

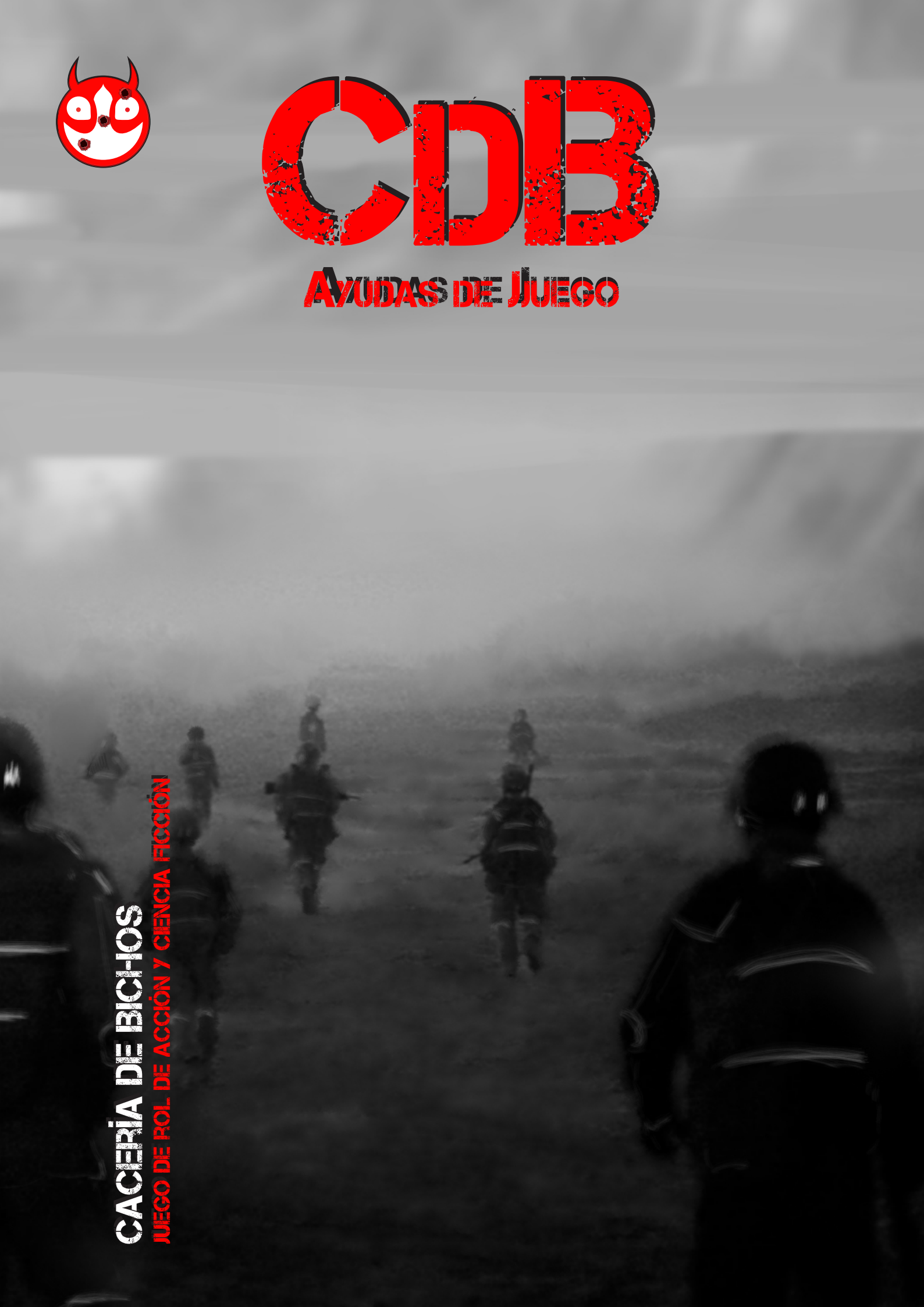


# CDIB

AYUDAS DE JUEGO

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

## Ayudas de Juego

### 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 "Bolingó" D'Amato Casado, Federico "Pocho", Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Johansolo, Jorge "Dungeonero" Arredondo, Juan Ventura Brea, 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



**DEMONIO  
SONRIENTE**  
Juegos de Rol en PDF

# Como usar este PDF

Este PDF que tienes en tu ordenador (o que has impreso) contiene una serie de ayudas de juego para el CdB que te recomendamos que imprimas y plastifiques.

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.

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.

Te recomendamos que la página 5 la imprimas sola y que la plastifiques para poder anotar con un rotulador al agua los cambios en momentos de Iniciativa según se produzcan.

Las páginas 6 y 7 te recomendamos que las imprimas a doble cara y las plastifiques. En ellas tienes las tablas que resultarán más útiles en combate.

Las páginas 8 y 9 te recomendamos también que las imprimas a doble cara y las plastifiques. En ellas tienes un resumen de las maniobras que más comunmente se dan en combate.

Estas son las tablas que más se usan en juego, así que verás que tener una referencia rápida (y plastificada, a salvo de las inclemencias de las mesas de juego) te resultará muy útil.

BWA HA HA HA HA

**Zonk-PJ**

# Plantilla de Momentos de Iniciativa

## Momentos de Iniciativa

## Lista de Personajes en el Combate

Legendario 5

Asombroso 4

Excelente 3

Grande 2

Bueno 1

Normal 0

Mediocre -1

Pobre -2

Terrible -3

Abismal -4

Abismal -1 -5

Abismal -2 -6

Abismal -3 -7

Abismal -4 -8

Abismal -5 -9

Abismal -6 -10

Abismal -7 -11

Abismal -8 -12

Abismal -9 -13

## Modificadores de Movimiento Y Posición

Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un -1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el Atacante Y el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un -2 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si Ni el Atacante NI el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento). El atacante tiene un +1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra arrodillado -1 al Ataque.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra tirado en el suelo -2 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura parcial (medio cuerpo) -1 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura total (todo el cuerpo menos la cabeza y el arma) -2 al Ataque.

Si el atacante de un ataque a distancia usa un arma larga (como un rifle, ballesta, o arco) a 5 o menos metros del blanco. Este tiene +1 a su Acción Opuesta de Esquivar, Armas cuerpo a Cuerpo, Pelea, etc.

Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

## Tipos de Ataque

Siempre puedes escoger hacer un ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la defensiva : -1 al Ataque, +1 a la Defensa

Siempre puedes escoger hacer una defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

## Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos.

Si se utiliza un visor telescópico en un rifle y se realiza una maniobra de Apuntar a una distancia superior a los 20 metros +1 adicional al Ataque por la primera maniobra de Apuntar. Además el límite de +3 por maniobras de Apuntar permanece.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar y además tendrá un -1 al Ataque. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Apuntar a una parte general del cuerpo (cómo un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

## Modificadores Generales

Un luchador que está Herido tiene un -1 al Ataque.

Un luchador que está Herido Grave tiene un -2 al Ataque.

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrente cuerpo a cuerpo (salvo que tenga el Don Visión Periférica).

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que dispare ese turno. Puede atacar a más de un oponente con una maniobra, pero no a oponentes que estén separados más de 3 metros. Ver Cadencia de Fuego (CdF).

El personaje tiene un -1 acumulativo por cada maniobra de ataque que realice más allá de la primera.

El luchador tiene un -1 al Ataque si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Don Ambidiestro). Si lleva un arma en cada mano pero solo utiliza una no tiene negativos.

## Coste en AC

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón \$ # @	4	Apuntar (+1 nivel 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	<b>Maniobras Varias</b>	<b>AC</b>
Girarse	1	Golpe en el Aire \$ # &	3	Acción Mental	3
Ponerse a Cubierto	1	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 / Levantarse	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.

## Cadencia de Fuego

CdF	Modificador	Notas
1-5 (S)	0	Solo armas con CdF Semiautomático. Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-4 (R)	+1	Solo armas con CdF Ráfaga. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
1-2 (A)	0	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-10 (A)	+1	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga (sea de las balas que sea) cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada. Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno.
11-15 (A)	+2	
16-20 (A)	+3	

### Distancias del Objetivo y dificultades mínimas

Distancia del Objetivo	Dificultad mínima para impactar
Entre 0 y 10 metros	Mediocre
Entre 11 y 20 metros	Normal
Entre 21 y 50 metros	Bueno
Entre 51 y 100 metros	Grande
Entre 101 y 500 metros	Excelente
Entre 501 m. y 1 km.	Asombroso
Entre 1 y 2 kilómetros	Legendario
Entre 2 y 3 kilómetros	Legendario+1
Más de 3 kilómetros	Legendario+2

### TABLA 4.6: Contadores de Fatiga

Contadores de Fatiga	Dificultad
1 - 2	Normal (0)
3 - 4	Buena (1)
5 - 6	Grande (2)
7 - 8	Excelente (3)
9 - 10	Asombroso (4)
11 -12	Legendario (5)
13-14	Legendario +1 (6)
15 -16	Legendario +2 (7)
17-18	Legendario +3 (8)
19 -20	Legendario +4 (9)

## Listado de Maniobras Cuerpo a Cuerpo

- **Agarrón:** Un personaje puede intentar agarrar a otro. Para esto tiene que entrar en su casilla y ganar una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* (la más alta) contra *FUE/Pelea* (la más alta). Si agarras a tu contrincante **aplica el Grado Relativo + tu FO en el Rastreo de Fatiga**. El personaje que está agarrado puede hacer otra Acción Opuesta para *Escapar*. Cuando tienes agarrado a un personaje puedes darle puñetazos, y él a ti no, o puedes hacer otra Acción Opuesta con un +1 para aplicarle el Grado Relativo (en caso de éxito) como daño de Fatiga. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Asfixiar:** Esta Maniobra requiere realizar previamente una Maniobra de *Inmovilizar* sobre el cuello del enemigo (con un penalizador de -1 por apuntar a una parte específica del cuerpo). Si se tiene éxito, además de lo descrito en la maniobra de *Inmovilizar*, se sufrirá un daño por *Asfixia*. El daño por asfixia se adquiere a un ritmo de 1 Punto de Fatiga por turno, 2 Puntos de Fatiga por turno si se supera la tirada de *Inmovilizar* por un Grado de Éxito de 2 o superior. Se empieza a aplicar empezando por *Fatigado* y se va aumentando progresivamente a medida que se van adquiriendo más Puntos de Fatiga. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Bloqueo:** Un personaje con el *Don Artista Marcial* puede intentar bloquear un ataque contrario (utilice o no armas cuerpo a cuerpo). Se realiza como una *Esquiva* normal, pero si tiene éxito, además de evitar el ataque, el enemigo tendrá un -2 en su próxima tirada, pues el bloqueo le deja en una posición poco adecuada. Bloquear un objeto u arma que tenga filo o pinchos con las manos desnudas tiene un penalizador de -2. Cuesta 3 AC.
- **Desarmar:** Un personaje puede desarmar a su oponente ganando una Acción Opuesta de *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* contra *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* de dificultad *Grande* para el atacante y *Buena* para el defensor. Cuesta 3 AC, 2 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Escapar:** Un personaje que está sufriendo un *Agarrón* solo tiene la mitad de sus AC. Puede hacer una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* (la más alta) contra *FUE/Pelea* (la más alta) para soltarse, siempre que tenga suficientes AC. Puede atacar al que le tiene agarrado con una patada (o un rodillazo), pero no con un puñetazo (salvo que le tengan agarrado por las piernas, en cuyo caso es al revés). Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Esquivar:** El personaje intenta esquivar un ataque enemigo. Cuesta 1 AC.
- **Fintar:** El Cazador amaga un golpe hacia un lado para después, rápidamente, hacer un quiebro de cintura, un giro sobre sí mismo o lo que se le ocurra, y ataca por el otro lado. Requiere que el cazador declare su intención de hacer la finta, esto le conllevaría un +1AC al ataque y obliga a superar al objetivo una tirada de PER para percatarse de la treta (Acción Opuesta de *FUE/Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* del Cazador contra la PER del objetivo). Si la víctima supera la tirada, puede reaccionar ante el ataque, pues se ha dado cuenta de la finta, con una acción defensiva (parar, bloquear, esquivar). Si la presa no supera la PER puede hacer una acción defensiva pero sufriría un negativo igual a la habilidad del atacante en *Pelea/Armas Cuerpo a Cuerpo* por encima de *Normal*. Cuesta 1 AC más que el ataque normal.
- **Golpe en el Aire:** Un personaje con el *Don Artista Marcial* puede saltar y golpear a un rival en el aire, bien con los puños, bien asestando una patada. Se gana un +1 a la tirada de ataque y un +2 al daño. Como punto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada. Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.
- **Parada con armas:** La persona para con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cuerpo a Cuerpo* del defensor contra *Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea* del atacante, ambas contra **dificultad Normal**. Cuesta 2 AC.
- **Patada:** Cualquier golpe con el pie, rodilla, etc. El FO es +2 (daño de Fatiga). Si tiene el *Don Pies de Acero* el personaje recibe un +1 o +2 FO a sus patadas (dependiendo de cómo haya comprado el Don) y el daño no se considera de Fatiga. Cuesta 3 AC.
- **Presa:** Si se tiene a un enemigo *Agarrado* se le puede intentar inmovilizar. Tiene que hacer una Acción Opuesta de *FUE/Pelea* del atacante contra *FUE/Pelea* del defensor. Si el atacante vence la Acción Opuesta el defensor, aparte de ver sus AC reducidas a la mitad por estar agarrado, está inmovilizado, y no puede atacar a la persona que le inmoviliza, **solo** puede hacer maniobras para *Escapar*. Cuesta 4 AC, 3 AC si se tiene el *Don Artista Marcial*.
- **Puñetazo:** Cualquier golpe con el puño, mano, codo, etc. El FO es +1 (daño de Fatiga). Si tiene el *Don Puños de Acero* el personaje recibe un +1 o +2 FO a sus puñetazos (dependiendo de cómo haya comprado el Don) y el daño no se considera de Fatiga. Cuesta 2 AC.
- **Proyectar:** Una persona con el *Don Artista Marcial* puede intentar lanzar por los aires a su oponente. Tiene que realizar una Acción Opuesta de *Pelea* contra *Pelea/Esquiva* del oponente. Si la supera lanza por los aires a su oponente una distancia en metros igual al Grado de Éxito de la tirada, y éste recibe un impacto igual al FO (base) del atacante más Grado de Éxito de la tirada. Cuesta 4 AC.
- **Usar Arma Cuerpo a Cuerpo:** La persona ataca con un arma cuerpo a cuerpo. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Cuerpo a Cuerpo* del atacante contra *Armas Cuerpo a Cuerpo/Pelea/Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad Normal**. El **FO Arma Cuerpo a Cuerpo = Grado Relativo de Éxito + FUE + Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.
- **Usar la Fuerza del Otro:** Una persona con el *Don Artista Marcial* que sea atacada cuerpo a cuerpo (sea con o sin arma) puede intentar utilizar la fuerza del ataque del otro contra él. En lugar de esquivar el ataque debe declarar que intenta *Usar la fuerza del atacante* y

hacer una tirada de Artes Marciales. Si supera la tirada del atacante le hace un daño a éste igual a el Grado de Éxito más el FO del atacante. Usar la Fuerza de Otro con las manos desnudas (la única forma de utilizarse) contra un enemigo que utilice un objeto u arma que tenga filo o pinchos tiene un penalizador de -2. Cuesta 5 AC.

## Listado de Maniobras a Distancia

- **Apuntar:** Un personaje puede decidir apuntar a un enemigo con un arma a distancia. Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar obtiene +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3; aunque deben realizarse en turnos sucesivos, no se pueden realizar más de una maniobra de Apuntar por turno. No se pueden realizar maniobras de movimiento y apuntar en un mismo turno salvo que se tenga el Don *Puntería Zen* (y siempre que se tengan AC para hacerlo). Cuesta 2 AC.
- **Disparar Arcos:** La persona ataca con un arco. Se trata de una Acción Opuesta de *Arcos* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Arco**= **Grado Relativo de Éxito** + **Daño del Arma**. Cuesta 3 AC y no incluye sacar una flecha (pero si el ponerla en el arco una vez se tiene en la mano). Sacar una flecha de un carcaj se considera maniobra de *Sacar un objeto a mano* (2 AC).
- **Lanzar:** La persona lanza algún tipo de objeto (sea uno de los listados bajo *Armas Arrojadizas* en el **Capítulo 5: Equipo** o no). Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Arrojadizas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Arma Arrojadiza**= **Grado Relativo de Éxito** + **Daño del Arma**. Cuesta 2 AC y no incluye sacar el objeto. Sacar un objeto dependerá de donde se tenga guardado.
- **Observador:** Cuando se quiere localizar objetivos y corregir disparos (con mapa y compás, por medio de GPS o lo que resulte apropiado para el NT) se usa esta maniobra. Implica tener los instrumentos adecuados a mano y el DJ proporcionará modificadores dependiendo de la posición en la que se haga la maniobra. Cuesta 4 AC.
- **Ponerse a Cubierto:** Normalmente las balas y los rayos no se pueden esquivar propiamente, pero uno puede intentar ponerse a cubierto, si hay un sitio en el que cubrirse. Para poder realizar esta maniobra tiene que haber algún sitio en el que ponerse a cubierto que se encuentre a una distancia no superior a 1/3 del MOV del personaje. Se trata de una Acción Opuesta de *Esquivar* del defensor contra la Habilidad correspondiente al ataque, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. Cuesta 1 AC.
- **Usar Armas Pesadas:** La persona ataca con un arma pesada. Se trata de una Acción Opuesta de *Armas Pesadas* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Arma Pesada**= **Grado Relativo de Éxito** + **Daño del Arma**. Cuesta 4 AC.
- **Usar Pistola:** La persona ataca con una pistola. Se trata de una Acción Opuesta de *Pistola* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Pistola**= **Grado Relativo de Éxito** + **Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.
- **Usar Rifle:** La persona ataca con un rifle. Se trata de una Acción Opuesta de *Rifle* del atacante contra *Esquivar* del defensor, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **FO Rifle**= **Grado Relativo de Éxito** + **Daño del Arma**. Cuesta 3 AC.

## Maniobras de Gun Kata:

- **Mover y Disparar:** Un personaje con el Don Gun Kata puede mover y disparar con Pistolas o Rifles (una de las dos: con el tipo de arma que haya elegido al comprar el Don) en un mismo turno sin sufrir negativos al disparo por haberse movido. *Cuesta las AC de movimiento y disparo que haga.*
- **Esquivar Disparos:** Normalmente no se pueden esquivar disparos (salvo en situaciones especiales en las que el DJ decida lo contrario), pero el personaje que tenga el Don Gun Kata puede realizar esta maniobra dos veces por turno. El personaje intenta esquivar un disparo enemigo. Se trata de una Acción Opuesta de *Esquivar* del defensor contra la Habilidad correspondiente al ataque, ambas contra **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. Cuesta 1 AC.
- **Disparo en el Aire:** Un personaje con el Don Gun Kata puede saltar y disparar a un rival en el aire. Al saltar y disparar se proporciona un -1 a aquellas personas que le disparen ese turno (aparte de los negativos habituales por movimiento). Como aspecto negativo, para poder realizar esta acción es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada por lo que se tienen que pagar las AC de ese movimiento, pero no se sufren los negativos de mover y disparar. *Cuesta 3 AC más el coste de lo que se mueva.*
- **Disparo Simultáneo:** Es necesario tener el Don *Ambidiestro* aparte de *Gun Kata* para hacer esta maniobra. El personaje puede disparar con dos armas a la vez, realizando efectivamente 2 disparos pero *contando como una sola maniobra de Ataque*, por lo que no incurre en penalizadores por realizar más de 1 maniobra de Ataque en el segundo disparo (salvo que ya se tengan por maniobras anteriores). Cuesta 5 AC, y 4 AC si se tiene el Don Gun Fu y se usa dos copias del arma predilecta.
- **Sentidos de combate:** El practicante de Gun-Kata esta adiestrado para obtener mucha más información relevante que un combatiente normal. Por ello al realizar una maniobra de Reconocimiento (1AC) no sabe simplemente si hay algo que no cuadra; sino que obtiene toda la información que normalmente habría obtenido con una tirada de Atención. *Cuesta 1 AC.*