

Fanzine Rolero

<http://www.arcano13.com/fanzine>

FUDGEQuest (3ª Parte)

- El Factor Fudge -

Fecha de Publicacion : Jueves 30 de octubre de 2008

Resumen :

Tercer artículo de una serie de 15 artículos que pretende adaptar el RuneQuest de Mongoose al sistema FUDGE. El resultado final será un juego completo que será publicado por Demonio Sonriente.

Fanzine Rolero

Este artículo es el tercero de una serie de 15 artículos cuya intención es adaptar el SRD del RuneQuest de Mongoose al sistema FUDGE. SRD, para los que no lo sepan quiere decir System Reference Document y en este caso es la parte del manual del RuneQuest que puede ser utilizada y modificada de acuerdo a la licencia OGL que utiliza. Este artículo recoge la mejora de personajes y las Habilidades Legendarias. Los artículos del FUDGEQuest no tendrán una regularidad concreta, sino que saldrán cuando me apetezca escribirlos o cuando no tenga otra idea para un artículo... De hecho en lugar de este artículo pensaba escribir uno sobre el estado de FUDGE en Estados Unidos, pero no he tenido tiempo y cómo este lo tenía hecho ahí va. En el próximo número si todo va bien pondré el artículo sobre el "Estado de la Afición FUDGE americana".

Los 15 artículos que serán el juego llamado FUDGEQuest serán los siguientes y contendrán las partes del SRD indicadas (el primer artículo incluye también cosas extraídas del FUDGE DS; y en cierto sentido todos los artículos lo incluirán). Los Capítulos en cursiva son los publicados hasta el momento:

Capítulos del FUDGEQuest		
Capítulo / Artículo	Título del Capítulo	Parte del SRD Utilizada
0	FUDGEQuest en 1 Página	FUDGE DS
1	Creando un Aventurero	01+01C
2	Habilidades: Que puedes hacer y cómo hacerlo	02
3	De Aventureros a Héroes	07
4	Combate: Dando donde más duele	03
5	Magia Divina: Servidores de los Dioses	02C
6	Brujería: Poderosas Voluntades	03C
7	Magia Rúnica: La Sangre de los Dioses	04
8	Encantamientos: Creando Poderosos Artefactos	04C
9	De Aventuras	05
10	Entre Aventuras	06C
11	Equipo: La Preparación lo es Todo	06
12	Viajando por el Mundo	07C
13	Cultos y Templos: Dime a quien adoras...	08+08C
14	Criaturas: Seres extraños que habitan el mundo	09
15	El Mundo Espiritual	07C

Todo el material de este artículo se encuentra bajo la licencia OGL y todo el artículo es considerado Open Content. La Licencia completa se encuentra al final del artículo

De Aventureros a Héroes

Los personajes comienzan cómo Aventureros, pero idealmente al final serán Héroes (eso siempre que le DJ no tenga en mente una partida histórica o realista, claro). Para ser satisfactoria esa evolución no debe ser demasiado rápida, debe costar algo, pero a la vez no debe ser demasiado lenta (salvo que ese sea uno de los temas de la ambientación) ni ser algo imposible.

Cómo pensamos que cada grupo de jugadores y cada tipo de mundo y partida tienen su propio ritmo y sistema de mejora en lugar de proponerte un solo sistema te proporcionamos varios métodos para de mejora de personajes. El DJ puede decidir utilizar uno de ellos, dos, tres, o todos a la vez, depende del estilo de historia que quiera contar, del

mundo en el que quiera contarla y de los gustos del resto de los jugadores&

TÉRMINOS DE LA MEJORA DE PERSONAJES

Tiradas de Mejora

Dependiendo del sistema de experiencia que se elija las Tiradas de Mejora pueden ser un elemento muy importante. Se trata de tiradas destinadas a mejorar una Habilidad que ya se posee. Cuando se pueda realizar una Tirada de Mejora (cosa que dependerá del sistema de experiencia elegido) el jugador deberá:

- ▶ Tirar 4dF y sumarle (o restarle, dependiendo del caso) el Nivel que tenga en la Habilidad que quiere subir.
- ▶ Si el resultado es *mayor* que el Nivel actual de la habilidad esta *se incrementa en 1 Nivel*.
- ▶ Si el resultado es *igual o menor* que el Nivel actual de la habilidad esta *no se incrementa*.
- ▶ No se puede superar el Nivel Legendario (+5) en una Habilidad.

Puntos FUDGE

En una aventura media, cada personaje debería recibir 2 Puntos Fudge. Esto puede modificarse si el personaje lo hizo muy mal o heroicamente, dando un rango entre 0 y 4 Puntos Fudge como premio.

Los Puntos Fudge, cómo ya se ha comentado, tienen muchos usos, y uno de ellos es el servir para adquirir Habilidades Legendarias. Aparte, y dependiendo del sistema de experiencia elegido pueden utilizarse para aumentar las Habilidades y las Características.

MEJORAR LAS HABILIDADES

Hay diversos métodos para mejorar las Habilidades. Cómo se ha dicho se puede utilizar solo uno de ellos o se puede utilizar conjuntamente con el resto de los métodos. En cada método se dan consejos para cómo usarlos.

Practicar e Investigar

Practicar o investigar una habilidad suele tardar una semana (dedicando 8 horas al día; o sea, un total de 56 horas) por cada Nivel por encima de Pobre (-2) (inclusive) que el personaje ya posea en la habilidad. Por ejemplo, si se quiere subir una Habilidad de Normal (0) a Bueno (+1) se deberá practicar durante 168 horas.

Practicar Todas habilidades pueden aprenderse mediante la práctica, excepto las habilidades de Saber. Ten en cuenta que en el caso de las habilidades de Moldear Runas y las Habilidades Avanzadas, la habilidad debe ser aprendida antes de que pueda ser practicada. Tras practicar durante las horas requeridas se hace una Tirada de Mejora, y si se supera esta se aumenta la Habilidad. El DJ puede requerir que la Habilidad haya sido utilizada un número concreto de veces antes de poder empezar a Practicar con ella&

Investigar Las siguientes habilidades pueden incrementarse investigando: Oficio, Ingeniería, Evaluar, Primeros Auxilios, Curación, Idioma, Saber, Mecanismos y Moldear Runas. Ten en cuenta que en el caso de las habilidades de Moldear Runas y las Habilidades Avanzadas, la habilidad debe ser aprendida antes de que pueda ser investigada.

Para poder investigar es necesario tener acceso a materiales (o personas) con las que practicar e investigar. Si no

se tiene acceso a ellos no se puede investigar. Tras practicar durante las horas requeridas se hace una Tirada de Mejora, y si se supera esta se aumenta la Habilidad. Los personajes pueden aplicar un +1 a la Tirada de Mejora al intentar aprender una habilidad investigándola. Esto se añade a la tirada, no a la habilidad. El DJ puede requerir que la Habilidad haya sido utilizada un número concreto de veces antes de poder empezar a Practicar con ella&

Mentores

Un mentor debe tener en la habilidad que enseñe de por lo menos un Nivel más de el nivel al que se va a quedar el alumno. Por lo demás el aprendizaje con mentor es muy similar a la Práctica e Investigación y requiere la misma cantidad de tiempo (aunque modificado por una tirada del mentor). El mentor debe estar presente con el estudiante durante toda la sesión de práctica o investigación.

Antes de que el estudiante haga su Tirada de Mejora, el mentor hace una prueba de la Habilidad que esté enseñando (dificultad Buena (+1)):

- ▶ Si la prueba de habilidad del mentor fracasa, el estudiante hace su tirada de mejora como de costumbre.
- ▶ Si la prueba de habilidad del mentor tiene éxito, el estudiante hace su tirada de mejora y aplica un modificador positivo a la tirada igual al Grado de Éxito que el mentor ha obtenido en su tirada (si la saca justa no añade nada). Esto se añade a la tirada, no a la habilidad. Además, el tiempo de aprendizaje necesario se reduce en una cantidad de horas igual al Grado de Éxito que el mentor ha obtenido en su tirada.

Mejorar Habilidades con Puntos Fudge

Los Puntos Fudge tienen muchos usos. Uno de ellos (solo usable si el DJ decide utilizar este sistema) es usar los Puntos Fudge para mejorar las Habilidades. La *TABLA 2.4: Mejora de Habilidades con Puntos Fudge* muestra los costes de subir Habilidades y Características. Mejorar a base de gastar Puntos de Experiencia tiene sus limitaciones:

- ▶ Un rasgo ya sea característica o habilidad sólo se puede elevar en un nivel cada vez.
- ▶ Sólo se pueden incrementar de nivel rasgos que hayan sido usados de manera significativa en una aventura.
- ▶ Los costes indican lo que cuesta subir una habilidad de un nivel al siguiente, *no el total pagado, sino lo que se debe pagar.*

TABLA 2.4: Mejora de Habilidades con Puntos Fudge	
Mejora	Coste
Subir una Habilidad de Terrible (-3) a Pobre (-2).	1
Subir una Habilidad de Pobre (-2) a Mediocre (-1).	1
Subir una Habilidad de Mediocre (-1) a Normal (0).	1
Subir una Habilidad de Normal (0) a Buena (+1).	2
Subir una Habilidad de Buena (+1) a Grande (+2).	4
Subir una Habilidad de Grande (+2) a Excelente (+3).	8
Subir una Habilidad de Excelente (+3) a Asombroso (+4).	12
Subir una Habilidad de Asombroso (+4) a Legendario (+5).	16
Elevar una Característica.	(Coste de una Habilidad del mismo nivel)x3

Nótese que este es el único sistema que permite subir también las Características, por lo que el DJ debería permitir usarlo aunque solo sea para subir Atributos. Asimismo los Puntos Fudge son utilizados para adquirir las Habilidades Legendarias.

Aprender nuevas habilidades avanzadas

Para aprender una nueva Habilidad avanzada, el personaje debe o bien ser capaz de Investigarla (en caso de que pueda investigarse y que esté disponible el material necesario), la debe aprender de un mentor o debe gastar Puntos Fudge para adquirirla (y contar con el permiso de DJ). Cuesta dos Tiradas de Mejora intentar aprender una nueva Habilidad avanzada. El personaje gana inmediatamente la nueva Habilidad avanzada a una puntuación base determinada por las Características apropiadas. El personaje puede a partir de ese momento mejorar la habilidad normalmente mediante práctica o investigación.

HABILIDADES LEGENDARIAS

A medida que los Aventureros van viviendo las susodichas aventuras sus habilidades mejoran, sus capacidades aumentan, y poco a poco van dejando de ser meros Aventureros para convertirse en Héroes en toda regla. Una de las cosas que diferencia a un Aventurero de un Héroe es que este último ha aumentado su poder y habilidad lo suficiente como para adquirir una Habilidad Legendaria. Las Habilidades Legendarias son acciones especiales que si un personaje posee le dan una considerable ventaja sobre el resto de personajes. Pero estas no se obtienen de manera gratuita. *Para ganar una Habilidad Legendaria, un personaje debe cumplir los requisitos listados para ella y después gastar el número de puntos Fudge requerido.* Y no solo eso. Las Habilidades Legendarias son, como su nombre indica, capacidades únicas y propias de las leyendas, por esto el DJ puede decidir que para adquirir esa Habilidad debe encontrar un maestro que se la enseñe, un pergamino que le muestre cómo aprenderla, un ritual que se la proporcione, etc. Adquirir una Habilidad Legendaria debería ser algo más que cumplir los requisitos y pagar los puntos necesarios. De hecho la adquisición de esta clase de Habilidades es material perfecto para aventuras&

HABILIDADES LEGENDARIAS		
Habilidad Legendaria	Requisitos	Puntos Fudge
Furia de Batalla	CON Grande (+2) o +, habilidad de Arma Cuerpo a Cuerpo a Excelente (+3) o +	12
Nacido para la Silla	POD Grande (+2) o +, habilidad de Montar a Excelente (+3) o +	8
Ojo de la Muerte	DES Grande (+2) o +, habilidad de Armas a Distancia a Excelente (+3) o +	10
Golpe Decapitador	FUE Grande (+2) o +, habilidad de Espada o Hacha 2M a Excelente (+3) o +	12
Inmunidad a la Enfermedad	CON Grande (+2) o +, habilidad de Resistencia a Grande (+2) o +	8
Duelista	Habilidad de Arma 1M o Espada ropera a Excelente (+3) o +	10
Herida Empática	POD Grande (+2) o +, habilidad de Curación a Excelente (+3) o +	10
Aura Heroica	CAR Grande (+2) o +, habilidad de Influencia a Excelente (+3) o +	12
Lingüista	INT Grande (+2) o +, dos habilidades de Idioma no materno a Bueno (+1) o +	8
Maestro del Saber	INT Grande (+2) o +, cuatro habilidades de Saber a Bueno (+1) o +	10
Inmunidad al Veneno	CON Grande (+2) o +, habilidad de Resistencia a Grande (+2) o +	8
Adepto Rúnico	POD Grande (+2) o +, cuatro habilidades de Moldear runas a Bueno (+1) o +	10
Señor de las Runas	Varía	12
Sacerdote Rúnico	Varía	10
Piel del Oso	CON Grande (+2) o +, habilidad de Resistencia a Excelente (+3) o +	10
Toque Asesino	POD Grande (+2) o +, habilidad de Artes marciales a Excelente (+3) o +	12
Incansable	CON Grande (+2) o +, habilidad de Atletismo a Excelente (+3) o +	8
Salta Muros	DES Grande (+2) o +, habilidad de Acrobacias a Excelente (+3) o +	10

Furia de Batalla *Requisitos:* CON Grande (+2) o +, habilidad de Arma Cuerpo a Cuerpo a Excelente (+3) o +.
Puntos Fudge: 12.

Puedes entrar en Furia de Batalla empleando 1 AC. Mientras se esté en Furia de Batalla, tienen lugar los siguientes efectos:



Tu FUE y CON se consideran como si fueran 2 Niveles más altas, pero solo a efectos de determinar tu modificador al daño.

- ▶ Todas tus pruebas de habilidades de Armas Cuerpo a Cuerpo, incluyendo Pelea y Artes Marciales, reciben un +2 temporal.
- ▶ Todas tus pruebas de habilidad de Persistencia y Resistencia reciben un +2 temporal.
- ▶ No puedes parar, esquivar ni eludir mientras te uses la Furia de Batalla.

Puedes permanecer en Furia de Batalla durante un número de asaltos igual a tu CON+10. Al dejar la Furia de Batalla, sufres automáticamente tres niveles de Fatiga.

Nacido para la Silla *Requisitos:* POD Grande (+2) o +, habilidad de Montar a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 8.

Al montar, los siguientes efectos tienen lugar:

- ▶ Cualquier penalización a tu habilidad de Montar se reduce en 1. Por ejemplo, si las lluvias torrenciales y el terreno resbaladizo provocarían normalmente un 2 de penalización a tu habilidad de Montar, la penalización se reduciría a -1.
- ▶ Puedes usar habilidades de armas a 2M, Armas de Asta y Bastones mientras estés montado.
- ▶ Todos los animales que montes se consideran como entrenados para el combate.
- ▶ Puedes usar tu habilidad de Montar en lugar de la de Esquivar cuando esquives desde la montura.

Ojo de la Muerte *Requisitos:* DES Grande (+2) o +, habilidad de Armas a Distancia a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 10.

Elige una única arma a distancia (cuya habilidad debe un Nivel de Excelente (+3) o superior). Al usar esta arma, se producen los siguientes efectos:

- ▶ Aumenta el alcance del arma en un 50%.
- ▶ Aumenta el daño del arma en +1 (solo a objetivos dentro del Alcance).
- ▶ Los Ataques Precisos con el arma solo sufren una penalización de 1.

Golpe Decapitador *Requisitos:* FUE Grande (+2) o +, habilidad de Espada o Hacha 2M a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 12.

Solo puedes usar el Golpe Decapitador con una Hacha 2M o Espada 2M y solo contra oponentes cuya diferencia entre su TAM y el tuyo sea de diez puntos o menos. El Golpe Decapitador se declara antes de que un Ataque Preciso (que apunte a la Cabeza de tu oponente) comience. Cualquier intento de esquivar o parar este Ataque Preciso tiene una bonificación de +1. Si el ataque provoca por lo menos una Herida Leve, el ataque se convierte en una Herida Grave que decapita al objetivo.

Inmunidad a la Enfermedad *Requisitos:* CON Grande (+2) o +, habilidad de Resistencia a Grande (+2) o +. *Puntos Fudge:* 8.

Eres inmune a todas las enfermedades normales. Las enfermedades mágicas siguen afectándote, aunque ganas una bonificación de +1 a las pruebas para resistirlas.

Duelista *Requisitos:* Habilidad de Arma 1M o Espada Ropera a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 10.

Cuando se use el arma elegida se producen los siguientes efectos:

- ▶ Puedes parar un ataque adicional por asalto de combate (ignorando el número de Reacciones permitidas).
- ▶ Ganas una bonificación de +1 a tu Habilidad de armas al parar.
- ▶ El Daño del arma aumenta en un +1.

Herida Empática *Requisitos:* POD Grande (+2) o +, habilidad de Curación a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 10.

Con Herida Empática, puedes compensar las heridas que un compañero ha recibido transfiriendo los puntos de daño a ti. Una herida aparece en tu cuerpo en la misma localización de golpe que la de tu compañero. Puede transferirse un punto de golpe de daño cada Asalto de Combate, durante el cual ni el paciente ni el sanador pueden moverse o realizar otras acciones de combate. Cada Asalto de Combate, debes superar una prueba de Resistencia con un 2 de penalización o recibirás un Nivel de Fatiga. Herida Empática no puede hacer que las extremidades amputadas vuelvan a crecer o vuelvan a ser colocadas ni puede resucitar a un personaje.

Aura Heroica *Requisitos:* CAR Grande (+2) o +, habilidad de Influencia a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 12.

Todos los aliados en un radio igual a tu CAR+10 metros serán alentados por tu presencia, ganando tu Nivel de CAR como bonificación a todas las pruebas de Persistencia o Resistencia que deban hacer. Además, puedes gastar 1 AC para animar a los aliados cercanos, siempre que superes una prueba de Influencia; si esta tiene éxito, ganan un bonificador a todas las habilidades de armas durante el resto del asalto de combate igual a tu CAR.

Lingüista *Requisitos:* INT Grande (+2) o +, dos habilidades de Idioma no materno a Bueno (+1) o +. *Puntos Fudge:* 8.

Para usar esta habilidad, debes o bien conversar con un hablante de un idioma desconocido durante una hora, o bien simplemente escuchar como hablan el idioma durante dos o más horas. Entonces ganas automáticamente la habilidad de Idioma de esa lengua a su Nivel por defecto (INT-2).

Maestro del Saber *Requisitos:* INT Grande (+2) o +, cuatro habilidades de Saber a Bueno (+1) o + *Puntos Fudge:* 10.

En cualquier ocasión en la que falles una prueba de Saber, tienes derecho a hacer inmediatamente una prueba de Persistencia (con los mismos modificadores que la prueba de Saber original) para ver si puedes recordar alguna pizca de conocimiento relacionado con el asunto.

Inmunidad al Veneno *Requisitos:* CON Grande (+2) o +, habilidad de Resistencia a Grande (+2) o+. *Puntos Fudge:* 8.

Eres inmune a todos los venenos normales. Los venenos mágicos siguen afectándote, aunque ganas una bonificación de +1 a las pruebas para resistirlos.

Adepto Rúnico *Requisitos:* POD Grande (+2) o +, cuatro habilidades de Moldear runas a Bueno (+1) o +. *Puntos Fudge:* 10.

Ganas una bonificación de +1 a las pruebas de Persistencia para integrar runas. Además, cuando realices una prueba de Persistencia para integrar una runa, un éxito crítico te permite integrar la runa sin sufrir pérdida de POD.

Piel del Oso *Requisitos:* CON Grande (+2) o +, habilidad de Resistencia a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 10.

Piel del Oso te da un Punto de Armadura (considerada cómo armadura natural) en todas tus localizaciones de golpe. Estos se apilan con la armadura que lleves puesta.

Toque Asesino *Requisitos:* POD Grande (+2) o +, habilidad de Artes marciales a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 15.

El Toque Asesino se declara antes de que un Ataque Preciso comience (el tipo de Ataque Preciso es decisión tuya, aunque si el objetivo lleva armadura, tendrá que ser traspasada). Si el ataque provoca al menos una Herida Leve, el ataque se considera un Toque Asesino. El objetivo debe superar inmediatamente una prueba de Resistencia con una penalización de 2 o morirá.

Incansable *Requisitos:* CON Grande (+2) o +, habilidad de Atletismo a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 8.

Puedes realizar actividad media durante un número de minutos igual a tu (CON+10) x 10 antes de sufrir los efectos de Fatiga. El tiempo de separación entre las pruebas de Fatiga por continuar realizando actividad media también es tu (CON+10) x 10 en minutos. Puedes realizar actividad intensa durante un número de Asaltos de Combate igual a tu puntuación de CON antes de sufrir los efectos de la Fatiga. El tiempo de separación entre las pruebas de Fatiga por continuar realizando actividad intensa también es tu puntuación de CON en asaltos de combate. También te recuperas de cada Nivel de Fatiga en la mitad del tiempo normal (un nivel por cada dos horas de actividad ligera o por cada hora de descanso total).

Salta Muros *Requisitos:* DES Grande (+2) o +, habilidad de Acrobacias a Excelente (+3) o +. *Puntos Fudge:* 10.

Solo puedes usar Salta Muros si no estás Sobrecargado, Exhausto ni Extenuado. La totalidad de tu movimiento durante una acción de combate puedes realizarlo sobre una superficie vertical, permitiéndote superar un obstáculo que de otra manera bloquearía tu camino o incluso escalar un muro a la velocidad del rayo. Esto puede resultar en que subas corriendo un muro con una acción de combate, ataques al enemigo con una segunda acción de combate, y después vuelvas al suelo con una tercera acción de combate. Sin embargo, no puedes continuar moviendo sobre una superficie vertical de un asalto de combate al siguiente debes alcanzar terreno llano (o una percha apropiada) al final de la última acción de combate del asalto o caerás.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (Wizards). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) Contributors means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) Derivative Material means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) Distribute means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) Open Game Content means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) Product Identity means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations,

environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) Trademark means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) Use, Used or Using means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) You or Your means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker. System Reference Document Copyright 2000 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford. Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez Yago , José Antonio Estrelles, Enrique M.

FUDGEQuest (3ª Parte)

González, Xoota y Rodabilsa. Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the maneuvers Bloqueo , Golpe en el Aire and Asfixiar , written by Ryback and the maneuver fintar , written by Jon Bandido Perojo.