

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

CUERPO



ATRACTIVO



MENTE



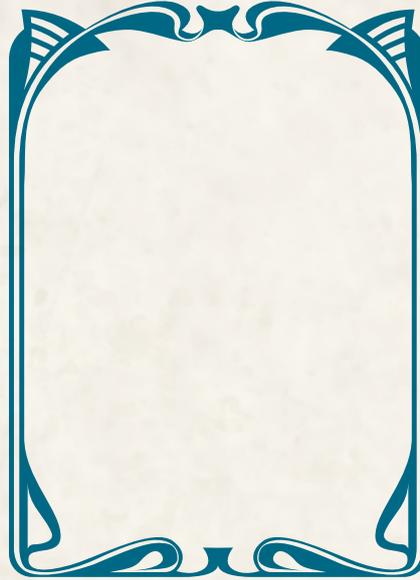
FUERZA



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 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-Est.**
- 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

Máx. _____

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. _____

NOMBRE

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad ____ Origen _____

Profesión _____

Religión _____

Descripción física

Historia personal

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Tu mentira

Pasiones

AMOR _____

ODIO _____

Personalidad. Rasgos Positivos

Personalidad. Rasgos Negativos

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Coste total

LEALTAD



Actitud ante lo divino

PACTOS

EQUIPAMIENTO

Carga

HECHICERÍA

VERBOS

- Aumentar
- Conocer
- Disminuir
- Dirigir
- Inhibir
- Invocar
- Modificar
- Transformar

ESFERAS

- Agua
- Aire
- Fuego
- Tierra
- Cuerpo
- Espíritu
- Mente
- Planta
- Caos
- Ley

HECHIZOS

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

NOTAS

PUNTOS DE MAGIA

Máx. ____