave (-2 a la acción del Herido Grave)	Sacar la tirada por un +2.
Matar a un personaje	Sacar la tirada por un +3.
Desintegrar a un personaje	Sacar la tirada por un +4.

CURACIÓN

Curar un Efecto de un combate o una caída o similar es fácil. Solo hay que superar la Dificultad impuesta por el DJ, que por lo general será igual a Normal + el grado de éxito de la tirada que causó la herida (si se da el caso).

OPCIONAL: RAZAS PARA FUDGE ONLINE

A continuación incluimos una lista de las Razas de distintos estilos y gustos, para que puedan ser utilizadas en diferentes ambientaciones y partidas de Fudge Online. Este capítulo es enteramente opcional, cómo todo, realmente. Úsalo a tu discreción, y si creas algo que podamos incluir aquí envíanoslo. ¡Gracias!

ELDEN:

Los Elden son exactamente iguales a los humanos, excepto en que no tienen vello corporal, y que son reputados psiónicos (aunque no todos los Elden exhiben este Rasgo) y maestros en el control de su cuerpo.

Rasgos Raciales:

- **Telepatía:** Permite comunicarse libremente con quien tenga Telepatía, y requiere tiradas para comunicar con quien no lo tenga.
- **Meditación:** Permite a los Elden pasar días sin dormir, así cómo ignorar los efectos negativos producido por el daño que se haya sufrido (la dificultad para esto es igual al nivel del Efecto que se sufra).

ELFOS:

Los Elfos clásicos de la literatura fantástica. Son altos, esbeltos, muchos más bellos que cualquier ser humanos, con orejas en punta, y viven cientos de años, cuando no miles.

Rasgos Raciales:

- **Fascinar:** Esta Habilidad Especial de naturaleza mágica representa el glamur y la belleza preternatural de los elfos, capaz de embelesar al incauto y convencerle de lo imposible mientras el elfo esté delante. A efectos prácticos esta Habilidad puede sustituir a Persuadir para los Elfos. Cuando lo hace la dificultad impuesta por el DJ para la tirada se reduce en uno, pero el efecto solo dura mientras el elfo esté presente. Una vez deje de estar presente (no importa que se le vuelva a encontrar) la víctima del Fascinar se dará cuenta de lo sucedido en un tiempo igual a *5 minutos x el Grado de Éxito de la tirada de Fascinar*.

ENANOS:

Los Enanos clásicos de la literatura fantástica. Son bajos, robustos, gruñones, les encanta el oro y los metales preciosos, y viven cientos de años, la mayoría de ellos bajo tierra.

Rasgos Raciales:

- **Visión Nocturna:** Sustituye a atención de noche, pero no tiene negativos por poca luz.
- **Resistencia al Daño:** Solo se puede tener a Bueno (+1). Cuando se sufra daño se reduce el Grado de Éxito conseguido por el atacante (la cantidad por la que se supera la tirada del ataque, o el efecto del daño) en 1.

GVARR:

Los Gvarr son una belicosa raza de luchadores. Similares a saurios erguidos son nobles guerreros que creen que el cielo se alcanza muriendo en la batalla, aunque considerados por muchos muy violentos. No son muy buenos científicos, pero eso no les ha impedido llegar a las estrellas y forjarse un pequeño imperio que no para de expandirse a un ritmo lento pero constante.

Rasgos Raciales:

- **Resistencia al Daño:** Solo se puede tener a Bueno (+1) o Grande (+2). Cuando se sufra daño se reduce el Grado de Éxito conseguido por el atacante (la cantidad por la que se supera la tirada del ataque, o el efecto del daño) en 1 si se tiene a Bueno, o en 2 si se tiene a Grande.

LEENAR:

Los Leenar son una raza de telépatas naturales. Esto ha hecho que en su sociedad se valore la verdad sobre todas las cosas, y consideran a los Leenar que ocultan algo cómo a degenerados que actúan contra su naturaleza. No gustan de secretos y misterios e intentan descifrarlos cuando los encuentran.

Rasgos Raciales:

- **Telepatía:** Permite comunicarse libremente con quien tenga Telepatía, y requiere tiradas para comunicar con quien no lo tenga.
- **Leer Pensamientos Superficiales:** Permite leer los pensamientos superficiales y las emociones fuertes del objetivo.

MEDIANOS:

Los Medianos son pequeños, del tamaño de un niño. Tienen el pelo rizado y suelen ir descalzos. Les gusta la buena comida y la buena bebida, y son optimistas por naturaleza.

Rasgos Raciales:

- **Resistencia al Veneno:** Solo se puede tener a Bueno (+1). Cuando se sufra daño por veneno se reduce el Grado de Éxito conseguido por el atacante (la cantidad por la que se supera la tirada del ataque, o el efecto del daño) en 1.
- **Voluntad Mediana:** Solo se puede tener a Bueno (+1). Cuando se sufra un efecto de control mental, de persuasión mágica o similar los medianos aumentan la dificultad de ese efecto en 1.

ORCOS:

Los Orcos son todo lo opuesto a los Elfos, ya que de hecho son Elfos Corruptos, transformados por el Señor Oscuro. Todo lo que los elfos tienen de bellos los orcos lo tienen de crueles.

Rasgos Raciales:

- **Resistencia al Daño:** Solo se puede tener a Bueno (+1). Cuando se sufra daño se reduce el Grado de Éxito conseguido por el atacante (la cantidad por la que se supera la tirada del ataque, o el efecto del daño) en 1.
- **Garras:** Los Orcos tienen garras, que proporcionan un Daño +1 (añaden 1 al Grado de Éxito para calcular el Efecto de un Combate).
-

TELLANOS:

Los Tellanos son una raza humanoide proveniente de felinos. Son muy independientes, y son afamados comerciantes interestelares, aunque algunos les llamarían corsarios.

Rasgos Raciales:

- **Visión Nocturna:** Sustituye a atención de noche, pero no tiene negativos por poca luz.
- **Garras:** Los Tellanos tienen garras retráctiles, que proporcionan un Daño +1 (añaden 1 al Grado de Éxito para calcular el Efecto de un Combate).

OPCIONAL: ARMAS PARA FUDGE ONLINE

A continuación incluimos una lista de las armas de distintos estilos y géneros, así como de daños producidos por criaturas para que puedan ser utilizadas en diferentes ambientaciones y partidas de Fudge Online.

Este capítulo es enteramente opcional, cómo todo, realmente. Usalo a tu discrección, y si creas algo que podamos incluir aquí envíanoslo. ¡Gracias!

ARMAS MEDIEVALES

Armas o Ataques	Daño [se suma al Grado de Éxito]
Navaja, cuchillo, honda, puñetazo, patada.	+0
Garrote, machete, espada corta, hacha para lanzar. Ataque de un orco, de un zombie o de un perro.	+1
Espada ancha, hacha, maza, lanza, arco. Ataque de un león, de un fantasma, o de un Caballo.	+2
Armas a dos manos (espadón, hacha de batalla), armas de asta. Ataque de un troll, de un elemental o de un elefante.	+3
Armas mágicas poderosas y conocidas, cómo Excalibur. Ataque de un gigante, de un demonio menor o de un dinosaurio.	+4
Aliento de dragón adulto, rayo lanzado por un Dios, el ataque de un leviatán o los hechizos más poderosos	+5

ARMAS ACTUALES

Armas	Daño [se suma al Grado de Éxito]
Porras policiales de goma.	+0
Puños americanos, tasers.	+1
Pistolas, arcos modernos.	+2
Rifles y Subfusiles. Granadas de mano. Impacto en un vehículo a moderada velocidad.	+3
Granadas de 80 mm (para mortero o similar). Impacto en un vehículo a toda velocidad.	+4
Misiles	+5

ARMAS FUTURISTAS

Armas	Daño [se suma al Grado de Éxito]
Rayos aturdidores, porras aturdidoras.	+1
Pistola sónica.	+2
Pistolas Gauss, rifles Gauss, rifles sónicos.	+3
Lasers, disruptores, fasers, blásters.	+4
Daño por descompresión.	+5
Desintegradores. Armas de un caza espacial.	+6

FUDGE ONLINE: HOJA DE PERSONAJE

DATOS PERSONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE:

RAZA:

SEXO:

EDAD:

EDAD APARENTE:

ALTURA:

PESO:

COLOR OJOS:

COLOR PELO:

COLOR DE PIEL:

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

HISTORIA PERSONAL:

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA:

DATOS FAMILIARES:

HOBBIES Y AFICIONES:

DATOS PROFESIONALES

ESTUDIOS PRIMARIOS:

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

OTROS ESTUDIOS:

HABILIDADES:

1 HABILIDAD A NIVEL EXCELENTE:

2 HABILIDADES A NIVEL GRANDE:

3 HABILIDADES A NIVEL BUENO

HABILIDADES A NORMAL

HABILIDADES A MEDIOCRE

FUDGE ONLINE: HOJA DE PERSONAJE EXTENDIDA

DATOS PERSONALES

NOMBRE DEL PERSONAJE:

RAZA:

SEXO:

EDAD:

**EDAD
APARENTE:**

ALTURA:

PESO:

COLOR OJOS:

COLOR PELO:

COLOR DE PIEL:

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

HISTORIA PERSONAL:

DESCRIPCIÓN PSICOLÓGICA:

DATOS FAMILIARES:

HOBBIES Y AFICIONES:

FUDGE ONLINE: HOJA DE PERSONAJE EXTENDIDA

DATOS PROFESIONALES

ESTUDIOS PRIMARIOS:

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

OTROS ESTUDIOS:

HABILIDADES:

1 HABILIDAD A NIVEL EXCELENTE

2 HABILIDADES A NIVEL GRANDE

3 HABILIDADES A NIVEL BUENO

4 HABILIDADES A NIVEL NORMAL

EL RESTO A MEDIOCRE

TURNO / FECHA

NOTAS / OBJETOS / PERSONAJES

FUDGE ONLINE

Fudge Online es una implementación extremadamente sencilla de FUDGE ideada para utilizarse en partidas por web, partidas por foro, partidas por email y similares.

Fudge Online utiliza el sistema Fudge, demostrando una vez más su versatilidad para representar todo tipo de juego. No solo eso, sino que al poder utilizar palabras en lugar de números para indicar el nivel de habilidad de un personaje permite jugar por foro [o similar] sin que las reglas se noten prácticamente, con lo que la narración queda mucho más libre y literaria, pues ni jugadores ni DJ necesitan utilizar números para prácticamente nada.

Disfruta de la tus partidas online con un reglamento creado específicamente para ello.

NOTA: Esta es una versión en desarrollo. El juego no está completo. Si quieres comentar algo sobre el mismo envía tus comentarios a:
info@demoniosonriente.com

¡Tus comentarios serán muy bienvenidos! ¡Solo con tu ayuda podemos mejorar este juego!



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF