

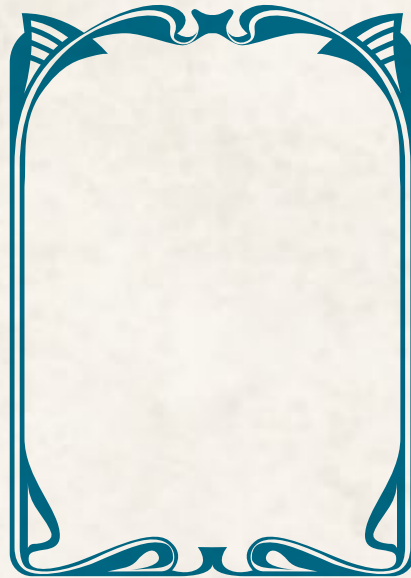
TIERRAS QUEBRADAS

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

NOMBRE

INFORMACIÓN PERSONAL

Edad Origen

Profesión Entorno

Religión

Descripción física

Historia personal

GUÍAS INTERPRETATIVAS

Motivación

Tu mentira

Pasiones

AMOR

ODIO

Personalidad. Rasgos Positivos

Personalidad. Rasgos Negativos

RASGOS

PP

LEALTAD



Actitud ante lo divino

PACTOS

ESPÍRITU CONSAGRADO

EQUIPAMIENTO

Carga

Dinero

Estorbo Total

NOTAS

HECHICERÍA

VERBOS

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

ESFERAS

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

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

PUNTOS DE MAGIA

Máx.

Espíritu x2