

TZIMISQE

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza _____ ●○○○○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○○○○
Resistencia _____ ●○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma _____ ●○○○○○○○○
Manipulación _____ ●○○○○○○○○
Apariencia _____ ●○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____ ●○○○○○○○○
Inteligencia _____ ●○○○○○○○○
Astucia _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Alerta _____ ○○○○○○○○○
Atletismo _____ ○○○○○○○○○
Consciencia _____ ○○○○○○○○○
Empatía _____ ○○○○○○○○○
Expresión _____ ○○○○○○○○○
Intimidación _____ ○○○○○○○○○
Liderazgo _____ ○○○○○○○○○
Pelea _____ ○○○○○○○○○
Prestidigitación _____ ○○○○○○○○○
Subterfugio _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

TÉCNICAS

Artesanía _____ ○○○○○○○○○
Comercio _____ ○○○○○○○○○
Equitación _____ ○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○
Interpretación _____ ○○○○○○○○○
Pelea con Armas _____ ○○○○○○○○○
Sigilo _____ ○○○○○○○○○
Supervivencia _____ ○○○○○○○○○
Tiro con Arco _____ ○○○○○○○○○
T.c. Animales _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

CONOCIMIENTOS

Academicismo _____ ○○○○○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○○○○○
Investigación _____ ○○○○○○○○○
Leyes _____ ○○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
Política _____ ○○○○○○○○○
Sab. Popular _____ ○○○○○○○○○
Senescal _____ ○○○○○○○○○
Teología _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS

Animalismo _____ ○○○○○○○○○
Auspex _____ ○○○○○○○○○
Vicisitud _____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

TRASFONDOS

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VIRTUDES

Conciencia/Convicción _____ ○○○○○
Autocontrol/Instinto _____ ○○○○○
Coraje _____ ○○○○○

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
—FUERZA DE VOLUNTAD—
○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□
—RESERVA DE SANGRE—
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

SALUD

Magullado _____ □
Lastimado -1 _____ □
Lesionado -1 _____ □
Herido -2 _____ □
Malherido -2 _____ □
Tullido -5 _____ □
Incapacitado _____ □

DEBILIDAD

Sólo obtiene reposo si descansa con al menos dos puñados de su tierra nativa. Por cada día de descanso que pase sin ellos se dividen entre dos todas las reservas de dados.

TZIMISQE

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000
_____000000000	_____000000000	_____000000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____
Gastado en: _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

COMBATE

ARMA/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

