



CDIB

HOJAS DE PERSONAJE
VEHICULOS Y BASES

CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN

Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

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

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol. All text considered Open Content.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net"45

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

CdB: Cacería de Bichos

Hojas de Personaje, Vehículos y Naves

de Zonk-PJ

CdB Escrito y Maquetado: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Diseño de Maquetación: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Playtesters: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Antonio "Alca" Alcañiz Jover, Daniel "Eldaniel" Lorente Rodríguez, David Barreiro Garcia, David "Davidoff" Usó, Ivan Rodriguez Tena, Javier "Boling" D'Amato Casado, Federico "Pocho", Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Johansolo, Jorge "Dungeonero" Arredondo, Juan Ventura Breva, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Luis Felipe "Lucho" Garcia Arcaya, Pablo Lara Ortiz, Ricardo Valls, Ryback, Sergi Martinez Oliver y Victor Sos Rochera. Junto a los cientos de personas que han participado en partidas a lo largo de los dos años que he estado desarrollando este juego, por desgracia no tengo sus nombres y no puedo listarlos, pero su colaboración ha sido igual de inestimable.

Agradecimiento Especial a: Alfonso "Starkmad" Carrillo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Ryback y a mi mesa de juego habitual. Este juego es lo que es gracias a ellos, y su colaboración en el mismo ha sido mucho más que esencial. **En el fondo en el juego hay tanto de ellos como mío.**

Dedicado a *Marc W. Miller* y a *Carlos Alós Ferrer*. Ellos dos son los auténticos culpables de que este juego exista...



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF

Como usar este PDF

Este PDF que tienes en tu ordenador (o que has impreso) contiene las Hojas de Personaje, Hojas de Vehículo, Hojas de Base, Plantilla de Criaturas, Hoja de Criaturas, Mapa de Subsector y Plantilla de Subsector necesarios para jugar al CdB. En total 27 páginas de material necesario para poder usar el juego.

En un principio habíamos pensado en incluir este material en el manual, pero por un lado eso habría aumentado el número de páginas del manual de forma considerable, y por otro lado habría limitado el tamaño de las hojas, y lo que podemos incluir en ellas, ya que los libros son tamaño comic.

Así que nos decidimos por en lugar de incluirlo en el manual proporcionar este PDF gratuitamente con las hojas maquetadas a tamaño A4, para que sean más grandes y quepa más información en ellas.

A continuación te proporcionamos un listado de lo que puedes encontrar en el PDF. No hemos querido poner números de página para no afeear las hojas, pero que sepas que esta es la página número 4 y que empezamos a contar a partir de aquí:

- **Página 5:** Frontal de la Hoja de Personaje que contiene la Humanidad, ideal para partidas Ciberpunk y partidas con elementos de Terror. *La parte frontal que más nos gusta.*
- **Página 6:** Trasera de la Hoja de Personaje con espacio para Implantes, ideal para partidas Ciberpunk.
- **Página 7:** Frontal de la Hoja de Personaje que sustituye la Humanidad por Puntos de Desarrollo, para poder llevar la cuenta de los PD totales del personaje o para aquellas partidas en las que la Humanidad no se use.
- **Página 8:** Trasera de la Hoja de Personaje con espacio para Rasgos Raciales en lugar de Implantes y espacio para Habilidades Psiónicas y los Poderes Conocidos en lugar de Equipo.
- **Página 9:** Frontal de la Hoja de Personaje con el Atributo de Riqueza añadido, para los que usen esa Regla Opcional.
- **Página 10:** Trasera de la Hoja de Personaje con espacio para Rasgos Raciales en lugar de Implantes. *La hoja trasera que más nos gusta.*
- **Página 11:** Frontal de la Hoja de Personaje con las Habilidades delante con Humanidad y Total de Puntos de Desarrollo.
- **Página 12:** Trasera de la Hoja de Personaje con la información de combate que incluye espacio para Dones y Limitaciones.
- **Página 13:** Frontal de la Hoja de Personaje con las Habilidades delante con Riqueza y Total de Puntos de Desarrollo.
- **Página 14:** Trasera de la Hoja de Personaje con la información de combate que incluye espacio para Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones.
- **Página 15:** Frontal de la Hoja de Personaje con las Habilidades delante con Humanidad y Riqueza.
- **Página 16:** Trasera de la Hoja de Personaje con la información de combate que incluye espacio para Equipo Transportado, Dones y Limitaciones.
- **Página 17:** Hoja de Equipo No Transportado y Hoja de Puntos de Desarrollo Invertidos, para llevar el control de la evolución de los personajes.
- **Página 18:** Hoja de Equipo No Transportado.
- **Página 19:** Hoja de Puntos de Desarrollo Invertidos, para llevar el control de la evolución de los personajes (para campañas muy largas o para que el DJ apunte la evolución de varios antagonistas a lo largo de una campaña).
- **Página 20:** Frontal de la Hoja de Vehículo.
- **Página 21:** Trasera de la Hoja de Vehículo.
- **Página 22:** Frontal de la Hoja de Bases.
- **Página 23:** Trasera de la Hoja de Bases.
- **Página 24:** Plantilla de Criatura
- **Página 25:** Hoja de Criaturas
- **Página 26:** Mapa de Subsector
- **Página 27:** Plantilla de Subsector.

¡Esperamos que te sean útiles!

BWA HA HA HA HA

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Nombre: Jugador: Raza:

Edad: Altura: Peso:

Apariencia:

Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+6	24 PD
Legendario	+5	16 PD
Asombroso	+4	12 PD
Excelente	+3	8 PD
Grande	+2	4 PD
Buena	+1	2 PD
Normal	0	1 PD
Mediocre	-1	1 PD
Pobre	-2	1 PD
Terrible	-3	
Abismal	-4	Coste en PD

Fuerza FUE

Destreza DES

Constitución CON

Inteligencia INT

Voluntad VOL

Percepción PER

FO Base

FD Base

INI

FD con Armadura

AC

Esquiva

MOV

Contadores de Fatiga

Puntos Fudge

Humanidad

0000

000

00

00

00

Fatiga

Fatigado

Aturdido

Gravemente Aturdido

Incapacitado

Exhausto

Rastreo de Combate

Heridas

Rasguño

Herido

Herida Grave

Incapacitado

Moribundo

0000

000

00

00

00

Entre 0 y 10 m.

Mediocre (-1)

Entre 21 y 50 m.

Buena (+1)

Entre 101 y 500 m.

Excelente (+3)

Entre 11 y 20 m.

Normal (0)

Entre 51 y 100 m.

Grande (+2)

Entre 501 y 1 km.

Asombroso (+4)

Armamento

Arma

Habilidad

FO

Alcance

CdF

Área

Energía

Munición

Notas

Maniobras de Movimiento

AC

Maniobras Cuerpo a Cuerpo

AC

Maniobras a Distancia

AC

Abrir una puerta

2

Agarrón \$ # @

Apuntar (+1 al ataque)

2

Atravesar una ventana

5

Asfixiar \$ # @

Disparar Arcos \$ #

3

Cambiar 1 encaramiento

0

Bloqueo \$ # &

Lanzar \$ #

2

Desplazarse 1/3 del MOV

1

Desarmar \$ # @

Observador

4

Desplazarse 1/2 del MOV

2

Escapar \$ # @

Usar Pistola / Usar Rifle \$ #

3

Desplazarse todo el MOV

3

Esquivar

Usar Armas Pesadas \$ #

4

Escalar a 1/2 del MOV

3

Fintar \$ #

Maniobras Varias

AC

Girarse

1

Golpe en el Aire \$ # &

Acción Mental

3

Levantarse

2

Parada con Armas #

Coger un objeto del suelo

3

Reconocimiento del terreno

1

Patada \$ #

Desenfundar un arma

2

Retroceder 1/2 MOV

3

Presa \$ # @

Guardar un objeto

3

Retroceder todo el MOV

4

Puñetazo \$ #

Recargar un arma de fuego #

5

Salir/ocultarse de cobertura

1

Proyectar \$ # &

Sacar objeto a mano

2

Saltar

2

Usar arma Cuerpo a Cuerpo \$ #

Sacar objeto guardado #

3

Tirarse al suelo o arrodillarse

1

Usar la Fuerza de Otro \$ # &

Uso de Poderes Psiónicos

3

\$ Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-	
Arcos	DES-	
Armas Arrojadizas	DES-	
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-	
Armas Montadas /NT	PER-	
Armas Pesadas /NT	DES-	
Atención	PER-	
Averiguar Intenciones	PER-	
Ciencia () /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-	
Computadora /NT	INT-	
Comunicaciones /NT	INT-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-	
Conocimiento () /NT	INT-	
Conocimiento () /NT	INT-	
Conocimiento () /NT	INT-	
Delito	VOL-	
Demoliciones /NT	PER-	
Disfraz	PER-	
Electrónica /NT	INT-	
Escalar	FUE-	
Esquivar	DES-	
Etiqueta ()	VOL-	
Etiqueta ()	VOL-	
Ingeniería /NT	INT-	
Instrucción	VOL-	
Intimidar	VOL-	
Lenguajes	INT-	
Liderazgo	VOL-	
Mecánica /NT	INT-	
Montar ()	CON-	
Montar ()	CON-	
Nadar	CON-	
Navegación /NT	INT-	
Observador /NT	PER-	
Pelea	FUE-	
Persuadir	VOL-	
Pilotar () /NT	DES-	
Pilotar () /NT	DES-	
Pilotar () /NT	DES-	
Pistola/NT	DES-	
Primeros Auxilios /NT	INT-	
Rifle /NT	DES-	
Sensores /NT	INT-	
Sigilo	DES-	
Supervivencia ()	PER-	
Supervivencia ()	PER-	
Vigor	CON-	

[illegible]

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Nombre: _____ Jugador: _____ Raza: _____
 Edad: _____ Altura: _____ Peso: _____
 Apariencia: _____

Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+6	24 PD
Legendario	+5	16 PD
Asombroso	+4	12 PD
Excelente	+3	8 PD
Grande	+2	4 PD
Buena	+1	2 PD
Normal	0	1 PD
Mediocre	-1	1 PD
Pobre	-2	1 PD
Terrible	-3	
Abismal	-4	Coste en PD

Fuerza FUE
 Destreza DES
 Constitución CON
 Inteligencia INT
 Voluntad VOL
 Percepción PER

FO Base FD Base
 INI FD con Armadura
 AC Esquiva
 MOV Contadores de Fatiga
 Puntos Fudge Puntos de Desarrollo

	0000	000	00	00	00
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate					
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	000	00	00	00

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón \$ # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar \$ # @	4	Disparar Arcos \$ #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo \$ # &	3	Lanzar \$ #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar \$ # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar \$ # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle \$ #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas \$ #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar \$ #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire \$ # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada \$ #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa \$ # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo \$ #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar \$ # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo \$ #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro \$ # &	5	Uso de Poderes Psíquicos	3

\$ Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-	
Arcos	DES-	
Armas Arrojadizas	DES-	
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-	
Armas Montadas /NT	PER-	
Armas Pesadas /NT	DES-	
Atención	PER-	
Averiguar Intenciones	PER-	
Ciencia () /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-	
Computadora /NT	INT-	
Comunicaciones /NT	INT-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-	
Conocimiento () /NT	INT-	
Conocimiento () /NT	INT-	
Conocimiento () /NT	INT-	
Delito	VOL-	
Demoliciones /NT	PER-	
Disfraz	PER-	
Electrónica /NT	INT-	
Escalar	FUE-	
Esquivar	DES-	
Etiqueta ()	VOL-	
Etiqueta ()	VOL-	
Ingeniería /NT	INT-	
Instrucción	VOL-	
Intimidar	VOL-	
Lenguajes	INT-	
Liderazgo	VOL-	
Mecánica /NT	INT-	
Montar ()	CON-	
Montar ()	CON-	
Nadar	CON-	
Navegación /NT	INT-	
Observador /NT	PER-	
Pelea	FUE-	
Persuadir	VOL-	
Pilotar () /NT	DES-	
Pilotar () /NT	DES-	
Pilotar () /NT	DES-	
Pistola/NT	DES-	
Primeros Auxilios /NT	INT-	
Rifle /NT	DES-	
Sensores /NT	INT-	
Sigilo	DES-	
Supervivencia ()	PER-	
Supervivencia ()	PER-	
Vigor	CON-	

[illegible]

Habilidad Psiónica	Nivel
Poderes Conocidos:	
Poderes Conocidos:	
Poderes Conocidos:	
Poderes Conocidos:	
Poderes Conocidos:	

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Nombre: Jugador: Raza:

Edad: Altura: Peso:

Apariencia:

Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+6	24 PD
Legendario	+5	16 PD
Asombroso	+4	12 PD
Excelente	+3	8 PD
Grande	+2	4 PD
Buena	+1	2 PD
Normal	0	1 PD
Mediocre	-1	1 PD
Pobre	-2	1 PD
Terrible	-3	
Abismal	-4	Coste en PD

Fuerza FUE

Destreza DES

Constitución CON

Inteligencia INT

Voluntad VOL

Percepción PER

FO Base

FD Base

INI

FD con Armadura

AC

Esquiva

MOV

Contadores de Fatiga

Puntos Fudge

Riqueza

0000

000

00

00

00

Fatiga

Fatigado

Aturdido

Gravemente Aturdido

Incapacitado

Exhausto

Rastreo de Combate

Heridas

Rasguño

Herido

Herida Grave

Incapacitado

Moribundo

0000

000

00

00

00

Entre 0 y 10 m.

Mediocre (-1)

Entre 21 y 50 m.

Buena (+1)

Entre 101 y 500 m.

Excelente (+3)

Entre 11 y 20 m.

Normal (0)

Entre 51 y 100 m.

Grande (+2)

Entre 501 y 1 km.

Asombroso (+4)

Armamento

Arma

Habilidad

FO

Alcance

CdF

Área

Energía

Munición

Notas

Maniobras de Movimiento

AC

Maniobras Cuerpo a Cuerpo

AC

Maniobras a Distancia

AC

Abrir una puerta

2

Agarrón \$ # @

Apuntar (+1 al ataque)

2

Atravesar una ventana

5

Asfixiar \$ # @

Disparar Arcos \$ #

3

Cambiar 1 encaramiento

0

Bloqueo \$ # &

Lanzar \$ #

2

Desplazarse 1/3 del MOV

1

Desarmar \$ # @

Observador

4

Desplazarse 1/2 del MOV

2

Escapar \$ # @

Usar Pistola / Usar Rifle \$ #

3

Desplazarse todo el MOV

3

Esquivar

Usar Armas Pesadas \$ #

4

Escalar a 1/2 del MOV

3

Fintar \$ #

Maniobras Varias

AC

Girarse

1

Golpe en el Aire \$ # &

Acción Mental

3

Levantarse

2

Parada con Armas #

Coger un objeto del suelo

3

Reconocimiento del terreno

1

Patada \$ #

Desenfundar un arma

2

Retroceder 1/2 MOV

3

Presa \$ # @

Guardar un objeto

3

Retroceder todo el MOV

4

Puñetazo \$ #

Recargar un arma de fuego #

5

Salir/ocultarse de cobertura

1

Proyectar \$ # &

Sacar objeto a mano

2

Saltar

2

Usar arma Cuerpo a Cuerpo \$ #

Sacar objeto guardado #

3

Tirarse al suelo o arrodillarse

1

Usar la Fuerza de Otro \$ # &

Uso de Poderes Psíquicos

3

\$ Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psíquico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones	
Agilidad	DES-		Rasgos Raciales	Efecto
Arcos	DES-			
Armas Arrojadizas	DES-			
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-			
Armas Montadas /NT	PER-			
Armas Pesadas /NT	DES-			
Atención	PER-			
Averiguar Intenciones	PER-			
Ciencia () /NT	INT-			
Ciencia () /NT	INT-			
Ciencia () /NT	INT-			
Computadora /NT	INT-		Dones	Efecto
Comunicaciones /NT	INT-			
Conducir Vehículo () /NT	DES-			
Conducir Vehículo () /NT	DES-			
Conocimiento () /NT	INT-			
Conocimiento () /NT	INT-			
Conocimiento () /NT	INT-			
Delito	VOL-			
Demoliciones /NT	PER-			
Disfraz	PER-		Limitaciones	Efecto
Electrónica /NT	INT-			
Escalar	FUE-			
Esquivar	DES-			
Etiqueta ()	VOL-			
Etiqueta ()	VOL-			
Ingeniería /NT	INT-			
Instrucción	VOL-		Limitaciones Clave	
Intimidar	VOL-			
Lenguajes	INT-			
Liderazgo	VOL-			
Mecánica /NT	INT-			
Montar ()	CON-			
Montar ()	CON-			
Nadar	CON-		Equipo Transportado	
Navegación /NT	INT-			
Observador /NT	PER-			
Pelea	FUE-			
Persuadir	VOL-			
Pilotar () /NT	DES-			
Pilotar () /NT	DES-			
Pilotar () /NT	DES-			
Pistola/NT	DES-			
Primeros Auxilios /NT	INT-			
Rifle /NT	DES-			
Sensores /NT	INT-			
Sigilo	DES-			
Supervivencia ()	PER-			
Supervivencia ()	PER-			
Vigor	CON-			

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Nombre: Jugador: Raza:

Edad: Altura: Peso:

Apariencia:

Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+6	24 PD
Legendario	+5	16 PD
Asombroso	+4	12 PD
Excelente	+3	8 PD
Grande	+2	4 PD
Buena	+1	2 PD
Normal	0	1 PD
Mediocre	-1	1 PD
Pobre	-2	1 PD
Terrible	-3	
Abismal	-4	Coste en PD

Fuerza FUE

Destreza DES

Constitución CON

Inteligencia INT

Voluntad VOL

Percepción PER

FD Base FD Base

INI FD con Armadura

AC MOV

Humanidad Contadores de Fatiga

Puntos Fudge Puntos de Desarrollo

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-		Montar ()	CON-	
Arcos	DES-		Montar ()	CON-	
Armas Arrojadizas	DES-		Nadar	CON-	
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-		Navegación /NT	INT-	
Armas Montadas /NT	PER-		Observador /NT	PER-	
Armas Pesadas /NT	DES-		Pelea	FUE-	
Atención	PER-		Persuadir	VOL-	
Averiguar Intenciones	PER-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pistola/NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Primeros Auxilios /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-		Rifle /NT	DES-	
Computadora /NT	INT-		Sensores /NT	INT-	
Comunicaciones /NT	INT-		Sigilo	DES-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-		Supervivencia ()	PER-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-		Supervivencia ()	PER-	
Conocimiento () /NT	INT-		Vigor	CON-	
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Delito	VOL-				
Demoliciones /NT	PER-				
Disfraz	PER-				
Electrónica /NT	INT-				
Escalar	FUE-				
Esquivar	DES-				
Etiqueta ()	VOL-				
Etiqueta ()	VOL-				
Ingeniería /NT	INT-				
Instrucción	VOL-				
Intimidar	VOL-				
Lenguajes	INT-				
Liderazgo	VOL-				
Mecánica /NT	INT-				

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Dones y Limitaciones

[illegible]

	0000	000	00	00	00
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate					
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	000	00	00	00

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

[illegible]

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón \$ # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar \$ # @	4	Disparar Arcos \$ #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo \$ # &	3	Lanzar \$ #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar \$ # @	3	Observador	4
Desplazarse ½ del MOV	2	Escapar \$ # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle \$ #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas \$ #	4
Escalar a ½ del MOV	3	Fintar \$ #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire \$ # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada \$ #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder ½ MOV	3	Presa \$ # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo \$ #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar \$ # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo \$ #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro \$ # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3

\$ Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.

& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Nombre: Jugador: Raza:

Edad: Altura: Peso:

Apariencia:

Legendario+2	+7	24 PD
Legendario+1	+6	24 PD
Legendario	+5	16 PD
Asombroso	+4	12 PD
Excelente	+3	8 PD
Grande	+2	4 PD
Buena	+1	2 PD
Normal	0	1 PD
Mediocre	-1	1 PD
Pobre	-2	1 PD
Terrible	-3	
Abismal	-4	Coste en PD

Fuerza FUE

Destreza DES

Constitución CON

Inteligencia INT

Voluntad VOL

Percepción PER

FD Base

FD Base

INI

FD con Armadura

AC

MOV

Riqueza

Contadores de Fatiga

Puntos Fudge

Puntos de Desarrollo

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-		Montar ()	CON-	
Arcos	DES-		Montar ()	CON-	
Armas Arrojadizas	DES-		Nadar	CON-	
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-		Navegación /NT	INT-	
Armas Montadas /NT	PER-		Observador /NT	PER-	
Armas Pesadas /NT	DES-		Pelea	FUE-	
Atención	PER-		Persuadir	VOL-	
Averiguar Intenciones	PER-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pistola/NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Primeros Auxilios /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-		Rifle /NT	DES-	
Computadora /NT	INT-		Sensores /NT	INT-	
Comunicaciones /NT	INT-		Sigilo	DES-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-		Supervivencia ()	PER-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-		Supervivencia ()	PER-	
Conocimiento () /NT	INT-		Vigor	CON-	
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Delito	VOL-				
Demoliciones /NT	PER-				
Disfraz	PER-				
Electrónica /NT	INT-				
Escalar	FUE-				
Esquivar	DES-				
Etiqueta ()	VOL-				
Etiqueta ()	VOL-				
Ingeniería /NT	INT-				
Instrucción	VOL-				
Intimidar	VOL-				
Lenguajes	INT-				
Liderazgo	VOL-				
Mecánica /NT	INT-				

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Rasgos Raciales	Efecto	Limitaciones	Efecto
Dones	Efecto	Limitaciones Clave	

	0000	000	00	00	00
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate					
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	000	00	00	00

Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón \$ # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar \$ # @	4	Disparar Arcos \$ #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo \$ # &	3	Lanzar \$ #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar \$ # @	3	Observador	4
Desplazarse ½ del MOV	2	Escapar \$ # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle \$ #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas \$ #	4
Escalar a ½ del MOV	3	Fintar \$ #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire \$ # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada \$ #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder ½ MOV	3	Presa \$ # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo \$ #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar \$ # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo \$ #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro \$ # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3
\$ Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo			# Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.		
@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.			& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.		

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Nombre: _____ Jugador: _____ Raza: _____
 Edad: _____ Altura: _____ Peso: _____
 Apariencia: _____

Legendario+2 +7
 Legendario+1 +6
 Legendario +5
 Asombroso +4
 Excelente +3
 Grande +2
 Buena +1
 Normal 0
 Mediocre -1
 Pobre -2
 Terrible -3
 Abismal -4

Coste en PD

Fuerza FUE
 Destreza DES
 Constitución CON
 Inteligencia INT
 Voluntad VOL
 Percepción PER

FD Base FD Base
 INI FD con Armadura
 AC MOV
 Humanidad Contadores de Fatiga
 Puntos Fudge Riqueza

Habilidad	Atributo Base	Nivel	Habilidad	Atributo Base	Nivel
Agilidad	DES-		Montar ()	CON-	
Arcos	DES-		Montar ()	CON-	
Armas Arrojadizas	DES-		Nadar	CON-	
Armas Cuerpo a Cuerpo	FUE-		Navegación /NT	INT-	
Armas Montadas /NT	PER-		Observador /NT	PER-	
Armas Pesadas /NT	DES-		Pelea	FUE-	
Atención	PER-		Persuadir	VOL-	
Averiguar Intenciones	PER-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pilotar () /NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Pistola/NT	DES-	
Ciencia () /NT	INT-		Primeros Auxilios /NT	INT-	
Ciencia () /NT	INT-		Rifle /NT	DES-	
Computadora /NT	INT-		Sensores /NT	INT-	
Comunicaciones /NT	INT-		Sigilo	DES-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-		Supervivencia ()	PER-	
Conducir Vehículo () /NT	DES-		Supervivencia ()	PER-	
Conocimiento () /NT	INT-		Vigor	CON-	
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Conocimiento () /NT	INT-				
Delito	VOL-				
Demoliciones /NT	PER-				
Disfraz	PER-				
Electrónica /NT	INT-				
Escalar	FUE-				
Esquivar	DES-				
Etiqueta ()	VOL-				
Etiqueta ()	VOL-				
Ingeniería /NT	INT-				
Instrucción	VOL-				
Intimidar	VOL-				
Lenguajes	INT-				
Liderazgo	VOL-				
Mecánica /NT	INT-				

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Dones	Efecto	Equipo Transportado
Limitaciones	Efecto	
Limitaciones Clave		

	0000	000	00	00	00
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado	Exhausto
Rastreo de Combate					
Heridas	Rasguño	Herido	Herida Grave	Incapacitado	Moribundo
	0000	000	00	00	00
Entre 0 y 10 m.	Mediocre (-1)	Entre 21 y 50 m.	Buena (+1)	Entre 101 y 500 m.	Excelente (+3)
Entre 11 y 20 m.	Normal (0)	Entre 51 y 100 m.	Grande (+2)	Entre 501 y 1 km.	Asombroso (+4)

Armamento

Arma	Habilidad	FO	Alcance	CdF	Área	Energía	Munición	Notas

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón \$ # @	4	Apuntar (+1 al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar \$ # @	4	Disparar Arcos \$ #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo \$ # &	3	Lanzar \$ #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar \$ # @	3	Observador	4
Desplazarse ½ del MOV	2	Escapar \$ # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle \$ #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas \$ #	4
Escalar a ½ del MOV	3	Fintar \$ #	1	Maniobras Varias	AC
Girarse	1	Golpe en el Aire \$ # &	3	Acción Mental	3
Levantarse	2	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada \$ #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder ½ MOV	3	Presa \$ # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo \$ #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar \$ # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo \$ #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro \$ # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3
\$ Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo			# Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.		
@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial.			& Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.		

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Equipo No Transportado

[illegible]

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

Equipo No Transportado

Cacería de Bichos - Hoja de Personaje

[illegible]

Cacería de Bichos - Hoja de Vehículo

Vehículo:

NT:

Tipos de Movimiento:

Tripulación/Pasajeros:

Coste:

Propietario:

Carga:

Autonomía:

Escala de Vehículos

EV

Maniobrabilidad

MAN

Resistencia

RES

Sensores

SEN

Velocidad

VEL

Modificador al Factor Ofensivo por EV

Modificador al Factor Defensivo por EV

Modificador al Impactar por EV

Modificador al Rango por EV

Puestos de Artillero

Contramedidas Electrónicas

Legendario+2 (+7)

Legendario+1 (+6)

Legendario (+5)

Asombroso (+4)

Excelente (+3)

Grande (+2)

Buena (+1)

Normal (0)

Mediocre (-1)

Pobre (-2)

Terrible (-3)

Abismal (+4)

Dones

Limitaciones

Rangos de Alcance	Distancias en PMOV (1 cuadrado o hexágono =)				Distancias en PMOV Espaciales	Dificultad para Impactar
	1 PMOV	5 PMOV	10PMOV	15PMOV		
Pobre (-2)	30	6	3	2	4	Pobre (-2)
Mediocre (-1)	100	20	10	6	18	Mediocre (-1)
Normal (0)	200	40	20	12	36	Normal (0)
Bueno (+1)	400	80	40	25	360	Bueno (+1)
Grande (+2)	800	160	80	50	3.600	Grande (+2)
Excelente (+3)	1.600	320	160	100	36.000	Excelente (+3)

Rangos de Alcance	Distancias	Dificultad para Impactar	VEL necesaria para cambiar de Rango
Rango Pobre (-2)	Hasta 1 km.	Pobre (-2)	Mediocre (-1)
Rango Mediocre (-1)	Entre 1 y 5 km.	Mediocre (-1)	Normal (0)
Rango Normal (0)	Entre 5 y 10 km.	Normal (0)	Normal (0)
Rango Bueno (+1)	Entre 10 y 100 km.	Bueno (+1)	Bueno (+1)
Rango Grande (+2)	Entre 100 y 1.000 km.	Grande (+2)	Grande (+2)
Rango Excelente (+3)	Entre 1.000 y 10.000 km.	Excelente (+3)	Excelente (+3)
Rango Asombroso (+4)	Entre 10.000 y 100.000 km.	Asombroso (+4)	Asombroso (+4)
Rango Legendario (+5)	Más de 100.000 km.	Legendario (+5)	Legendario (+5)

Cacería de Bichos - Hoja de Vehículo

Maniobras es Combates de Vehículos

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras de Disparo * AC	AC
Acelerar	3	Adquirir el Blanco	2
Carga Frontal	5	Chocar	2
Buscar la Cola	4	Disparar Arma Montada	3
Cambio de Rango	3	Embestir	2
Decelerar	2	Empujar	2
Maniobra Evasiva	2	Otras Maniobras	AC
Maniobra Ventajosa	4	Usar Sensores	3
Perder al Enemigo	4	Activar Escudos	3
Proporcionar Cobertura	2	Reprogramar Sistema Afectado	12
* Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo			

Escala de Vehículos EV

Maniobrabilidad	MAN
Resistencia	RES
Sensores	SEN
Velocidad	VEL

Escudos

Actuales:

Escudos Totales	Duración (FDx5)
Escudos /2	Duración (FDx5)/2
Escudos /4	Duración (FDx5)/4
Escudos /8	Duración (FDx5)/8

Legendario (+5)

Asombroso (+4)
Excelente (+3)
Grande (+2)
Buena (+1)
Normal (0)
Mediocre (-1)
Pobre (-2)

Rastreo	Categoría de Daño	Puntos de Resistencia	Efectos
	Abollado	OOOO	
	Dañado	OOO	O -1 Conducir/Pilotar O -1 Armas Montadas O -1 Sensores O -1 Computadora
	Gravemente Dañado	OO	O -2 Conducir/Pilotar O -2 Armas Montadas O -2 Sensores O -2 Computadora
	Inmovilizado	OO	No puede disparar, y solo mover un 10% VEL (si tiene)
	Casi Destruído	O	

Tipo de Movimiento	VEL	PMOV
--------------------	-----	------

Dotación	Pilotar / Conducir	Armas Montadas	Sensores	Computadora
----------	-----------------------	-------------------	----------	-------------

Armamento

[illegible]

Cacería de Bichos - Hoja de Base

Base:

Propietario:

NT:

Dotación/Habitantes:

Carga:

Tipos de
Movimiento:

Coste:

Autonomía:

Legendario+2 (+7)

Legendario+1 (+6)

Legendario (+5)

Asombroso (+4)

Excelente (+3)

Grande (+2)

Buena (+1)

Normal (0)

Mediocre (-1)

Pobre (-2)

Terrible (-3)

Abismal (+4)

Escala de
Bases

EB

Maniobrabilidad

MAN

Resistencia

RES

Sensores

SEN

Velocidad

VEL

Modificador al Factor Ofensivo

por EB

Modificador al Factor Defensivo

por EB

Modificador al Impactar por EB

Modificador al Rango por EB

Puestos de Artillero

Contramedidas Electrónicas

Dones

Limitaciones

Rangos de
Alcance

Distancias en PMOV (1 cuadrado o hexágono =)

Distancias en
PMOV Espa-
ciales

Dificultad para
Impactar

1 PMOV

5 PMOV

10PMOV

15PMOV

Pobre (-2)

30

6

3

2

4

Pobre (-2)

Mediocre (-1)

100

20

10

6

18

Mediocre (-1)

Normal (0)

200

40

20

12

36

Normal (0)

Bueno (+1)

400

80

40

25

360

Bueno (+1)

Grande (+2)

800

160

80

50

3.600

Grande (+2)

Excelente (+3)

1.600

320

160

100

36.000

Excelente (+3)

Rangos de Alcance

Distancias

Dificultad para
Impactar

VEL necesaria para cambiar de
Rango

Rango Pobre (-2)

Hasta 1 km.

Pobre (-2)

Mediocre (-1)

Rango Mediocre (-1)

Entre 1 y 5 km.

Mediocre (-1)

Normal (0)

Rango Normal (0)

Entre 5 y 10 km.

Normal (0)

Normal (0)

Rango Bueno (+1)

Entre 10 y 100 km.

Bueno (+1)

Bueno (+1)

Rango Grande (+2)

Entre 100 y 1.000 km.

Grande (+2)

Grande (+2)

Rango Excelente (+3)

Entre 1.000 y 10.000 km.

Excelente (+3)

Excelente (+3)

Rango Asombroso (+4)

Entre 10.000 y 100.000 km.

Asombroso (+4)

Asombroso (+4)

Rango Legendario (+5)

Más de 100.000 km.

Legendario (+5)

Legendario (+5)

Cacería de Bichos - Hoja de Base

Maniobras es Combates de Vehículos

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras de Disparo * AC	AC
Acelerar	3	Adquirir el Blanco	2
Carga Frontal	5	Chocar	2
Buscar la Cola	4	Disparar Arma Montada	3
Cambio de Rango	3	Embestir	2
Decelerar	2	Empujar	2
Maniobra Evasiva	2	Otras Maniobras	AC
Maniobra Ventajosa	4	Usar Sensores	3
Perder al Enemigo	4	Activar Escudos	3
Proporcionar Cobertura	2	Reprogramar Sistema Afectado	12
* Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo			

Escala de Bases **EB**

Maniobrabilidad	MAN
Resistencia	RES
Sensores	SEN
Velocidad	VEL

Escudos

Actuales:

Escudos Totales	Duración (FDx5)	Asombroso (+4)
		Excelente (+3)
Escudos /2	Duración (FDx5)/2	Grande (+2)
		Buena (+1)
Escudos /4	Duración (FDx5)/4	Normal (0)
		Mediocre (-1)
Escudos /8	Duración (FDx5)/8	Pobre (-2)

Legendario (+5)

Asombroso (+4)

Excelente (+3)

Grande (+2)

Buena (+1)

Normal (0)

Mediocre (-1)

Pobre (-2)

Rastreo	Categoría de Daño	Puntos de Resistencia	Efectos
	Abollado	OOOO	
	Dañado	OOO	O -1 Conducir/Pilotar O -1 Armas Montadas O -1 Sensores O -1 Computadora
	Gravemente Dañado	OO	O -2 Conducir/Pilotar O -2 Armas Montadas O -2 Sensores O -2 Computadora
	Inmovilizado	OO	No puede disparar, y solo mover un 10% VEL (si tiene)
	Casi Destruído	O	

Tipo de Movimiviento	VEL	PMOV

[illegible]

Armamento

[illegible]

Cacería de Bichos - Plantilla de Criatura

Nombre de la Criatura

Planeta de Origen:

Atmósfera de Origen:

Hábitat:

Nicho Alimentario:

Medios de Locomoción:

Tamaño:

Miembros:

Piel y Cobertura:

Sentidos:

Inteligencia:

Métodos de Comunicación:

Métodos de Reproducción:

Plantilla:

PD:

Atributos:

Dones:

Limitaciones:

Lenguajes:

Especial:

FUE	INT
DES	PER
CON	VOL
AC	INI
FO Base	MOV
FD	Puntos Fudge

Heridas	Rastreo	Fatiga	
OOOO	Rasguño	Fatigado	OOOO
OOO	Herido	Aturdido	OOO
OOO	Herida Grave	Grave. Aturdido	OOO
OO	Incapacitado	Incapacitado	OO
OO	Moribundo	Exhausto	OO

Dones	Limitaciones

Habilidades			

Arma	Habilidad	FO	Notas

Cacería de Bichos - Hoja de Criaturas

FUE		INT			
DES		PER			
CON		VOL			
AC		INI			
FO Base		MOV			
FD		Puntos Fudge			
Heridas		Rastreo		Fatiga	
OOOO	Rasguño	Fatigado		OOOO	
OOO	Herido	Aturdido		OOO	
OOO	Herida Grave	Grave. Aturdido		OOO	
OO	Incapacitado	Incapacitado		OO	
OO	Moribundo	Exhausto		OO	
Dones		Limitaciones			
Habilidades					
Arma	Habilidad	FO	Notas		

FUE		INT			
DES		PER			
CON		VOL			
AC		INI			
FO Base		MOV			
FD		Puntos Fudge			
Heridas		Rastreo		Fatiga	
OOOO	Rasguño	Fatigado		OOOO	
OOO	Herido	Aturdido		OOO	
OOO	Herida Grave	Grave. Aturdido		OOO	
OO	Incapacitado	Incapacitado		OO	
OO	Moribundo	Exhausto		OO	
Dones		Limitaciones			
Habilidades					
Arma	Habilidad	FO	Notas		

Cacería de Bichos - Mapa de Subsector

A 10x8 grid of hexagons. The columns are labeled A through H at the top, and the rows are labeled 1 through 10 on the left. The grid is used for a logic puzzle where each hexagon contains a number from 1 to 10, and the numbers in adjacent hexagons must differ by exactly 1.

Sector:

Subsector:

A1	B1	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C3	D3
A4	B4	C4	D4

Marcar con un círculo el Subsector que corresponda.

Leyenda del Mapa

[illegible]

Cacería de Bichos - Plantilla de Subsector

[illegible]