



NOMBRE \_\_\_\_\_

v1.1.1 POR @L4D15

LINAJE \_\_\_\_\_

TRADICIÓN \_\_\_\_\_

TRASFONDO \_\_\_\_\_

CLASE Y NIVEL \_\_\_\_\_

ALINEAMIENTO \_\_\_\_\_

PUNTOS DE EXPERIENCIA **/1.000**

**FUE**

**DES**

**CON**

**INT**

**SAB**

**CAR**

HABILIDAD	OTROS	COMPETENCIA
ACROBACIAS _____ = DES + _____ + _____		○ ○ ○ ○
ARCANA _____ = INT + _____ + _____		○ ○ ○ ○
ARTESANÍA _____ = INT + _____ + _____		○ ○ ○ ○
ATLETISMO _____ = FUE + _____ + _____		○ ○ ○ ○
DIPLOMACIA _____ = CAR + _____ + _____		○ ○ ○ ○
ENGAÑO _____ = CAR + _____ + _____		○ ○ ○ ○
HURTO _____ = DES + _____ + _____		○ ○ ○ ○
INTERPRETACIÓN _____ = CAR + _____ + _____		○ ○ ○ ○
INTIMIDACIÓN _____ = CAR + _____ + _____		○ ○ ○ ○
MEDICINA _____ = SAB + _____ + _____		○ ○ ○ ○
NATURALEZA _____ = SAB + _____ + _____		○ ○ ○ ○
OCULTISMO _____ = INT + _____ + _____		○ ○ ○ ○
PERCEPCIÓN _____ = SAB + _____ + _____		○ ○ ○ ○
RELIGIÓN _____ = SAB + _____ + _____		○ ○ ○ ○
SABER ( _____ ) _____ = INT + _____ + _____		○ ○ ○ ○
SABER ( _____ ) _____ = INT + _____ + _____		○ ○ ○ ○
SIGILO _____ = DES + _____ + _____		○ ○ ○ ○
SOCIEDAD _____ = INT + _____ + _____		○ ○ ○ ○
SUPERVIVENCIA _____ = SAB + _____ + _____		○ ○ ○ ○

**CD CLASE**

ATRIBUTO CLAVE \_\_\_\_\_

COMPETENCIA

○ ○ ○ ○

10 + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_  
MOD COMP OTROS**IDIOMAS****SENTIDOS**

SALVACIÓN	OTROS	COMPETENCIA
FORTALEZA _____ = CON + _____ + _____		○ ○ ○ ○
REFLEJOS _____ = DES + _____ + _____		○ ○ ○ ○
VOLUNTAD _____ = SAB + _____ + _____		○ ○ ○ ○

**COMPETENCIAS**

● ○ ○ ○ C = NIVEL + 2  
● ● ○ ○ E = NIVEL + 4  
● ● ● ○ M = NIVEL + 6  
● ● ● ● L = NIVEL + 8

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>PG</b></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 100px;">MÁXIMOS</div>	<b>ACTUALES</b> <b>TEMPORALES</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>VELOCIDAD</b></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 100px;">A PIE</div>	<b>NADAR</b> <b>VOLAR</b> <b>TREPAR</b> <b>EXCAVAR</b>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 5px;"> <span>HERIDO</span> <span>MORIBUNDO</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>○ ○ ○</div> <div>○ ○ ○ ○ ○ </div> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>NOTAS</b></div> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; margin-top: 5px;"></div>	

**DEFENSA**

**ATAQUE**

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>CA</b></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 100px;"></div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <b>COMPETENCIA</b>  <b>SIN ARMADURA</b> ○ ○ ○ ○ ○  <b>LIGERA</b> ○ ○ ○ ○ ○  <b>MEDIA</b> ○ ○ ○ ○ ○  <b>PESADA</b> ○ ○ ○ ○ ○         </div> <p style="font-size: 0.8em; margin-top: 5px;">= 10 + DES + ARMADURA + COMPETENCIA + OTROS</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>A CUERPO</b></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 100px;"><b>DESARMADO</b> ○ ○ ○ ○ ○</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"><b>FUE + COMP</b> ○ ○ ○ ○ ○</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"><b>SIMPLES</b> ○ ○ ○ ○ ○</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"><b>DISTANCIA</b> ○ ○ ○ ○ ○</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"><b>MARCIALES</b> ○ ○ ○ ○ ○</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"><b>DES + COMP</b> ○ ○ ○ ○ ○</div>
---	---

### ARMADURA

BONO CA \_\_\_\_\_ DUREZA \_\_\_\_\_ DURABILIDAD \_\_\_\_\_ /  
 DES. MAX. \_\_\_\_\_ FUE. MIN. \_\_\_\_\_ PENALIZADOR \_\_\_\_\_

### Escudo

BONO CA \_\_\_\_\_ DUREZA \_\_\_\_\_ DURABILIDAD \_\_\_\_\_ /  
 PENALIZADOR VEL. \_\_\_\_\_ DAÑO \_\_\_\_\_

### RESISTENCIAS E INMUNIDADES

**GOLPEAR**

**DAÑO**

**GOLPEAR**

**DAÑO**

**GOLPEAR**

**DAÑO**

## ACCIONES DEFENSIVAS

### ALZAR ESCUDO ➤

Sumas el bono de CA del escudo hasta tu siguiente turno.

### BARRIDO DE ESCUDO ➤

Realizas un ataque usando el escudo como arma.

### DESTRABARSE ➤

Te mueves 5 pies sin provocar *Ataques de Oportunidad*.

### ESCONDERSE ➤

*Sigilo* vs *Precepción* para ocultarte tras un objeto.

### LIBERARSE ➤

Tirada de ataque sin arma, *Atletismo* o *Acrobacias* vs CD para escapar de *Agarrado*, *Inmovilizado* o *Sujetado*.

### PONERSE A CUBIERTO ➤

Obtienes *Cobertura* (+2 CA, +2 *Reflejos* vs efectos en área, +2 *Sigilo*). Si te cubres tras un objeto que da cobertura, obtienes *Cobertura Mayor* (el bono pasa a +4).

### APRESAR ➤

*Atletismo* vs *Fortaleza* para aplicar *Apresado* al enemigo.

### ATACAR ➤

*Golpear* vs CA. Usar varias acciones o conjuros con la etiqueta *Ataque* tiene un penalizador (-5 segunda acción, -10 tercera acción).

### DERRIBAR ➤

*Atletismo* vs *Reflejos* para aplicar *Derribado*.

### DESARMAR ➤

*Atletismo* vs *Reflejos* para que enemigo suelte un objeto.

### EMPUJAR ➤

*Atletismo* vs *Fortaleza* para mover al enemigo.

### FINTAR ➤

*Engaño* vs *Percepción* para que el enemigo esté *Desprevenido* (-2 a CA) en el siguiente ataque.

DOTES DE LINAJE		DOTES Y RASGOS DE CLASE	
	ESPECIAL 1		RASGO 1
	TRADICIÓN 1		RASGO 1
	1		DOTE 1
	5		DOTE 2
	9		RASGO 3
	13		DOTE 4
	17		RASGO 5
DOTES DE HABILIDAD			DOTE 6
	TRASFONDO		RASGO 7
	2		DOTE 8
	4		RASGO 9
	6		DOTE 10
	8		RASGO 11
	10		DOTE 12
	12		RASGO 13
	14		DOTE 14
	16		RASGO 15
	18		DOTE 16
	20		RASGO 17
DOTES GENERALES			DOTE 18
	3		RASGO 19
	7		DOTE 20
	11		
	15		
	19		
OTRAS DOTES			

OTRAS ACCIONES

**ANTICIPARSE** ♦♦  
Escoge una acción con coste ♦o ♦ para hacerla fuera de tu turno cuando suceda un evento que decidas.

**PRIMEROS AUXILIOS** ♦♦  
Contra Moribundo, Medicina vs CD 15 + Moribundo:  
Pasa a estar Estable.  
Contra Desangrado, Medicina vs CD sangrado:  
El herido puede hacer otra tirada contra el sangrado.

**RETRASAR TURNO** ♦  
Termina tu turno, pero puedes volver a entrar tras el turno de otro combatiente. No puedes hacer reacciones.

**RODAR** ♦  
*Acrobacias vs Reflejos* para pasar a través de un enemigo.

**TREPAR** ♦  
*Atletismo vs CD*, trepas 5 pies por cada 20 de velocidad.

INVENTARIO	
OBJETO	# CARGA

# CARGA

#### NOTAS

CARGA	
ACTUAL _____	Si tu carga está entre Media y Máxima tienes
MEDIA _____ = 5 + FUE	Torpe 1 y reduces tu velocidad en 10 pies
MÁXIMA _____ = 10 + FUE	(nunca menos de 5).

**MÁXIMA** \_\_\_\_\_ = 10 + FUE

Si tu carga está entre Media y Máxima tienes Torpe 1 y reduces tu velocidad en 10 pies (nunca menos de 5).

**MONEDAS**

**COBRE** \_\_\_\_\_ **ORO** \_\_\_\_\_

**PLATA** \_\_\_\_\_ **PLATINO** \_\_\_\_\_

**PLATINO**\_\_\_\_\_

## LANZAMIENTO DE CONJUROS

**CONJUROS ESPONTÁNEOS USADOS** \_\_\_\_\_

[illegible][illegible]

[illegible]

## TRASFONDO

## NOTAS