

THE  
**WALKING DEAD**  
UNIVERSE

amc

**EL JUEGO DE ROL**

Pilar de PJ:

Pilar de PNJ:

Notas:

Nombre:

Arquetipo:

Descripción:

Motivación:

Conflictos:

**ATRIBUTOS Y HABILIDADES**

FORTALEZA

AGILIDAD

INGENIO

EMPATÍA

Aguante

Combate a distancia

Exploración

Influencia

Combate cuerpo a cuerpo

Movilidad

Supervivencia

Liderazgo

Fuerza

Sigilo

Tecnología

Medicina

**TALENTOS**

**SALUD**

**ESTRÉS**

3. ILESO

EXPERIENCIA

2. MAGULLADO

ESPACIOS DE EQUIPO

1. MALTRECHO

EQUIPO

BONIFICACIÓN

0. MALHERIDO

Heridas críticas:

**ARMAS**

DAÑO

BONIFICACIÓN

ALCANCE

**PROTECCIÓN**

NIVEL

PENALIZACIÓN

**OBJETOS PEQUEÑOS**

**EQUIPO GUARDADO**

UBICACIÓN

UBICACIÓN



## EL JUEGO DE ROL

Nombre:

CAPACIDAD DEFENSA 

Conflictos:

## DESCRIPCIÓN

General:

Estructuras:

Alrededores:

Fuentes de alimento:

Equipo almacenado:

## PROYECTOS EN CURSO

Proyecto:

Efecto:

Mano de obra Fecha de conclusión 

## PNJS SUPERVIVIENTES

Nombre:

Nombre:

Nombre:

Nombre:

Descripción:

Descripción:

Descripción:

Descripción:

Habilidades:

Habilidades:

Habilidades:

Habilidades:

Conflictos:

Conflictos:

Conflictos:

Conflictos:

Equipo:

Equipo:

Equipo:

Equipo:

Nombre:

Nombre:

Nombre:

Nombre:

Descripción:

Descripción:

Descripción:

Descripción:

Habilidades:

Habilidades:

Habilidades:

Habilidades:

Conflictos:

Conflictos:

Conflictos:

Conflictos:

Equipo:

Equipo:

Equipo:

Equipo:

## FICHA DE DESAFIOS

CONFLICTOS

ORIGEN



PNJs

DESTINO

RUMORES

RELOJ



DESAFIOS

DESENLACE

RELOJ



FACCCIONES

NOTAS

RELOJ





amc

# EL JUEGO DE ROL