

Profesor Shelly Oberonun

Un profesor con muchas curvas



EXPERIENCIA

N: ○ E: ○ V: ✗ H: ○ L: ○

— ✗ — ✗ — ✗ — ✗

— ✗ — ✗ — ✗ — ✗

— ✗ — — — —

— — — — — NUEVO RANGO!



ATRIBUTOS

4 6 8 10 12

Agilidad ✗ — — — —

Astucia — — — ✗ —

Espíritu — — — ✗ —

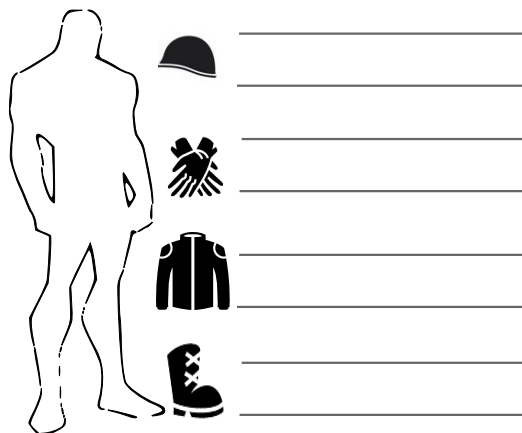
Fuerza ✗ — — — —

Vigor — — ✗ — —

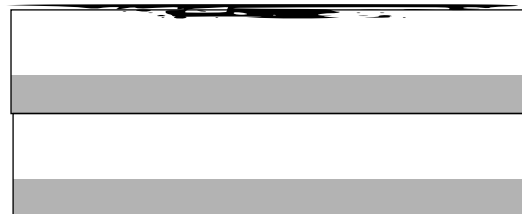
ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA 4 PASO 5 DUREZA 7

ARMADURA



ARMAS



Reglas de ambientación:

Aventuras extraordinarias

Comodín salvaje

VENTAJAS

Erudito

Arqueología

Criptografía

Hombre de recursos

DESVENTAJAS

Mayor

Menor

Obeso

Menor

Corto de vista

CONOCIMIENTOS

Paleontología — — ✗ — —

Arqueología — — — ✗ —

Criptografía — — — ✗ —

HABILIDADES

4 6 8 10 12

APOSTAR (AS) — — — — —

CABALGAR (AG) — — — — —

CALLEJEAR (AS) — — — — —

CONducir (AG) ✗ — — — —

DISPARAR (AG) ✗ — — — —

F.CERRADURAS (AG) — — — — —

INTIMIDAR (ES) — — — — —

INVESTIGAR (AS) — — ✗ — —

LANZAR (AG) — ✗ — — —

NADAR (AG) ✗ — — — —

NAVEGAR (AG) — — — — —

NOTAR (AS) — ✗ — — —

PELEAR (AG) ✗ — — — —

PERSUADIR (ES) ✗ — — — —

PILOTAR (AG) — — — — —

PROVOCAR (AS) — — — — —

RASTREAR (AS) — — — — —

REPARAR (AS) — — — — —

SANAR (AS) — — ✗ — —

SIGILO (AG) — ✗ — — —

SUPERVIVENCIA (AS) — — — — —

TREPAR (FUE) ✗ — — — —

IDIOMAS

— — — — —

— — — — —

— — — — —

— — — — —

— — — — —