

Fudge: Cinco-Puntos

Un Sistema de Creación de Personajes para *Fudge*, Apropiado para Principiantes

Copyright 1999 por Steffan O'Sullivan

Última actualización de la página original: 6 de Mayo de 1999

Traducido por José Antonio Estarellas, 25 de Agosto de 1999

Exposición de Contenidos

Introducción

Puntos Básicos

Canjeando Habilidades Normales por Mediocres

La Hoja de Personaje

Puntos Enfocados (Opcional)

El Punto de Habilidades Generales

Los Grupos de Habilidad

Habilidades Atlético/de Destreza Manual

Habilidades de Combate

Habilidades de Ocultamiento/Urbanas

Habilidades de Conocimiento

Habilidades Mágicas

Habilidades Profesionales

Habilidades de Exploración/Exteriores

Habilidades Sociales/de Manipulación

Descripción de las Habilidades

Atributos

Dones

Limitaciones

Haciendo un Personaje

Niveles de Poder de la Campaña

Magia

Personajes de Ejemplo

Sumario de Coste de Puntos Combinado para Personajes de Cinco-Puntos

Fudge Cinco-Puntos: un Sistema de Creación de Personajes

"*Fudge Cinco-Puntos*" es un sistema de creación para *Fudge*, apropiado para los que empiezan a usarlo. [Ver <http://www.io.com/~sos/rpg/fudlegal.html> en cuanto al aviso legal de *Fudge*.] **Nota:** aunque *Fudge* en sí puede copiarse libremente, siempre que se citen los créditos apropiados, *Fudge Cinco-Puntos* sólo puede copiarse para uso personal. No "copies y pegues" fragmentos de este documento dentro de tus propios documentos publicados, ya se publiquen en papel o por medios electrónicos. No pongas este documento en una página web - puedes hacerle un enlace, pero no copiarlo a la web.

Doy las gracias a los miembros de la lista de correo fudge-l por las valiosas críticas y comentarios sobre estas reglas. *GURPS* es una Marca Registrada de Steve Jackson Games, usada con permiso.

Fudge Cinco-Puntos es apropiado para cualquier género, pero cada género en sí mismo, por separado, requiere listas concretas de habilidades, dones, limitaciones, y posiblemente atributos. La versión presentada aquí es sólo para el género Fantástico, pero se pueden encontrar otros géneros en la página Web de Grey Ghost: <http://members.aol.com/ghostgames>.

Fudge en sí no menciona "puntos de personaje"; en lugar de ello, usa la palabra "niveles". Este sistema de creación de personajes introduce puntos de creación de personaje.

Nota para el lector: esta versión de *Fudge* tiene establecidos los atributos, dones, y limitaciones. Estas listas no deben ser consideradas como un cánón - el lector ha de recordar que todo en *Fudge* es completamente personalizable, y estas listas se ofrecen sólo para facilitar la introducción a *Fudge*.

Puntos Básicos

La norma en este sistema es un personaje de cinco-puntos. Aunque lógicamente, el DJ puede

permitir a sus jugadores menos o más puntos según vea - ver *Niveles de Poder de la Campaña*. Si eres nuevo en *Fudge*, recomendamos que empieces con personajes de cinco-puntos, y juegues con ellos por un tiempo. Entonces serás más capaz de decidir si el nivel de poder es apropiado para tus gustos.

Cada género tiene un número disponible de grupos de habilidades. En el género de Fantasía de aquí, por ejemplo, hay ocho grupos de habilidades (detallados más adelante). Cada grupo de habilidades tiene entre 15 y 35 habilidades, entre las cuales el jugador puede escoger un cierto número, basado en el número de puntos empleados en ese grupo de habilidades.

Un jugador puede emplear sus puntos en cualquiera de los grupos que escoja, pero con un máximo de cuatro puntos en un grupo dado. Cada cantidad de puntos empleados confiere un cierto número de habilidades (escogidas por el jugador) del grupo apropiado, con los niveles que se muestran a continuación:

Niveles Generales	
Puntos Empleados en un Grupo	Habilidades en ese Grupo, a qué niveles
1	3 a Normal 1 a Mediocre
2	2 a Bueno 4 a Normal

Niveles de Especialista	
3	1 a Grande 3 a Bueno 4 a Normal
4	1 a Excepcional 2 a Grande 3 a Bueno 2 a Normal 2 a Mediocre

Por ejemplo, si un jugador quiere que su personaje sea un diletante en cuanto a Combate,

puede adjudicarle un punto en el grupo de Combate. De este modo puede escoger tres habilidades cualesquiera de Combate en su hoja de personaje a nivel Normal, y una cuarta habilidad de Combate a Mediocre.

Ejemplo 1: un punto en Combate

Espada de Una Mano: Normal
Desenfundado Rápido de Espada: Normal
Escudo: Normal
Pelea: Mediocre

Ejemplo 2: un modo distinto de emplear un punto en Combate

Lanza: Normal
Arrojar Lanza: Normal
Tácticas: Normal
Cuchillo: Mediocre

Si un jugador emplea dos puntos en Combate, podemos ver en la tabla de arriba que puede escoger dos habilidades a nivel Bueno y cuatro más a nivel Normal:

Ejemplo 3: dos puntos en Combate

Espada de Una Mano: Bueno
Desenfundado Rápido de Espada: Bueno
Arco: Normal
Tácticas: Normal
Pelea: Normal
Leer al Oponente: Normal

Ejemplo 4: dos puntos en Sociales

Habla-rápida: Bueno
Parlamentar/Negociar: Bueno
Regatear: Normal
Camaradería: Normal
Flirtear: Normal
Narración: Normal

Y así. Obviamente, a más puntos que emplee un jugador en un grupo dado, más especialista será su personaje. Tal personaje gana ambas familiaridad con un número de habilidades y mayor especialización en algunas de éstas. Por ejemplo, alguien con cuatro puntos en Combate es un soldado profesional y será un experto con

unas pocas armas, pero también habrá usado muchas otras durante el curso de su carrera.

El jugador puede escoger cualesquiera habilidades en un grupo de habilidad dado, hasta el número listado por los puntos empleados. El jugador puede decidir cuáles de estas habilidades encajarán en los niveles listados. Si el DJ no quiere que un jugador disponga de una habilidad en concreto, debe asegurarse de que el jugador lo sepa antes de que empiece a hacer el personaje.

De este modo hay miles de tipos de personajes disponibles en este sistema, y todos son fácilmente personalizables a los deseos del jugador. Si quieres un Hombre-Para-Todo, no emplees más de dos puntos en un grupo en concreto. Si quieres un especialista, emplea al menos tres puntos en un grupo dado.

Las posibles combinaciones de empleo de los cinco puntos son:

5 grupos distintos:	1, 1, 1, 1, 1
4 grupos distintos:	2, 1, 1, 1
3 grupos distintos:	3, 1, 1 o 2, 2, 1
2 grupos distintos:	4, 1 o 3, 2

Canjeando Habilidades Normales por Mediocres

En este sistema, puedes canjear una habilidad Normal por dos Mediocres del mismo grupo de habilidades. Por ejemplo, empleando dos puntos en un grupo de habilidades se tienen normalmente 2 habilidades Buenas y 4 Normales. En lugar de ello, puedes escoger 2 Buenas, 3 Normales, y 2 Mediocres.

No se permite otro tipo de canjeo de niveles de habilidad. La mayoría de habilidades tienen un defecto de Pobre, de modo que una habilidad no listada en la hoja de personaje, probablemente se conocerá a nivel Pobre. Ciertas habilidades, tales como la Magia, son una excepción a esto - no se conocen en lo más mínimo si no están listadas en la hoja de personaje. Otras habilidades pueden tener un nivel por defecto de Terrible o Mediocre. La lista de descripción de habilidades muestra los niveles por defecto que se salgan de lo normal.

La Hoja de Personaje

Se utiliza la hoja de personaje normal de *Fudge*. Pero, bajo la lista de Habilidades, el jugador ha de indicar los puntos empleados, ya sea al principio o al final. Por ejemplo, podría comenzarse la lista de habilidades con:

Grupos de Habilidades:

Combate: 2 pts

Exploración: 2 pts

Atléticas: 1 pt

Puntos Enfocados (Opcional)

El número de habilidades con sus niveles mostrado arriba se considera la norma para los puntos de personaje. Aun así, el jugador puede estar interesado en menos de cuatro habilidades para un grupo dado. En este caso ha de emplear algunos de sus puntos en un grupo como "Enfocados". Un personaje puede emplear un máximo de dos puntos en habilidades Enfocadas, aunque el DJ puede prohibir completamente estos puntos Enfocados - ¡pregúntale antes de emplearlos!

Puntos empleados en un Grupo	Puntos Enfocados: Habilidades al Nivel
1F	1 a Bueno 1 a Mediocre
2F	1 a Grande 1 a Bueno 1 a Normal

Si se escoge esta opción, lista tales puntos en la hoja de personaje con una "E" tras el número de puntos empleado.

Por ejemplo, el personaje podría gastar sus puntos así:

Grupos de Habilidades:

Combate: 2 pts

Exploración: 1 pt

Atléticas: 1 pt E

Conocimiento: 1 pt E

Fíjate en que la lista de arriba sólo incluye dos puntos en puntos de habilidades Enfocados, incluso aunque se reparten en dos grupos diferentes.

Si el DJ permite puntos Enfocados, entonces pueden emplearse en cualquier grupo, pero han de ser sólo en un grupo respecto del cual no se quieran muchas habilidades

Ejemplo 5: 1 punto E en Atléticas y 2 puntos en Combate (quedan 2 puntos sin emplear)

----Atléticas: 1 pt E----

Cabalgar: Bueno

Nadar: Mediocre

----Combate: 2 pts----

Espada de Una Mano: Bueno

Desenfundado-rápido de Espada: Bueno

Arco: Normal

Tácticas: Normal

Pelea: Normal

Leer al Oponente: Normal

Ejemplo 6: 2 puntos E en Conocimiento y 2 puntos en Sociales (queda 1 punto sin emplear)

---Conocimiento: 2 pts E---

Conocimiento de Área: Grande

Política: Bueno

Historia: Bueno

----Sociales: 2 pts----

Parlamentar/Negociar: Bueno

Etiqueta: Bueno

Habla-rápida: Normal

Mentir/Engañar: Normal

Savoir-Faire: Normal

Adular: Normal

El Punto de Habilidades Generales

Un jugador puede emplear un máximo de un punto como punto de Habilidades Generales. Esto significa que puede emplearse un punto y escoger tres habilidades cualesquiera * a nivel Normal. Estas habilidades pueden ser de dos o tres grupos diferentes de habilidades, si se quiere (no hay razón para escogerlas todas del mismo grupo). Hay que advertir que un punto

de Habilidades Generales no confiere tantas habilidades como un punto Básico (4), pero aun así da más que un punto Enfocado (2). Fíjate que puedes canjear una habilidad tal por dos Mediocres, ¡de modo que un personaje puede escoger seis habilidades Mediocres de seis grupos diferentes con un punto de Habilidades Generales! Normalmente, todas las habilidades involucradas en canjear una habilidad Normal por dos Mediocres han de ser todas del mismo grupo, pero con un punto de Habilidades Generales, puedes canjear una habilidad Normal por dos Mediocres de dos grupos diferentes.

* = el DJ puede restringir ciertas habilidades, como conjuros Mágicos, de entrar en el punto de Habilidades Generales.

Los Grupos de Habilidades

Cada género tiene sus propios grupos de habilidades. Aquí se listan ocho grupos de habilidades para un ambiente de Fantasía. El DJ puede personalizar estas listas, claro está, e incluso puede añadir o borrar un grupo por completo, si lo desea.

Tras las listas, hay una lista alfabética de las habilidades, con sus descripciones y los grupos en las que se encuentran.

Nota: aunque cuatro de los grupos de habilidades tienen títulos múltiples, como Habilidades Atlético/de Destreza Manual, en aras de la simplicidad nos referiremos a ellas fuera de esta lista, por la primera parte del título, como Habilidades Atlético.

Las habilidades marcadas con un asterisco (*) aparecen repetidas en más de un grupo. Éstas pueden aprenderse por medio de emplear puntos en cualquier grupo de los que aparezca - no hay razón para aprender la misma habilidad desde dos grupos diferentes.

Habilidades Atlético/ de Destreza Manual

Acrobacias/Volteretas
Acrobacias Aéreas
Acrobacias Ecuestres
Acrobacias de Grupo

Arrojar
Cabalgar
Conducir Barca *
Correr
Deportes Varios
Escalar
Equilibrio
Hacer nudos
Malabarismos
Movimiento Silencioso *
Nadar
Saltar
Tallar
Trucos de Manos

Habilidades de Combate

Arco
Arrojar Lanza
Arrojar Cuchillo
Ballesta
Cuchillo
Desenfundado-rápido
Espada de Dos Manos
Espada de Una Mano
Escudo
Garrote/Maza
Hacha de Dos Manos
Hacha de Una Mano
Honda
Lanza
Leer al Oponente
Mayal
Pica
Pelea
Tácticas
Vara
Venablo
(Otras habilidades de armas aprobadas por el DJ)

Habilidades de Ocultamiento/Urbanas

Contactos en la Sombra
Conocimiento Callejero
Detectar Trampas
Desarmar Trampas
Detectar Mentiras
Disfraz

Espabilado *
 Escalar *
 Falsificación
 Forzar Cerraduras
 Hallar lo Escondido
 Infiltración
 Leer los Labios
 Movimiento Silencioso *
 Robar Bolsillos
 Seguir
 Supervivencia Urbana
 Ventriloquía
 Venenos

Habilidades de Conocimiento

Alquimia *
 Astrología
 Botánica
 Conocimiento de Área
 Conocimiento Arcano
 Conocimiento Herbóreo *
 Geografía
 Heráldica/Rituales Corteses
 Historia
 Idioma (cada uno es una habilidad por separado)
 Leyendas/Historias
 Letrado *
 Medicina
 Procesos Legales
 Política/Internacional
 Primeros Auxilios
 Sentido del Clima
 Tasar Mercancías
 Thaumalogía *
 Teología/Mitos/Rituales
 Veterinaria
 Zoología
 Otros campos de conocimiento

Habilidades Mágicas

Ver la sección separada, *Magia*.

Habilidades Profesionales **

Artista
 (cada técnica separada)
 Armería

Actuación
 Arquero/Flechero
 Alfarería
 Bailar
 Cocinar
 Comerciante
 Consuelo/Sacerdote
 Cestería
 Contabilidad
 Carpintería
 Cetrería
 Cortesana
 Entrenamiento de Animales
 Enseñar
 Granjero
 Gobierno de Embarcaciones
 Herrero
 Ingeniería
 Juego
 Joyería
 Mampostería
 Músico
 (cada instrumento por separado)
 Marinear
 Manejo de Animales
 Peletería
 Posadero
 Tendero
 Sastrería
 Transportista
 Teatro
 Tejer
 Otras muchas posibles...

** = si un jugador emplea 3 ó 4 puntos en Habilidades Profesionales, puede escoger Habilidades de cualquier grupo como parte de sus Habilidades Profesionales, dado que pueda hacer un hueco para incluirlas en su profesión y el DJ lo acepte. ¡Pero no todas las Habilidades se prestan a esto! Por ejemplo, un Pastor de 3-puntos puede reclamar con razón que Cabalgar (una habilidad Atléticas) tendría que estar en su grupo de habilidades Profesionales, pero tendrá que emplear al menos un punto en Combate para disponer de cualquier Habilidad de Combate. P.ej: ver el personaje de ejemplo, *Jimma*.

Habilidades de Exploración/Exteriores

Acampar
 Abrir Caminos
 Cazar
 Camuflaje
 Conducir Barca *
 Conocimiento de los Bosques
 Conocimiento Herbóreo *
 Esconder Rastros
 Imitar Ruidos Animales
 Movimiento Silencioso *
 Navegación
 Observación
 Pescar
 Rastrear
 Supervivencia
 Trazar Mapas

Habilidades Sociales/de Manipulación

Adular
 Blufear
 Camaradería
 Espabilado *
 Embaucar
 Etiqueta
 Habla-rápida
 Flirtear/Seducir
 Intimidar
 Interrogar
 Mentir/Fingir
 Narración
 Oratoria
 Parlamentar/Negociar
 Persuasión
 Plática
 Savoir-Faire
 Trueque/Regateo
 Vendedor Agresivo

Descripción de las Habilidades

Esta sección contiene un listado por orden alfabético de todas las habilidades, incluyendo una breve descripción y en cuál de los grupos aparecen. Las habilidades que tienen un nivel por defecto distinto de Pobre tendrán el nivel

por defecto listado entre [corchetes]. Los conjuros mágicos se listan por separado - ver *Magia*.

Abrir Caminos: es la habilidad de hallar una ruta óptima a través de áreas salvajes y/o de gran maleza, ya sea de forma obvia o de forma sutil.. (Exploración)

Acampar: similar a Supervivencia, pero requiere algunas herramientas, como mantos para cubrirse, ollas, un hacha, una tienda de acampada, etc. Por otro lado, da una mayor comodidad y calidad de vida en un entorno natural.. (Exploración)

Acrobacias/Volteretas: la habilidad para mover el cuerpo con gracia y con éxito mediante difíciles maniobras como rodar, dar volteretas, saltos, caer en pie, etc. (Atléticas)

Acrobacias Aéreas: la capacidad de columpiarse entre cuerdas, candeleros, lianas, trapecios, etc., con seguridad y precisión. (Atléticas)

Acrobacias Ecuestres: la capacidad de efectuar montadas acrobáticas, desmontadas, trucos de cabalgada, etc. Esta habilidad no puede ser mayor que la habilidad de Cabalgar. (Atléticas)

Acrobacias de Grupo: la capacidad de trabajar con otros entrenados en esta habilidad para realizar maniobras acrobáticas como apilarse, saltos mortales combinados, juego de trapecio entre varios, etc. (Atléticas)

Actuación: presencia en el escenario - la capacidad de entretener a las gentes por medio de una habilidad activa. Se necesita otra habilidad para entretener realmente, como Malabarismos, Narración, Música, etc. Un músico sin la habilidad de Actuación puede ser hábil produciendo música, pero le falta la capacidad de conectar con la audiencia y no será tan popular como un músico con una Buena habilidad de Actuación. (Profesionales)

Adular: la capacidad de hacer que la gente piense como uno mismo halagando y dándole la razón hasta el punto de confiar en tu juicio. Se opone por Voluntad. (Sociales)

Alfarería: la capacidad de hacer botes, cuentos, platos, etc., de arcilla. Incluye la capacidad

de evaluar el trabajo de otros alfareros, conocimiento de buenas fuentes de arcilla, etc. (Profesionales)

Alquimia: Conocimiento de y capacidad de crear elixires y talismanes de poder mágico. Ver *Magia*. [Sin defecto] (Conocimiento, Mágicas)

Arco: la capacidad de usar y cuidar un arco y flechas, ya sea un arco largo o corto. [Terrible] (Combate)

Armería: la capacidad de hacer, alterar, y reparar armaduras. [Terrible] (Profesionales)

Arquero/Flechero: la capacidad de hacer arcos y flechas, incluyendo la recolección del material apropiado. [Terrible] (Profesionales)

Arrojar: la capacidad de arrojar cosas de forma precisa, pero no específicamente para causar daño. Es decir, no es una habilidad de combate, aunque podría emplearse como tal, con -1 a la capacidad de causar daño. (Atléticas)

Arrojar Cuchillo: la capacidad de arrojar un cuchillo con fuerza y de forma efectiva. (Combate)

Arrojar Venablo: la capacidad de arrojar un venablo con fuerza y precisión. (Combate)

Artista: la capacidad de crear arte estéticamente bello en una técnica concreta. Cada técnica es una habilidad separada. (Profesionales)

Astrología: puede ser que sea simple astronomía o una potente herramienta de adivinación y premonición - pregunta al DJ. (Conocimiento)

Bailar: la capacidad de bailar de una forma estética. (Profesionales)

Ballesta: la capacidad de usar una ballesta en combate de forma efectiva. [Mediocre] (Combate)

Botánica: amplio conocimiento de plantas - sus hábitats, necesidades de crecimiento, aplicaciones, peligros, etc. Ver Conocimiento Herbóreo, Granjero, Cestería, Venenos, etc., para habilidades más específicas. (Conocimiento)

Blufear: la capacidad de hacer creer a la gente en que harás algo cuando no tienes intención de hacerlo. Se opone por Razonamiento.

(Sociales)

Cabalgar: la capacidad de montar y controlar un caballo (u otro animal de monta - especificar) de forma cómoda, segura, y precisa. (Atléticas)

Camaradería: la capacidad de entretener en ambientes sociales, como bares, fiestas, hogueras de acampada, etc. que puede servir para ganar la confianza y la aprobación de alguien. (Sociales)

Camuflaje: la capacidad de fundirse con el entorno de modo que no pueda vérselo a uno. Se utiliza principalmente en entornos naturales - emplea Disfraz en entornos urbanos. (Aun así, puede haber excepciones en cuanto a utilizar la habilidad de Camuflaje para esconderse en un callejón, por ejemplo.) (Exploración)

Carpintería: la capacidad de trabajar con madera, desde adornos hasta cuartos de alojamiento. (Profesionales)

Cazar: la capacidad de cazar y matar animales para comérselos, hacerse con sus pieles, por deporte o por lo que sea. (Exploración)

Cestería: la capacidad de hacer cestas y otros productos tejidos de cortezas, hierbas, y otros materiales vegetales. Incluye un conocimiento de materiales, precios en el mercado, etc. (Profesionales)

Cetrería: la habilidad de entrenar y controlar un ave rapaz por deporte o por caza. (Profesionales)

Cocinar: el arte de preparar comida sabrosa y nutritiva. (Profesionales)

Comerciante: amplio conocimiento de lo que es tener negocios de venta o intercambio, ya sea al por menor o al por mayor. (Profesionales)

Conducir Barca: manejo de pequeñas barcas. (Atléticas, Exploración)

Conocimiento Arcano: Conocimiento de lo oculto - historias de otros mundos, leyendas, etc. (Conocimiento)

Conocimiento de Área: Conocimiento de un área dada. A más grande el área, más superficial será el conocimiento. (Conocimiento)

Conocimiento de los Bosques: conocimiento de los animales de los bosques, las plantas,

ciclos, etc. (Exploración)

Conocimiento Callejero: es el Savoir-Faire de las clases más bajas. (Ocultamiento)

Conocimiento Herbóreo: conocimiento de, preparación de, dosis de, y peligros del empleo de hierbas como agentes medicinales. Mientras que puede servir para determinar qué hierbas hay que evitar, esta habilidad no entra en el ámbito de los venenos específicos - ver Venenos en cuanto a esa habilidad. Ver Botánica en cuanto a un conocimiento más amplio de las plantas. (Exploración, Conocimiento)

Contabilidad: conocimiento de aplicaciones de contabilidad - requiere Letrado y algo de capacidad matemática. (Profesionales)

Contactos en la Sombra: conocimiento del submundo, o, en una ciudad extraña, al menos los hábitos generales del submundo y los lugares más indicados para contactar con contrabandistas, etc., evitando ofenderlos. (Ocultamiento)

Consuelo/Sacerdote: la capacidad de dar apoyo al afligido, restaurar una buena salud emocional, ayudar a las gentes que atravisan dolor, etc. (Profesionales)

Correr: practicas mucho - mejor velocidad que los no-corredores, además de lograr mayor distancia. (Atléticas)

Cortesana: una forma profesional de dar placer. (Profesionales)

Cuchillo: la capacidad de emplear un cuchillo en combate, pero no necesariamente el arrojarlo. (Combate)

Deportes, Varios: cada deporte es una habilidad separada - lanzamiento, lacrosse, etc. (Atléticas)

Desarmar Trampas: la capacidad de desactivar una trampa sin sufrir daños. Sin embargo, esto puede causar ruidos, o no...(Ocultamiento)

Desenfundado-rápido: la habilidad de disponer instantáneamente de un arma para usarla en combate. Hay que aprender una habilidad diferente por cada arma, y algunas armas no pueden ser rápidamente desenfundadas. (Combate)

Detectar Mentiras: la capacidad de juzgar cuándo alguien está mintiendo. Se opone

con Mentir/Fingir. (Ocultamiento)

Detectar Trampas: la capacidad de determinar si un área dada tiene algún tipo de trampa, y cuál es su naturaleza. (Ocultamiento)

Diplomacia: no es una habilidad separada - ver Parlamentar/Negociar.

Disfraz: la capacidad de pasar por algún otro bajo inspección visual. Por supuesto, hay una penalización cuando se se objeto de una inspección seria. Se opone por Razonamiento, aunque no se necesita ninguna tirada si el observador no tiene razones para ser sospechoso. (Ocultamiento)

Equilibrio: la capacidad de mantener el propio equilibrio en difíciles situaciones físicas, como andar sobre la cuerda floja, equilibrios, cruzar un tronco sobre un río, etc. (Atléticas)

Embaucar: la capacidad de hacer que la gente crea en algún plan o producto sobre el que uno se está esforzando. (Sociales)

Enseñar: la capacidad de transmitir conocimientos o habilidades a otros. (Profesionales)

Entrenamiento de Animales: la habilidad de entrenar a los animales para tareas concretas. (Profesionales)

Escalar: la capacidad de escalar, ya sean formaciones naturales como acantilados y árboles, o hechas por el hombre como piedra, ladrillos, etc (pero no enormes) muros. (Atléticas, Ocultamiento)

Esconder Rastros: la capacidad de esconder cualquier rastro en un área transitada o empleada por personas o incluso animales. Esto incluye esconder rastros además de áreas de acampada. (Exploración)

Escudo: la capacidad de usar un escudo o rodela en combate, ya sea de forma ofensiva como defensiva. [Mediocre] (Combate)

Espabilado: como Supervivencia Urbana, pero muy específico a ambientes de puerta adentro (Sociales, Ocultamiento)

Espada de Dos Manos: la capacidad de emplear en combate cualquier espada de dos manos. (Combate)

Espada de Una Mano: el empleo de cualquier espada diseñada para usarse con una mano.

(Combate)

Etiqueta: conocimiento de buenos modales en una sociedad, y la capacidad de ponerlos en práctica. No tan específico como Savoir-Faire, pero da una base más amplia de conocimiento. (Sociales)

Falsificación: la capacidad de hacer documentos falsos y/o firmas que se juzguen como auténticas.. (Ocultamiento)

Flirtear/Seducir: la capacidad de despertar interés sexual en un sujeto apropiado, por la razón que sea. Se opone por Voluntad. (Sociales)

Forzar Cerraduras: la capacidad de abrir cerraduras sin la llave apropiada. La penalización es -1 en cuanto a ganzúas improvisadas. Las cerraduras difíciles pueden tener una penalización adicional. (Ocultamiento)

Garrote/Maza: la capacidad de utilizar un garrote o maza como arma de combate. (Combate)

Geografía: más amplio que Conocimiento de Área, la Geografía es el conocimiento de la topografía general, naturaleza del terreno, formas de vida, etc. (Conocimiento)

Gobierno de Embarcaciones: la capacidad de dirigir a marineros para que manejen correctamente una gran embarcación marítima. Incluye las habilidades de pilotar y navegación. [Terrible] (Profesionales)

Granjero: la habilidad de cultivar cereales y alimentos, y todo lo que tiene que relación: preparación de la tierra, plantar, hacer injertos, secado, almacenaje, mercados, etc. (Profesionales)

Habilidad de Lanzamiento: ver *Magia*. [Sin defecto]

Habla-rápida: la capacidad de convencer a alguien de algo sobre lo cual, una vez se ha reflexionado, uno se percada de que no era cierto. El Habla-rápida no crea un engaño duradero - ver la habilidad Embaucar que sirve para eso. Se opone con Razonamiento. (Sociales)

Hacer Nudos: la capacidad de atar nudos funcionales y/u ornamentales para el propósito que sea. [Mediocre] (Atléticas)

Hacha de Dos Manos: la capacidad de emplear

cualquier hacha de dos manos como arma. (Combate)

Hacha de Una Mano: el empleo de pequeñas hachas como armas de combate. (Combate)

Hallar lo Escondido: la capacidad de localizar puertas escondidas, compartimentos secretos, pestillos ocultos, etc. (Ocultamiento)

Heráldica/Rituales Corteses: conocimiento de signos, símbolos y métodos empleados para rango y familia de la nobleza. También es el conocimiento de rituales corteses, como el número de trompetas que se emplean para anunciar a un rey en oposición a un duque, etc. (Conocimiento)

Herrero: la capacidad de crear herramientas de metal, armas, ornamentos, etc. [Terrible] (Profesionales)

Historia: conocimiento de personajes y hechos históricos. Puede ser una habilidad amplia y extensa, como Historia del Mundo, o estrecha y más profunda, como historia de un país específico. (Conocimiento)

Honda: la capacidad de emplear una honda en combate. [Terrible] (Combate)

Idioma: la capacidad de hablar y comprender un idioma. Cada personaje conoce su idioma nativo sin coste alguno - esta habilidad se ha de escoger para aprender idiomas exxtranjeros. Cada idioma aprendido se trata como una habilidad por separado. [Sin defecto, o puede tener un defecto basado en un idioma similar] (Conocimiento)

Imitar Ruidos Animales: la capacidad de hacer ruidos que suenen como los de un animal en concreto. (Exploración)

Ingeniero: la capacidad de diseñar y construir herramientas, estructuras, sistemas de alcantarillado, etc. (Profesionales)

Infiltración: la capacidad de adentrarse en un campamento vigilado, ya sea posando como alguien que tiene derecho a estar ahí o simplemente evitando todo contacto. (Ocultamiento)

Interrogación: la capacidad de extraer información de un sujeto que se resiste a darla. Hay dos tipos básicos de interrogadores: los que logran que sus sujetos confíen en ellos, y los que les

someten al abuso psicológico. Se opone por Voluntad. (Sociales)

Intimidación: la capacidad de forzar psicológicamente a alguien para que cumpla tu voluntad. No involucra ningún componente físico. Se opone por Voluntad. (Sociales)

Joyería: la capacidad de fabricar y evaluar joyería. Incluye la tasación de gemas, oro, plata, etc. (Profesionales)

Juego: la habilidad de jugar por dinero. Hay que advertir que algunos tipos de juego requieren una cierta habilidad, y otros son de azar - la habilidad ayuda mucho con el primer tipo, y el conocimiento en el último, incluyendo una buena estimación de las probabilidades. También es la habilidad de hacer trampas en medio del juego, y de descubrir a otros tramposos. (Profesionales)

Lanza: la capacidad de emplear una lanza, que es básicamente una especie de venablo que se usa desde un caballo. No incluye la habilidad de Cabalgar. (Combate)

Leer los Labios: la capacidad de comprender lo que otros hablan meramente observando el movimiento de sus labios. (Ocultamiento)

Leer al Oponente: la capacidad de estimar el nivel de combate de un oponente en concreto. Un resultado excepcionalmente bueno puede incluso revelar un "estilo" particular de combate, si es apropiado en el ambiente de la campaña.

Letrado: la capacidad de leer y escribir. (Conocimiento, Mágicas)

Leyendas/Historias: conocimiento de leyendas e historias, ya sea como fuente de entretenimiento, sabiduría, o pistas para la búsqueda de tesoros, etc. (Conocimiento)

Malabarismos: la capacidad de efectuar juegos malabares. Ver también Actuación. (Atléticas)

Mampostería: la capacidad de trabajar con piedra. (Profesionales)

Manejo de Animales: la capacidad de manejar a los animales en diversas situaciones. (Profesionales)

Marinear: la capacidad de ayudar en cualquier labor concierne a un gran velero marítimo. (Profesionales)

Mayal: la capacidad de usar un mayal como arma. (Combate)

Medicina: la capacidad de diagnosticar y tratar heridas y enfermedades en humanos y otras criaturas vivas. (Conocimiento)

Mentir/Fingir: la capacidad de disimular las verdaderas intenciones, orígenes, o papel, a la vista de otros. Se opone por Detectar Mentiras. (Sociales)

Movimiento Silencioso: la capacidad de desplazarse sin atraer atención. Se opone por Percepción. (Atléticas, Ocultamiento, Exploración)

Músico (cada instrumento por separado): la capacidad de entretener a otros con un instrumento musical (el cual puede ser la misma voz). Ver también Actuación. (Profesionales)

Nadar: la capacidad de desplazarse por el agua sin peligro de ahogarse. (Atléticas)

Narración: la capacidad de entretener relatando historias, ya sean del pasado o de otros temas. Narración sin la habilidad de Actuación es más probable que funcione en un bar o en algún otro entorno personal, que en un entorno profesional. (Sociales)

Navegación: la capacidad de encontrar el camino basándose en las estrellas, la posición del sol, la lectura de mapas, etc. (Exploración)

Observación: la capacidad entrenada de advertir y recordar cosas - la aplicación consciente de la Percepción y la memoria. Las anotaciones del jugador son la memoria del personaje. (Exploración)

Oratoria: la capacidad de retener la atención de un grupo de gentes mediante el habla, e intentar influirles con tu punto de vista. Se opone por la media de Razonamiento del grupo, -1. (Sociales)

Parlamentar/Negociar: la capacidad de llegar a una solución de compromiso. (Sociales)

Pelea: la capacidad de pelear sin armas. (Combate)

Peletería: la capacidad de trabajar con cuero - incluye curtido, preparado, estampado, cosido, etc. (Profesionales)

Persuasión: la capacidad de convencer a un individuo de tu punto de vista. Se opone por

Razonamiento. (Sociales)

Pescar: la capacidad de hacerse con pescado para comer, vender, trocar, o simplemente por deporte. (Exploración)

Pica: la capacidad de emplear una pica (una lanza muy larga, de mano) como arma - cuando más útil es su empleo, es en formaciones, especialmente contra caballería. (Combate)

Plática: la capacidad de hacer comentarios ingeniosos, generalmente con doble sentido, que no pueden interpretarse como calumnias, sino insultan o satirizan de forma oculta. (Sociales)

Política/Internacional: conocimiento de la situación internacional de un área dada, y la política interna de los países dentro de ese área. Puede tratarse de un área amplia, como todo el mundo conocido, o de un área más enfocada, como sería Europa. En el último caso, el conocimiento será más detallado. (Conocimiento)

Posadero: el conocimiento específico para hacer funcionar una hostel o posada. Manejar una cocina, administrar la barra, servicio de camareras, establo, etc. (Profesionales)

Primeros Auxilios: la capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico medieval de emergencias. (Conocimiento)

Procesos Legales: conocimiento de asuntos legales. [Terrible] (Conocimiento)

Rastrear: la capacidad de seguir a animales o a otras criaturas en un terreno donde puedan dejar rastros. Es de empleo limitado en áreas urbanas, más que nada se trata de una habilidad de empleo en áreas naturales. (Exploración)

Robar Bolsillos: la capacidad de retirar objetos de los bolsillos de un individuo, cinto, bolsa, sin que éste lo perciba. Se opone por Percepción. [Terrible] (Ocultamiento)

Saltar: la capacidad de saltar logrando cierta distancia y precisión. (Atléticas)

Sastrería: la capacidad de convertir telas en ropas, y de arreglar ropajes. También puede realizar otros objetos de tela, como tiendas de acampada. (Profesionales)

Savoir-Faire: la capacidad de proceder de modo delicado, sin meteduras de pata en sociedad, en cualquier entorno de clase alta o media. (Sociales)

Seguir: la capacidad de seguir a alguien sin que éste se percate. Se opone con Percepción. (Ocultamiento)

Sentido del Clima: la capacidad de predecir el clima en un futuro próximo. (Conocimiento)

Supervivencia: la capacidad de sobrevivir en un entorno salvaje. Incluye básicos conocimientos para encender fuego, conseguir alimentos, y construcción de refugios o coberturas para guarecerse de la intemperie. No será nada extravagante ni lujoso, pero estarás vivo. (Exploración)

Supervivencia Urbana: la capacidad del pobre de ciudad: dónde hallar comida gratuita o barata, refugio y ropajes, qué partes de la ciudad hay que evitar, a quién no hay que ofender, etc. (Ocultamiento)

Tácticas: conocimiento del mejor modo de disponer de un grupo de guerreros para aprovechar la mejor ventaja del terreno, de la situación, de sus habilidades, etc. También es la habilidad de estimar el nivel de sofisticación táctica de otro grupo. (Combate)

Tallar: la capacidad de tallar la madera para crear formas u objetos útiles o bellos. (Atléticas)

Tasar Mercancías: una habilidad general para juzgar el valor de algo. No será tan precisa como una habilidad específica profesional (por ejemplo, un Alfarero juzgará mejor un objetode Alfarería que alguien con esta habilidad), pero como una habilidad amplia permite un buen conocimiento general.

Teatro: las habilidades y los conocimientos asociados el teatro: actuar, dirigir, disposición del attrezzo, el sitio, el escenario, etc. No es lo mismo que pretender ser otro de forma engañosa - ver Mentir/Fingir en cuanto a esa habilidad. (Profesionales)

Tejer: la capacidad de hilar ovillos y hacer ropajes. (Profesionales)

Tendero: la capacidad de hacer funcionar una tienda de cualquier tipo - conocimiento de

contabilidad básica, fuentes de materiales, rotación del género, precios generales, técnicas elementales de ventas, etc.
(Profesionales)

Teología/Mitos/Rituales: conocimiento de las creencias de una religión concreta, dogmas, y rituales. También puede tratarse de Teología comparada, en cuyo caso el conocimiento será más amplio - cubre más de una religión - pero menos preciso.
(Conocimiento)

Thaumalogía: el conocimiento de conjuros mágicos, resultados, capacidades, etc. No requiere ninguna habilidad mágica, ni se necesita ser capaz de realizar magia. [Sin Defecto] (Conocimiento, Magicas)

Transportista: la capacidad de manejar un grupo de animales que arrastren un vagón, carromato, carroza, etc. (Profesionales)

Trazar Mapas: la capacidad de crear mapas razonablemente precisos y legibles por medio de la observación. (Exploración)

Trucos de Manos: la capacidad de manipular pequeños objetos con las manos con el suficiente ingenio como para no dejar ver lo que realmente se está haciendo con ellos.
(Atléticas)

Trueque/Regateo: la capacidad de alzar o reducir los precios, dependiendo de si se compra o se vende. Es opuesta por la habilidad de Trueque/Regateo de la otra persona. (Sociales)

Vara: la capacidad de emplear una vara como arma. (Combate)

Venablo: la capacidad de emplear un venablo en combate, pero no se incluye el arrojarlo de forma precisa ni con fuerza. (Combate)

Vendedor Agresivo: la capacidad de vender algo a alguien. Se opone con Voluntad.
(Sociales)

Venenos: conocimiento de, empleo de, preparación de, y dosis de varios venenos.
(Ocultamiento)

Veterinaria: la capacidad de diagnosticar y tratar heridas y enfermedades en animales.
(Conocimiento)

Ventriloquía: la capacidad de "lanzar la voz" para dar la impresión de que el sonido viene de algún otro. También es la habilidad de

esconder la propia voz. (Ocultamiento)

Zoología: conocimiento del comportamiento animal, hábitos, dietas, capacidades, etc.
(Conocimiento)

Atributos

Hay seis atributos en este sistema de Fantasía de Cinco-Puntos. El DJ puede modificar esta lista si quiere - cambiando los atributos incluidos, añadiendo unos o eliminando otros a voluntad. Los seis incluidos en esta versión concretada de *Fudge* son:

Razonamiento	Capacidad de pensar; resolver puzzles; inteligencia, agudez mental
Percepción	Alerta del entorno; capacidad en bruto de percibir cosas
Voluntad	Fuerza de voluntad; estamina psíquica; determinación; coraje
Fuerza	Fuerza física; capacidad de alzar/cargar; capacidad de causar daño
Agilidad	Destreza Física; habilidad; talento nato para habilidades físicas
Salud	Forma; resistencia a la enfermedad y daños; estamina física

Todos los atributos comienzan al nivel Normal. Cada personaje puede escoger dos niveles de atributos gratuitos, ya sea elevando un atributo en dos niveles, o subiendo un nivel en dos atributos. (El DJ puede permitir más o menos niveles de atributos gratuitos - ver *Niveles de Poder de la Campaña*.)

Adicionalmente, los jugadores pueden intercambiar niveles - es decir, bajar un atributo a Mediocre para poder subir otro atributo en un nivel, y así. Si el DJ lo permite, un personaje puede también subir un atributo escogiendo una Limitación adicional, o ignorando uno de los dos Dones gratuitos.

Por el contrario, un jugador puede ignorar uno de sus dos niveles de atributos gratuitos para así poder escoger un Don extra - obviamente, si el

DJ lo permite.

Los atributos no están enlazados a las habilidades en este juego. Se anima a los jugadores a que escojan niveles de atributos que tengan sentido respecto a sus listas de habilidades escogidas. Por ejemplo, tres puntos o más empleados entre Habilidades de Combate, Exploración y Atléticas significa que el personaje lógicamente estará por encima de la media respecto a Fuerza, Agilidad y/o Salud. Si el jugador decide no subir al menos uno de esos atributos por encima de Normal, ha de tener una buena historia que explique y justifique la razón por la que estos atributos son anormalmente bajos.

Los atributos sirven para tres cosas:

1. Como habilidades muy amplias. Habrá veces en las que ninguna habilidad listada en concreto en las reglas es apropiada para el fin que busca lograr el personaje. En estos casos, el DJ elegirá el atributo más aproximado y el jugador tirará en base a éste.
2. En ciertas acciones opuestas, tales como intentar burlar la vigilancia de un guardia (habilidad de Moverse Silenciosamente contra el atributo de Percepción) o un intento de embaucar o timar (Habilidad de Embaucar contra el atributo de Razonamiento) o incluso un intento de estrangular a un personaje (atributo de Fuerza contra el atributo de Salud). El DJ puede pensar fácilmente otros casos por sí mismo.
3. Como un amplio recurso en cuanto a quién es el personaje. Un personaje de alto Razonamiento y baja Fuerza tendrá un estilo diferente por tener niveles de atributos opuestos.

Dones

Cada personaje puede tener dos Dones de la lista siguiente, u otro Don aceptado por el DJ. Adicionalmente, por cada Limitación escogida más allá de las dos primeras, el personaje puede obtener un Don adicional. El DJ puede limitar el número de Dones adquiridos con este método, no sea que las cosas se le vayan de las manos ...

También puede obtenerse un Don, con permiso del DJ, sacrificando uno de los niveles gratuitos de atributos.

Acaudalado: empiezas con más dinero que el resto de personajes que comienzan. Puede tratarse de monedas y/o equipo.

Afortunado: una vez por hora (de tiempo real), puedes re-tirar una mala tirada, y escoger la mejor de las dos.

Alto Estatus: eres de la pequeña nobleza de la clase religiosa - o de la nobleza si escoges este Don dos veces.

Ambidiestro: pueden emplearse con la misma eficacia las dos manos. Es muy útil cuando a uno le hieren en un brazo ...

Atractivo: buena apariencia - ya sea que se es apuesto, hermosa, bella, o el nivel que se quiera. (Aviso: cuanto más atractivo/a se es, más poder se tendrá sobre gentes susceptibles, pero también es mayor la probabilidad de que se sea raptado/a, etc.)

Buena Memoria: tienes una memoria inusualmente buena. El jugador puede tomar notas durante la partida y actuar como si el personaje las recordase.

Buena Reputación *: eres reconocido como héroe, curandero, líder, luchador justiciero, etc.

Carisma: la gente tiende serte favorable, creerte, y a seguirte.

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

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

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

Empatía con los Animales: los animales confían en ti y los domesticados tienden a obedecerte. La crueldad hacia los animales anula este Don.

Empatía con Criaturas Conscientes: ver la capacidad de Magia Innata: Segunda Visión.

Enfocado: tienes +1 a cualquier tarea prolongada, pero no te percatas de las cosas

de tu alrededor, como ese forajido que está a punto de cortarte por la mitad ...

Familiar: tan sólo disponible para personajes con Talento Mágico. Se trata de un familiar mágico, que puede hablar, ayudar en el lanzamiento de conjuros y en otras tareas. Es un PNJ manejado por el DJ.

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

Favor Divino: la capacidad de efectuar Magia Clerical - ver *Magia*.

Intuición: tienes un presentimiento acerca de qué opción escoger cuando se te presenta una elección. El DJ hará una tirada Situacional en secreto.

Nunca Olvida un/a _____: llena el espacio vacío con nombre, cara, o lo que sea que permita el DJ.

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

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

Piel Recia: resta 1 a cada daño que sufras.

Rango *: diriges a otros en un cuerpo organizado de soldados o policías.

Reflejos Rápidos: no te sorprende fácilmente ningún ataque físico, y te ajustas rápidamente adoptando una postura de alerta.

Resistencia Mágica: eres resistente a la magia directa: +3 a la Voluntad en cualquier tirada Opuesta contra magia.

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

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

Sentido del Peligro: el DJ hará una tirada Situacional - en un resultado Bueno o mejor, estarás avisado de algún peligro inminente.

Talento Mágico (Especifica el tipo): la capacidad de realizar proezas mágicas. Hay tres tipos diferentes de Talento Mágico: Magia Innata, Magia Pagana, y Magia de Erudición. Puedes escoger múltiples niveles

del mismo tipo de Talento Mágico. Para más detalles ver la sección de *Magia*.

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

Veterano: eres experimentado - añade un nivel a cada una de las habilidades que normalmente tengas a Normal o Mediocre.

Visión Nocturna: ves bien en condiciones de escasa luz, pero no en absoluta oscuridad, claro está.

Visión Periférica: puedes ver más de reojo que el resto de la gente - es más difícil que te ataquen por los flancos.

Voz Bella: +1 a las reacciones de los PNJs. También funciona para cantar si se dispone de una habilidad Musical.

* = estos Dones pueden perderse si se abusan. Contactos, Favores Debidos, y Patrón dependen de la buena voluntad de otros, y es posible abusar de ellos con demasiada frecuencia. La Buena Reputación puede erosionarse con un comportamiento inapropiado, y el Rango puede perderse si se rompen las reglas de la organización que concede tal rango.

Limitaciones

Cada personaje ha de comenzar con dos Limitaciones de la siguiente lista, o con otras Limitaciones aceptadas por el DJ.

Adicionalmente, cada Limitación escogida más allá de las dos obligadas permite al jugador escoger un Don adicional para su personaje, o elevar un nivel de atributos, siempre que el DJ lo apruebe.

Asusta a los Animales: tu áura aterroriza a los animales.

Avaricioso: quieres más.

Bravura Temeraria: no tienes en cuenta tu seguridad en situaciones peligrosas.

Bromista: no puedes resistirte. Alguien te va a hacer daño un día de estos.

Cabezón: no admites fácilmente que estás equivocado. No tiene nada que ver con la Voluntad..

Ceguera Nocturna: ves muy mal en condiciones de escasa luz.

Cobarde: cuidas mucho de tí mismo.

Código de Honor: tus acciones están limitadas por tu propio código personal de comportamiento.

Curioso: tienes -3 en Voluntad para resistir explorar algo nuevo o inusual.

Daltónico: confundes un montón de colores.

Deber: has de cumplir un servicio activo durante una cierta cantidad de tiempo.

Debe favores: debes favores a alguien, y en algún momento te los reclamarán.

Delusiones: el mundo no funciona del modo que piensas que lo hace, en algún aspecto importante.

Dependiente: eres responsable de alguien incapaz de cuidar por sí mismo, ya se trate de una persona o de varias.

Desafortunado: si algo malo le ocurre a alguien del grupo, ese alguien serás tú.

Distraído: tiendes a perder la atención si te aburres.

Duro de Oído: ¿qué?

Echa de Menos: no debiste dejar que se marchase.

Embaucador: has de correr riesgos de forma regular para frustrar a algún villano, incluso si es alguien poco importante.

Enanismo: eres muy bajito para tu raza.

Enemigo: alguien quiere matarte, aprisionarte, o cuanto menos causarte problemas.

Envidia de Quien Despierte Más Atención: tienes que ser la estrella.

Entrometido: los asuntos de tu vecino son los tuyos.

Estigma Social: obviamente eres de algún grupo de baja casta.

Exceso de Confianza: sabes que no puedes fallar.

Fácilmente Distractible: ¿dijiste algo?

Fácil de Leer: expresas tus pensamientos y emociones a cualquiera que se moleste en observarte.

Feo Aspecto: tu apariencia es de algún modo desagradable, ya sea que eres feo o vas desarreglado, impresentable.

Fobias: a montones - tienes -3 a la Voluntad para evitar actuar sin control en ciertas situaciones: serpientes, oscuridad, alturas, gatos, caídas, grupos de gente, arañas, espacios abiertos o cerrados, magia, ruidos

altos, etc.

Garrulo: no callas.

Generoso Compulsivo: tienes -3 en Voluntad para resistir darles cosas a aquellos que crees que están más necesitados que tú.

Glotón: estás hambriento.

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

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

Humanitario: ayudas al necesitado de forma altruista.

Idealista: no estás asentado en la realidad.

Impulsivo: actúas antes de pensar.

Ingenuo: -3 al Razonamiento para evitar creer un "hecho" desconocido.

Intolerante: odias a cierto tipo de personas.

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

Irascible: explotas cuando te llevan la contraria.

Jugador Compulsivo: tienes -3 en Voluntad para resistir el juego.

Juerguista Compulsivo: tienes -3 en Voluntad para resistir pasar un buen rato.

Juramento: te has comprometido a algo.

Juventud: eres tan joven que nadie te toma en serio. Además, reduce un nivel de tres de tus habilidades. - simplemente aún no has tenido tiempo de desarrollar bien esos aspectos.

Leal a los Compañeros: no los abandonarás, ni les harás trampas, ni les esconderás tesoros, etc. Esto puede ser obligatorio.

Lisiado: te mueves con dificultad, renqueando, lo que puede afectar a la velocidad y a la Agilidad.

Lujurioso: te atrae demasiado el sexo opuesto.

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

Mal de la Vista: no ves muy bien - escoge una de las dos opciones: no ve nada bien más allá de escasa distancia, o no ve nada bien de cerca.

Melancolía: la vida es tan triste.

Mentiroso Compulsivo: tienes -3 en Voluntad para resistir mentir simplemente por

diversión.

Mudo: no puedes hablar.

Obeso: tienes andares de pato.

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

Olor Ofensivo: apesta.

Orgullo: muchas cosas constituyen una afrenta a tu dignidad.

Pacifista de Defensa Propia: lucharás, pero nunca comenzarás una pelea - no puedes golpear de forma preventiva.

Parálisis de Combate: necesitas una tirada de Salud Buena o mejor para ser capaz de actuar en una situación peligrosa.

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

Perezoso: trabajas duramente para evitar tener que trabajar.

Primitivo: eres de una cultura anterior a la edad de hierro.

Pobre: comienzas con menos equipo y dinero, y no puedes llegar a anular esta limitación, siempre perderás lo que ganes.

Proscrito: estás buscado por la ley.

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

Quijotesco: luchas vigorosamente por causas perdidas.

Rápido en Ofenderse: eres susceptible.

Reputación: eres bien conocido como el autor de alguna canallada.

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

Se Está Haciendo Viejo: y todo lo que eso implica.

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

Se vuelve Berserker si es Herido: eres un peligro incluso para tus amigos.

Siempre Preocupado: te retuerces mucho las manos.

Sinceridad: no puedes contar una mentira creíble.

Susceptibilidad a la Magia: tienes -3 a la Voluntad para oponerte a magias hostiles.

Susceptible al Veneno: tienes -3 a Salud en las tiradas Opuestas contra veneno.

Tímido: nunca aceptas hablar con extraños.

Un Ojo: careces de una visión profunda y puedes estar literalmente tuerto.

Una Mano: ésta trabaja el doble.

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

Voz Molesta: suena terriblemente.

Xenofobia: sientes rechazo y miedo de gentes diferentes de aquellas con las que te criaste.

Haciendo un Personaje

Hay muchas formas de crear un personaje. Si tienes un concepto en mente, ojea las listas de habilidades que más parezcan encajar en ese personaje. Por ejemplo, un luchador obviamente necesitará emplear algunos puntos en habilidades de Combate, y un ladrón en Habilidades de Ocultamiento.

Ya que has de emplear puntos en al menos dos grupos de habilidades, intenta pensar qué otras habilidades, aparte de las obvias, pueden ser útiles - o quizás simplemente divertidas - para tu personaje.

Si no tienes un concepto en mente, prueba a jugar con relaciones entre grupos de habilidades. ¿Cómo sería una combinación de Combate-Exploración? Probablemente un "Montaraz". ¿Qué hay acerca de Atléticas-Ocultamiento? Hmm - ¿una especie de James Bond, quizás? Conocimiento-Sociales - eso podría ser un comerciante o diplomático, dependiendo de las habilidades que se escogiesen. Y así - realmente es un pasatiempo entretenido, aunque no estés haciendo un personaje.

Una vez hayas decidido en qué grupos escogerás habilidades, anota las habilidades que más te atraigan de estos grupos. El número de habilidades que quieres de un grupo determinado te dirá cuántos puntos necesitas emplear en tal grupo de habilidades. Por ejemplo, si sólo quieres dos o tres habilidades de un grupo, es suficiente con emplear 1 punto E o 2 E. Si realmente quieres ocho o diez habilidades del mismo grupo, estás creando un personaje especialista: probablemente tendrás

que gastar tres o cuatro puntos en ese grupo de habilidades para obtener tantas habilidades. (Otro modo de conseguir ocho o diez, si no te preocupa ocuparte de niveles de habilidad bajos, es usar la opción "canjeo de una habilidad Normal por dos Mediocres", y luego esperar subirlas más adelante con puntos de experiencia.) Un personaje Hombre-Para-Todo raramente empleará más de dos puntos en un grupo, interesándose en las habilidades de tres o más grupos diferentes.

Una vez hayas escogido las habilidades, puedes entonces determinar los Atributos, Dones y Limitaciones. En este momento podrás estimar fácilmente qué niveles pueden ser apropiados lógicamente para los Atributos, y qué Dones y Limitaciones pueden ser los más apropiados para el personaje.

Una nota acerca de la magia: El emplear menos de tres puntos en grupos de habilidades de Magia significa que la habilidad mágica del personaje será muy limitada, y no funcionará con demasiada fiabilidad. Esto puede ser lo que se quiere - ¡los personajes así pueden ser divertidos de interpretar! Pero si realmente quieres un personaje capaz de realizar magia de una cierta aptitud y capacidad, piensa en emplear tres o cuatro puntos en el grupo de habilidades de Magia.

Niveles de Poder de La Campaña

El nivel de poder por defecto de *Fudge Cinco-Puntos* es más o menos la media de lo que diferentes DJs quieren en sus campañas. Produce héroes potenciales: personajes por encima de la media en experiencia y habilidades, pero no héroes poderosos (aún).

La elección de este rango medio es deliberado, ya que hace que sea fácil personalizar las reglas hacia arriba o hacia abajo para cubrir la mayoría de las necesidades. De modo que si los personajes creados aquí te parecen demasiado débiles o demasiado poderosos para tus gustos, esta sección te ayudará.

Personajes Más Poderosos

Dispones de unas cuantas opciones para hacer

personajes más poderosos con *Fudge Cinco-Puntos*. La primera y más obvia es conceder a los jugadores personajes de seis puntos (o incluso más). Puedes hacerlo con las descripciones de puntos tal como son, o añadir una opción de 5-puntos, que sería así:

Sólo para Personajes de Seis-Puntos+:	
Puntos Empleados en un Grupo	Habilidades al Nivel
5	2 a Excepcional 2 a Grande 3 a Bueno 3 a Normal 2 a Mediocre

Nota: esta opción no ha de usarse con personajes de cinco-puntos, porque se exige que todos los personajes tengan habilidades de al menos dos grupos diferentes.

Menos obvio, pero probablemente mejor para los jugadores, es concederles personajes de cinco-puntos con cinco niveles gratuitos de habilidades tras la creación del personaje, sujeto a la aprobación del DJ. Es decir, una vez un personaje haya hecho un personaje normal de cinco-puntos, puede entonces añadir cinco habilidades si el DJ lo aprueba para subir un nivel cada una. (O, si el DJ quiere, una habilidad puede subirse dos niveles, empleando dos o tres de los niveles gratuitos en una sola habilidad.)

No obstante, el DJ puede vetar ciertas subidas de habilidades - por ejemplo, puede romper el equilibrio el tener demasiadas habilidades Excepcionales en un solo personaje. También puede ser injusto para luchadores especializados de un grupo si a los no-luchadores se les permite elevar sus habilidades de Combate a Grande o Excepcional. Aun así, si el DJ tiene en mente una campaña intensamente Combativa, esta podría ser la única manera de que el grupo sobreviviese ...

Otra forma más de elevar el nivel de poder es permitir Puntos Enfocados, ya que tienden a hacer personajes más poderosos.

Puedes también introducir una opción de habilidad de **3-puntos Enfocados**, que sería así:

Sólo para Personajes de Seis-Puntos+:	
Puntos Empleados en un Grupo	Habilidades al Nivel
3F	1 a Excepcional 1 a Grande 1 a Bueno 1 a Normal

Nota: esta opción no debería usarse con personajes de cinco-puntos, porque hace personajes demasiado estrechos.

Otra forma más de ayudar a los personajes es permitirles más de dos niveles gratuitos de atributos y/o más de dos Dones al comenzar.

Ver *Personajes de Ejemplo* para un ejemplo de un personaje de cinco-puntos con cinco niveles gratuitos (el modo recomendado de crear personajes más poderosos.)

Personajes Menos Poderosos

Si estás jugando una campaña a largo plazo, puedes preferir que los jugadores comiencen con personajes menos poderosos, de modo que puedan experimentar el desarrollo por medio de sus propios esfuerzos.

El modo más obvio de hacerlo es hacer que los personajes sólo dispongan de personajes de cuatro-puntos. Si haces esto, no permitas que nadie emplee cuatro puntos en un solo grupo de habilidades - cada personaje ha de tener siempre habilidades de al menos dos grupos.

Otro modo de reducir el nivel de poder es el no permitir puntos Enfocados, ya que son una forma barata de añadirle a un personaje niveles de habilidad más altos.

Incluso otra forma de limitar el poder, incluso con personajes de cinco-puntos, es prohibiendo 4 puntos en un solo grupo, o incluso 3 puntos. Esto significa que un personaje tendrá un amplio espectro de habilidades, pero ninguna de ellas muy alta.

Esta idea puede llevarse más lejos: permite a un

jugador el emplear 2 ó 3 puntos en un grupo de habilidades, por ejemplo, pero sólo si los emplea como si estuviera empleando puntos en dos o tres grupos diferentes. Por ejemplo, un jugador puede emplear un punto en Habilidades de Combate, escogiendo tres habilidades a Normal y una cuarta a Mediocre. Entonces podría emplear otro punto en Habilidades de Combate, escogiendo tres habilidades diferentes a Normal y una octava a Mediocre. De esta forma, el jugador puede haber empleado 2 puntos en habilidades de Combate, pero teniendo 8 habilidades en total en lugar de seis - aunque a un nivel más bajo.

Y otro modo más de crear personajes menos poderosos es reduciendo el número de atributos gratuitos a uno o cero, y/o reduciendo el número de Dones gratuitos a uno o cero.

Finalmente, puedes seleccionar de entre todas las sugerencias mostradas arriba y crear tus propias restricciones. Por ejemplo, puedes permitir personajes de cinco-puntos, no permitir más de tres puntos en un mismo grupo de habilidades, concederles sólo un nivel gratuito de atributos, y vetar los puntos Enfocados. O puedes permitir personajes de cuatro-puntos, y no dejar que los jugadores empleen más de dos puntos en un mismo grupo (lo que significa que los personajes tendrán un montón de habilidades, pero ninguna a Grande o más). Y así.

Ver *Personajes de Ejemplo* para un ejemplo de un personaje de cuatro-puntos.

Magia

Hay muchos modos de manejar la magia en el juego. Aquí se presentan unos pocos, y el DJ puede escoger entre ellos, o crear su propio sistema de magia.

Tipos de Magia

Hay cuatro tipos de habilidades Mágicas en *Fudge Cinco-Puntos*:

- Magia Innata,
- Magia Pagana,

- Magia de Erudición,
- Magia Clerical.

La Magia Innata no requiere estudio - es un Don con el que uno nace, posiblemente dado a toda una raza de criaturas, como ocurre con los Elfos.

La Magia Pagana y de Erudición son ambas técnicas aprendidas, pero sus Talentos se manejan de forma diferente y no son intercambiables. Incluso aunque estas habilidades se aprenden, no todo el mundo tiene la habilidad de realizar estas formas de magia - ha de disponerse del Don: Talento Mágico para poder efectuar proezas mágicas del tipo que sean.

La Magia Clerical realmente la efectúa una deidad a través del personaje.

Magia Innata

Esta forma de magia puede ser apropiada para razas Faéricas, que dispongan de un talento natural para la magia que no tenga nada que ver con magia aprendida o magos humanos. También es posible tener un personaje humano con Magia Innata, si el DJ lo permite.

Cada nivel de poder de Magia Innata requiere el Don, Talento Mágico: Innato. Cada Don de este tipo sólo confiere una clase de Magia Innata, escogida de la lista mostrada abajo. El DJ puede prohibir algunos de estos talentos, o crear otros - lo mejor es preguntárselo. Fíjate en que algunas clases de Magia Innata se han listado como Dones separados, como Sentido del Peligro, Empatía con Animales, etc.

Adivinación: puedes ver un futuro posible, de forma obscura, como a través de un cristal un tanto opaco. Esto sólo funciona en otros, y nunca respecto a sucesos que son importantes para ti mismo - el propio futuro de uno siempre es incierto.

Cambiaformas: puedes convertirte en un animal o planta que apruebe el DJ. Requiere tres turnos de combate efectuar el cambio de forma completa, durante los cuales estás indefenso. [Cuesta dos Dones]

Crea-Fuegos: puedes crear fuego, aunque no

controlarlo. Es decir, puedes hacer que algo inflamable prenda en llamas (cuesta tres turnos de combate para objetos pequeños), pero no puedes hacer bolas de fuego o dirigir al fuego para que se esparza en una dirección concreta.

Manos Sanadoras: puedes curar un nivel de heridas meramente tocando. Esto requiere un minuto y es fatigoso.

Pulgar Verde: las plantas te responden extraordinariamente bien - crecimiento incrementado.

Segunda Visión: puedes ver a través de ilusiones y "leer" rasgos generales de la personalidad. No puedes leer las mentes ni conocer detalle alguno de la personalidad, pero sabrás en quién confiar si te concentras.

Vista de Águila: puedes ver con claridad a una gran distancia.

Zahorí: puedes encontrar agua dentro de la tierra.

No hay necesidad de emplear ningún punto en habilidades para disponer de Magia Innata - tan solo es necesario coger el Don. Normalmente no se requiere ninguna tirada de habilidad - el talento es automático, aunque puede llevar algo de tiempo. Si en algún momento esto supone un problema, cada talento se conoce a un nivel de Grande.

[Dar aquí alguna habilidad adicional de magia innata para razas no humanas.]

Magia Pagana

(Mis agradecimientos a S. John Ross, el verdadero "el as desmadrado del mana" del sistema *GURPS*, por esta idea.)

La Magia Pagana es la versión "campesina" de la magia: brujas rurales y hechiceros villanos preparando pociones herbales, creando encantamientos, anulando (o quizás creando) maldiciones, etc.

Puedes emplear hasta cuatro puntos en el grupo de Magia Pagana, pero sólo tantos puntos como niveles tengas en el Talento Mágico: Don de Magia Pagana. Es decir, si escoges sólo un nivel de Talento Mágico: Don de Magia Pagana, sólo

puedes emplear un punto en habilidades de Magia Pagana.

La lista de habilidades para Magia Pagana que sigue, se trata como cualquier otro grupo de habilidades. Es decir, un punto empleado en Magia Pagana permite escoger 3 habilidades a Normal y 1 a Mediocre - y así en cuanto a otro número cualquiera de puntos. Cada habilidad es una habilidad mundana encontrada en otros grupos de habilidades - si se aprende en el grupo de Magia Pagana, no hay necesidad de aprenderlo en otro grupo.

Puede utilizarse una habilidad mundana de este grupo sin tener que aplicar Magia Pagana. Pero si se usa Magia Pagana, puede lograrse más de lo que cabría esperar de otra forma. La Magia Pagana no es una magia espectacular - nunca ser verán grandes efectos mágicos por su empleo. Pero sin embargo es efectiva en lo que trata de hacer.

No obstante, la Magia Pagana es fatigosa - el atributo de Salud baja un nivel, temporalmente, por cada uso. Si el nivel de Salud cae a menos de Terrible, uno queda exhausto y se desmaya - trátalo como el equivalente en fatiga de "Incapacitado". Un nivel de Salud fatigada de esta forma se recupera simplemente descansando 15 minutos. Otro posible efecto negativo de la Magia Pagana es que los resultados pueden percibirse como mágicos, lo que, dependiendo de la situación, puede causar problemas al artífice de esta magia.

Las siguientes habilidades mundanas son las únicas que pueden ser mejoradas por la Magia Pagana, a menos que el DJ permita otras. En las que no dispongan de descripción se asume que simplemente consiguen resultados mejorados.

Artesanía: la mayoría de las habilidades artesanales, como Alfarería, Herrería, Sastrería, etc., te permiten obtener objetos de superior calidad de manera más rápida. Estos objetos son de una calidad excepcional, pero realmente no son objetos mágicos ... ¿o sí?

Astrología: adivina con respecto a otras personas - no da pista alguna sobre el propio futuro.

Camuflaje: si no quieres ser visto, serás muy difícil de descubrir.

Cocinar: sabrosa, nutritiva, medianamente curadora.

Conocimiento Herbóreo: la habilidad de Magia Pagana arquetípica: preparación de brebajes mágicos. Aunque es cierto que no son tan potentes como los elixires alquímicos, son más rápidos de hacer. Algunas pócimas comunes incluyen curación, sueño, amor, carisma, fuerza, resistencia, etc. - pregunta al DJ qué es posible y qué no. Para pócimas dañinas, han de emplearse Venenos.

Consuelo: tus oídos comprensivos y sabios pueden apaciguar a las almas atormentadas.

Detectar Mentiras

Granjero: una común aplicación de la Magia Pagana, pudiendo bendecir o maldecir a las semillas y cereales: incrementar la producción, acelerarla, etc. - o a la inversa.

Manejo de Animales

Medicina: curación rápida y eficaz.

Movimiento Silencioso

Narración: puedes cautivar a la audiencia, e incluso hacer oscilar sus ánimos a tu antojo.

Primeros Auxilios: puedes frenar una hemorragia simplemente tocando, y posibilitar al gravemente herido el sobrevivir hasta que puedan suministrársele los cuidados apropiados.

Rastrear

Sentido del Clima: normalmente lo predices.

Venenos: tus venenos son más potentes, actúan antes, y son más difíciles de detectar. Debería darte vergüenza.

Veterinaria: curación rápida y eficaz. En cuanto a malvadas brujas paganas, esto se empleará también para enfermar a los animales, una práctica común en otros tiempos.

Magia de Erudición

La Magia de Erudición es la versión "elitista" de la magia: hechiceros en torres ojeando antiguos tomos, hechiceros recorriendo el mundo a la busca de otros creadores de magia y nuevas fuentes de poder, escuelas de magos enseñando a los aprendices mientras debaten entre ellos los

méritos de éste o aquel conjuro, etc.

Fudge Cinco-Puntos no especifica un sistema de Magia de Erudición. Los gustos de los DJs difieren. En lugar de ello, se dan sugerencias para utilizar uno (o más) de unos cuantos sistemas diferentes, y el DJ ha de escoger. O, en el espíritu de **Fudge**, puede escogerse un sistema existente de magia diferente, adaptar uno a **Fudge**, o hacer uno propio.

GURPS® Magic

Una opción muy atractiva para la Magia de Erudición es usar los conjuros de **GURPS Magia** (GMag) de Steve Jackson Games, como se comenta en **A Magical Medley** (MM) de Grey Ghost Games. Esta opción es adecuada para DJs que empiezan y para aquellos que gustan de listas de conjuros establecidas y no quieren tener que improvisar los costes y las dificultades de los conjuros durante el juego.

Si se utiliza **GURPS Magic** con **Five-point Fudge** se requieren sólo unas pocas modificaciones al sistema expuesto en **A Magical Medley**.

1. El emplear puntos Básicos en el Grupo de Habilidades Mágicas confiere Puntos de Magia como sigue:

Puntos Básicos Empleados en el Grupo de Habilidades Mágicas	Puntos Mágicos Disponibles
1	1
2	3
3	6
4	10

2. El emplear puntos Mágicos confiere la competencia en las escuelas de conjuros de **GURPS Magic**, como se indica en la siguiente tabla:

Puntos Mágicos Empleados	Competencia
1	Normal
2	Bueno
4	Grande

Adquirir competencia en una escuela de conjuros dada confiere conocimiento de todos los conjuros en esa escuela al nivel mostrado arriba, excepto para conjuros vetados por un DJ en particular - ha de decir qué conjuros no están disponibles antes de la creación del personaje.

No pueden emplearse más de cuatro puntos Mágicos en una Escuela de Conjuros dada. Aparte de esto, el jugador es libre de emplear sus puntos Mágicos como quiera. Por ejemplo, un personaje con seis puntos Mágicos puede ser Grande en conjuros de Curación (4 puntos), Normal en Conjuros de Movimiento (1 punto), y Normal en conjuros de Animales (1 punto). Otro mago puede ser Normal en conjuros de seis escuelas distintas, o Bueno en conjuros de tres escuelas diferentes, y así.

3. El DJ establece el nivel de dificultad de lanzamiento para cada conjuro. Esto puede especificarse para una campaña, o puede usarse la tabla que sigue:

Coste Listado para Lanzar	Dificultad
1	Normal
2-3	Bueno
4-5	Grande
6-7	Excepcional
8+	Beyond Excepcional

4. Cada nivel de Talento Mágico: Erudición, confiere 3 "puntos de fatiga". Estos puntos se reducen temporalmente por la cantidad

listada en el Coste de Lanzamiento de cada conjuro. Se recuperan por medio del descanso. (Las campañas de mucha magia pueden permitir 4 puntos de fatiga por nivel de Talento Mágico.)

- Finalmente, usa la regla de Ritual de Magia Alternativa que se encuentra en la página 7 de GMag y los Canjeos de Tiempo, Energía y Coste en la página 119 de GMag. De forma alternativa, pueden utilizarse simplemente los modificadores que se dan en la sección 7.14 de *Fudge*.

Gramarye

Otra opción para la Magia de Erudición es usar un sistema de magia llamado *Gramarye* (*The Gramarye*) que se encuentra en *A Magical Medley* o en las web en <http://fudge.phoenix.net/gramarye/>.

Si se usa este sistema, cada Escuela y cada Reino se convierte en una habilidad en el grupo de Habilidades Mágicas. Adicionalmente, las siguientes habilidades también se consideran Habilidades Mágicas:

- Alquimia *
- Habilidad de Lanzamiento (ver p. MM85)
- Letrado *
- Thaumalogía *

El DJ puede limitar ciertas habilidades de Escuelas o Reinos a aquellos que hayan empleado 3 ó 4 puntos - comprueballo con el DJ antes de asumir nada. Ha de escogerse un Don de Talento Mágico: Erudición, para aprender habilidades Mágicas. Cada nivel de Talento Mágico: Erudición cuesta un Don, y confiere 3 puntos de Mana. Empleando 3 puntos en Habilidades Mágicas se gana un nivel gratuito adicional de Talento Mágico, y empleando 4 puntos se ganan dos niveles gratuitos de Talento Mágico - pero como mínimo hay que escoger al menos uno nivel primero.

Magia Cuatro-por-Cinco

Una tercera opción es usar la Magia Cuatro-por-Cinco, un sistema disponible gratuitamente

en las web en <http://www.io.com/~sos/rpg/4by5.html>. En muchos aspectos es similar a Gramarye respecto a que el DJ hará las decisiones acerca de los costes y las dificultades, pero hay menos opciones. Las reglas en la web incluyen cómo usar este sistema de magia con *Fudge Cinco-Puntos*. Por ahora, el archivo no es muy grande, pero espero que la lista de conjuros de ejemplo vaya aumentando.

Alquimia

La Alquimia es una habilidad, y por lo tanto puede estar grandemente desequilibrada. Afortunadamente, los alquimistas generalmente no son aventureros, y un PJ alquimista es más probable que sea capaz de reconocer elixires que de tener tiempo y materiales para prepararlos - porque un elixir alquímico requiere mucho tiempo, equipo, y materiales para prepararlo. Un laboratorio alquímico completamente equipado requiere una gran riqueza, lo que significa un alto estatus o patrón para que uno pueda permitírselo. Además hay que figurarse que un elixir lleva meses para prepararlo debidamente (y por ello son caros, si se busca comprar alguno ...).

En resumen, los PJs podrán encontrar elixires, pero probablemente no harán ninguno. Sin necesidad de decirlo, un PJ que aprende la habilidad de alquimia, con un Don de Talento Mágico: Erudición es capaz de crear elixires, si se le da el tiempo suficiente y los materiales apropiados. Aquellos que dispongan de la habilidad pero no del Don pueden identificar elixires, y determinar las dosis, pero no pueden prepararlos.

Tras todo esto, el DJ puede tener en su juego elixires que produzcan los efectos mágicos que quiera.

Magia Clerical

Se requiere el Don Favor Divino para usar Magia Clerical. Es posible interpretar a un sacerdote sin Favor Divino - simplemente escoge la habilidad Profesional Consuelo/Sacerdote y ensambla un conjunto apropiado de habilidades. Pero un sacerdote tal

no tendrá ninguna capacidad de utilizar Magia Clerical. Toma nota de que no es necesario que se sea un sacerdote ordenado en una religión concreta para disponer de Favor Divino.

Las habilidades disponibles para un personaje con Favor Divino se dividen entre mundanas y sobrenaturales. Las sobrenaturales se efectúan estrictamente a través del poder del Dios o dioses a los cuales sirve el clérigo. Si el comportamiento del clérigo es incoherente con los deseos del Dios, esta capacidad se le retira, al menos temporalmente.

Las habilidades sobrenaturales se detallan en la siguiente lista - cualquier otra habilidad es mundana y utiliza la descripción en la lista de habilidades anterior. Esta lista asume una deidad benigna que concede libre albedrío y ayuda sobrenatural a sus seguidores en momentos de crisis. Otras habilidades pueden ser apropiadas para otros tipos de clérigos - magia vegetal para los Druidas, por ejemplo, y magia espiritual para los chamanes. Los clérigos malvados tendrán una lista de habilidades completamente distinta - los personajes deberían rezar para que no se les cruce ninguno en su camino ...

Ayuda: el tocar a alguien que trate de realizar una tarea que entra en los intereses de la deidad, puede conferir un +1 a su habilidad.

Bendición: puedes conferir una bonificación defensiva de +1 (o más, si el DJ lo quiere) a quien sea, y dura hasta que termine el próximo combate.

Conocimiento Arcano

Consuelo/Sacerdote

Curación: puedes canalizar curación por medio de la deidad a la que sirves.

Detectar Mentiras: esta habilidad gana en eficacia.

Enseñar

Exorcismo: puedes forzar a irse a un espíritu o demonio que ha invadido un cuerpo o lugar.

Expulsar Espíritus: puedes forzar a espíritus y demonios de otro plano a retirarse al plano al que pertenecen.

Guarda: puedes proteger a una persona o a todas dentro de un área del tamaño de una habitación, de males sobrenaturales, ya sean conjuros, espíritus, muertos vivientes, demonios, etc.

Medicina

Oratoria

Parlamentar/Negociar

Persuasión

Primeros Auxilios

Repeler Muertos Vivientes: puedes proteger de zombies, vampiros, fantasmas, en tu presencia.

Retirar Fatiga: puedes restaurar la resistencia al exhausto.

Teología/Rituales

Visión Verdadera: puedes ver a través de ilusiones.

Personajes de Ejemplo y Tabla Sumaria Combinada

En las siguientes páginas se ofrecen algunos personajes de ejemplo. Cada uno de estos personajes se ha hecho en menos de diez minutos, y no se pretende que estén optimizados ni tan siquiera que sirvan para crear un grupo equilibrado. Se presentan simplemente para mostrar diversos personajes que pueden hacerse rápida y fácilmente con el sistema *Fudge Cinco-Puntos*.

En estos personajes, las limitaciones marcadas con un asterisco (*) son extra, para equilibrar un nivel adicional de Atributo o un Don. Fíjate en que Jimma, por ejemplo, tiene habilidades que no están listadas en este reglamento - esto es completamente normal en *Fudge*. Si puedes pensar en una habilidad que tu personaje pudiera tener por lógica pero que aquí no está contemplada, propónselo al DJ.

Tras el siguiente ejemplo hay una Tabla Sumaria Combinada de costes de puntos, incluyendo ambos puntos normales y puntos Enfocados. Esta tabla, combinada con las listas de

Habilidades, Dones, y Limitaciones, realmente es todo lo que se necesita para hacer personajes de *Fudge Cinco-Puntos* rápida y fácilmente. ¡A divertirse!

Balfo, un Halfling Explorador

Atributos

Razonamiento: Bueno
 Percepción: Grande
 Voluntad: Normal
 Fuerza: Mediocre, Escala -2
 Agilidad: Bueno
 Salud: Normal

Dones

Visión Nocturna
 Nunca Se Pierde

Limitaciones

Halfling (Escala -2, +3 a la habilidad de Movimiento Silencioso; vale por dos Limitaciones)
 Humanitario *

Grupos de Habilidades:

Exploración: 3 pts
 Atléticas: 1 pt
 Combate: 1 pt E

Habilidades:

---**Exploración: 3 pts**---
 Observación: Grande
 Rastrear: Bueno
 Trazar Mapas: Bueno
 Conocimiento de los Bosques: Bueno
 Navegación: Normal
 Movimiento Silencioso: Excepcional
 [Normal +3 niveles de la Limitación: Halfling]
 Supervivencia: Normal
 Imitar Ruidos Animales: Normal

---**Atléticas: 1 pt**---
 Equilibrio: Normal
 Escalar: Normal
 Arrojar: Normal
 Nadar: Mediocre

---**Combate: 1 pt E**---

Arco: Bueno
 Espada de Una Mano: Mediocre

Nota: para hacer de Balfo un personaje más poderoso añadiéndole cinco niveles gratuitos, el DJ permite al jugador que cambie las siguientes habilidades a los niveles listados abajo:

Observación: Excepcional
 Rastrear: Grande
 Imitar Ruidos Animales: Bueno
 Equilibrio: Bueno
 Escalar: Bueno

Si el jugador lo hubiera pedido, el DJ podría no haberle dejado subir su habilidad de Arco, una habilidad ya Enfocada, ya que la campaña no es de excesivo Combate.

Jimma, un Comerciante de Gemas

Atributos

Razonamiento: Grande
Percepción: Bueno
Voluntad: Bueno
Fuerza: Mediocre
Agilidad: Normal
Salud: Normal

Dones

Riqueza
 Nunca Olvida una Cara
 Contactos

Limitaciones

Obeso
 Debe Favores
 Curioso
 Dependiente (hija, Marga, siete años - su madre murió) *

Grupos de Habilidades:

Profesionales: 4 pts
 Exploración: 1 pt E

Habilidades:**----Profesionales: 4 pts----**

[El DJ estuvo de acuerdo en que añadiese habilidades de otros grupos]

Trueque/Regateo: Excepcional
 Joyería: Grande
 Tasar Mercancías: Grande
 Comerciante: Bueno
 Conocimiento de Rutas Comerciales: Bueno
 Blufear: Bueno
 Habla-rápida: Normal
 Etiqueta: Normal
 Letrado: Mediocre
 Arqueología: Mediocre

----Exploración: 1 pt E---

Observación: Bueno
 Movimiento Silencioso: Mediocre

Familla, una Diplomática/Espía**Atributos**

Razonamiento: Bueno
Percepción: Grande
Voluntad: Bueno
Fuerza: Mediocre
Agilidad: Normal
Salud: Normal

Dones

Voz Bella
 Atractiva

Limitaciones

Deber
 Ambiciosa
 Flirteo Compulsivo *

Grupos de Habilidades:

Sociales: 2 pts
 Conocimiento: 1 pt
 Habilidades Generales: 1 pt
 Exploración: 1 pt

Habilidades:**----Sociales: 2 pts----**

Parlamentar/Negociar: Bueno

Mentir/Fingir: Bueno
 Flirtear: Normal
 Habla-rápida: Normal
 Persuasión: Normal
 Etiqueta: Normal
 Conocimiento: 1 pt
 Condiciones Políticas: Normal
 Idioma Extranjero (especificar): Normal
 Letrado: Normal
 Geografía: Mediocre

----Habilidades Generales: 1 pt----

Forzar Cerraduras: Normal
 Arrojar Cuchillo: Normal
 Escalar: Normal

----Exploración: 1 pt----

Movimiento Silencioso: Normal
 Observación: Normal
 Trazar Mapas: Normal
 Conocimiento Herbóreo: Mediocre

Yarro, un Luchador**Atributos**

Razonamiento: Mediocre
Percepción: Bueno
Voluntad: Normal
Fuerza: Bueno
Agilidad: Bueno
Salud: Bueno

Dones

Reflejos Rápidos
 Tolerancia al Dolor

Limitaciones

Rudo y Sin Tacto
 Juerguista Compulsivo
 Orgullosa *

Grupos de Habilidades:

Combate: 3 pts
 Atléticas: 2 pts

Habilidades:**----Combate: 3 pts----**

Espada de Una Mano: Grande
 Arco: Bueno
 Escudo: Bueno

Leer al Oponente: Bueno
 Tácticas: Normal
 Pelea: Normal
 Cuchillo: Normal
 Desenfundar Rápidamente la Espada:
 Normal

----**Atléticas: 2 pts**----

Acrobacias: Bueno
 Escalar: Bueno
 Cabalgar: Normal
 Nadar: Normal
 Movimiento Silencioso: Normal
 Equilibrio: Normal

Andrea, un tipo Turbio

Atributos

Razonamiento: Grande
Percepción: Grande
Voluntad: Mediocre
Fuerza: Mediocre
Agilidad: Bueno
Salud: Mediocre

Dones

Visión Nocturna
 Talento Mágico (Vista de Águila)

Limitaciones

Quijotesco
 Secreto (se le busca en otra ciudad)

Grupos de Habilidades:

Ocultamiento: 2 pts
 Profesionales: 1 pt E
 Combate: 1 pt
 Conocimiento: 1 pt E

Habilidades:

----**Ocultamiento: 2 pts**---
 Movimiento Silencioso: Bueno
 Forzar Cerraduras: Bueno
 Contactos Turbios: Normal
 Supervivencia Urbana: Normal
 Detectar Trampas: Normal
 Disfraz: Normal
 Profesionales: 1 pt E
 Juego: Bueno

Mercader: Mediocre

----**Combate: 1 pt**----

Arrojar Cuchillo: Normal
 Cuchillo: Normal
 Pelea: Normal
 Leer al Oponente: Mediocre

----**Conocimiento: 1 pt E**----

Tasar Mercancías: Bueno
 Letrado: Mediocre

Gruscha, una Bruja Pagana

Atributos

Razonamiento: Bueno
Percepción: Mediocre
Voluntad: Grande
Fuerza: Mediocre
Agilidad: Normal
Salud: Bueno

Dones

Talento Mágico: Magia Pagana (3 niveles)

Limitaciones

Feo Aspecto
 Leal a los Compañeros
 Está Envejeciendo *

Grupos de Habilidades:

Magia Pagana: 3 pts
 Conocimiento: 1 pt
 Exploración: 1 pt

Habilidades:

----**Magia Pagana: 3 pts**----
 Conocimiento Herbóreo: Grande
 Primeros Auxilios: Bueno
 Medicina: Bueno
 Manejo de Animales: Bueno
 Detectar Mentiras: Normal
 Cestería: Normal
 Narración: Normal
 Consuelo: Normal
 ----**Conocimiento: 1 pt**----
 Conocimiento de Área: Normal
 Conocimiento Arcano: Normal
 Leyendas e Historias: Normal

Teología/Mitos/Rituales: Mediocre

Vara: Normal

----**Exploración: 1 pt**----

Conocimiento de los Bosques: Normal

Movimiento Silencioso: Normal

Supervivencia: Normal

Imitar Ruidos Animales: Mediocre

Pietro, un Hechicero

Pietro emplea *GURPS Magic* como su Magia de Erudición. Ha escogido un nivel de atributo menos para equilibrar un Don extra.

Atributos

Razonamiento: Grande

Percepción: Bueno

Voluntad: Mediocre

Fuerza: Normal

Agilidad: Normal

Salud: Mediocre

Dones

Talento Mágico: Magia de Erudición (4 niveles)

Limitaciones

Envidia de Quien Despierte Más Atención

Obsesión: coleccionar objetos mágicos

Secreto: se cambió el nombre para evitar al Gremio de Asesinos, el cual aún le busca *

Grupos de Habilidades:

Magia de Erudición: 4 pts

Habilidades Generales: 1 pt

Habilidades:

----**Magia de Erudición: 3 pts**----

(Concede 10 Puntos Mágicos)

Escuela de Curación: Bueno (2 PM)

Escuela de Movimiento: Bueno (2 PM)

Escuela de Fuego: Bueno (2 PM)

Escuela de Ilusión y Creación: Normal (1 PM)

Escuela de Conocimiento: Normal (1 PM)

Escuela de Luz y Oscuridad: Normal (1 PM)

Escuela de Protección y Aviso: Normal (1 PM)

----**Habilidades Generales: 1 pt**----

Conocimiento Arcano: Normal

Movimiento Silencioso: Normal

Tagra, Trovadora de Cuatro-Puntos

El DJ quiere una campaña a largo plazo, de modo que los personajes comienzan con 4 puntos, con un sólo nivel gratuito de Atributos y un Don - hay así mucho espacio para el posterior desarrollo. Como compensación parcial, sólo se requiere una Limitación, y se permiten habilidades Enfocadas.

Atributos

Razonamiento: Bueno

Percepción: Bueno

Voluntad: Mediocre

Fuerza: Mediocre

Agilidad: Bueno

Salud: Normal

Dones

Voz Bella

Limitaciones

Estigma Social: Animadora deambulante

Grupos de Habilidades:

Profesionales: 1 pt

Atléticas: 1 pt

Sociales: 1F pt

Conocimiento: 1 pt

Habilidades:

----**Profesionales: 1 pt**----

Actuación: Normal

Música (Voz): Normal

Música (laúd): Normal

Bailar: Mediocre

----**Atléticas: 1 pt** ----

Acrobacias: Normal

Malabarismos: Normal

Equilibrio: Normal

Trucos de Manos: Mediocre

----**Sociales: 1 pt E**----

Narración: Bueno

Habla-rápida: Mediocre

----**Conocimiento: 1 pt** ----

Leyendas/Historias: Normal

Historia: Normal

Idioma Extranjero (especificar): Normal
 Conocimiento de Área: Mediocre

Nota: si Tagra fuese un personaje de cinco-puntos, probablemente tendría 2 puntos E en Habilidades Profesionales, de este modo:

Actuación: Grande
 Música (Voz): Bueno
 Música (laúd): Normal

Entonces habría empleado dos puntos de habilidad Enfocados, así que tendría que cambiar Sociales a 1 punto en lugar de 1E. Probablemente añadiría Camaradería y Oratoria o Embaucar, dependiendo de cómo lo quisiese el jugador.

Sumario Combinado de Coste de Puntos para Personajes de Cinco-Puntos

El DJ ha de dar permiso en cuanto al empleo de Puntos Enfocados.

Puntos Empleados en un Grupo	Habilidades en ese Grupo, a qué niveles	Puntos Enfocados: Habilidades al Nivel	Punto de Habilidades Generales: Habilidades al Nivel
1	3 a Normal 1 a Mediocre	1 a Bueno 1 a Mediocre	3 a Normal, de dos o tres grupos cualesquiera
2	2 a Bueno 4 a Normal	1 a Grande 1 a Bueno 1 a Normal	
3	1 a Grande 3 a Bueno 4 a Normal		
4	1 a Excepcional 2 a Grande 3 a Bueno 2 a Normal 2 a Mediocre		