

CDI3

STAR TREK

CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN!

Hojas de Personaje
Vehículos y Bases

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 Star Trek. En total 27 páginas de material necesario para poder usar el juego.

A continuación te proporcionamos un listado de lo que puedes encontrar en el PDF. No hemos querido poner números de página para no afeár las hojas, pero que sepas que esta es la página número 2 y que empezamos a contar a partir de aquí:

- **Página 3:** Frontal de la Hoja de Personaje que contiene la Humanidad. *La parte frontal que más nos gusta.*
- **Página 4:** Trasera de la Hoja de Personaje con espacio para Implantes.
- **Página 5:** 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 6:** 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 7:** Frontal de la Hoja de Personaje con el Atributo de Riqueza añadido, para los que usen esa Regla Opcional.
- **Página 8:** Trasera de la Hoja de Personaje con espacio para Rasgos Raciales en lugar de Implantes. *La hoja trasera que más nos gusta.*
- **Página 9:** Frontal de la Hoja de Personaje con las Habilidades delante con Humanidad y Contadores de Fatiga.
- **Página 10:** Trasera de la Hoja de Personaje con la información de combate que incluye espacio para Dones y Limitaciones.
- **Página 11:** Frontal de la Hoja de Personaje con las Habilidades delante con Riqueza y Contadores de Fatiga.
- **Página 12:** Trasera de la Hoja de Personaje con la información de combate que incluye espacio para Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones.
- **Página 13:** Frontal de la Hoja de Personaje con las Habilidades delante con Humanidad y Riqueza.
- **Página 14:** Trasera de la Hoja de Personaje con la información de combate que incluye espacio para Equipo Transportado, Dones y Limitaciones.
- **Página 15:** Hoja de Equipo No Transportado y Hoja de Puntos de Desarrollo Invertidos, para llevar el control de la evolución de los personajes.
- **Página 16:** Hoja de Equipo No Transportado.
- **Página 17:** 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 18:** Frontal de la Hoja de Vehículo.
- **Página 19:** Trasera de la Hoja de Vehículo.
- **Página 20:** Frontal de la Hoja de Bases.
- **Página 21:** Trasera de la Hoja de Bases.
- **Página 22:** Plantilla de Criatura
- **Página 23:** Hoja de Criaturas
- **Página 24:** Mapa de Subsector
- **Página 25:** Plantilla de Subsector.

¡Esperamos que te sean útiles!

BWA HA HA HA HA

Zonk-PJ



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	FO Base	FD Base
Destreza	DES	INI	FD con Armadura
Constitución	CON	AC	Esquiva
Inteligencia	INT	MOV	Contadores de Fatiga
Voluntad	VOL	Puntos Fudge	Humanidad
Percepción	PER		

0000	000	00	00	00
Fatiga	Fatigado	Aturdido	Gravemente Aturdido	Incapacitado
Exhausto				
<i>Rastreo de Combate</i>				
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.

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-	

Implantes, Dones y Limitaciones

Implantes

Efecto

Dones

Efecto

Limitaciones

Efecto

Limitaciones Clave

Equipo Transportado



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	Coste en PD
Abismal	-4	

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.

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-	

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Rasgos Raciales	Efecto
-----------------	--------

Dones	Efecto
-------	--------

Limitaciones	Efecto
--------------	--------

Limitaciones Clave

Habilidad Psiónica

Nivel

Poderes Conocidos:

Poderes Conocidos:

Poderes Conocidos:

Poderes Conocidos:

Poderes Conocidos:



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	Coste en PD
Abismal	-4	

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 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.

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-	

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Rasgos Raciales

Efecto

Dones

Efecto

Limitaciones

Efecto

Limitaciones Clave

Equipo Transportado



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

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-				

Dones y Limitaciones

[illegible]

<div></div>					
	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.



Nombre:

Jugador:

Raza:

Edad:

Altura:

Peso:

Apariencia:

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

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

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-				

Rasgos Raciales, Dones y Limitaciones

Rasgos Ra-	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.



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

Humanidad

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-				

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

[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.

[illegible][illegible]

[illegible]

Vehículo:

Propietario:

NT:

Tripulación/Pasajeros:

Carga:

Tipos de

Movimiento:

Coste:

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 =)

1 PMOV

5 PMOV

10PMOV

15PMOV

**Distancias
en PMOV
Espaciales**

**Dificultad
para
Impactar**

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)

Base:

Propietario:

NT:

Dotaci'on/Habitantes:

Carga:

Tipos de

Movimiento:

Coste:

Autonomía:

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

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	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)

EB

Maniobrabilidad	MAN
Resistencia	RES
Sensores	SEN
Velocidad	VEL

Legendario (+5)
Asombroso (+4)
Excelente (+3)
Grande (+2)
Buena (+1)
Normal (0)
Mediocre (-1)
Pobre (-2)

[illegible]

Armamento

[illegible]



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

FO

Puntos Fudge

Heridas

Rastreo

Fatiga

0000

Rasguño

Fatigado

0000

000

Herido

Aturdido

000

000

Herida Grave

Grave. Aturdido

000

00

Incapacitado

Incapacitado

00

00

Moribundo

Exhausto

00

Dones

Limitaciones

Habilidades

Arma

Habilidad

FO

Notas



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

Heridas		Rastreo	Fatiga	
0000	Rasguño		Fatigado	0000
000	Herido		Aturdido	000
000	Herida Grave		Grave. Aturdido	000
00	Incapacitado		Incapacitado	00
00	Moribundo		Exhausto	00

Dones		Limitaciones	

Habilidades	

Arma	Habilidad	FO	Notas
------	-----------	----	-------

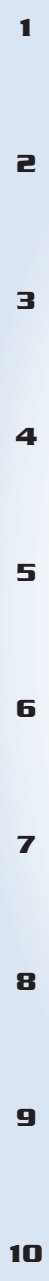
FUE	INT
DES	PER
CON	VOL
AC	INI
FO Base	MOV
FD	Puntos Fudge

Heridas		Rastreo	Fatiga	
0000	Rasguño		Fatigado	0000
000	Herido		Aturdido	000
000	Herida Grave		Grave. Aturdido	000
00	Incapacitado		Incapacitado	00
00	Moribundo		Exhausto	00

Dones		Limitaciones	

Habilidades	

Arma	Habilidad	FO	Notas
------	-----------	----	-------

**Subsector:**

Marcar con un círculo el Subsector que corresponda.

Leyenda del Mapa

[illegible]

[illegible]