

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE VIKINGO Y APODOS

PUEBLO

POSICIÓN SOCIAL

PROFESIÓN

EDAD

ATRIBUTOS

CONCRETOS

GENERALES

CONSTITUCIÓN:

AFINIDAD DIVINA:

BELLEZA:

ALTURA: PESO:

BONIFICADOR DE FUERZA:

INICIATIVA BÁSICA:
(HAB + AGI + 6 SEN)

FUERZA:

RESISTENCIA:

HABILIDAD:

AGILIDAD:

6 SENTIDOS:

CONOCIMIENTOS:

EMPATÍA:

DIBUJO/DESCRIPCIÓN

INFANCIA JUVENTUD

ARTESANALES

Carpintería (HAB+CON):

Cocinar (HAB+CON):

Const. naval (HAB+CON):

Const. terrestre (HAB+CON):

Esculpir (HAB+CON):

Forjar (HAB+CON):

Joyería (HAB+CON):

Pintar (HAB+CON):

Tejer (HAB+CON):

ARTÍSTICAS

Bailar (EMP+AGI):

Cantar (EMP+CON):

Música (CON+HAB):

Recitar (CON+EMP):

PECULIARES

Buscar (6SEN+HAB):

Camuflaje (EMP+CON):

Elocuencia (EMP+6SEN):

Escondarse (AGI+6SEN):

Forzar meca. (HAB+CON):

Intimidar (EMP+CON):

Juego (HAB+CON):

Juego de manos (EMP+AGI):

Mando (EMP+6SEN):

Ocultar (HAB+6SEN):

Psicología (EMP+6SEN):

Robar (EMP+HAB):

Seducción (EMP+BELL):

Sigilo (AGI+6SEN):

SENSORIALES

Gusto (6Sentidos x2):

Intuición (6Sentidos x2):

Oído (6Sentidos x2):

Olfato (6Sentidos x2):

Tacto (6Sentidos x2):

Vista (6Sentidos x2):

HABILIDADES

COGNITIVAS

Astrología (CON+6SEN):

Con. animal (CON+EMP):

Con. vegetal (CON x2):

Con. mineral (CON x2):

Cultura vikinga (CON+EMP):

Enseñar (CON+EMP):

Idioma (CON x2):

Leer/esc. (CON x2):

Medicina (CON+HAB):

Memoria (CON+6SEN):

Navegar (CON+HAB):

Pescar (CON+HAB):

Primeros auxilios (HAB+6SEN):

Regatear (CON+EMP):

Tasar (CON+6SEN):

FÍSICAS

Acrobacias (AGI+HAB):

Cabalgar (AGI+EMP):

Cond. carro/trineo (HAB+6SEN):

Correr (AGI x2):

Esquiar (AGI+RES):

Esquivar (AGI+6SEN):

Lanzar (AGI+FUE):

Nadar (AGI+HAB):

Rastrear (HAB+6SEN):

Remar (HAB+FUE):

Saltar (AGI+FUE):

Tregar (AGI+FUE):

MÍSTICAS

Con. Mitos (AFI+EMP):

Con. Rúnico (AFI+CON):

Oraciones (AFI+6SEN):

Seidr (AFI x2):

(+):

(+):

(+):

(+):

TASA DE FORTALEZA

1/4:

1/3:

1/2:

2/3:

3/4:

ARMADURA

Res Def

CASCO

Res Def

PV

Puntos de Vida
(Res x2 + Cons)

PI

Puntos de Inconsciencia
(Afi x2)

%=Ataque FM= Fuerza mínima necesaria
D= Daño BF= Bonificador de fuerza

ARMAS

1 mano = (Hab+AgI)
2 manos = (Hab+Fue)

ARMA	%	FM	DAÑO	BF	ARMA	%	FM	DAÑO	BF

EL JUEGO DE ROLF

www.rolfelvikingo.es



NOMBRE DEL JUGADOR	
NOMBRE VIKINGO Y APODOS	
PUEBLO	POSICIÓN SOCIAL
PROFESIÓN	EDAD

ATRIBUTOS	
CONCRETOS	GENERALES
CONSTITUCIÓN:	FUERZA:
AFINIDAD DIVINA:	RESISTENCIA:
BELLEZA:	HABILIDAD:
ALTURA: PESO:	AGILIDAD:
BONIFICADOR DE FUERZA:	6 SENTIDOS:
INICIATIVA BÁSICA: (HAB + AGI + 6 SEN)	CONOCIMIENTOS:
	EMPATÍA:

DIBUJO/DESCRIPCIÓN

INFANCIA JUVENTUD
DIOSSES
PS Puntos de Seidr (Afi x 3)
PE Puntos de Experiencia

HABILIDADES	
ARTESANALES Carpintería (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Cocinar (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Const. naval (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Const. terrestre (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Esculpir (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Forjar (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Joyería (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Pintar (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Tejer (HAB+CON): <input type="checkbox"/> ARTÍSTICAS Bailar (EMP+AGI): <input type="checkbox"/> Cantar (EMP+CON): <input type="checkbox"/> Música (CON+HAB): <input type="checkbox"/> Recitar (CON+EMP): <input type="checkbox"/> PECULIARES Buscar (6SEN+HAB): <input type="checkbox"/> Camuflaje (EMP+CON): <input type="checkbox"/> Elocuencia (EMP+6SEN): <input type="checkbox"/> Escondese (AGI+6SEN): <input type="checkbox"/> Forzar meca. (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Intimidar (EMP+CON): <input type="checkbox"/> Juego (HAB+CON): <input type="checkbox"/> Juego de manos (EMP+AGI): <input type="checkbox"/> Mando (EMP+6SEN): <input type="checkbox"/> Ocultar (HAB+6SEN): <input type="checkbox"/> Psicología (EMP+6SEN): <input type="checkbox"/> Robar (EMP+HAB): <input type="checkbox"/> Seducción (EMP+BELL): <input type="checkbox"/> Sigilo (AGI+6SEN): <input type="checkbox"/> SENSORIALES Gusto (6Sentidos x2): <input type="checkbox"/> Intuición (6Sentidos x2): <input type="checkbox"/> Oído (6Sentidos x2): <input type="checkbox"/> Olfato (6Sentidos x2): <input type="checkbox"/> Tacto (6Sentidos x2): <input type="checkbox"/> Vista (6Sentidos x2): <input type="checkbox"/>	COGNITIVAS Astrología (CON+6SEN): <input type="checkbox"/> Con. animal (CON+EMP): <input type="checkbox"/> Con. vegetal (CON x2): <input type="checkbox"/> Con. mineral (CON x2): <input type="checkbox"/> Cultura vikinga (CON+EMP): <input type="checkbox"/> Enseñar (CON+EMP): <input type="checkbox"/> Idioma (CON x2): <input type="checkbox"/> Leer/esc. (CON x2): <input type="checkbox"/> Medicina (CON+HAB): <input type="checkbox"/> Memoria (CON+6SEN): <input type="checkbox"/> Navegar (CON+HAB): <input type="checkbox"/> Pescar (CON+HAB): <input type="checkbox"/> Primeros auxilios (HAB+6SEN): <input type="checkbox"/> Regatear (CON+EMP): <input type="checkbox"/> Tasar (CON+6SEN): <input type="checkbox"/> FÍSICAS Acrobacias (AGI+HAB): <input type="checkbox"/> Cabalgar (AGI+EMP): <input type="checkbox"/> Cond. carro/trineo (HAB+6SEN): <input type="checkbox"/> Correr (AGI x2): <input type="checkbox"/> Esquiar (AGI+RES): <input type="checkbox"/> Esquivar (AGI+6SEN): <input type="checkbox"/> Lanzar (AGI+FUE): <input type="checkbox"/> Nadar (AGI+HAB): <input type="checkbox"/> Rastrear (HAB+6SEN): <input type="checkbox"/> Remar (HAB+FUE): <input type="checkbox"/> Saltar (AGI+FUE): <input type="checkbox"/> Tregar (AGI+FUE): <input type="checkbox"/> MÍSTICAS Con. Mitos (AFI+EMP): <input type="checkbox"/> Con. Rúnico (AFI+CON): <input type="checkbox"/> Oraciones (AFI+6SEN): <input type="checkbox"/> Seidr (AFI x2): <input type="checkbox"/> (+): <input type="checkbox"/> (+): <input type="checkbox"/> (+): <input type="checkbox"/> (+): <input type="checkbox"/>

TASA DE FORTALEZA
1/4:
1/3:
1/2:
2/3:
3/4:
ARMADURA Res Def
CASCO Res Def
PV Puntos de Vida (Res x2 + Cons)
PI Puntos de Inconsciencia (Afi x2)

% = Ataque FM = Fuerza mínima necesaria D = Daño BF = Bonificador de fuerza					1 mano = (Hab+Agil) 2 manos = (Hab+Fue)				
ARMA	%	FM	DAÑO	BF	ARMA	%	FM	DAÑO	BF

