

TIERRAS QUEBRADAS

NOMBRE _____

CUERPO



ATRACTIVO



MENTE



FUERZA



ESPÍRITU



TAMAÑO



BASES DE HABILIDADES

Agilidad CUE-TAM _____
Comunicación (MEN+ESP)/2+ATR _____
Cultura MEN _____
Discreción (MEN+CUE)/2-TAM _____
Hechicería (MEN+ESP)/3 _____
Percepción (MEN+ESP)/2 _____
Técnica (MEN+CUE)/2 _____

DESTINO

Objeto _____ Persona _____
Secreto _____ Escenario _____

Total gastado

○ Arma CC _____ AGI _____
○ Arma CC _____ AGI _____
○ Arma CC _____ AGI _____
○ Arma CC _____ AGI _____
○ Arma Pr _____ TEC _____
○ Arma Pr _____ TEC _____
○ Artesanía _____ TEC _____
○ Artesanía _____ TEC _____
○ Autoridad _____ COM _____
○ Bellas artes _____ CUL _____
○ Buscar _____ 1+PER _____
○ Callejeo _____ COM _____
○ Conocimiento mágico CUL _____
○ Correr _____ 2+AGI-Est. _____
○ Documentación _____ PER _____
○ Encanto _____ 2+COM _____
○ Engañar _____ 2+COM _____
○ Equilibrio _____ 1+AGI-Est. _____
○ Esquivar _____ 1+AGI-Est. _____
○ Estrategia _____ CUL _____

○ Forzar cerraduras _____ TEC _____
○ Hurtar _____ DIS-Ext. _____
○ Idioma _____ 4+CUL _____
○ Idioma _____ CUL _____
○ Idioma _____ CUL _____
○ Idioma _____ CUL _____
○ Instruir _____ COM _____
○ Interpretar sueños _____ CUL _____
○ Intimidar _____ 1+COM _____
○ Inventar _____ TEC _____
○ Juego _____ PER _____
○ Lanzar _____ 2+AGI _____
○ Leyendas _____ 2+CUL _____
○ Manejar botes _____ AGI-Est. _____
○ Manejar carros _____ TEC _____
○ Medicina _____ CUL _____
○ Memorizar _____ 1+CUL _____
○ Montar _____ AGI _____
○ Multiverso _____ CUL _____
○ Música _____ COM _____

○ Nadar _____ AGI-Est.x3 _____
○ Naturaleza _____ 1+CUL _____
○ Navegación _____ CUL _____
○ Ocultar _____ 1+TEC _____
○ Oratoria _____ COM _____
○ Orientación _____ 1+PER _____
○ Pelea _____ 2+AGI _____
○ Percatarse _____ 2+PER _____
○ Perspicacia _____ 2+PER _____
○ Persuadir _____ 2+COM _____
○ Pociones _____ CUL _____
○ Primeros auxilios _____ TEC _____
○ Rastrear _____ PER _____
○ Saltar _____ 1+AGI-Est.x2 _____
○ Seguir _____ DIS _____
○ Sigilo _____ 1+DIS-Est.x2 _____
○ Tierras Quebradas _____ 1+CUL _____
○ Torturar _____ TEC _____
○ Tratar animales _____ COM _____
○ Trepar _____ 2+AGI-Est. _____

PUNTOS DE VIDA

Max.

Rasguño _____ - _____

Herida leve _____ - _____

Herida grave _____ - _____

Heridas

PD

☐ DEBILITADO ☐ INCAPACITADO

ARMAS

Habilidad

Daño

Tipo

Longitud/Alcance

PROTECCIÓN

TOTAL

Armadura

Tipo

Casco/Yelmo

Escudo

MOD. AL DAÑO
1M _____
2M _____

FORTUNA
Máx.

