

Dr. Smolder Bravestone

Arqueólogo Explorador



EXPERIENCIA

N: ○ E: ○ V: ✕ H: ○ L: ○

— ✕ — ✕ — ✕ — ✕ —

— ✕ — ✕ — ✕ — ✕ —

— ✕ — ✕ — — —

— — — — — ✕ NUEVO RANGO!



ATRIBUTOS

4 6 8 10 12

Agilidad ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

Astucia ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

Espíritu ☐ ☒ ☐ ☐ ☐

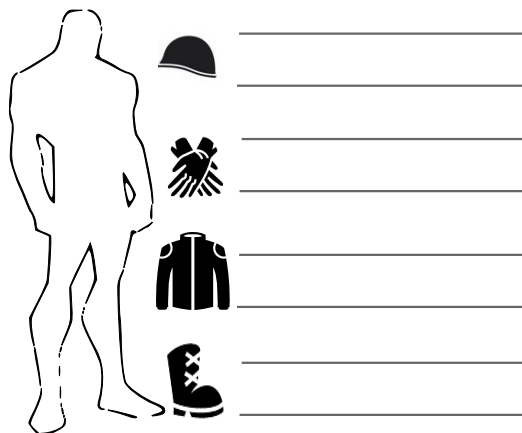
Fuerza ☐ ☐ ☐ ☐ ☒

Vigor ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

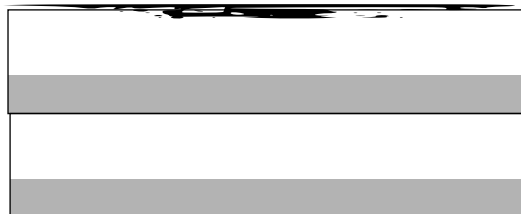
ATRIBUTOS SECUNDARIOS

CARISMA +2 PASO 8
PARADA 6 DUREZA 7

ARMADURA



ARMAS



Reglas de ambientación:

Aventuras extraordinarias

Comodín salvaje

VENTAJAS

Fornido

Pies ligeros

Osado

Carismático

DESVENTAJAS

Mayor

Menor

Menor

CONOCIMIENTOS

Arqueología

✕ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐

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

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐