

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

CUERPO



ATRACTIVO



MENTE



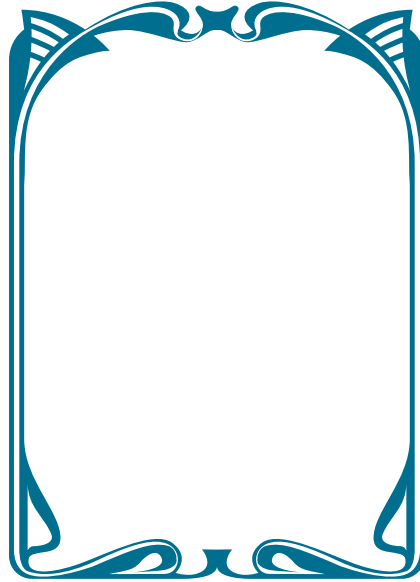
FUERZA



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 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-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

BENDICIONES

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 ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

■ _____

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

NOTAS

PUNTOS DE MAGIA

Máx. ____