

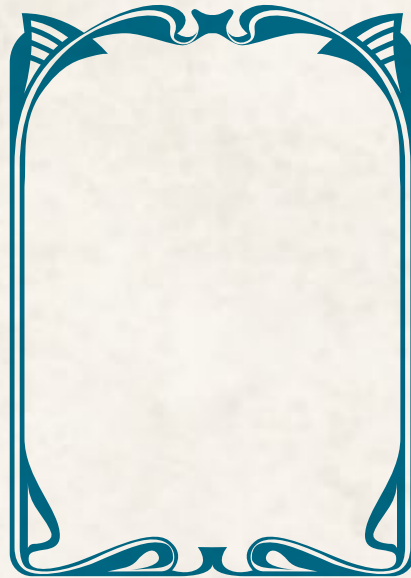
TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

| | | |
|------------------|---------------|-----------------|
| CUERPO | MENTE | ESPÍRITU |
| | | |
| PRESENCIA | FUERZA | TAMAÑO |
| | | |

CUE + TAM



BASES DE HABILIDADES

| | | |
|--------------|-------------|-------|
| Agilidad | CUE-TAM | _____ |
| Comunicación | ESP+PRE | _____ |
| Cultura | MEN | _____ |
| Hechicería | (MEN+ESP)/3 | _____ |
| Percepción | (MEN+ESP)/2 | _____ |
| Técnica | (MEN+CUE)/2 | _____ |
| Vigor | CUE | _____ |

DESTINO

Objeto _____ Persona _____

Secreto _____ Escenario _____

Total gastado _____

HABILIDADES

- Academia ^E CUL+ _____
- Actuación ^E COM+ _____
- Arma CC _____ VIG+ _____
- Arma CC _____ VIG+ _____
- Arma CC _____ VIG+ _____
- Arma PR _____ TEC+ _____
- Arma PR _____ TEC+ _____
- Artesanía ^E TEC+ _____
- Atletismo* AGI+ _____
- Buscar PER+ _____
- Callejeo COM+ _____
- Con. mágico ^E CUL+ _____
- Documentación PER+ _____
- Disfrazarse COM+ _____
- Encanto COM+ _____
- Esquivar* AGI+ _____
- Estrategia ^E CUL+ _____

* Se resta el Estorbo, que es de _____

- Forzar cerraduras ^E TEC+ _____
- Hurtar* TEC+ _____
- Idioma ^E _____ CUL+ _____
- Idioma ^E _____ CUL+ _____
- Idioma ^E _____ CUL+ _____
- Imponerse COM+ _____
- Instruir COM+ _____
- Juego PER+ _____
- Lanzar VIG+ _____
- Leyendas CUL+ _____
- Manejar botes ^E VIG+ _____
- Manejar carros TEC+ _____
- Manipular COM+ _____
- Medicina ^E CUL+ _____
- Memorizar CUL+ _____
- Montar VIG+ _____
- Multiverso ^E CUL+ _____

^E Especializada, no se puede tirar con nivel 0

- Nadar** ^E AGI+ _____
- Naturaleza CUL+ _____
- Navegar ^E CUL+ _____
- Ocultar TEC+ _____
- Oratoria COM+ _____
- Pelea VIG+ _____
- Percatarse PER+ _____
- Perspicacia PER+ _____
- Pociones ^E CUL+ _____
- Primeros auxilios ^E TEC+ _____
- Rastrear PER+ _____
- Seguir PER+ _____
- Sigilo* AGI+ _____
- Sueños ^E CUL+ _____
- Tierras Quebradas CUL+ _____
- Tratar animales COM+ _____
- Tregar* AGI+ _____

PUNTOS DE VIDA

Máx. _____

Rasguño _____ - _____

Herida leve _____ - _____

Herida grave _____ - _____

| Heridas | PD | Sanando |
|---------|-------|--------------------------|
| _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |
| _____ | _____ | <input type="checkbox"/> |

DEBILITADO INCAPACITADO

Cuerpo + Tamaño + 10

ARMAS

| Habilidad | Daño + MD | Tipo | Longitud/Alcance |
|-----------|-----------|-------|------------------|
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ |

PROTECCIÓN

TOTAL

Armadura _____ Tipo _____

Casco/Yelmo _____ Escudo _____

MOD. AL DAÑO

1M _____

2M _____

Fuerza/3

FORTUNA

Máx. _____

Espíritu

