



Nombre del jugador: _____ Fecha: _____
 Nombre del PJ: EIRIK STUJLUSSON Edad: 19 años
 Clan: Audmjúk Bóndi: Svein Magnússon Nacionalidad: Noruego
 Situación familiar: Bastardo NO reconocido. Tiene 4 hermanos y 3 hermanas mayores, así como 2 hermanas menores es hermanastro de Leithólfur
 Apariencia física: Enorme y gordo individuo de barba corta y aspecto bonachón
 Peculiaridades: Mejillas permanentemente encendidas

Agi Des Fue Pal Per Sab

(15) (26) (33) (13) (30) (11)

MORAL + 10	SUPERSTICIÓN 60
	PUNTOS DEL NORTE 3-

Perfil: BONDÍ (AGRICOLA)

Capacidades

Abrir cerraduras (DES)	_____	** Escondese (AGI)	_____	* Oler (PER)	20 50
* Arrojar (AGI)	11 26	** Escuchar (PER)	10 40	** Orgullo (PAL)	_____
** Astucia (SAB)	3 14	** Esquivar (AGI)	10 25	* Orientación (PER)	10 40
Auxilio (DES)	_____	* Idioma nórdico (PAL)	18 31	** Otear (PER)	_____
** Buscar (PER)	_____	Idioma extranjero (PAL)	_____	** Perspicacia (SAB)	10 21
* Cabalgar (AGI)	_____	()	_____	* Pescar (SAB)	20 31
* Cantar (PAL)	_____	Idioma extranjero (PAL)	_____	Rastrear (PER)	_____
** Carisma (PAL)	_____	()	_____	* Recitar (PAL)	_____
* Conducir carros (DES)	10 36	* Juegos de azar (PER)	_____	Regatear (PAL)	_____
Conocimiento de los animales (SAB)	20 31	Lectura de las estrellas y cielos (SAB)	15 26	* Remar (FUE)	10 43
Conocimiento de las plantas (SAB)	15 26	Leer/Escribir runas (SAB)	_____	Reparar barcos (DES)	_____
Construir (SAB)	20 31	Leer/Escribir idioma (SAB)	_____	** Robar (DES)	_____
** Correr (AGI)	_____	()	_____	** Saltar (AGI)	_____
Curación (SAB)	_____	Leyendas (SAB)	10 21	** Sigilo (AGI)	_____
* Degustar (PER)	_____	** Mando (PAL)	_____	* Simular (PAL)	_____
** Descubrir (PER)	_____	Maña (DES)	20 46	Sobornar (PAL)	_____
Dioses y mitos (SAB)	3 14	** Memoria (PER)	_____	** Sobrevivir (SAB)	10 21
** Discutir (PAL)	_____	** Mentir (PAL)	_____	* Talar (FUE)	20 53
Enseñar (PAL)	_____	Música (DES)	_____	** Tareas agrarias (SAB)	31 42
** Escalar (AGI)	_____	Nadar (FUE)	10 43	** Torturar (DES)	_____
** Esconder (DES)	_____	Navegar- <i>knörr</i> (SAB)	5 16	* Yacer (FUE)	_____
		Navegar- <i>langskip</i> (SAB)	5 16		

NIVEL

(B)

Puntos de experiencia

()

Puntos de Odín:

Hechizos conocidos

P.E. obtenidos con críticos y aciertos

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

Rasgos de carácter

- Paciente (61)
 - Gordo (03)
 - Gente del interior (32)
 - Temeroso de los dioses (12)



Nombre del jugador: _____

Fecha: _____

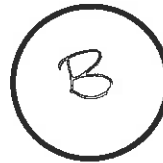
Nombre del PJ.: EIRIK STURLUSSON

Clan: Audmjuk (humilde)

Bondi: Svein Magnusson

Nacionalidad: Noruego

NIVEL



Puntos de vida

70 69 68 67 66

65 64 63 62 61

60 59 58 57 56

55 54 (53) 52 51

50 49 48 47 46

45 44 43 42 41

40 39 38 37 36

35 34 33 32 31

30 29 28 27 26

25 24 23 22 21

20 19 18 17 16

15 14 13 12 11

10 9 8 7 6

5 4 3 2 1

0 Ag. Mu.

Bon. daño: + 106

Armas

Ataque	Grados	Daño	Estado
Arco (DES)			
** Cuchillo (DES)	30 56	206	150
** Espada larga (DES)			
** Hacha de mano (AGI)	35 50	2D10+2	350
* Hacha danesa (FUE)			
* Lanza de combate (DES)			
** Martillo (FUE)			
** Maza ligera (DES)			
** Pelea (DES)	20 46	106+1	
** Venablo (AGI)	35 50		

Localización daño

1CABEZA	_____
2CUELLO	_____
3HOMBROS	_____
4PECHO	_____
5BRAZO D.	_____
6BRAZO IZ.	_____
7COSTADOS	_____
8VIENTRE	_____
9PIERNA D.	_____
0PIERNA IZ.	_____

Defensa

** Escudo de tilo (DES)	30 56	106+1	950
* Escudo lágrima (DES)	10 36		

Secuelas y daños permanentes

Armas foráneas

Boleadoras (DES)	_____	_____	_____
Ballesta (DES)	_____	_____	_____
** Cimitarra (DES)	_____	_____	_____
* Espada de doble filo (FUE)	_____	_____	_____
** Espadín (DES)	_____	_____	_____
Honda (DES)	_____	_____	_____
* Mayal (DES)	_____	_____	_____
()	_____	_____	_____
()	_____	_____	_____

Armaduras y protecciones

Localiz.	Tipo - Prot. - Penalizac.	Estado
Cabeza	_____	_____
Cuello	Sayal de lana / 4 / no	} 120
Tronco	Sayal de lana / 4 / no	
Brazo D.	Sayal de lana / 4 / no	
Brazo Iz.	Sayal de lana / 4 / no	
Pierna D.	Sayal de lana / 4 / no	
Pierna Iz.	Sayal de lana / 4 / no	_____

Posesiones

Pertrechos comunes

Bota y botas sencillas, cinturón, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones de comida (10 días)

Pertrechos de combate

Hacha de mano, cuchillo knifr, escudo de tilo, sayal de lana

Peso

1/2					
1		25			
	10			50	
			35		
		20			60
5				45	
			30		
	15				55
				40	64

Mitigadores de peso

Objeto _____
Mitiga kilos _____

Objeto _____
Mitiga kilos _____

Objeto _____
Mitiga kilos _____

Objeto _____
Mitiga kilos _____

Objeto _____
Mitiga kilos _____