

Nombre del jugador: _____ Fecha: _____
 Nombre del PJ: _____ Edad: _____
 Clan: _____ Bondi: _____ Nacionalidad: _____
 Situación familiar: _____
 Apariencia física: _____
 Peculiaridades: _____

Agi Des Fue Pal Per Sab



MORAL	SUPERSTICIÓN
	PUNTOS DEL NORTE

Perfil:

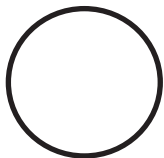
Capacidades

Abrir cerraduras (DES)	_____	** Escondarse (AGI)	_____	* Oler (PER)	_____
* Arrojar (AGI)	_____	** Escuchar (PER)	_____	** Orgullo (PAL)	_____
** Astucia (SAB)	_____	** Esquivar (AGI)	_____	* Orientación (PER)	_____
Auxilio (DES)	_____	* Idioma nórdico (PAL)	_____	** Otear (PER)	_____
** Buscar (PER)	_____	Idioma extranjero (PAL)	_____	** Perspicacia (SAB)	_____
* Cabalgar (AGI)	_____	()	_____	* Pescar (SAB)	_____
* Cantar (PAL)	_____	Idioma extranjero (PAL)	_____	Rastrear (PER)	_____
** Carisma (PAL)	_____	()	_____	* Recitar (PAL)	_____
* Conducir carros (DES)	_____	* Juegos de azar (PER)	_____	Regatear (PAL)	_____
Conocimiento de los animales (SAB)	_____	Lectura de las estrellas y cielos (SAB)	_____	* Remar (FUE)	_____
Conocimiento de las plantas (SAB)	_____	Leer/Escribir runas (SAB)	_____	Reparar barcos (DES)	_____
Construir (SAB)	_____	Leer/Escribir idioma (SAB)	_____	** Robar (DES)	_____
** Correr (AGI)	_____	()	_____	** Saltar (AGI)	_____
Curación (SAB)	_____	Leyendas (SAB)	_____	** Sigilo (AGI)	_____
* Degustar (PER)	_____	** Mando (PAL)	_____	* Simular (PAL)	_____
** Descubrir (PER)	_____	Maña (DES)	_____	Sobornar (PAL)	_____
Dioses y mitos (SAB)	_____	** Memoria (PER)	_____	** Sobrevivir (SAB)	_____
** Discutir (PAL)	_____	** Mentir (PAL)	_____	* Talar (FUE)	_____
Enseñar (PAL)	_____	Música (DES)	_____	** Tareas agrarias (SAB)	_____
** Escalar (AGI)	_____	Nadar (FUE)	_____	** Torturar (DES)	_____
** Esconder (DES)	_____	Navegar-knörr (SAB)	_____	* Yacer (FUE)	_____
		Navegar-langskip (SAB)	_____		

NIVEL

Hechizos conocidos

Rasgos de carácter





Puntos de experiencia



P.E. obtenidos con críticos y aciertos

Puntos de Odín:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20

