

TIERRAS QUEBRADAS

Jugador/a _____

NOMBRE

CUERPO



PRESENCIA



MENTE



FUERZA

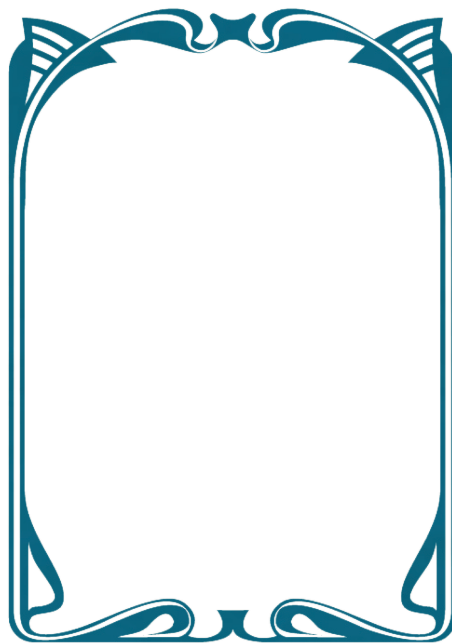


CUE + TAM

ESPÍRITU



TAMAÑO



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+_____	☐	_____
Trepar*	AGI+_____	☐	_____

PUNTOS DE VIDA

Máx. _____

Rasguño _____ - _____

Herida leve _____ - _____

Herida grave _____ - _____

Heridas **PD** **Sanando**

☐ 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

NOMBRE

--

[illegible]

LEALTAD

Actitud ante lo divino

PACTOS

ESPÍRITU CONSAGRADO

Aumentar	HEC+__		
Conocer	HEC+__		
Disminuir	HEC+__		
Dirigir	HEC+__		
Inhibir	HEC+__		
Invocar	HEC+__		
Modificar	HEC+__		
Transformar	HEC+__		

Agua	HEC+__		
Aire	HEC+__		
Fuego	HEC+__		
Tierra	HEC+__		
Cuerpo	HEC+__		
Espíritu	HEC+__		
Mente	HEC+__		
Planta	HEC+__		
Caos	HEC+__		
Ley	HEC+__		

[illegible]

Estorbo _____	Total _____
----------------------	--------------------

Sintaxis _____ Dif. ____ PM ____

NOTAS

Espíritu x2