

HOJA DE AVENTURA

Vicio:

Discernimiento:

Carisma:

Temple:

Puntos de salud: 16-

Puntos de fortuna: 4-

Hechizos		Dosis

Letras

Posesiones:

Diario:

Tabla del tiempo

	Mañana	Tarde	Noche
Día 1	X	X	
Día 2	Pasa al 90		
Día 3	Pasa al 100		
Día 4	Pasa al 110		
Día 5	Pasa al 120		
Día 6	Pasa al 130		
Día 7	Pasa al 140		Pasa al 14