

# FUDGE COMPACT V.2

A.K.A.

## SJUFH

(Sistema de Juego Universal Flexible Hazlo-tu-mismo)

Licencia: Open Game License Version 1.0a

Creador: Copyright 1992, 1995 por Steffan O'Sullivan

Creador de esta versión: Ryback

## 1.1. Introducción

### Los rasgos en FUDGE.

Se conoce como Rasgo a cualquier cosa que pueda identificar a un personaje (PJ). Todo rasgo tiene un nivel asociado, que define lo bueno o malo que es el PJ en ese aspecto. Pueden ser de dos tipos:

De carácter general, los cuales todos desarrollamos a medida que crecemos (llamados características, o atributos principales).

De carácter opcional, que en principio no se posee, pero pueden obtenerse por la acumulación de experiencia. Se les llama habilidades.

A contrario de otros sistemas, en FUDGE los niveles de los rasgos van representados tanto por un valor numérico, como por un adjetivo. Es lo mismo decir tengo Reflejos a nivel Grande, que tengo +3 en Reflejos.

Estos adjetivos otorgan una escala de valores, base de todo el sistema:

(+8)	<b>Superior</b>	(+1)	<b>Aceptable</b>
(+7)	<b>Legendario</b>	(+0)	<b>Normal</b>
(+6)	<b>Épico</b>	(-1)	<b>Mediocre</b>
(+5)	<b>Inaudito</b>	(-2)	<b>Pobre</b>
(+4)	<b>Excepcional</b>	(-3)	<b>Malo</b>
(+3)	<b>Grande</b>	(-4)	<b>Terrible</b>
(+2)	<b>Bueno</b>	(-5)	<b>Patético.</b>

Un mercenario podría ser un Buen luchador pero tener una labia Mediocre; probablemente pueda ganar en combate a alguien que sea un pintor Excelente pero un Pobre pugilista.

Prácticamente cualquier cosa puede describirse dentro de ésta escala: un imperio puede tener un Excelente ejército, o una nave espacial podría renquear en sus viajes por el cosmos a causa de un Pobre motor.

NOTA: El FUDGE normal utiliza una escala algo más reducida: Legendario (+4), Excelente (+3), Grande (+2), Bueno (+1), Normal (+0), Mediocre (-1), Pobre (-2) y Terrible (-3), pero, en realidad, lo único que varía es el nombre de los adjetivos, ya que la progresión de los valores numéricos se mantiene.

### Los dados en FUDGE.

FUDGE usa 4 dados FUDGE (4dF). Estos dados son simples dados de 6 caras a los que se les ha sustituido los valores por +1, -1, y 0.

Por tanto, lo primero que has de hacer es coger 4 dados normales de 6 caras y, con un rotulador permanente, alterarles los valores:

1 y 2: Escribe un “-”, que significará “-1”.

3 y 4: Sustitúyelos por un 0.

5 y 6: Escribe un “+”, que significará “+1”.

Cuando realices una tirada, cada -1 anula un +1, y el resto de valores se suman. De esta forma, es muy fácil leer el resultado.

Si este sistema te resulta engorroso, puedes optar por tirar dos dados de 6 caras (de distinto color) y restar el resultado de uno el del otro. También puedes trucar un dado de 12 caras (-4,-3,-2,-1,-1, 0, 0,+1,+1,+2,+3,+4). Las probabilidades varían, pero se puede jugar.

## 1.2. Creación de personajes

La creación de un personaje en FUDGE consta de ocho pasos.

### Paso 1: El Concepto.

Esto es sencillamente que es tu personaje. Un explorador elfo, un guardia imperar, un cazador de vampiros, etc. Dependiendo de la ambientación, es posible que algunos conceptos estén fuera de lugar (Un bárbaro cimero no pega mucho en un juego de ciencia ficción futurista, por ejemplo). En última instancia, es el Director de Juego (DJ) el que ha de validar o vetar un concepto.

## **Paso 2: Los atributos**

Como se ha dicho, un atributo, o característica, es una cualidad innata en el PJ, algo con lo que se nace y todo el mundo desarrolla desde la niñez. Todo atributo, a menos que se diga lo contrario, comienza a nivel Normal (+0).

### ***Escogiendo atributos.***

Al tratarse de un sistema abierto, FUDGE no da una lista fija de atributos, si no que deja que el DJ determine cuales son los mejores para su ambientación.

No obstante, yo dejaré cuatro que me parecen bastante correctos, así como posibles “divisiones”, por si tú quieres meter más atributos en tu juego. No obstante, la decisión de que atributos introducir es completamente libre, y no altera para nada el resto del reglamento.

**CUERPO:** Define todo lo relacionado con la Fuerza, la resistencia física, y la salud del personaje. Si te interesa, puedes cambiar el atributo Cuerpo por una o más de estos:

- Fuerza: La capacidad muscular del PJ
- Constitución: La resistencia y tolerancia del cuerpo a las agresiones y enfermedades
- Salud: Sirve para calcular la vitalidad del PJ y su aguante a las enfermedades.
- Resistencia al daño: La resistencia al daño físico del personaje, se resta directamente al daño causado por los ataques.
- Otros: Fortaleza, Estamina, Complexión, Músculo, Brío, etc.

**MENTE:** La capacidad de deducir y razonar del personaje, así como su capacidad para manejar objetos o realizar tareas que requieran destreza manual. Si te interesa, puedes cambiar el atributo Mente por uno o más de estas:

- Inteligencia: La capacidad de razonar y pensar. También mide la memoria del PJ.
- Habilidad: Refleja la destreza manual y la capacidad de utilizar objetos. Suele usarse en tiradas de pilotar, artesanía o cualquier tarea que requiera un pulso firme y sereno.
- Astucia: Refleja el talento para engañar, mentir y salir airoso de situaciones comprometidas usando la labia y el don de gentes.
- Otros: Picardía, Memoria, Educación, Razonamiento, Técnica, Agudeza, Improvisación, etc.

**ESPIRITU:** Mide el carácter y la personalidad del PJ, así como su capacidad de relacionarse con otras personas y su suerte en la vida. Si te interesa, puedes cambiar el atributo Espíritu por uno o más de estas:

- Carisma: Mide lo atractivo y agradable que resulta el PJ a los demás. Muy útil para parlamentar o seducir.
- Voluntad: La fuerza interior del PJ, así como la convicción en sus ideales.
- Cordura: Mide la salud mental del PJ, así como su resistencia a las enfermedades mentales.
- Rango: Lo importante que es el PJ en su sociedad o puesto de trabajo. Los nobles suelen tenerlo a niveles altos.
- Otros: Presencia, Ego, Raciocinio, Coraje, Estatus, Riqueza, Psique, Sociabilidad, Estilo, Suerte, etc.

**REFLEJOS:** Mide la capacidad de reacción y el alcance de los sentidos del PJ. También sirve para medir su coordinación y capacidad de movimiento. Si te interesa, puedes cambiar el atributo Reflejos por uno o más de estas:

- Destreza: La capacidad de esquivar y de moverse que tiene el personaje.
- Percepción: Mide el alcance de los cinco sentidos básicos (vista, oído, tacto, olfato y gusto), así como las tiradas relacionadas con ellos (como lanzar un objeto, por ejemplo).
- Movimiento: Refleja la capacidad que tiene el personaje para correr, saltar, escalar y nadar.
- Otros: Velocidad, iniciativa, reacción, vista, oído, olfato, gusto, tacto, puntería, etc.

## ***Subiendo atributos.***

En FUDGE, solo hay dos formas de subirse los atributos:

- Una es mediante la adquisición de dones, y se explicará más adelante.
- La otra es mediante la ley del intercambio equivalente. Esta ley dice que si quiero tener un atributo por encima del nivel Normal (+0), es necesario que tenga uno o más atributos por debajo de dicho nivel, de tal forma que, al sumar entre todo ellos, de cero.

Por ejemplo, un jugador quiere un poderoso guerrero, muy hábil en combate y bastante fuerte. Por tanto decide intercambiar 2 puntos de Mente y Espíritu por 2 para Reflejos y Cuerpo. Al final, resultará que tiene un buen (+2) Cuerpo y Reflejos, pero tiene un pobre (-2) Espíritu y Mente.

Un atributo ha de estar, como mínimo, a nivel Malo (-3). Por tanto, no se puede sobre pasar el nivel grande (+3) a menos que se usen dones. No se puede sobre pasar el nivel excelente (+4) a menos que se trate de una ambientación muy fantástica (y solo 1 ó 2 niveles por PJ).

De esta forma, no se puede crear personajes poderosos y fantásticos, solo seres bastante realistas. Pero para los otros casos, están los dones.

## **Paso 3: Características derivadas.**

Se trata de conceptos que se calculan a partir del atributo Cuerpo, o alguno similar, cuyo valor varía a lo largo del juego.

Por tanto es importante que, independientemente de los atributos que selecciones, exista una o más características (preferiblemente, más de una) que permitan calcular estos conceptos.

### ***Niveles de heridas***

Se trata de una tabla con diversos recuadros, que representan la salud y vitalidad del personaje, es decir, la cantidad de heridas que puede soportar una vez que el enemigo ha sobrepasado su factor defensivo.

Existen diversas categorías de heridas, pero ahora no te preocupes de eso, límitate a calcular su valor y anotarlo adecuadamente.

Cuerpo	Rasguño	Herido	H. Grave	Incapacitado	Moribundo
-4			O	O	O
-3		O	O	O	O
-2	O	O	O	O	O
-1	OO	O	O	O	O
0	OOO	O	O	O	O
+1	OOO	OO	O	O	O
+2	OOOO	OO	OO	O	O
+3	OOOO	OOO	OO	OO	O
+4	OOOOO	OOO	OO	OO	O

Los “O” representan casillas que se irán tachando a medida que se sufran heridas. En el apartado de combate se explicará todo.

### ***Fatiga o Aguante (PM)***

Suele usarse para representar la condición física y animica del PJ, así como contador en el uso de magia y súper poderes.

Existen diversas categorías de heridas, pero ahora no te preocupes de eso, límitate a calcular su valor y a anotarlo adecuadamente.

Espíritu	Fatigado	Aturdido	Muy aturdido	Incapacitado	K.O.
-4			O	O	O
-3		O	O	O	O
-2	O	O	O	O	O
-1	OO	O	O	O	O
0	OOO	O	O	O	O
+1	OOO	OO	O	O	O
+2	OOOO	OO	OO	O	O
+3	OOOO	OOO	OO	OO	O
+4	OOOOO	OOO	OO	OO	O

### **Raciocinio (opcional)**

Un contador, similar a las heridas y al aguante, que mediría la cordura y salud mental del PJ en juegos de terror psicológico. Su cálculo es idéntico al ya mostrado, pero usando el atributo Mente.

### **Factor ofensivo (FO)**

Se trata del daño que puede infringir el PJ. Se calcula sumando el al daño del arma usada cualquier factor que aumente el daño (armas, fuerza, poderes especiales). Se habla de ello en el apartado de combate.

### **Factor defensivo (FD).**

Se trata de la resistencia al daño que posee el personaje, y se resta directamente al FO enemigo durante los combates. Se calcula sumando al atributo Cuerpo (u otro que inventes) el valor de cualquier armadura o poder que la mejore. Se habla de ello en el apartado de combate.

## **Paso 4: Habilidades.**

Las habilidades reflejan la experiencia adquirida y los conocimientos aprendidos por el personaje. Inicialmente, nadie tiene conocimientos de ninguna clase, por tanto, todas las habilidades comienzan al nivel Patético (-5).

Opcionalmente, puedes determinar algunas habilidades, de carácter general, que estén a un nivel inicial de Malo (-3).

### **Escogiendo habilidades.**

Igual que ocurre con los atributos, FUDGE no tiene una lista fija de habilidades, si no que esta ha de ser confeccionada en función de la ambientación en la que se juegue.

La única norma que se a de cumplir es que toda habilidad ha de estar, mas o menos, relacionada con un atributo principal. Esto es importante porque los atributos principales determinan como se desarrollan las habilidades mediante experiencia (por ejemplo, cuanto más listo se es, más fácil es aprender matemáticas).

Por tanto, voy a dejar algunos ejemplos de habilidades, englobadas en sus correspondientes atributos, así como un puñado de posibles “variantes”. Si tu utilizas atributos distintos, solo has de “repartir” las habilidades como mejor te convenga.

### **MENTE**

**Animales:** Cuidado de Animales, Conocimientos sobre Animales, Domar, Entrenamiento de Animales, Pastoreo, Apicultura, Cuidado del Ganado, Veterinaria, etc.

**Arte:** Estética, Cosmética, Artes Culinarias, Artes Literarias, Artes de Interpretación (música, teatro, narración, bufón, danza, etc., y habilidades tales como Coreografía, Composición, Vestuario, etc.), Artes Visuales (pintura, dibujo, escultura), etc.

**Medicina:** Anatomía, Antídotos, Diagnostico, Doctor, Primeros Auxilios, Preparación de Hierbas, Medicina, Enfermería, Cirugía, etc.

**Encubrimiento:** Actuación, Allanamiento, Detección de trampas, Disfraz, Falsificación, Infiltración, Intriga, Cerrajería, Envenenamiento, Seguimiento, Trucos de Manos, Sigilo, etc.

**Técnica:** Construcción y Reparación de Ordenadores, Programación de Ordenadores, Uso de Ordenadores, Conducción, Electrónica, Ingeniería, Mecánica, Pilotaje, Reparación de Sistemas de Reconocimiento, Investigación, Navegación, etc.

**Artesanía:** Armería, Cetrería, Arquería/Flechería, Carpintería, Cocina, Nudos, Trabajo del Cuero, Mampostería, Alfarería, Herrería, Sastrería, Tejido, etc.

**Conocimiento** Alquimia, Costumbres Alienígenas, Sapiencia Arcana, Criminología, Culturas, Literatura Detectivesca, Folklore, Geografía, Historia, Literatura, Ocultismo, Situaciones Políticas, Teleseries, etc.

**Idiomas:** Cada idioma concreto que exista, Pantomima, Aprendizaje de Idiomas, mímica, ventriloquía, etc.

**Licenciatura:** Contabilidad, mendigar, Leyes, Granjero, Juego, Fotografía, Demoliciones, Psicología, Ciencias (muchas de ellas), etc.

**Súper poderes:** hipnosis, leer mentes, telekinesia, clarividencia, etc.

### **ESPIRITU**

**Manipulación:** Engatusar, Faroleo, Lame botas, Soborno, Estafa, Extorsión, Embaucamiento, Adulación, Interrogación, Intimidación, Mentir, Oratoria, Persuasión, Seducción, Rumores Callejeros, Etc.

**Naturaleza:** Camuflaje, Acampar, Pescar, Forrajear, Conocimiento de Hierbas, Esconder Rastros, Caza, Imitar Sonidos Animales, Conocimiento de la Naturaleza, Navegación, Supervivencia, Rastreo, Artesanía, Tallado de Madera, etc.

**Comercio:** Regatear, Trueque, Sentido para los Negocios, Tasar bienes, Marketing, Vendedor, Tendero, etc.

**Magia:** elemental, hechicería, brujería, ilusionismo, druidismo, etc.

**Compañerismo:** Modales de Bar, Camaradería, Festejar, Controlar Libido, Flirtear, Jugar, Controlar la Bebida, hacer ruidos cachondos, Contar Historias, Inspirar Espíritus, Insultar, etc.

**Etiqueta:** Cortesía, Detectar Mentiras, Diplomacia, Modales, Entrevistar, Discusión, Debatir, Rituales, Savoir-Faire, Servir, etc.

**Espiritualismo:** Comunión con la Naturaleza, Ayunar, Alentar, Saber Escuchar, Meditación, Paciencia, Teología, etc.

**Callejeo:** Espabilado, Modales Callejeros, Carterismo, Conocimiento urbano, Supervivencia Urbana, Contactos Sombríos, etc.

### **CUERPO**

**Esgrima:** lucha con armas de filo, lucha con armas de asta, lucha con armas romas, lucha con armas cortas, lucha con armas de dos manos, lucha con dos espadas, uso de escudo, uso de mano torpe, etc.

**Pelea:** Golpear, Lanzamiento, numerosas habilidades tanto de Armas como de Combate Desarmado, artes marciales, etc.

**Atletismo:** Escalar, Salto, Salto con Pértiga, Natación, Lanzamiento, Deportes Varios, Fondo, Aguante, etc.

**Súper poderes:** Súper fuerza, Vuelo, Mimetismo, Blindaje, etc.

### **REFLEJOS**

**Mazmorras:** Evitar Trampas, Hallar Pasadizos Secretos, Cerrajería, Movimiento Silencioso, Correr, etc.

**Combate:** Emboscada, Esquivar, Iniciativa, Alerta, Desenfundado Rápido, Tácticas, Lanzamiento, Disparo, Artillería.

**Acrobacia:** Malabarismo, Trapecismo, Equilibrismo, Maniobras En Gravedad Cero, Montar, Etc.

**Súper poderes:** Súper velocidad, lanzar rayos, sentido arácnido, etc.

Cuerpo y Reflejos tienen menos habilidades relacionadas, pero son cruciales para el combate y la salud, por lo se guarda cierto equilibrio.

### **Subiendo habilidades.**

Las habilidades se suben mediante tres métodos distintos:

- Mediante Dones, de lo que hablaremos en el siguiente apartado.

- Mediante adquisición de experiencia, que se comentará más adelante.

El tercero se realiza durante la creación del personaje, mediante los niveles gratuitos de habilidades (NG).

Como norma general, un PJ dispone de tantos NGS como habilidades existan en el juego. Es decir, si hay 40 habilidades distintas, se dispondrán de 40NG para gastar.

Cada NG puede usarse para subir una habilidad un nivel. Por ejemplo, para pasar de tener Sigilo a nivel Terrible (-4) a nivel Normal (+0), habrá que consumir 4NGS.

Este sistema garantiza que los personajes, como media, tendrán al comienzo el 25% de sus habilidades a nivel Normal (+0). Más que suficiente para la mayoría de las partidas.

A esto hay que añadirle dos reglas, impuestas para evitar el abuso:

- Al comenzar, ninguna habilidad podrá sobrepasar el nivel Normal (+0), salvo que intervengan Dones que la mejoren.
- Los atributos influyen en el desarrollo de una habilidad. Para subir una habilidad por encima del atributo relacionado, se paga el doble.

*Por ejemplo, supongamos que tenemos Mente a nivel Pobre (-2), para pasar de tener Informática de nivel Penoso (-5) a nivel Pobre (-2) se necesitan 3 NG, pero para pasar de tener Informática de nivel Pobre (-2) a nivel Mediocre (-1), se necesitarían 2NGS.*

Esta última regla también se aplica si las subimos con experiencia.

### **Paso 5: Dones.**

Los dones son cualidades ventajosas que tiene el personaje, y no encajan precisamente bien dentro de los Rasgos. Cosas como ser valiente, sueño ligero, las garras de un león, o la capacidad de respirar bajo el agua, son ejemplos de dones.

Un don puede ser una simple cualidad humana (como ser piadoso), o una cualidad claramente sobre humana (aliento de fuego). Pero siempre supone una mejora en algo.

Algunos dones, suman un valor a alguna habilidad o atributo. Por ejemplo, un ojo cibernético suma +1 en las tiradas relacionadas con la vista. Otros no suman nada, pero otorgan otro tipo de beneficios. Por ejemplo, “sueño ligero” permite realizar tiradas de alerta sin penalizadores cuando se está dormido. Incluso puede ser que se requiera de un determinado don para poder usar una determinada habilidad (Magia, Psiónica, etc.)

La lista de dones puede ser casi infinita, y depende mucho de la ambientación donde se juegue. Igual que ocurre con los Rasgos, es el máster el que ha de determinar cuales dones están disponibles, y cuales son sus efectos concretos.

Como norma general, un PJ realista tiene tantos puntos para dones (PD) como características se usen en el juego, dividido entre dos (redondea hacia abajo).

Normalmente, un don cuesta un solo punto, pero si el don es especialmente importante, puede costar varios PD. Algunos, incluso pueden comprarse más de una vez, invirtiendo más de un PD.

Para ambientaciones de acción, épicas, o súper heroicas puedes multiplicar por 2, 3 ó 4 el número de PDS.

A parte de obtener dones, los PD pueden usarse para:

- Un PD puede usarse para subir un nivel un atributo. El límite máximo en un atributo, salvo que se diga lo contrario, no puede rebasar el nivel Excelente (+4).
- Un PD puede ser canjeado por tres niveles a repartir entre una o más habilidades. No obstante, no se puede gastar NG en potenciar más una habilidad que sea subida mediante dones.

Como consecuencia de todo lo dicho, es muy fácil regular el poder inicial de los personajes otorgando más o menos PDS, y regulando los tipos de dones disponibles, ya que de ellos depende que el PJ sea un simple humano, o un ser casi divino.

### **Paso 6: Limitaciones**

Las limitaciones son todo lo contrario que los dones. Son cualidades que ponen en desventaja al personaje en múltiples situaciones. Igual que ocurre con los dones, pueden ser muy variadas y tener muchas aplicaciones.

Por cada nueva limitación que obtenga, el PJ obtiene un PD, más si la limitación es considerable, que podrá canjear como buenamente quiera. Se aconseja no permitir más de 2 ó 3 limitaciones por PJ.

### **Paso 7: Puntos FUDGE**

Para finalizar, otorga entre 1 y 3 puntos FUDGE (PF) a cada PJ.

Los PF pueden usarse para subir el valor de una triada, reducir la gravedad de las heridas, y otras cosas que se explicarán a medida que leas el manual. Se restauran al finalizar cada sesión de juego.

### **Paso 8: Posesiones.**

Puedes optar por dar algo de dinero a tus PJ para que compren sus armas y equipos, o hacer el trueque 1 NV = 1.000 unidades monetarias (\$). Algunos trasfondos (como el de riqueza) otorgan cierta cantidad y otros, como vivienda o animal de compañía, dan alguna pertenencia.

## **1.3. Sistema de juego**

El sistema de juego se basa íntegramente en la tabla de adjetivos dada antes, por lo que es necesaria tenerla presente en todo momento.

### **Tiradas de dados simple**

Una tirada básica supone enfrentar una habilidad o atributo del personaje a una dificultad, determinados ambos por un adjetivo de la escala. Partimos del valor de la habilidad que vamos a enfrentar a la prueba y tiramos 4dF. La suma total de los valores de los dados se aplica sobre el valor del rasgo para obtener el resultado total.

*Kurgan es un enano de Gran Fortaleza, y para conseguir apartar una gran losa de piedra que le impide la entrada a un túnel de una mina necesita superar una prueba de Fortaleza de Gran dificultad. Hace una tirada y le sale +, -, 0, -, con un resultado total de -1 a su Fortaleza. Kurgan sólo ha conseguido una Buena Fortaleza en la tirada, así que necesitará ayuda para despejar el camino.*

En ocasiones, el DJ puede realizar tiradas en secreto, para comprobar una situación determinada.

*Supongamos que la losa del ejemplo anterior no está del todo visible a causa del polvo. En tal caso, el DJ puede realizar una tirada de Mente a dificultad, digamos, mediocre, para comprobar si Kurgan ve dicha losa. Si la triada da un valor positivo, el DJ avisará al PJ que hay una losa que puede levantar, si no, omitirá dicho detalle.*

En caso que no se disponga de una habilidad adecuada, el DJ puede permitir usar el atributo principal con el que dicha habilidad esté relacionada, pero restando -2, -3 si la habilidad es muy especializada, al valor que tenga en dicho atributo.

### **Tiradas enfrentadas.**

Se dan cuando dos o más personajes tratan de resolver un conflicto (una lucha, una carrera, un debate, etc.)

A efectos de reglas, se resuelven con una tirada de dado normal por cada personaje, pero con la diferencia que no se impone ninguna dificultad, si no que gana la competición el que saque mejor resultado.

*El enano Kurgan, con un buen (+2) cuerpo y el bárbaro Muchking, con un excepcional (+4) cuerpo deciden echar un pulso. Kurgan saca 0,-,+,+, un total de +1, que sumado al +2 que ya tenía da un resultado de +3. Muchking saca -, -, 0,-, un penoso total de -3, que sumado al +4 que tenía, da un total de +1. Como resultado, el enano gana de pura potra el pulso.*

En ocasiones, sobre todo si hay personajes de poca importancia, puedes convertir una triada enfrentada e una triada simple.

*El bárbaro Muchking, de excepcional (+4) Cuerpo, se enfada por perder el pulso y trata de golpear al camarero del mesón, que tiene reflejos mediocres (-1), para desahogarse. Como el camarero tiene poca relevancia en el juego, el DJ pide a Muchking que realiza una triada de Cuerpo a dificultad Pobre (los reflejos del camarero). Muchking saca -, 0,+,+, un total de +1, que sumado al +4 que tiene da como resultado un golpe inaudito (+5), muy superior a los mediocres (-1) reflejos del camarero, que cae ante el señor bárbaro.*

## Tiradas sostenidas

Se da en situaciones que requiere cierto tiempo en llevarse a cabo. Son similares a las normales, salvo que el resultado se puede conseguir “sumando” los intentos en más de una tirada.

*Por ejemplo, el PJ quiere subirse a un árbol y el DJ le impone dificultad Excelente (+4). En su tirada, obtiene un resultado bueno (+2), por lo que sube hasta la mitad del árbol. En su segunda tirada saca un resultado mediocre (-1), por lo que resbala y desciende un poco. Y en su tercera tirada obtiene un gran (+3) resultado, con lo que consigue al fin llegar a la copa.*

## Índice de éxito.

En ocasiones, sobre todo en las tiradas enfrentadas, puede que nos interese saber lo bien que hemos realizado una acción.

En tal caso, solo hay que contar la diferencia de niveles entre el resultado ganador y la dificultad superada (o tirada del rival).

*En el ejemplo del pulso, el enano sacó un +3 y el bárbaro un +1, por tanto, el índice de éxito es de +2 (un buen resultado). Como consecuencia el enano Kurgan ganó ampliamente y sin dificultades al bárbaro Muchking.*

## Modificadores.

En algunas ocasiones, se da que existen situaciones adversas o beneficiosas que alteran el curso normal de una tirada. Estas situaciones se llaman modificadores.

Los modificadores positivos se suman al valor de la tirada, mientras que los negativos se restan. En FUDGE, un valor de +/- 2 es un gran modificador, y un +/- 3 es un modificado bastante alto, que no se debe de rebasar salvo en situaciones extremas.

Cuando el DJ pida una tirada de dados (simple u opuesta), ha de valorar las condiciones donde se desarrolla el conflicto, y las condiciones en que se encuentra los PJS (cansados, heridos, nerviosos, mal vestidos, etc.) Si lo cree necesario, y siempre antes de que se realice la tirada, anunciará el modificador oportuno al personaje en cuestión, y este deberá tenerlo en cuenta cuando lance los dados y compare el resultado. He aquí algunos ejemplos.

- 4 Situaciones absurdas o especialmente peligrosas.
- 3 Distancia muy lejana, combate contra más de 4 enemigos.
- 2 Maniobra peligrosa, actuar sin herramientas. Distancia lejana
- 1 Situación inapropiada o trabajar con herramientas improvisadas.
- +1 Situación apropiada, buenas herramientas, muy poca distancia.
- +2 Ataque por sorpresa. Situación de clara ventaja para el PJ.
- +3 Gran superioridad tecnología o armamentística, súper poderes.
- +4 Diferencia de poder abrumadora. Tarea excesivamente sencilla.

Los modificadores pueden tener origen de muchas fuentes distintas: la forma de ser, la forma de vestir, el equipamiento usado, la situación social del lugar (es muy difícil conseguir que te den algo de comer si hay hambruna en el pueblo), etc. También es posible que algunos dones o limitaciones otorguen modificadores a algunas tiradas.

NOTA: Un PF se puede canjear por un bonificador positivo de +3 durante una tirada antes de lanzar los dados.

## Uso de súper poderes

El uso de poderes y habilidades extrañas no varía un ápice del sistema normal. Tan solo varían las habilidades, que han de reflejar el uso de algún talento especial.

*Por ejemplo, el mago Faustus quiere lanzar un conjuro Bola de Fuego, por lo que el DJ pide una tirada normal de magia elemental. Faustus saca una tirada Buena (+2), por lo que el conjuro no solo funciona, si no que hace un buen daño a causa del fuego.*

Algunos poderes, como el control mental, pueden ser resistidos con una tirada enfrentada, otros, como lanzar un rayo, deben ser esquivados.

## Pifias y críticos

Una pifia es un suceso terriblemente malo. Al PJ se le caerá el arma, o alcanzará a un compañero, o patinará y se caerá de boca cuando intente saltar, etc. Ocurre si sacamos un -4 con los 4dF.

Un crítico es todo lo contrario, un hecho fortuito y asombroso que hace que la PJ le salga la acción mejor de lo esperado. Ocurre si sacamos un +4 con los 4dF.

Es el DJ el que ha de definir el suceso concreto, en función de su juicio, el ritmo de la partida, y lo fantástica que sea la ambientación

## 1.4. Combate.

Para resolver un combate, hay que tener en cuenta ciertos parámetros:

### Iniciativa y puntería

Para averiguar quien actúa primero, solo hay que realizar una triada enfrentada de Reflejos. El ganador puede atacar primero, obligando al otro a defenderse, o, ajuicio del DJ, tener un +1 en su tirada.

Apuntar a una zona pequeña del cuerpo (mano, pie o cabeza), supone un modificador de -3 en la tirada de ataque.

### Tirada de combate

El combate o es más que una triada enfrentada, en la que se usan habilidades especializadas en tal cometido.

Es el DJ el que ha de decidir que habilidades entran en juego. Si se realiza un combate con espadas, se podrá resolver con una tirada enfrentada de esgrima, por ejemplo, y el ganador es el que consigue herir al adversario.

No obstante, si se trata de un disparo a distancia, el atacante realizará una triada de puntería, y el agredido tendrá que limitar a esquivar el ataque, pero con un penalizador de -3 (es muy difícil esquivar un tiro).

Cuando se haya realizado ambas tiradas, se deberá proceder a contabilizar el índice de éxito y calcular el daño.

### Daño

El daño real del ataque se calcula añadiendo al índice de éxito el FO del atacante. A este valor se le restará el FD del agredido. El valor resultante determinará la gravedad de la herida infringida:

**Sin daño (0 o menos):** sin heridas. El personaje no está necesariamente sano -puede estar enfermo, por ejemplo-. Pero no tiene ninguna herida de combate que sea lo bastante reciente como para molestarle.

**Sólo un Rasguño (entre 1 y 2):** 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.

**Herido (entre 3 y 4):** el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: todos los rasgos que estén afectados de una manera lógica tendrán un -1. Un resultado de Herido en un combate puede ser llamado Herida Leve.

**Herido Grave (entre 5 y 6):** el personaje está gravemente herido y posiblemente esté tambaleándose: los rasgos que están afectados tienen un -2.

**Incapacitado (entre 7 y 8):** el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier acción, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje. Un DJ permisivo puede dejar a un personaje incapacitado que realice acciones tan elaboradas como el abrir una puerta o agarrar una gema...

**Moribundo (9 o más):** el personaje no sólo está inconsciente, sino que morirá en menos de una hora - o puede que en *mucho* menos tiempo- sin ayuda médica. Nadie se recobra de estar Moribundo por sí mismo, a menos que tenga mucha suerte.

**Muerto:** ya no tiene necesidad de sus posesiones, a no ser que su cultura crea que las necesite en su otra vida...

A medida que se van recibiendo heridas, se procederá a ir tachando las casillas pertinentes. Si un determinado nivel de heridas es completado, se procederá a tachar heridas del nivel inferior, aunque el daño infringido sea de menor consideración.

Para curar un nivel de herida leve hay que superar una tirada de medicina a dificultad normal (+0), a dificultad buena (+2) si es un nivel de incapacitado, y grande (+3) si es un nivel de moribundo.

## **Modificadores al daño**

En ocasiones, diversos factores influyen en el cálculo del FO y FD.

NOTA: Puedes usar esto para diseñar las armas y armaduras de tus PJS

### ***Factores Ofensivos***

**Escala del Atacante:** Añade el bono propio de su Escala (más abajo).

Nota: La Escala del atacante sólo es relevante en las armas impulsadas por músculos, y para aquellas armas de proyectiles adaptadas al tamaño del atacante, como los bazookas, o las pistolas de tamaño gigante. Un superhéroe de Escala 10 que use una pistola normal *no* podrá hacer que su Escala figure en el Modificador de Daño.

**Arma a distancia (arcos, rifles, etc.)** El daño del arma usada se suma al grado relativo de éxito en el cálculo del daño.

**Por Armas impulsadas por Músculos:** En caso de combate cuerpo a cuerpo, al grado relativo de éxito, se le suma el atributo cuerpo y el daño del arma empleada, a la hora de calcular el daño.

-1 Cuando no se usa ningún arma, ni habilidad de Artes Marciales.

+0 Habilidad de Artes Marciales, o para armas pequeñas (navaja, cuchillo, puño americano, honda, botas duras si se patea, etc.)

+1 Para armas de peso medio a una mano (garrote, machete, espada corta, hachuela, roca, etc.).

+2 Para armas largas a una mano espada ancha, hacha, garrote grande, etc.) O para armas ligeras a dos manos (lanza, arco, etc.).

+3 Para la mayoría de las armas a dos manos (arma de asta, espada a dos manos, hacha de batalla, etc.)

Las armas mágicas pueden añadir desde +1, hasta lo que permita el DJ.

**Por localización de daño:** Una herida en la cabeza aumenta en uno el nivel de gravedad de la herida, una herida en una extremidad, reduce en uno la gravedad de la herida.

**Dones:** Algunos dones, pueden otorgar niveles de daño extras en cierto tipo de ataques (por ejemplo, un don de garras daría +1 al FO de un puñetazo, y un pulso firme un +1 al FO de un arco).

### ***Factores Defensivos***

**Por Armadura:**

+1 Por armadura ligera, blanda y no metálica

+2 Por armadura pesada, rígida y no metálica

+2 Por armadura ligera de metal

+3 Por armadura media de metal

+4 Por armadura pesada de metal

+5 Por armadura avanzada de ciencia-ficción

La armadura mágica puede añadir desde +1 hasta lo que permita el DJ.

**Dones:** Algunos dones, pueden otorgar niveles de protección extras.

**Escala del Defensor:** Añade el bono propio de su Escala (más abajo).

**Puntos FUDGE:** Se puede canjear un PF para reducir un nivel la gravedad de las heridas. No obstante, no se puede canjear si todos los niveles del nivel de menor gravedad ya están tachados.

## **Agotamiento.**

Cuando un PJ usa poderes especiales (magia, Psiónica, lanzar rayos, etc.), o realiza tareas de intenso esfuerzo (cargar peso, correr, escalar, etc.) puedes hacer que sufra daño por fatiga.

Cuando un PJ sufra un daño por fatiga, resta al daño sufrido el Valor en Mente o Cuerpo (o cualquier otro rasgo que uses, como coraje o voluntad, vigor, etc.). Dependiendo de si el agotamiento es físico o mental, puedes usar un rasgo u otro.

Según el resultado obtenido, se tachará un nivel u otro en el contador de fatiga, igual que ocurría con las heridas.

Se puede sufrir los efectos de ambas escalas a la vez.

**Sin fatigar (0 o más):** El personaje está fresco, cómo recién levantado.

**Fatigado (entre 1 y 2):** sin efectos reales, excepto crear tensión.

**Aturdido (entre 3 y 4):** el PJ está fatigado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: -1 en todo durante 1 minuto.

**Muy Aturdido (entre 5 y 6):** el PJ está muy fatigado y posiblemente esté tambaleándose: todos los rasgos tienen un -2 durante 5 minutos.

**Incapacitado (entre 7 y 8):** el personaje está tan fatigado 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. Para recuperarse necesita descansar 15 minutos

**Exhausto o K.O (9 o más):** cae inconsciente. Un personaje inconsciente no necesita curación para recuperar completamente la salud, sólo tiempo. Por lo general el tiempo necesario es de una hora. A los 15 minutos recuperará la consciencia, pero no podrá actuar.

Las situaciones que causan fatigan son muy diversas, por ejemplo:

- Usar un poder especial, como la Psiónica o la magia, causa un punto de daño por fatiga cada vez que se usen. Si se usan 2 a la vez, el daño se duplica.

- No dormir bien causa 1 de daño por cada 2 horas de insomnio.

- Realizar un esfuerzo intenso y momentáneo, como una proeza de fuerza, o correr durante un combate causa un punto de daño por turno.

- Para calcular el agotamiento de un trabajo continuo (nadar, escalar, correr una maratón, etc.) realiza una tirada de Mente o Cuerpo (depende de la situación), por cada fallo, se sufre un punto de daño por fatiga. La dificultad será Normal (0) en juegos súper heroicos, Aceptable (1), en juegos de acción, y buena (2) en juegos realistas. Por cada 15 minutos de esfuerzo, suma +1 a la dificultad.

*Por ejemplo, el mago Faustus, tiene una Gran (+3) Mente, un cuerpo Pobre (-2) y una armadura ligera (+1).*

*Faustus recibe un ataque de 5 puntos de daño, causándole un daño real de  $1 - (-2 -5) = 6$  puntos, que lo deja gravemente herido.*

*Para contraatacar, decide lanzar 4 bolas de fuego, por lo que sufrirá 4 puntos de daño por fatiga, que causará un total de  $4 - 3 = 1$  puntos de daño por agotamiento, por lo que quedará fatigado un rato.*

## **1.5. Experiencia**

Al terminar una sesión de juego, otorga entre 1 y 6 puntos de experiencia (PX), en función de lo bien que interpreten tus jugadores.

Subir una habilidad cuesta Nivel de habilidad +5 PX. Es decir, para subir de nivel mediocre (-1) a normal (+0), hay que canjear 4 PX.

Salvo que se diga lo contrario, no se puede sobrepasar el nivel Excelente (+4) en una habilidad.

Recuerda que si la habilidad supera en nivel al atributo con el que está relacionada, el coste de experiencia se duplica.

Los dones que tengan niveles, o que puedan comprarse más de una vez, pueden subirse de nivel mediante experiencia, a coste de Nivel del don x5. Normalmente, no se adquieren nuevos dones con experiencia.

## 1.6. La Escala

Dado que FUDGE usa un rango limitado de niveles en sus rasgos, es posible que criaturas y objetos demasiado grandes o pequeños no queden bien reflejados con este sistema. Para ello, fue diseñado La Escala. Dependiendo del valor de la escala, el objeto o personaje sufrirá una serie de modificadores en su FO y en su FD. Si, además, se trata de un objeto especialmente grande o pequeño, también se modificará sus tiradas de esquivar y ocultarse. La escala original de FUDGE es bastante enrevesada y liosa, aquí dejo una más homogénea y práctica:

Escala	Kg.	Tamaño (m.)	FO/FD	Esquivar y sigilo.	Coste (en vehículos)	Carga (en vehículos)	Ejemplo
-6	6	0,4	-6	+4	10	1-10kg.	Gato casero.
-5	9	0,55	-5	+3	20	1-10kg	Zorro, perro pequeño.
-4	13	0,7	-4	+3	30	1-10kg	Tejón.
-3	20	0,8	-3	+2	40	1-20kg	Coyote, perro.
-2	3	0 1	-2	+2	60	1-50kg	Perro grande.
-1	45	1,3	-1	+1	80	1 -50 kg	Humano joven.
0	68	1,6	+0	+0	100	1 - 50 kg	Humano. Humano. Bicicleta. Moto pequeña.
1	100	1,9	+1	-1	200	1 - 50 kg	León.
2	150	2,3	+2	-2	400	100 - 500 kg	Oso.
3	225	2,9	+3	-3	800	100 - 500 kg	Toro.
4	333	3,5	+4	-4	1.000.	100 - 500 kg	Oso Grande. Moto de carreras.
5	500	4,3	+5	-5	10.000.	100 - 500 kg	Cocodrilo, coche. Voladora. Bote.
6	750	5,2	+6	-6	100.000.	100 - 1.000 kg	Furgoneta. Caza pequeño.
7	1,100	6,4	+7	-7	1millón	1t - 5 t	Ballena blanca, tanque. Caza mediano. Mini-submarino. Barco de vela. Camión. Helicóptero.
8	1,700	7,8	+8	-8	10 millones	1t - 15t	Orca, autobús. Caza Pesado. Lanzadera pequeña. Fueraborda. Helicóptero de Transporte Pesado. Tráiler.
9	2,600	10	+9	-9	50 millones	1t - 50t	Dinosaurio. Elefante.
10			+10	-10	100 millones	10t - 500t	Lanzadera mediana. Carguero Espacial pequeño o de tropas.
11			+11	-11	1.000 millones	100t - 1.000t	Lanzadera Grande. Carguero Espacial mediano. Crucero Marítimo
12			+12	-12	10.000 millones	1.000t -5.000t	Lanzadera de Lujo. Carguero grande.
13			+13	-13	100.000 millones	1.000t - 10.000t	Crucero Espacial.
14			+14	-14	1 billón	10.000t - 500.000t	Naves Generacionales pequeñas. Súper-carguero
15			+15	-15	10 billones.	A estos tamaños las capacidades de carga son tan grandes que el DJ puede asumir que se puede llevar casi de todo.	Plataforma orbital.
16			+16	-16	100 billones		Naves Generacionales medianas.
17			+17	-17	1.000 billones.		Estaciones Orbitales medianas. Astillero Espacial.
18			+18	-18	10.000 billones		Naves Generacionales grandes. Estaciones Orbitales grandes. Luna
19			+19	-19	100.000 billones		Roseta. Planeta pequeño.
20			+20	-20	1 trillón (o más)		Mundo-anillo. Planeta

Aunque esté orientada al tamaño, nada te impide usarla para representar objetos de especial dureza, personajes poderosos, o armas destructivas. Aunque en dichos casos, los modificadores en esquivar y sigilo puede que no se apliquen, o que apliquen a la puntería (en caso de las armas).

Por ejemplo, en un juego de fantasía épica, los PJS héroes empezarían con una escala de 0, mientras que los campesinos y ladrones de poca monta tendrían una escala de -2. De esta forma, se recalca que los PJS son héroes por encima de la media. En este caso, no se aplicaría el modificador a esquivar y sigilo (no hay variación de tamaño).

En caso de enfrentar ejércitos o grupos numerosos, la escala sube un nivel por cada 10 unidades que formen parte del batallón. Así que, para representar a un ejército numeroso, solo tienes que escoger una unidad estándar y aplicarle el FO/FD correspondiente. Usa la imaginación.

# Trasfondos y ejemplos.

## 2.1 Dones y limitaciones.

Normalmente, la creación de dones y limitaciones se queda un poco en el aire. Si quieres hacerlo de forma más equilibrada, aquí dejo unas sencillas pautas y algunos ejemplos.

### Creación de dones y limitaciones

Para calcular los puntos de dones (PD) que consume un don determinado, solo tienes que aplicar esta fórmula:

Suma = Valor x Impacto. Si el valor de Suma supera la cantidad de 6, el Don cuesta 2 PD, si supera los 12, costará 3 PD, etc.

#### **Valor**

El valor es la puntuación del modificador que nos otorga el don o nos resta la limitación. Si un don de garras nos da un +2 en el daño, el valor será de 2, si una limitación de cojera nos resta -1 en Reflejos, el valor será de -1.

Algunos dones y limitaciones no otorgan modificadores, si no que dan alguna cualidad (visión nocturna nos permite ver en la oscuridad, pero no da modificadores positivos de ninguna clase, por ejemplo).

En tal caso, el valor valdrá una cifra impuesta lo bueno que sea la cualidad otorgada:

Cualidad	Descripción	Ejemplo	Valor
Normal	Cosas corrientes y humanamente posibles	Tener el sueño ligero, sentidos agudos, influencia en una ciudad.	1
Significativo	Algo poco común, o solo visto en juegos fantásticos o futuristas	Ciberimplantes, magia, rango y membresía, poderes psiónicos	2
Importante	Cosas insólitas en la ambientación o especialmente poderosas	Formar parte de la nobleza, ser inmortal, inmunidad al daño físico, etc.	3

#### **Impacto**

El impacto es un parámetro que varía en función de las veces que podemos usar el don, o las veces que nos molesta la limitación. También tiene en cuenta a que se aplica dicho don, ya que no es lo mismo que modifique una habilidad, que modifique una característica.

Situación	Impacto
Solo se aplica, como mucho, una vez por partida	1
Se aplica cada vez que el PJ consuma aguante, y solo afecta a una habilidad que de súper poderes	1
Se aplica siempre a una habilidad o situación normal	1
Se aplica siempre a 2 habilidades normales	2
Se aplica siempre a una habilidad que de súper poderes	2
Se aplica entre 2 y 4 veces por partida.	2
Se aplica a una característica derivada	2
Se aplica a un atributo principal	3
Se aplica siempre a tres habilidades normales, o a una habilidad normal y a otra que de súper poderes.	3
Se aplica siempre a dos habilidades que den súper poderes o a dos características secundarias	4
Se aplica siempre a dos atributos principales, a 6 habilidades normales o 3 veces a alguna característica secundaria	6

### Ejemplos.

Los dones y limitaciones mundanos son aplicables a PJS humanos, normales y corrientes.

Los dones y limitaciones especiales sirven para crearte seres sobre humanos o criaturas de fantasía.

A menos que se diga otra cosa, un don solo puede adquirirse una vez.

#### **Limitaciones mundanas. 1PD.**

**Enemigo:** Existe una persona que te odia con locura y haría cualquier cosa por verte muerto o en la ruina.

**Escala negativa:** Disminuye el valor de la escala un nivel.

**Pordiosero:** El PJ es un vagabundo o gente de mala vida. -1 en todas las triadas relacionadas con la sociedad o a apariencia

**Colérico:** El PJ tiene dificultad para controlar su temperamento. Siempre que se le contradiga deberá superar una triada de Mente a dificultad Aceptable para no perder el control y recurrir a la violencia.

**Manazas:** El personaje es especialmente torpe. -2 en las tiradas relacionadas con el pulso y la destreza manual.

**Distraído:** Al PJ se le olvidan las cosas en el peor momento. Tirada de Mente para probarlo.

**Cotilla:** Siempre quiere saber lo que le sucede a sus compañeros u otros personajes. Conocer y airear sus asuntos personales. Puede provocar antipatías de otros personajes. Tirada de Mente para evitar el impulso.

**Adicción:** Conviene decidir que vicio le afectará para ponerle a prueba cuando lo tenga a la vista. Tirada contra. Tirada del atributo de Espíritu para evitar el impulso.

**Avaricioso:** No suelta un chavo aunque la vida se le vaya en ello. Será el primero en registrar cualquier cosa para ver si encuentra algo de valor. Esto puede provocar antipatías a otros personajes o que el avaricioso se quede rezagado y sólo.

**Ambicioso:** Puede tener en mente grandes proyectos u objetivos que no se cumplirán nunca. También puede ser algo parecido a la avaricia, ambicionar poder. Suele querer ser el jefe del grupo de PJ. Tirada de Voluntad para que el PJ vuelva a acordarse de la misión que debía cumplir en lugar de hacer maquinaciones o realizar acciones para llevar a cabo lo que ambiciona.

**Ingenuo:** Al personaje le falta malicia. "No las ve venir". Al usar la habilidad "Detectar engaños" o enfrentarse a habilidades de Carisma de otros personajes (que le influyan negativamente) se le aumentará la dificultad de la tirada.

**Humanitario:** Como si fuese un delegado de Amnistía Internacional. Siempre tiene que ayudar a los necesitados.

**Indeciso:** Cuando al PJ se le imponga escoger algo entre diferentes opciones deberá superar una tirada de Espíritu. No podrá escoger nada hasta que no la supere. El resto de PJS que le acompañen en ese momento sólo pueden convencerle para escoger una opción si están todos de acuerdo de forma unánime.

**Rudo:** Todo lo contrario que alguien muy educado. -1 en todas las tiradas pertinentes

**Perezoso:** Todo le da pereza. Si no fuese por sus compañeros, a veces ni se levantaría de la cama. Tirada de Espíritu para ver si realiza la acción.

**Bravura suicida:** Éste es el que se lanzará en una carrera contra un tipo que le está disparando. Tirada de Espíritu para evitar lanzarse contra el primer enemigo que encuentre.

**Envidioso:** Codicia lo que tiene (material y/o espiritualmente) otro personaje. Tratará en algún momento de arrebatárselo...

**Maníaco / Depresivo:** En el momento más inoportuno el PJ sufre un ataque de histeria. No puede usar ninguna habilidad o atributos hasta superar una tirada excepcional de Voluntad o Inteligencia, si falla podrá intentarlo en dos turnos.

**Código moral.** Hay cosas que un PJ no puede realizar y que limita sus acciones. Por ejemplo, no puede rematar a un enemigo moribundo (pero cuidado, que no está muerto y puede llegar actuar...) matar a sangre fría, o por la espalda.

**Deber:** El PJ tiene una misión u obligación que rige su comportamiento. También puede ser una obsesión o un juramento.

**Cobarde:** Siempre será el último PJ en entrar en los combates. Esperará a ver que hacen los demás. Si está solo o solamente con otro PJ deberá hacer tirada de Espíritu.

**Fuera de la ley:** La policía, el ejército, el FBI, etc. pueden estar buscando a este PJ. A conveniencia del DJ podrán aparecer los agentes de la ley para poner a prueba al PJ.

**Maniático:** Entre el jugador y el DJ se pondrán de acuerdo en alguna manía que puede ser puesta a prueba durante el juego.

**Fobias:** Miedo u odio a algo. Por ejemplo miedo a la oscuridad. Tirada de Espíritu para evitar el impulso.

**Pobreza:** Dispone de muy pocos fondos o ninguno.

**Machista/feminista:** Sus habilidades sociales se verán mermadas frente al sexo contrario, a discreción del DJ.

**Vejez:** En algún momento, a discreción del DJ, las acciones a realizar pueden fallar (aún usando Puntos FUDGE, o no).

**Susceptible:** Se ofende con facilidad ante ciertas afirmaciones o situaciones. Tirada de Espíritu para evitar el impulso.

**Vanidoso:** El PJ es arrogante y presuntuoso. Esto, condiciona su forma de ser, puede acarrearle todo tipo de desgracias.

**Buen corazón:** Cualquier mentiroso, adulator, etc. puede conseguir su ayuda y simpatía. Usar a discreción del DJ.

**Paranoico:** Cualquier paranoia o manía persecutoria servirá. Es necesario definirla antes de jugar. El DJ la pondrá a prueba con cualquier situación que pueda provocar la paranoia.

**Acomplejado:** Hay que elegir que tipo de complejo puede tener el PJ, al cual se le pondrá a prueba durante el juego.

**Desafortunado:** A discreción del DJ el jugador fallará automáticamente al menos una tirada durante el juego.

**Alérgico:** El PJ es alérgico a algo en concreto. Funciona igual que las fobias, pero hay que hacer una tirada de Cuerpo

**Adicción.** El personaje tiene alguna adicción.

**Berserker si es herido.** El personaje elegirá siempre una táctica ofensiva cuando resulte herido.

**Bravura indistinguible de tendencia suicida.** El personaje nunca rehuirá un combate aunque sea superado en número abrumadoramente.

**Código de Honor.** El personaje tiene un código de honor que no puede desobedecer.

**Comportamiento Compulsivo.** El personaje tiene un comportamiento compulsivo en algún aspecto.

**Donjuán.** El personaje tiene una tendencia impulsiva a intentar seducir a los miembros del sexo opuesto.

**Enemigo.** El personaje tiene un enemigo con el que mantiene cuentas pendientes.

**Tara física.** El personaje es manco, o mudo, o tuerto, o cojea, etc. -1 en las tiradas relacionadas.

**Oscuro pasado.** El personaje tiene algo en su pasado que no quiere que se conozca o antecedentes penales.

## ***Dones mundanos.1 PD.***

**Visión periférica:** En Combate Cuerpo a Cuerpo, permite al PJ que ya este luchando contra alguien defenderse de un segundo atacante o atacarle simultáneamente sin tener modificadores negativos por ello (los modificadores contra múltiples combatientes empiezan a -1 con un tercer contrincante). Se empieza en +1 hasta +3 (-1 ¡a partir de un quinto contrincante!).

**Mucha gente le debe favores:** Este jugador puede recibir ayuda de PNJS para resolver ciertas situaciones si la ocasión lo merece. Si es PNJ mente posible el problema se resolverá automáticamente (aunque puede ser que no sea inmediato). Es algo parecido a tener Contactos.

**Reputación (reversible):** Ante él sus enemigos que como mínimo hayan oído hablar de él le tendrán cierto temor. Los no enemigos le tendrán respeto y será el primero en ser escuchado. Puede avalar a otros PJS. Empieza en nivel +1 (Buena) hasta +3. Como limitación atrae problemas al PJ y a los que le acompañen.

**Siempre mantiene la calma:** Esto va muy bien ante situaciones bajo presión. Si la situación es de este tipo se tiene un modificador +1 ante Acciones no opuestas. Empezando el don en +1, puede aumentar hasta +3.

**Buena memoria:** Sirve para realizar acciones que no se habían realizado en su momento. Por ejemplo: se intenta robar un banco y nadie se acordó de desactivar la alarma. El PJ con "Buena memoria" podría usar este don para, cuando en el momento de abrir la caja fuerte, declarar que realmente la alarma fue desactivada. Usar este don con moderación.

**Contactos:** Aunque el PJ no tenga, normalmente muchos fondos (dinero), podrá usar sus contactos para que le ayuden. También, en menor medida, sirve para ayudar en otro tipo de situaciones que no sean económicas (parecido a "Mucha gente le debe favores), obtener información, etc.

**Bien parecido:** Físico atractivo. Nos modifica el Nivel inicial de la habilidad de "Seducir" poniéndolo a -1 (Mediocre).

**Ambidiestro:** Se pueden usar indistintamente cualquiera de las dos manos (por ejemplo con un arma), o bien las dos al mismo tiempo (dos armas pequeñas que se puedan empuñar con una mano cada una). Por defecto: modifica en +1 el Ataque o a la Defensa, a elección del jugador y una vez por turno. Puede subir de nivel el modificador, hasta +3.

**Visión nocturna:** Puede ver en una casi-completa oscuridad. No modifica el atributo de Percepción en estas situaciones si éste es igual o superior a Normal. Si se da el caso contrario (es de día o simplemente hay luz), el atributo se quedará a nivel Normal en estas situaciones.

**Riqueza:** Buen equipo, cuenta siempre disponible para asumir gastos (si el PJ quiere).

**Sentido común:** Cuando el DJ ve que los jugadores andan perdidos o pueden caer en una trampa obvia, el PJ con sentido común se dará cuenta de que "no van por el buen camino".

**Enciclopedia viviente:** El PJ tiene vastos conocimientos generales. Se pueden hacer tiradas de Sabiduría para ver si se sabe algo mucho más específico de un tema. Requiere Sabiduría Normal. Empezando este don en +1, puede aumentar hasta +3.

**Técnica de combate:** Es una ayuda suplementaria a la habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo. Tiene niveles al igual que las habilidades. Se usa sumando el valor del nivel de la habilidad de Combate C. a C. al valor del nivel de este don. Si tenemos la habilidad de Combate C. a C. Buena +1 y la Técnica de combate también Buena +1, los valores se suman. Empezando el don en +1, puede aumentar hasta +3. Como límite el nivel de este don nunca puede superar al nivel de la habilidad de Combate C. a C., sólo igualarlo.

**Curación rápida:** Disminuye en un nivel la dificultad de curación ante heridas o enfermedades. Empezando el don en nivel Bueno, puede aumentar hasta Excepcional disminuyendo la dificultad impuesta hasta en tres niveles.

**Buen rastreador:** Otorga la habilidad rastrear a nivel Bueno (+2). Sentidos agudos: Los sentidos del PJ están bien desarrollados. +1 en cualquier tirada relacionada.

**Amigo de confianza:** Tienes una persona fiel y fiable que te ayudará siempre que le sea posible.

**Casanova:** El PJ tiene un especial carisma con los personajes del sexo opuesto. +1 en todas las triadas relacionadas.

**Escala positiva:** Aumenta el valor de la escala un nivel.

**Animal de compañía.** El personaje posee un animal adiestrado que le obedece.

**Buena salud.** El personaje tiene un modificador de +1 a su característica de Cuerpo cuando se enfrenta a enfermedades o venenos.

**Empatía.** El personaje cae bien a la mayoría de sus interlocutores.

**Empatía Animal.** El personaje cae bien a la mayoría de los animales y estos no le atacarán nunca salvo que ocurra algo excepcional.

**Escala (Positiva).** El personaje tiene una fuerza y masa mayor de la normal.

**Reflejos de Combate.** El personaje está acostumbrado a luchar en desventaja, ignorará el modificador negativo por luchar contra dos enemigos a la vez.

**Reflejos Rápidos.** El personaje atacará siempre antes que su enemigo en combate cuerpo a cuerpo (Aplicar el resultado obtenido por el personaje antes del ataque del enemigo).

**Riqueza.** El personaje tiene unos fondos de 75 monedas de oro.

**Sentido del Peligro.** El personaje tiene derecho a una tirada a dificultad Grande (+3) por la característica de Reflejos cuando se vaya a encontrar en una situación de peligro.

**Sentidos Agudos.** El personaje añade un +1 a todas sus tiradas de Reflejos y percepción.

**Siempre mantiene la calma.** El personaje añade un +1 a todas sus tiradas de Voluntad donde se esté influido por una situación peligrosa.

**Suerte Excepcional.** El personaje goza de una gran suerte. A decisión del DJ, al PJ le puede pasar algo bueno cuando menos lo espere, o salvarse de una muerte segura de forma increíble. Usar con mucha moderación.

**Estatus.** Ya sea por posición social, por pertenecer a la nobleza, o por rango militar, o por lo que sea, el PJ posee cierta influencia y notoriedad social. A nivel 1 será un juez o similar, y a nivel 4 un noble o un general. Este don ofrece muchas ventajas, pero también las obligaciones propias de su cargo.

**Lucha a ciegas.** Al PJ no le influye la falta de luz cuando combate.

**Mejora:** +3 en una habilidad determinada.

### **Limitaciones especiales.**

**Debilidad al Sol:** la exposición a la luz solar causa 6 puntos de daño por cada turno de exposición al PJ. 2PD.

**Debilidad:** Hay una sustancia que es moderadamente nociva para el PJ. Las heridas ocasionadas con ella ganan suben nivel de daño. 1PD.

**Punto vulnerable:** Existen una parte donde el PJ sufre más el daño. Si es golpeado en ella, la gravedad de las heridas sube un nivel. 1PD.

**Nivel tecnológico inferior.** El PJ pertenece a una raza más retrasada científicamente. Sufrirá un -3 en todas las tiradas relacionadas. 2PD.

**Segunda mano:** Solo para objetos. A costa de abaratar el precio, el objeto es de menor calidad y puede fallar. 2 PD.

### **Dones especiales**

**Sentido exótico:** Un sentido especial, como un sonar, radar, visión térmica, visión ultravioleta, olfato hiper desarrollado, etc. 1 PD.

**Potencial mágico:** El PJ puede usar magia. Otorga 1 punto a tres habilidades mágicas distintas, o 3 puntos a una sola habilidad. 1PD.

**Cuerpo metálico:** Otorga un bono al FD y al FO de 3 puntos. 2PD.

**Inmortal:** El PJ no envejece. No podrá alcanzar el nivel Muerto a menos que su cuerpo sea completamente destruido. 3PD.

**Volar.** El personaje puede volar, y tiene una habilidad especial (Volar) para controlar las diversas maniobras que se produzcan mientras se vuela. 1PD. El PJ ha de tener alas, propulsores, poder controlar su densidad o cualquier otro medio que le permita volar.

**Leer las mentes.** El personaje es capaz de percibir las mentes y leer los pensamientos de los demás concentrándose (siempre que el blanco no supere una tirada enfrentada de Espíritu). 1PD. Consume aguante.

**Apéndice:** La criatura tiene o 2 extremidades o 4 tentáculos extras. Dos brazos dan una acción extra por turno, dos piernas un bono de +2 a las tiradas de movimiento. Los tentáculos no permiten manipular y coger objetos, pero sirven para apretar y golpear (2 acciones extras por par). También se puede coger una gruesa cola que de +3 al daño cuando golpea. Puede cogerse las veces que haga falta. 1 PD.

**Dientes y garras:** El PJ tiene dientes o garras, o cuernos o espinas que causan daño extra. Reparte 3 puntos de daño extra entre dichos apéndices (+3 al daño por cornada, +1 al daño por garras y +2 al daño por mordisco, etc.) Puede comprarse las veces que permita el DJ. 1PD.

**Telekinesia:** Permite mover y golpear objetos con la fuerza de su mente. Cada vez que se compre el don, se gana un +1 en la habilidad de telekinesia, y un +1 al FO cuando se use dicha habilidad. 1PD

**Rayo:** El PJ puede disparar o proyectar un tipo concreto de energía (electricidad, calor, sonido, fuego, viento, frío, etc.). Cada vez que se compre este don, se gana un +1 a la habilidad de Rayo, y un +1 al FO cuando se use dicha habilidad. Consume aguante. 1PD.

**Energía:** Permite manipular un tipo concreto de energía o sustancia (electricidad, fuego, agua, tierra, etc.) para crear barreras o moldar objetos. Cada vez que se compre, se gana un +1 en la habilidad de energía, un +1 al FD cuando se use dicha habilidad, y la capacidad de moldear 1 m. cúbico de sustancia por nivel. Consume aguante. 1PD.

**Drenaje:** El PJ puede absorber un tipo concreto de energía. Cada punto de daño le "recarga" un punto de aturdimiento.

**Regeneración:** Se recupera un nivel de herida por cada 5 puntos de aguante invertidos. No cura heridas causadas por debilidades. 1PD.

**Blindaje:** Escamas, piel dura, exoesqueleto, etc. + 3 a la FD. A criterio del DJ, se podrá coger más de una vez. 1PD.

**Elástico:** otorga un cuerpo blando y elástico. El PJ puede alargarse y aplanarse un metro por nivel comprado. +2 a la FD. 1PD.

**Daño por fuego:** Solo para armas. El arma está envuelta en un aura de llamas. +3 al daño a causa del fuego. 1 PD.

**Maniobrabilidad +1:** Solo para vehículos. La maniobrabilidad (MV) es un parámetro que se añade a las tiradas de conducción y pilotaje. La MV se verá afectada por la escala del vehículo. 1PD.

### **Dones complejos**

Combinaciones de dones para simular profesiones y razas.

**Elfo:** Sentidos agudos y visión térmica. 2PD.

**Vampiro:** Combina Inmortal, debilidad al sol, punto vulnerable (corazón) y piel dura. +1 en Cuerpo y Reflejos. 2PD.

**Mercenario:** en Cuerpo+1. Reflejos+1. Mente -1. +1 en pelea, el manejo de armas, y en supervivencia. 2PD.

**Hechicero:** Mente +2. Cuerpo -1. Potencial mágico. 2PD.

## 2.2. Personajes de ejemplo

He aquí algunos ejemplos de lo que se puede crear con FUDGE. Los nombres de las habilidades puedes cambiarlos a placer.

Dado que pueden ser PJS iniciales, avanzados, o de relleno, los límites impuestos en la creación de PJS no tienen que cumplirse.

Periodista. 30NV y 3 PD		
<b>Cuerpo:</b>	-1	<b>Habilidades:</b> Folklore: +1, Geografía: +1,
<b>Mente:</b>	+1	Hipótesis: +2, Idiomas: +2, Literatura: +1, Narrar:
<b>Reflejos:</b>	+0	+1, Ocultismo: +1, Política: +1, Razonar: +3,
<b>Espíritu:</b>	+0	Buscar:+2, Conducir:+1.
<b>Dones:</b>		

Profesor de historia. 30NV y 3PD		
<b>Cuerpo:</b>	-1	<b>Habilidades:</b> Armería: -1, Alquimia: +1,
<b>Mente:</b>	+2	Hipótesis: +1, Ocultismo: +2
<b>Reflejos:</b>	-1	Buscar: +2, Historia: +3, Conducir: +2
<b>Espíritu:</b>	+0	
<b>Dones:</b> Culturas: +1.		

Orco 20 NV		
<b>Cuerpo:</b>	+1	<b>Habilidades:</b> Intimidar +1, esgrima +1, agilidad -1
<b>Mente:</b>	-1	Disparo (ballesta) -1.
<b>Reflejos:</b>	+1	
<b>Espíritu:</b>	-1	
<b>Dones:</b>		

Esqueleto 20 NV		
<b>Cuerpo:</b>	+0	<b>Habilidades:</b> Intimidar +1, esgrima -1, agilidad +1
<b>Mente:</b>	-	Disparo (arco) -1.
<b>Reflejos:</b>	+0	
<b>Espíritu:</b>	-	
<b>Dones:</b> Blindaje +1. Debilidad: daño por aplastamiento.		

Soldado medieval. 30NV y 3PD		
<b>Cuerpo:</b>	+2	<b>Habilidades:</b> Esgrima +2, Pelea +0, Arquería +1,
<b>Mente:</b>	-1	Alerta +0, Trampas -1, Supervivencia+1
<b>Reflejos:</b>	+2	Intimidar+0.
<b>Espíritu:</b>	-1	
<b>Dones:</b> Maestría con espada (FO +2 y FD +1 cuando use espadas).		

Ciber psicópata 30NV y 3PD		
<b>Cuerpo:</b>	+3	<b>Habilidades:</b> Disparo +1, Intimidar +1, Callejeo
<b>Mente:</b>	-2	+1, Alerta +1, Pelea +1
<b>Reflejos:</b>	+2	
<b>Espíritu:</b>	-3	
<b>Dones:</b> Blindaje +1, Ciber ópticos +1, Ciber brazos +1.		

Dragón 30NV y 33PD		
<b>Cuerpo:</b>	+5	<b>Habilidades:</b> Pelea +5, Intimidar +5,
<b>Mente:</b>	+2	Conocimientos +5, Hechicería +2, Alerta +2.
<b>Reflejos:</b>	+4	
<b>Espíritu:</b>	+3	
<b>Dones:</b> Escala +10. Blindaje +2 (FD +6), Garras (+3 al daño), Colmillos +2 (+6 al daño), Vuelo +3 (+6 a la habilidad vuelo). Aliento de fuego +6 (+6 a lanzar fuego y +6 al daño cuando lo use).		

Xenomorfo 30ND y 5PD		
<b>Cuerpo:</b>	+4	<b>Habilidades:</b> agilidad +5, trepar +3, pelea +2,
<b>Mente:</b>	-3	alerta +0.
<b>Reflejos:</b>	+5	
<b>Espíritu:</b>	-2	
<b>Dones:</b> Exoesqueleto (FD +3) Garras (FO +1), doble mandíbula (FO +3), Cola (FO +2), sangre ácida, inmunidad a los cambios de temperatura, no necesita respirar, Radar. Deber (obedecer a la reina), Ciego, nivel tecnológico inferior.		

Kryptoniano 13 PD		
<b>Cuerpo:</b>	+0	<b>Habilidades:</b> -
<b>Mente:</b>	+0	
<b>Reflejos:</b>	+0	
<b>Espíritu:</b>	+0	
<b>Dones:</b> Súper fuerza 4 (+8 en Cuerpo), visión de rayos X, súper velocidad 4 (+8 en Reflejos), blindaje 4 (FD +8), Vuelo 3 (+6 a la habilidad Volar) Debilidad: kryptonita, Dependencia: luz solar (ha de tomar el sol cada 24 H, o perderá sus poderes),		

Nave espacial. 30NV y 17PD		
<b>Cuerpo:</b>	+0	<b>Habilidades:</b> Sensores +3, motor espacial +2,
<b>Mente:</b>	+0	motor de vuelo +2, armas láser +3.
<b>Reflejos:</b>	+0	
<b>Espíritu:</b>	-	
<b>Dones:</b> Inteligencia artificial (le permite pensar y auto pilotarse), Escala +10. Maniobrabilidad +6.		

Deidad primigenia 64PD		
<b>Cuerpo:</b>	+8	<b>Habilidades:</b> Alterar materia +8, Intimidar +8,
<b>Mente:</b>	+8	Control Mental +8, Telepatía +8, Energía +8
<b>Reflejos:</b>	+8	Conocimientos +8, Clarividencia +8.
<b>Espíritu:</b>	+8	
<b>Dones:</b> Inmaterial (inmunidad al daño físico, intangible, no tiene masa), Inmortal, Escala +20.		

Marine colonial. 30NV y 3PD		
<b>Cuerpo:</b>	+1	<b>Habilidades:</b> Disparo +2, Pilotar +1,
<b>Mente:</b>	-1	Supervivencia +1, Alerta +2, Electrónica -1,
<b>Reflejos:</b>	+2	Intimidar+0, Conducir +0, Mecánica -2.
<b>Espíritu:</b>	+0	
<b>Dones:</b>		

Investigador Paranormal 3PD		
<b>Cuerpo:</b>	-1	<b>Habilidades:</b> -
<b>Mente:</b>	+1	
<b>Reflejos:</b>	+1	
<b>Espíritu:</b>	+0	
<b>Dones:</b> Sentido común (+1 en al tiradas de razón e intuición). Clarividencia (+2 en la habilidad psíquica de clarividencia)		

## Reglas opcionales.

El manual de FUDGE es muy amplio y posee multitud de reglas opcionales. Aquí solo dejaremos algunas de las más relevantes.

### Tácticas Ofensivas / Defensivas

Antes de cada turno, un luchador puede escoger entre adoptar una postura normal, ofensiva o defensiva. Una postura ofensiva o defensiva aumenta la habilidad de combate en un aspecto (ataque o defensa), y reduce la misma habilidad en igual cantidad en el otro aspecto del combate. Hay cinco opciones básicas:

+2 al Ataque, -2 a la Defensa
+1 al Ataque, -1 a la Defensa
Ataque y Defensa Normal
-1 al Ataque, +1 a la Defensa
-2 al Ataque, +2 a la Defensa

### Múltiples Combatientes en Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuando más de un oponente ataca a un solo luchador, disponen de ventaja. Para reflejar esto, el PJ solitario tiene un -1 a su habilidad por cada oponente más allá del primero. En campañas épicas, puede ser reducir la pena, o dar al enemigo pocas habilidades y daño.

El luchador solitario tira una vez, y el resultado es comparado con cada uno de los grados de éxito de los oponentes, uno tras otro. El combatiente solitario debe ganar o empatar a todos los oponentes para poder infligir daño a uno de ellos. Si supera a todos sus enemigos, puede impactar al que desee. Si empatar al mejor oponente, sólo puede dañar a uno cuyo resultado sea al menos dos niveles menos que él.

*Ejemplo: Paco se encuentra a tres matones, que han sacado unas tiradas de Grande, Bueno y Mediocre, respectivamente. Paco hace una tirada de Grande, empatando al mejor matón. Golpea al matón que logró un resultado Mediocre (al menos dos niveles menos que su resultado) y él resulta ileso (empató al mejor matón).*

Opcionalmente, puedes permitir que el PJ ataque a más de una vez, a costa de sufrir 2 puntos de fatiga por ataque extra. En este caso, la tirada no se repite, sin no que el daño se aplica a más de un rival.

El luchador solitario sufre múltiples heridas en un solo turno si dos o más enemigos le impactan. Normalmente, él sólo puede infligir daño a un solo enemigo en un turno. Es también posible permitir un golpe que dañe a más de un enemigo al mismo tiempo con un golpe de barrido. Esto reduce el daño en 1 por cada enemigo al que se impacta.

Un luchador bien armado, luchando contra oponentes más débiles puede concentrarse en un enemigo y dejar que los otros intenten penetrar su armadura. (O sea, no defenderse de todos sus atacantes) En este caso, el luchador solitario puede dañar al enemigo elegido aunque sea impactado por los enemigos ignorados. Esto es históricamente verídico en cuanto a caballeros vadeando a través de levas de campesinos, por ejemplo. En un caso así puede o no haber penalización al luchador solitario.

Hay un límite en cuanto al número de enemigos que pueden atacar a un solo oponente. 6 es el máximo en condiciones ideales (como lobos, o lanceros), mientras que sólo 3 ó 4 pueden atacar si se usan armas o artes marciales que requieren mucho espacio para maniobrar. Si el luchador solitario está en un pasillo, sólo 1 ó 2 pueden alcanzarle.

### Modos de disparo en armas modernas.

**Disparo normal:** una bala, daño normal.

**Ráfaga corta:** Normalmente de 3 balas. +1 a impactar y +1 al daño (solo un objetivo). Propia de armas semi automáticas.

**Ráfaga completa:** +2 a impactar y al daño aun solo objetivo, si fueran mas objetivos, no se aplican los modificadores y se tiran por separado los impactos (con los modificadores pertinentes). Propia de armas automáticas.

**Fuego rápido:** esta opción la contempla para armas con una cadencia de fuego bestial, desde Gatlings para arriba... se da un bono de +4 al disparo y al daño. Puede disparar a más objetivos, abarcando más aéreas, ganando en tal caso un +1 en la tirada y el daño.

### Curación

Una herida se cura con habilidades médicas o poderes sobrenaturales.

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. Pero el DJ puede decidir que sea de otra forma: pueden durar un día o dos.

Un Buen resultado en la habilidad de Curación cura todas las heridas en un nivel (Herido a curado, Herido Grave a Herido, etc.). Los Rasguños no cuentan como un nivel para el proceso de curación. Es decir, un daño de Herido que es curado un nivel, se cura totalmente. Un Gran resultado cura todas las heridas en dos niveles, y un resultado Excepcional cura tres niveles.

El curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo: el éxito de la tirada meramente asegura que las heridas *se curarán*, si se cumple el reposo suficiente. La cantidad de tiempo que se precise depende del nivel tecnológico de la ambientación del juego, y es decisión del DJ. Un día por herida tratada es extremadamente rápido, pero puede ser apropiado en un juego de estilo épico. Así mismo, un minuto por herida curada mediante la magia también es rápido. Depende del DJ si las actividades intensas tras un periodo de curación hacen que una herida se vuelva a abrir...

*Ejemplo: un jugador con tres heridas (dos resultados de Herido y uno de Herido Grave) es curado con una Buena tirada. Después del tiempo apropiado las dos heridas estarán totalmente curadas, mientras que la Herida Grave se convertirá en una de Herido (con el correspondiente modificador de -1).*

De otra manera, las heridas se curan por sí solas al ritmo de un nivel por semana de descanso, o más tiempo, si el DJ quiere ser más realista. Es decir, tras de una semana de descanso, un personaje Incapacitado pasa a estar Gravemente Herido, etc. El DJ podrá requerir una tirada con éxito contra un atributo de Cuerpo: una Dificultad Normal por Herido, Dificultad Buena por Herido Grave, y Gran Dificultad por Incapacitado. Si se falla esta tirada, se ralentiza el proceso de curación.

### Conversiones entre sistemas.

FUDGE	Escala percentil	Escala 3-18	Escala 1-15	Escala 1-10
+4	100+	20+	13+	11+
+3	98-100	18-19	10-12	10
+2	91-97	16-17	8-9	8-9
+1	71-90	14-15	7	7
+0	31-70	12-13	5-6	5-6
-1	16-30	9-11	4	4
-2	10-15	6-8	3	3
-3	4-9	4-5	2	2
-4	1-3	3 ó menos	1 o menos	1 o menos

### Consejos para DJs

Es fácil crear PNJS para presentar un desafío a los PJS contando niveles. Calcula aproximadamente cuántos niveles se han distribuido en habilidades de combate por el jugador medio.

Por ejemplo, si 4 PJS se han creado con 40 niveles de habilidades y cuatro niveles gratuitos de atributos, el personaje medio podría tener diez niveles en habilidades de combate. En este caso, un grupo de bandidos con diez niveles cada uno de habilidades de combate y dos niveles de atributos dedicados a atributos físicos deberían constituir un desafío apropiado para los jugadores.

