



Nombre del jugador: _____ Fecha: _____
 Nombre del PJ.: STYRMIR SURSSON Edad: 21 años
 Clan: Hersir Bóndi: Ottar Eiriksson Nacionalidad: Noruego
 Situación familiar: Ambos progenitores vivos. Hijo legítimo. 2 hermanas y un hermano de mayor edad.
 Apariencia física: Disfruta exhibiendo costosas prendas y caras pieles
 Peculiaridades: Siempre lleva cota. Abrillanta en las sienes su pelo recogido

Agi Des Fue Pal Per Sab

(20) (26) (31) (15) (15) (26)

MORAL + 10	SUPERSTICIÓN 51
	PUNTOS DEL NORTE 8 -

Perfil: SJÓMAD (MARINERO) Capacidades

Abrir cerraduras (DES)		** Escondese (AGI)	10	30	* Oler (PER)		
* Arrojar (AGI)	10	30	** Escuchar (PER)	10	25	** Orgullo (PAL)	
** Astucia (SAB)			** Esquivar (AGI)	5	25	* Orientación (PER)	10
Auxilio (DES)			* Idioma nórdico (PAL)	25	40	** Otear (PER)	20
** Buscar (PER)	10	25	Idioma extranjero (PAL)			** Perspicacia (SAB)	
* Cabalgar (AGI)	10	30	()			* Pescar (SAB)	10
* Cantar (PAL)	0	0	Idioma extranjero (PAL)			Rastrear (PER)	
** Carisma (PAL)	15	30	()			* Recitar (PAL)	
* Conducir carros (DES)			* Juegos de azar (PER)			Regatear (PAL)	
Conocimiento de los animales (SAB)			Lectura de las estrellas y cielos (SAB)	15	41	* Remar (FUE)	10
Conocimiento de las plantas (SAB)			Leer/Escribir runas (SAB)			Reparar barcos (DES)	5
Construir (SAB)			Leer/Escribir idioma (SAB)			** Robar (DES)	
** Correr (AGI)			()			** Saltar (AGI)	10
Curación (SAB)			Leyendas (SAB)			** Sigilo (AGI)	10
* Degustar (PER)			** Mando (PAL)			* Simular (PAL)	
** Descubrir (PER)	10	25	Maña (DES)	20	46	Sobornar (PAL)	
Dioses y mitos (SAB)			** Memoria (PER)			** Sobrevivir (SAB)	
** Discutir (PAL)	15	30	** Mentir (PAL)			* Talar (FUE)	
Enseñar (PAL)			Música (DES)	20	46	** Tareas agrarias (SAB)	26
** Escalar (AGI)	10	30	Nadar (FUE)	20	51	** Torturar (DES)	
** Esconder (DES)			Navegar-knörr (SAB)	10	36	* Yacer (FUE)	
			Navegar-langskip (SAB)	30	56		

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

- Cicatriz de la infancia (36)
 - Perno ladrador (31)
 - Tranquilidad en el alma (41)
 - Desdentado (84)
 - Buena mano con... la música (52)



Nombre del jugador: _____

Fecha: _____

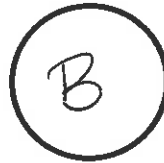
Nombre del PJ.: STYRMIR SURSSON

Clan: Hersir (pseudoaristocrático)

Bóndi: Ottar Eiriksson

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)	20 46	2010+3	
** Cuchillo (DES)		206+2	180
** Espada larga (DES)	40 46	2010+3	1.050
** Hacha de mano (AGI)	10 30		
* Hacha danesa (FUE)			
* Lanza de combate (DES)			
** Martillo (FUE)			
** Maza ligera (DES)			
** Pelea (DES)			
** Venablo (AGI)	10 30		

Defensa

** Escudo de tilo (DES)	40 66	106+1	950
* Escudo lágrima (DES)	13 39		

Armas foráneas

Boleadoras (DES)			
Ballesta (DES)			
** Cimitarra (DES)			
* Espada de doble filo (FUE)			
** Espadín (DES)	13 39		
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	Casco de hierro / 9 / -1 INI	280
Cuello		
Tronco	Camisa de escama... / 10 / -4 INI	450
Brazo D.	Camisa de escama... / 10 / -4 INI	
Brazo Iz.	Camisa de escama... / 10 / -4 INI	
Pierna D.		
Pierna Iz.		

Poseiones

Pertrechos comunes

Ropa y botas de lujo, cinturón con remaches de plata, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones, anillos, broches y adornos

Pertrechos de combate

Camisa de escama de hierro, casco de hierro, saex, arco largo + carcaj, espada nórdica, escudo de tilo

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 _____