



Nombre del jugador: _____ Fecha: _____
 Nombre del PJ.: KNÜT HARALDSSON Edad: 16 AÑOS
 Clan: Audmjúk Bóndi: Leif Pies de Buey Nacionalidad: Noruego
 Situación familiar: Padre muerto. Hijo legítimo. 1 hermano varón de menor edad.

Apariencia física: Pelo rojo y largo, pecoso. Labios finos y pómulos salientes.
 Peculiaridades: Barbilampiño. Manos con unos nudillos especialmente huesudos.

Agi Des Fue Pal Per Sab

(31) (26) (22) (14) (16) (20)

MORAL +10	SUPERSTICIÓN 43
	PUNTOS DEL NORTE 6-

Perfil: VEIDIMAD (CAZADOR) Capacidades

Abrir cerraduras (DES)	_____	** Escondarse (AGI)	<u>15</u> <u>46</u>	* Oler (PER)	<u>5</u> <u>21</u>
* Arrojar (AGI)	<u>40</u> <u>31</u>	** Escuchar (PER)	<u>5</u> <u>21</u>	** Orgullo (PAL)	_____
** Astucia (SAB)	_____	** Esquivar (AGI)	<u>5</u> <u>36</u>	* Orientación (PER)	<u>15</u> <u>31</u>
Auxilio (DES)	_____	* Idioma nórdico (PAL)	<u>29</u> <u>43</u>	** Otear (PER)	<u>30</u> <u>46</u>
** Buscar (PER)	<u>1</u> <u>17</u>	Idioma extranjero (PAL)	_____	** Perspicacia (SAB)	_____
* Cabalgar (AGI)	_____	()	_____	* Pescar (SAB)	<u>10</u> <u>30</u>
* Cantar (PAL)	_____	Idioma extranjero (PAL)	_____	Rastrear (PER)	<u>20</u> <u>36</u>
** Carisma (PAL)	_____	()	_____	* Recitar (PAL)	_____
* Conducir carros (DES)	_____	* Juegos de azar (PER)	<u>15</u> <u>31</u>	Regatear (PAL)	_____
Conocimiento de los animales (SAB)	<u>15</u> <u>35</u>	Lectura de las estrellas y cielos (SAB)	<u>10</u> <u>30</u>	* Remar (FUE)	_____
Conocimiento de las plantas (SAB)	<u>15</u> <u>35</u>	Leer/Escribir runas (SAB)	_____	Reparar barcos (DES)	_____
Construir (SAB)	_____	Leer/Escribir idioma (SAB)	_____	** Robar (DES)	_____
** Correr (AGI)	<u>5</u> <u>36</u>	()	_____	** Saltar (AGI)	_____
Curación (SAB)	_____	Leyendas (SAB)	_____	** Sigilo (AGI)	<u>25</u> <u>56</u>
* Degustar (PER)	_____	** Mando (PAL)	_____	* Simular (PAL)	_____
** Descubrir (PER)	<u>5</u> <u>21</u>	Maña (DES)	_____	Sobornar (PAL)	_____
Dioses y mitos (SAB)	_____	** Memoria (PER)	_____	** Sobrevivir (SAB)	<u>5</u> <u>25</u>
** Discutir (PAL)	_____	** Mentir (PAL)	_____	* Talar (FUE)	_____
Enseñar (PAL)	_____	Música (DES)	_____	** Tareas agrarias (SAB)	<u>10</u> <u>30</u>
** Escalar (AGI)	<u>5</u> <u>36</u>	Nadar (FUE)	_____	** Torturar (DES)	_____
** Esconder (DES)	_____	Navegar-knörr (SAB)	<u>5</u> <u>25</u>	* Yacer (FUE)	_____
		Navegar-langskip (SAB)	<u>5</u> <u>25</u>		

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

- Montaraz (51)
 - Gran jugador (98)
 - Aversión hacia los extranjeros (85)



Nombre del jugador: _____
 Fecha: _____
 Nombre del PJ.: KNÜT HARALDSSON
 Clan: Audmjúk (humilde)
 Bóndi: Leif Pies de Buey
 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: ○

Armas

Ataque	Grados	Daño	Estado
Arco (DES)	40 66		
** Cuchillo (DES)	30 56	2D6	150
** Espada larga (DES)			
** Hacha de mano (AGI)	40 71	2D10+2	350
* Hacha danesa (FUE)			
* Lanza de combate (DES)			
** Martillo (FUE)			
** Maza ligera (DES)			
** Pelea (DES)			
** Venablo (AGI)			
Defensa			
** Escudo de tilo (DES)	40 66	1D6+1	950
* Escudo lágrima (DES)	13 39		
Armas foráneas			
Boleadoras (DES)			
Ballesta (DES)			
** Cimitarra (DES)			
* Espada de doble filo (FUE)			
** Espadín (DES)			
Honda (DES)			
* Mayal (DES)			
()			
()			

Localización daño

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

Secuelas y daños permanentes

Armaduras y protecciones

Localiz.	Tipo - Prot. - Penalizac.	Estado
Cabeza	_____	_____
Cuello	_____	_____
Tronco	<u>Jaco de pelo de vaca / 6 / no</u>	<u>120</u>
Brazo D.	_____	_____
Brazo Iz.	_____	_____
Pierna D.	_____	_____
Pierna Iz.	_____	_____

Posesiones

Pertrechos comunes

Ropa y botas sencillas, cin-turón, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones de comida (10 días).

Pertrechos de combate

Hacha de mano, cuchillo knifr, escudo de tilo, jaco de pelo de vaca

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 _____