

FUDGE ONLINE

MANUAL DEL JUGADOR



VERSIÓN 1.0

ESCRITO POR ZONK.PJ (DEMONIO SONRIENTE)

BASEADO 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

CREACIÓN DE PERSONAJES	4
• DATOS PERSONALES	4
• DATOS PROFESIONALES	6
• HABILIDADES	7
RESOLUCIÓN DE ACCIONES	8
• DADOS USADOS EN FUDGE ONLINE	8
• HACIENDO TIRADAS	9
• COMBATE	10
• CURACIÓN	10
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 se distribuye de forma completamente gratuita.

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.

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.

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 y Edad Aparente:

¿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 y Peso:

¿Cuánto mide? ¿Es una persona alta o baja para su especie y su época? ¿Cuanto pesa? ¿Es una persona delgada, corpulenta, o gruesa?

Sexo:

¿Se trata de un hombre o de una mujer? Dependiendo de la época y la sociedad en la que se juegue esto puede tener considerables consecuencias, así que asegúrate de preguntarle a tu DJ sobre este tema.

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? Como por ejemplo: pecas, cicatrices, alguna marca de nacimiento, complexión 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 como 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

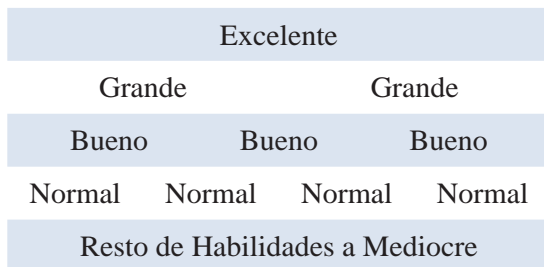
En FUDGE Online hemos intentado que la lista de Habilidades sea corta, pero permitiendo que exista la suficiente variedad cómo para que los personajes no tengan todos las mismas habilidades. La idea es que cada 4-6 personas tengan acceso a todas las habilidades necesarias, pero el DJ puede desear cambiar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



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.

- 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

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

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. De todas formas no te preocupes demasiado por ellos, ya que el sistema está hecho para reducir la cantidad de tiradas necesarias. Además, es posible (y recomendado por nosotros) que sea el DJ (o los DJs) los que realicen las tiradas por los jugadores, ya que esto acelera considerablemente el fluir de la partida, y consigue que las tiradas no se metan en la narración.

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. 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 simulando dados Fudge, de esta manera:

$$1, 2 = -1 \quad 3, 4 = 0 \quad 5, 6 = +1$$

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.

El director puede pedir que tengas la habilidad a un nivel concreto (llamado Descriptor) en lugar de tirar para agilizar el juego. En tal caso tu deberías incluir el nivel de tu habilidad en tu descripción de la acción.

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).

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

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