Cacería de Bichos - Crónicas de Eridu

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	Puntos Fudge
MOV	Humanidad
Esquiva	Contadores de Fatiga

	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 - Crónicas de Eridu

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

Equipo No Transportado

Habilidad	Nivel Actual	Nivel Deseado	Coste Total PE	Puntos de Experiencia Invertidos
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO
				OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO