

# VIKINGOS EL JUEGO DE ROLF

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA Y PANTALLA

POR ADOLF MD

*Esta es una recopilación de tablas y resumen de las reglas mas importantes del juego, para que el Dj sea capaz de consultarlas rápidamente durante la partida.*

*Es ademas, una recopilacion de las reglas “de la casa” que yo utilizo en mis partidas para rellenar las huecos que han quedado en el reglamento de VjdRolf, las cuales se detallan a continuacion:*

## NUEVAS REGLAS

### **DAÑO AUMENTADO**

Utilizo la regla opcional del juego de *ampliar su daño 1d4*, solo que en vez de hacerlo así, “fundo” varios dados pequeños en su equivalente superior, lo cual se ajusta mas a mis gustos. Así por ejemplo 2d4 pasarían a ser 1d8 en algunas ocasiones.

### **ARMADURAS AUMENTADAS**

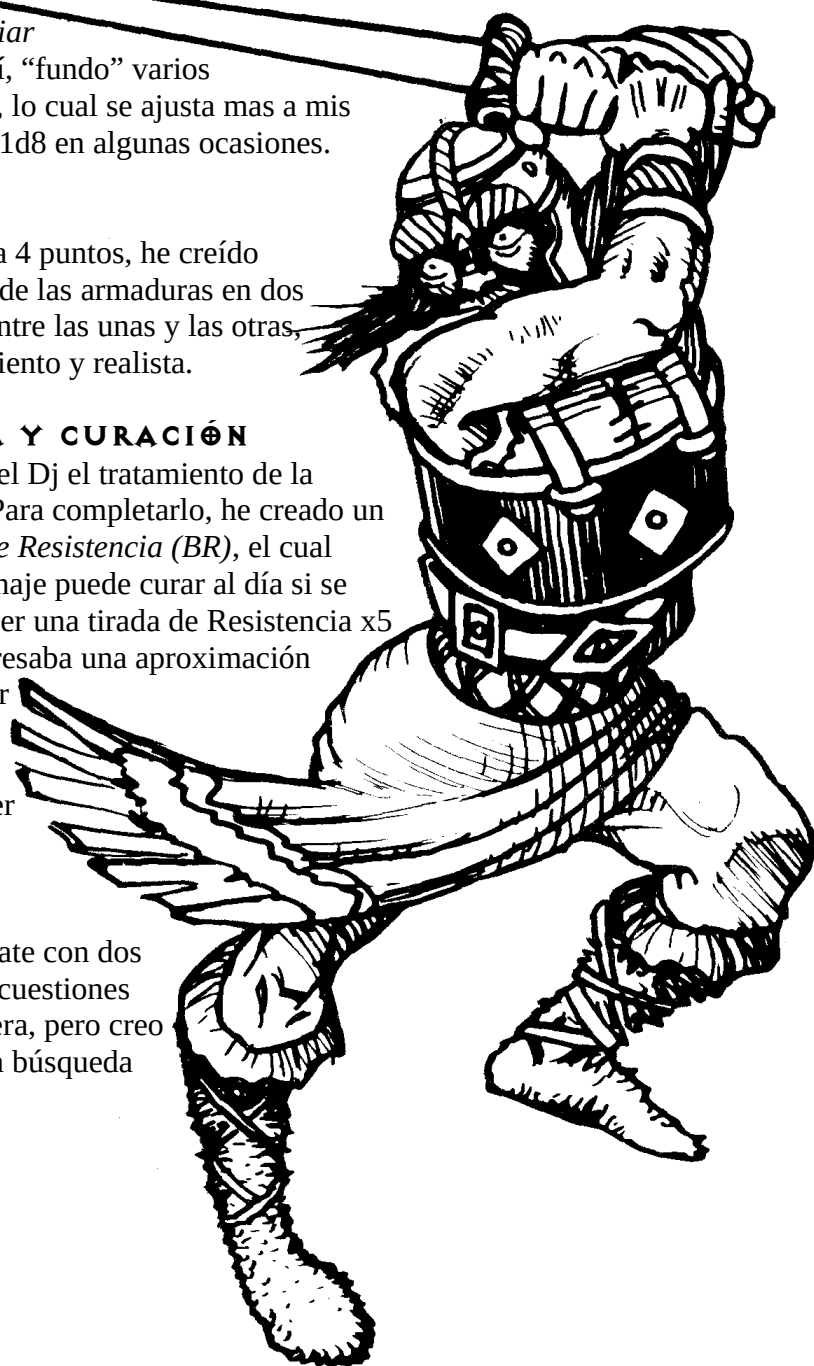
Ya que el daño de las armas aumenta de 1 a 4 puntos, he creído conveniente aumentar también a DEFensa de las armaduras en dos puntos, manteniendo así cierto equilibrio entre las unas y las otras, pero sin renunciar a un combate mas sangriento y realista.

### **BONIFICADOR DE RESISTENCIA Y CURACIÓN**

El reglamento de VjdRolf deja en manos del Dj el tratamiento de la curación y la recuperación de las heridas. Para completarlo, he creado un *nuevo Atributo Concreto: El bonificador de Resistencia (BR)*, el cual representa los puntos de vida que un personaje puede curar al día si se dedica descansar. Si no lo hace, debera hacer una tirada de Resistencia x5 o no curara ningún punto. Y como me interesaba una aproximación dura al tratamiento de las heridas, cualquier herida que en la Tasa de Fortaleza excediese ¼ (Golpe), necesitara primero una tirada de *Medicina* con éxito para poder empezar a curarse.

### **OTRAS REGLAS**

Lorigas, Monoteísmo, Berserkgang, Combate con dos armas, Tiradas enfrentadas... estas y otras cuestiones también han sido detalladas de forma somera, pero creo que clara, a fin de no entorpecer una rápida búsqueda por parte del Dj.



HABILIDADES Y MALUS	
Muy Fácil	+40%
Fácil	+20%
Normal	+0%
Difícil	-20%
Muy Difícil	-40%

F 4NMREPM  
 FFVARMCM F 1X4  
 VF1JM0PM4

CRITICO	DOMINIO	PIFIA	TIRADAS ENFRENTADAS
01	01-10%	91-00	El que la saque por mas, o la falle por menos.
01-02	11-20%	92-00	
01-03	21-30%	93-00	
01-04	31-40%	94-00	
01-05	41-50%	95-00	
01-06	51-60%	96-00	
01-07	61-70%	97-00	
01-08	71-80%	98-00	
01-09	81-99%	99-00	
01-10	100%	00	

**INICIATIVA:** (HAB+AGI+6SEN) +1d20

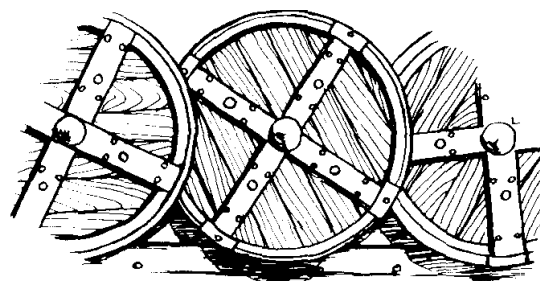
**ASALTO:** Por orden de Iniciativa, 1 Acción (uso de una habilidad o Defensa) + 1 Defensa (si procede).  
 >Con 2 armas, 2 ataques por turno\* pero FM+2.

**ATAQUE:**

MODIFICADORES		MODIFICADORES POR DISTANCIA						
		ARMA	2-10m	11-25m	26-50m	51-90m	91-130m	131-180m
Desde el suelo	-20%	Cuchillo Ar	+10%	+0%	-	-	-	-
Mano torpe*	-35%	Cuchillo	-10%	-	-	-	-	-
Con dos armas*	-20%	Hacha Ar	+10%	+0%	-	-	-	-
A caballo	+15%	Hacha	-20%	-	-	-	-	-
Posición elevada	+10%	Arco Corto	+15%	+10%	+0%	-15%	-30%	-
Enemigo derribado	+20%	Arco Largo	+15%	+15%	+10%	+0%	-30%	-50%
Por la espalda/por sorpresa	+40%	Lanza	+10%	+0%	-20%	-	-	-
Atacar a la cabeza	-50%	Horca	-10%	-20%	-30%	-	-	-
Mala visibilidad	-25/75%							

**DEFENSAS:**

- **Escudo:** Puede pararlo todo, resta el daño de su RES.
- **Parada con arma:** -30% y no para arrojadizas, ni proyectiles.
- **Esquivar:** No sirve contra proyectiles.



FUERZA	BONUS	RESISTENCIA	BONUS
1 a 4	0	1 a 4	+1
5 a 7	+1	5 a 7	+2
8 a 9	+2	8 a 9	+3
10 a 11	+3	10 a 11	+4
12 a 14	+1d4+2	12 a 14	+5
15 a 17	+2d4	15 a 17	+5
18 a 20	+2d6	18 a 20	+6
21 a 30	+4D4	21 a 30	+6
31 a 50	+4D6	31 a 50	+7
51 a 75	+5D6	51 a 75	+7
76 a 100	+6D6	76 a 100	+8

### DAÑO

Daño del Arma + BF (solo en CaC) – DEF armadura.

El Daño causado se mira en la *Tabla de Impacto* para ver los efectos causados.

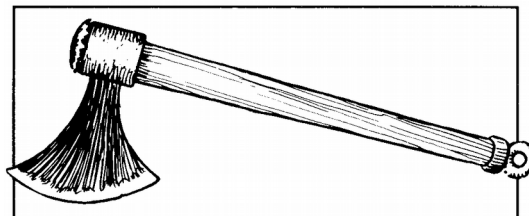


TABLA DE ARMAS					
COMBATE		ARMA	BASE	DAÑO	FM
Cuerpo a cuerpo	A una mano	Cayado	HAB+AGI	1D6	2
		Horca	HAB+FUE	1D6+1	3
		Escudo	HAB+AGI	1D6	4-7
		Hoz	HAB+AGI	1d8	2
		Cuchillo	HAB+AGI	2d4	2
		Garrote	HAB+FUE	1D8	3
		Lanza	HAB+AGI	2D4	3
		Langseax	HAB+AGI	2d4+1	4
		Martillo de mano	HAB+FUE	1d10	6
		Hacha de mano	HAB+AGI	1D10+1	4
		Espada nórdica	HAB+AGI	1D10+2	5
	A dos manos	Cayado	HAB+AGI	1D6+1	2
		Horca	HAB+FUE	1D10	4
		Lanza	HAB+AGI	1d10+2	3
		Gran Martillo	HAB+FUE	2D6+1D4	8
		Hacha Larga	HAB+FUE	2D6+2	7
	Sin armas	Pelea/Lucha	HAB+AGI	1D4	1
Proyectiles	Arcos	Corto	HAB+6SEN	2d4	3
		Largo	HAB+6SEN	2d4+1	5

<b>A distancia</b>	<b>Arrojadizas</b>	Cuchillo Arojadz	HAB+AGI	1D6+1	2
		Horca	HAB+FUE	1D6+1	4
		Lanza	HAB+AGI	2D4	3
		Cuchillo	HAB+AGI	1d8	2
		Hacha Arrojadiza	HAB+AGI	1d8+1	4
		Hacha de mano	HAB+AGI	1D10+1	4

<b>PROTECCIONES</b>				
TIPO	DEF	RES	FM	REP
Cuero	3	60	4	Tejer
Pieles	4	80	5	Tejer
Vadmal	5	100	5	Tejer
Cuero laminado	6	120	6	Tejer
Malla	7	280	7	Forjar
Casco de cuero	3	45	4	Tejer
Casco de metal	7	70	7	Forjar
Con Facial	8	80	7	Forjar
Ropa gruesa	1 o 2	10	2	Tejer

<b>ESCUDOS</b>				
TIPO	O	RES	FM	REP
Rodela	45	60	4	Carpintería
Madera	60/80	85	5	Carpintería
Madera y cuero	70/100	110	6	Carpintería y tejer
Madera y metal	70/100	135	7	Carpintería y forjar

**Las Lorigas** cuestan un 60% y RESisten 30% mas, pero restan su DEF-5 a las habilidades de AGI, y suman +1 a su FM. Protegen brazos y tronco.

-20 Habilidades de 6SEN 132 MB

Cubren todo el cuerpo. -0 o -5% Habilidades de AGI. De 5 a 10 MB.

> Las DEF de las armaduras NUNCA se suman. Si hay dos en una misma localización, aplicar la superior.

<b>TASA DE IMPACTO</b>					
<b>Localización</b> <i>Decenas del resultado de la tirada de ataque</i>	<b>Tasa de Fortaleza</b>				
	<b>¼ PV</b>	<b>⅓ PV</b>	<b>½ PV</b>	<b>⅔ PV</b>	<b>¾ PV</b>
0 - Cabeza	Golpe	Aturdido	Caída	Desvanecimiento	Lesión Grave
1 - Pecho	Golpe	Herida	Caída	Fracturas	Desvanecimiento
2 - Pecho	Golpe	Herida	Caída	Fracturas	Desvanecimiento
3 – Brazo Der	Golpe	Herida	Desarmado	Fracturas	Amputaciones
4 – Brazo Izq	Golpe	Herida	Desarmado	Fracturas	Amputaciones
6 - Abdomen	Golpe	Herida	Caída	Fracturas	Desvanecimiento
7 - Abdomen	Golpe	Herida	Caída	Fracturas	Desvanecimiento
8 - Pierna Der	Golpe	Herida	Caída	Fracturas	Amputaciones
9 - Pierna Izq	Golpe	Herida	Caída	Fracturas	Amputaciones

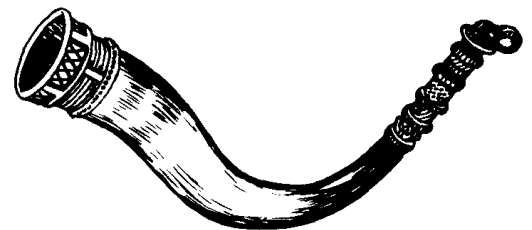
<b>Golpe</b>	Se cura a su <i>Bonificador de Resistencia</i> /día si Descanso total, o RESx5%.
<b>Herida</b>	Medicina con éxito o no se cura. Si lo hace, aplicar <i>Golpe</i> .
<b>Aturdido</b>	Próximo turno sin actuar.
<b>Caída</b>	Cae al suelo. El próximo turno lo invierte en levantarse.
<b>Desarmado</b>	Pierde el arma que sostenga con ese brazo.
<b>Desvanecimiento</b>	Caído e Inconsciente durante 1d4 turnos de combate.
<b>Fracturas</b>	Hueso fracturado. <i>Ver pag 63. -10% acumulativo en tabla a AGI, HAB o FUE.</i>
<b>Amputaciones</b>	Miembro seccionado. <i>Ver pag 63. -10% acumulativo en tabla a AGI, HAB o FUE.</i>
<b>Lesión Grave</b>	Se produce una secuela. <i>Ver pag 63.</i>

**EQUIPO INICIAL:** 1 Arma en la que se tenga habilidad (si se les permite), 1 Cuchillo, Ropas, Manta, Cuerno de beber, Comida para 3 días y Yesquero. Los Místicos tienen un talismán de cada hechizo que conozcan.

**ENVEJECIMIENTO:** A los 35 años haz una tirada en la tabla, y otra cada año posterior sumándole un +2 cada año. Si un atributo se reduce a 0, el personaje muere:

1d100%

01-40	No ocurre nada	71-80	--1 6SEN
41-50	-1 FUE	81-85	-1 ATR
51-60	-1 AGI	86-95	-1 RES
61-70	-1 HAB	96-00	Muerte natural.



**ORACIONES:** Una vez al día /Dios. Intentarlo cuesta 1 turno de combate y 1 punto de Seidir. Si éxito +30% en habilidad divina.

> **Cristianismo/Monoteísmo:** Excluye a todos los demás dioses, pero puede elegir cualquier habilidad mundana. Por lo demás, aplicar las mismas reglas.

> **Berserkgang:** Tomar las setas y esperar un asalto. Solo si llevas Armadura de Peles o inferior, resta tu Bonificador de Resistencia a cualquier herida sufrida en el combate o batalla. Solo puede hacer ataques y perseguir al enemigo. +20% a Intimidar, +1 al Daño y no eliminas tu Bonificador al daño a ½ PV. Al final del combate supera RESx5 o sufrir 1d de daño. Si no eres un Berserker (o llevas armadura superior) superar una tirada de Oraciones, o solo aplicar los efectos adversos.

**SEIDIR:** Para lanzar un hechizo de Seidir se necesitan dos cosas:

1° **Fabricar el talismán:** Con. Rúnico y Hab. Artesanal correspondiente con éxito.

2° **Activar el talismán:** Tirada de Seidir con éxito.

Incluso si se fracasa la tirada hay que pagar su costo en puntos de Seidir. Cuesta 1 turno de combate hacerlo y los efectos duran el tiempo indicado en el hechizo. Los hechizos de curación (y otros) solo se pueden aplicar una vez al día, al mismo individuo.

Y  
D  
P  
F  
R  
T  
X  
P  
N  
X  
I  
Φ  
Z  
Y  
H  
B  
M  
M  
T  
X  
R  
W