

Alhalla **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

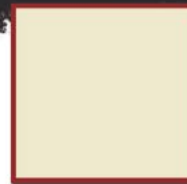
Moral

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 (SAB)	_____□	* 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-knörr (SAB)	_____□		_____□
** Escondorse (AGI)	_____□	Navegar-langskip (SAB)	_____□		_____□

Hechizos conocidos

Historiales

Méritos y defectos

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



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

Ataque	Grados	Daño
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

Peso

Mitigadores de peso

Pertrechos comunes

Pertrechos de combate

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

Objeto	___
Mitiga kilos	___
Objeto	___
Mitiga kilos	___
Objeto	___
Mitiga kilos	___
Objeto	___
Mitiga kilos	___
Objeto	___
Mitiga kilos	___