

Walhalla Ficha de Personaje



Nombre del jugador: _____ Fecha: _____
 Nombre del personaje: _____ Edad: _____
 Clan: _____ Bóndi: _____ Procedencia: _____
 Prestigio y conexiones del clan y situación familiar: _____

Apariencia: _____
 Peculiaridades: _____

AGI DES FUE PAL PER SAB

Moral

Puntos del norte

Superstición



Perfil: _____

Capacidades

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

Hechizos conocidos

Nivel



Puntos de experiencia



Puntos de Ódinn



PE 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

Historiales

Méritos y defectos



Tope máximo de PMC

PMC adquiridos (a partir del 2º asalto de combate)

Maniobras de estilo

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. M.**

Armas

Localización de daño

Ataque	Grados	Daño	Estado
Arco (DES)	___ □	_____	_____
** Cuchillo (DES)	___ □	_____	_____
** Espada larga (DES)	___ □	_____	_____
** Espadín (DES)	___ □	_____	_____
** Hacha de mano (AGI)	___ □	_____	_____
* Hacha danesa (FUE)	___ □	_____	_____
* Lanza de combate (DES)	___ □	_____	_____
** Martillo (FUE)	___ □	_____	_____
** Maza ligera (DES)	___ □	_____	_____
** Pelea (DES)	___ □	_____	_____
** Venablo (AGI)	___ □	_____	_____
Defensa			
** Escudo de tilo (DES)	___ □	_____	_____
* Escudo lágrima (DES)	___ □	_____	_____
Armas foráneas			
Boleadoras (DES)	___ □	_____	_____
Ballesta (DES)	___ □	_____	_____
** Cimitarra (DES)	___ □	_____	_____
Honda (DES)	___ □	_____	_____
* Mayal (DES)	___ □	_____	_____

1 Cabeza	_____	5 Brazo d.	_____	9 Pierna d.	_____
2 Cuello	_____	6 Brazo iz.	_____	10 Pierna iz.	_____
3 Hombros	_____	7 Costados	_____		
4 Pecho	_____	8 Vientre	_____		

Secuelas y daños permanentes

Armaduras y protecciones

Localización	Tipo - Protección - Penalización	Estado
Cabeza	_____	_____
Cuello	_____	_____
Tronco	_____	_____
Brazo d.	_____	_____
Brazo iz.	_____	_____
Pierna d.	_____	_____
Pierna iz.	_____	_____

Posesiones

Pertrechos comunes

Pertrechos de combate

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	_____