

# VIKINGS

Por Tiago Alves



3 Dados 1 Vida 1 Rpg

## CONTEÚDO DA APOSTILA

SOBRE O SISTEMA	PG.3
vikings	PG.5
criação de viking	PG.7
LANGSKIP	PG.8
DEFININDO A CLASSE	
REGRAS BÁSICAS	PG.9
TESTES	PG.10
ESCALAS DE PODER	PG.10
AÇÕES DOS VIKINGS	PG.12
COMBATES	PG.15
USANDO A BRAVURA	PG.14
CIDADES	PG.18
PILHAGEM & CARNIFICINA	PG.20
DUNGEONS	PG.22
missões	PG.23
FAMA & SUBINDO DE NÍVEL	PG.27
MONSTROS	PG.28
REGRAS ADICIONAIS	PG.34
TABELAS	PG.42
FICHAS DE VIKINGS	PG.44

## SOBRE O SISTEMA 3 DADOS 1 VIDA 1RPG

Este sistema é uma mistura de outros como 3 Dice Dungeon, 8 bit dungeons e RPGs solo. Deste "mexidão" de sistemas criou-se um que foi adaptado por Tiago Alves de Moraes.

A ideia destes sistemas é ser um simulador de vida dentro do jogo.

Aqui na pele de um ou mais vikings, jogando sozinho ou em grupo com seus amigos, você joga um jogo usando no máximo 3 dados, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG (3 dados 1 vida 1 RPG).

Este é um sistema de regras universal que você pode adaptar para qualquer mundo e gênero que queira: cyberpunk, fantasia, aventura, horror, apocalipse zumbi, sci-fi, etc.

Embora a infinidade de possibilidades as regras não são complexas, de forma que o jogo pode ser jogado como um RPG sem a necessidade de um "mestre". Graças a seu sistema que utiliza tabelas.

Todo o sistema, limitam-se às rolagens de até 3 dados de 6 lados (3d6). Dados estes que todo mundo pode ter em casa.

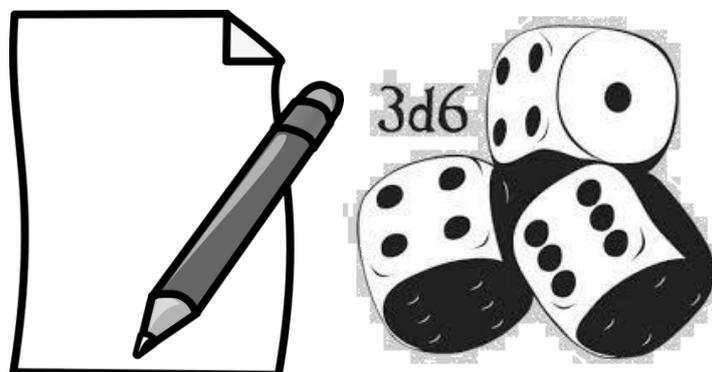
Mesmo sendo simples o jogo abre um leque de possibilidades que muitas das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um, trazemos dois tipos de jogabilidade: as REGRAS BÁSICAS para jogadores casuais que estão sendo inseridos no universo do RPG e as REGRAS ADICIONAIS que utilizam 100% do conteúdo.

E mais, você usando um tipo de regra, pode alternar entre elas, isto não afetará em nada o seu progresso no jogo.

### O QUE PRECISA PARA JOGAR?

- 1 a 6 jogadores;
- 3 dados de seis lados (3d6) – caso não tenha 3, role 1d6 quantas vezes forem necessárias;
- Folhas de papel – para anotar os dados dos vikings, desenhar os mapas das áreas exploradas;
- Lápis e borracha – Para anotar e apagar dados na ficha;
- E muita, mas muita imaginação. Caso contrário será apenas um jogo de rolar dados e consultar tabelas enfadonho. Imagine a cena, visualize cada resultado, sinta-se na pele do seu viking e terá uma experiência satisfatória.



# VIKINGS

Vikings é mais uma adaptação para a mecânica do famigerado 3 Dados 1 Vida 1 Rpg. Aqui na pele de um destes guerreiros de origem nórdica você vai participar de incursões, invasões, pilhagens, sozinho ou em grupo em busca de fama e poder.

## Sobre os vikings:

*Viking (do nórdico antigo víkingr) ou, em português víquingue ou viquingue, é um termo habitualmente usado para se referir aos vikings, guerreiros, comerciantes e piratas nórdicos (escandinavos) que invadiram, exploraram e colonizaram grandes áreas da Europa e das ilhas do Atlântico Norte a partir do final do século VIII até ao século XI.*

*Os vikings usavam dracares para viajar do Próximo Oriente, como Constantinopla e o rio Volga, na Rússia, até o extremo ocidente, como a Islândia, Groenlândia e Terra Nova, e até o sul de Alandalus. Este período de expansão viking - conhecidos como a "era viking" - constitui uma parte importante da história medieval da Escandinávia, Grã-Bretanha, Irlanda e do resto da Europa em geral.*

*As concepções populares dos vikings geralmente diferem do complexo quadro que emerge da arqueologia e das fontes escritas. A imagem romantizada dos vikings como bons selvagens germânicos começaram a fincar suas raízes no século XVIII e isso evoluiu e tornou-se amplamente propagado durante a revitalização viking do século XIX. A fama dos vikings de brutos e violentos ou intrépidos aventureiros devem muito ao mito viking moderno que tomou forma no início do século XX. As atuais representações populares são tipicamente muito clichês, apresentando os vikings como caricaturas. Eles também fundaram povoados e fizeram comércio pacificamente. A imagem histórica dos vikings mudou um pouco ao longo dos tempos, e hoje já admite-se que eles tiveram uma enorme contribuição na MENTE marítima e na construção de cidades.*

Fonte: Wikipédia



# criação de um viking



POINOS DE VIDA

NOME: \_\_\_\_\_  
CLASSE: \_\_\_\_\_

BÔNUS + BÔNUS + BÔNUS +

CORPO MENTE BRAVURA

EQUIPAMENTOS BÔNUS

ARMA:	PROTEÇÃO CORPO:	MEDE:	RUIDAS:
mochila			

OURO \$: \_\_\_\_\_ FAMA \_\_\_\_\_ nível \_\_\_\_\_

O personagem ou "viking" como é chamado neste gênero é o que você usa para interagir neste mundo, você pode ter um e jogar sozinho, ou controlar no máximo 5 ou jogar com mais 2 a 5 amigos e cada um controlar um. Seu viking irá se mover pelo mapa através de "áreas".

Para criar um viking neste universo temos poucas coisas para fazer:

A criação de vikings resume-se em 5 passos:

1. Role 3d6;
2. Distribua cada um dos resultados de cada um destes dados em 3 atributos;
3. Role 1d6 e some com o valor que você colocou em "CORPO";
4. Com a distribuição dos resultados em cada atributo descubra a classe;
5. Aplique os bônus+1 no atributo que a classe concede;

## EXPLICANDO ELEMENTOS DA FICHA DE VIKINGS

### CABEÇALHO

Geralmente com NOME e em alguns gêneros de RPG teremos também a CLASSE:

- **NOME:** invente um e de preferencia dê um apelido ou adjetivo para ele. Vikings antigamente eram conhecidos por seu nome + apelido ou adjetivo adequado a seus feitos. Embora muitos tinham apelidos pejorativos ou sarcásticos. Ex: Olaf o Gordo, Eric o bravo, Yakof o barba negra, Eliana a mortal, etc.
- **CLASSE:** é determinada ao distribuir os resultados dos 3d6.

### ATRIBUTOS PRINCIPAIS

Serão necessários APENAS TRÊS.

Abaixo a explicação de cada um dos atributos.

- **CORPO** - representam seus ataques físicos e resistência em pontos de vida. O corpo também determina o seu bônus em saúde. Força muscular e reflexos. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.

- **MENTE** – Representam quanto seu viking tem de conhecimento, cultura, navegação, carpintaria e MENTE em geral. Neste gênero também representam o quanto que você consegue traçar estratégias, desarmar armadilhas, procurar tesouros e solucionar enigmas. Role 1d6 para descobrir seus pontos neste atributo.
- **BRAVURA** – Apesar de não termos magias, feitiços e poderes especiais em “Vikings”. Os vikings acreditam que os deuses os abençoaram para realizar grandes feitos. Diferente das adaptações anteriores, aqui sua bravura concede “mecanicamente” mais bônus temporários em ataques ou testes. Veremos a seguir. Contudo a ideia de anotarmos na ficha sempre com 1/1, 2/2, 3/3, etc. permanece, pois, sempre que a “bravura” é usada subtraímos -1 ponto no valor total desta característica. Veremos mais a frente. A cada nova missão os pontos de bravura de um viking se recuperam.

Saúde de seu viking

- **PONTOS DE VIDA (PVs):** Quanto maior o número em PVs mais difícil será matar seu viking. Os PVs são determinados rolando 1d6 e somando com o valor sorteado anteriormente em CORPO.  
 $PVs = 1d6 + CORPO$

BÔNUS dos atributos:

- Anote aqui os equipamentos que darão bônus em atributos específicos. Note que há somente quatro espaços em branco para cada item bônus.

Ele só poderá equipar se com um tipo de item de cada, geralmente são.

- **ARMAS PARA CORPO:** anote uma arma branca ou de fogo que seu viking equipar.
- **EQUIPAMENTO MENTE:** anote a arma ou equipamento que lhe garante bônus em MENTE.
- **PROTEÇÃO PARA CORPO:** Anote aqui todo tipo de colete, escudo, armadura, cota que proteja seu viking. Só pode equipar com um.
- **RUNAS:** Aqui serão anotados as runas, amuletos ou objetos que irão aumentar a bravura do personagem.
- **MOCHILA** - anote neste campo os itens consumíveis, itens de missão ou armas repetidas que seu viking encontra nas missões. Se todos os espaços forem preenchidos significa que sua mochila está cheia. Precisa deixar para trás os novos itens, substituir ou vende-los nas lojas de vilas, comunidades ou porto.

Ouro (O\$)

- **Ouro \$:** determinam o quanto o seu viking possui de dinheiro para comprar coisas. Quando se inicia um novo jogo com novos vikings cada um deles começa falido, COM 0 (ZERO) de ouro.

## FAMA & NÍVEL

Aqui a “fama” de um viking nada mais é do que o mesmo XP obtido em qualquer tipo de RPG convencional, mudamos apenas a nomenclatura. FAMA = XP e FAMA quer dizer Xperience Points ou traduzindo: Pontos de experiência.

Quanto maior o nível do viking mais FAMOSO ele é. E será mais conhecido na região e mais seguidores pode obter.

Cada missão, monstro derrotado e ação bem-sucedida rendem uma determinada quantia em FAMA, ao atingir ou ultrapassar o limite do FAMA o seu viking ganha +1 nível. Quanto maior o nível mais poderoso seu viking é.

No começo de cada jogo, ao criar um novo viking ele sempre começa com FAMA e NÍVEL = 0.

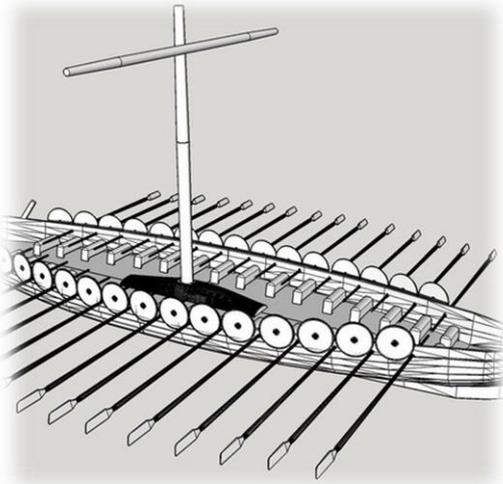
Isso porque no jogo seu viking começa como um “guerreiro anônimo” que vai evoluindo gradativamente.

Agora que já sabe criar seu personagem, aconselhamos criar um pequeno grupo de 5 vikings, o suficiente para realizar lotar um barco Langskip e velejar em alto mar numa incursão.

Talvez se preferir crie apenas um personagem e apenas com ele vá realizando missões sem precisar velejar em alto mar. As missões seriam como se fossem na própria região onde ele está. Talvez você pode fazer de conta que ele faz parte já de um grupo de vikings NPCs que estão realizando missões por aí e ele age sozinho por algum motivo que quiser.

## LANGSKIP

Langskip eram as antigas embarcações de guerra vikings. Com uma tripulação de ao menos 5 vikings (personagens) o jogador poderá preencher a ficha de um Langskip e usar para velejar em alto mar e realizar missões em outros continentes (da imaginação dos jogadores).



Ao possuir 5 viking seu grupo já pode construir a ficha de um Langskip . Ela é mais simples, porém durante a aventura o seu viking poderá juntar ouros suficientes para melhora-la e/ou adquirir uma nova. A embarcação inicial cabe até 15 tripulantes. Todo barco Langskip tem CORPO, MANOBRA, BRAVURA, PVs, CAPACIDADE.

**CORPO:** representa o casco da embarcação, sua resistência e seu poder de fogo. Role 1d6 para definir o corpo da sua embarcação inicial. Atacar utilizando o 'Corpo" representam os ataques de flechas e lanças dos vikings que alí estiverem.

**MANOBRA:** manobra é quando seu barco consegue se locomover em alto mar, evadir e desviar-se de ameaças. O valor da MANOBRA = MENTE do personagem que estiver navegando.

**BRAVURA:** O quanto seu navio pode utilizar de bônus (os mesmos da ficha de personagens). Role 1d6 para definir o valor

da BRAVURA.

**PVs:** Assim como o dos personagens, PVs serão os pontos de vida da sua embarcação Langskip. Role 1d6 e some com o valor do CORPO da nave. Ao chegar a 0 PVs o navio afunda matando todos que estão nela. CUIDADO!

Personagens com MENTE acima de 4 podem realizar reparos na embarcação. Cada reparo recupera 1d6 Pvs por dia. Reparos só podem ser feitos em terra firme.

**CAPACIDADE:** representa o número de tripulantes. Um barco Langskip precisa de no mínimo 5 tripulantes contando com seu personagem criado e pode ter até 15 tripulantes no total.

**ESTOQUE:** representa o que os vikings podem guardar dentro da Langskip, role 1d6 para descobrir o quanto de itens a mais o barco consegue armazenar.

Cidades, aldeias, vilas e etc como base dos seus vikings para estocar itens, alternar entre vikings e realizar missões de navegações.

Um personagem com até 1PV que fica no barco descansando poderá recuperar +1PV por missão enquanto ele fica se recuperando.

SUA LANGSKIPTAMBÉM PODE SER APRIMORADA!

Vá até o carpinteiro da cidade, vila ou porto e compre aprimoramentos por uma certa quantia de O\$.

Sugestão: Se quiser você pode começar criando 5 personagens iniciais e coloca-los ocupando sua embarcação. Seria sua tripulação, jogue assim solo ou com seus amigos cada um controlando um personagem. Você não precisa usar todos nas missões em terra. Escolha mais um ou mais dois e você já tem um grupo forte.

Langskip		
NOME:		
PVS		
CORPO		
MANOBRA		
BRAVURA		
CRIPULAÇÃO		
ESTOQUE:		

## DEFININDO A CLASSE

A classe é a especialização do viking em campo de batalha, o que ele sabe fazer de melhor.

Se você colocar o resultado maior do dado em CORPO claramente você é um **GUERREIRO**, vai resolver as coisas mais pela força bruta do que no diálogo. Terá um viking "tanque". Resultado maior em CORPO têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques. Guerreiros começam com uma arma comum.

- Se você colocar o resultado maior do dado em MENTE você talvez seja um **FARDRENGIR**, uma espécie de atirador seja com arco e flechas, machadinhas de arremesso ou lanças mais finas de arremesso. Fardrengir preferem usar da MENTE para solucionar conflitos. Acredita que astúcia e mecanismos são mais uteis em combates do que músculos. Fardrengir têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques. Eles também desarmam armadilhas e procuram tesouros escondidos.
- Se você colocar o resultado maior do dado em BRAVURA, claramente você é um **SEIDRKONA**, um viking que confia na boa e velha força interior e honra. Resultado maior em BRAVURA têm bônus de +1 sempre que o utilizam em testes ou ataques.

Se por ventura tivermos um resultado igual nos resultados maiores e duas ou mais das suas características são iguais você é pode ainda optar por ser um **GODI** ou **SKALDI**.

- Ele será um **GODI**, uma espécie de guerreiro que rege sub as leis de um deus da mitologia nórdica (Odin, Thor, Loki, etc), caso você escolha ter bônus no CORPO. Seja para testes ou para ataques.
- Ele será um **SKALDI**, um tipo de guerreiro que além de lutar, solta gritos e incentivam seus companheiros em campos de batalha. Semelhante a um bardo. Caso você escolha ter bônus em MENTE, seja para testes ou para ataques.

A seguir um exemplo de ficha pronta:

NOME: Yakoof – "O terrível"				PONTOS DE VIDA	
CLASSE: Guerreiro				6/6	
BÔNUS +1		BÔNUS +		BÔNUS +	
4		3		2/2	
CORPO		MENTE		BRAVURA	
EQUIPAMENTOS BÔNUS					
ARMA:	PROTEÇÃO CORPO:	INTEC:	RUIDAS:		
MOCHILA					
OURO \$: 0		FAMA 0		NÍVEL 0	

Ao final da apostila você terá já 5 fichas para personagens e uma da sua embarcação. Crie 5 personagens assim e já terá um grupo de vikings prontos para se aventurar em alto mar. Você pode jogar com 2 ou mais amigos ou solo controlando os 5 alternando entre eles.

# REGRAS BÁSICAS

## Resumindo a jogabilidade



1. Crie um ou um grupo de vikings (1 a 5);
2. Defina qual deles será o navegador (de preferencia ao que tiver o valor MENTE maior);
3. Se quiser, invente sua origem, objetivos, um background para o grupo e para cada um deles. Mas não se preocupe, pois, isso não é relevante na jogabilidade, apenas para sua história no mundo da sua imaginação.
4. Comece em uma vila portuária, cidadela (invente uma) e sorteie a missão na tabela de missões.
5. Sorteie a área no mapa aonde vai se passar a missão.
6. Se for uma área em outra ilha, utilize uma folha quadriculada: sendo que cada quadro representará uma trilha no oceano representando a viagem em "alto mar" (utilize a regra "navegando em alto mar" – veremos a seguir) até chegar no local de destino. Isso irá representar que seu grupo chegou na área da missão e já vão adentrar na dungeon/área.
7. Movimente-se no local dentro da área.
8. Sempre que entrar em uma área, role 1d6 compare na tabela "1d6 Locais".
  - Se sair "monstro" teremos um combate, crie uma lista de possíveis monstros encontrados e sorteie o monstro na tabela "1d6 monstros" e escolha um atributo que o viking usará para atacar o monstro sorteado.
  - Se sair qualquer outra coisa faça o proposto na tabela ou o jogador da vez pode optar por realizar uma ação do viking nesta área.
  - Após sortear e realizar uma ação do viking pode avançar para a próxima área.
9. Vá se movimentando de área em área, contudo, a missão é concluída quando se cumpre o objetivo proposto (sendo sorteado "6.objetivo") enquanto estiver explorado toda a área. Para finalizar os jogadores tem apenas 2 opções: ou exploram tudo até concluir o objetivo proposto ou escapar da área até seu Langskip desistindo da missão por enquanto.
10. Ao concluir a missão sorteie os tesouros obtidos.
  - + 1d6x2 de FAMA por concluir a missão;
  - + 1d6 de O\$ por concluir a missão;
  - + 1 tesouro se nenhum viking chegou a 0 PVs;
  - Mesmo com mais vikings na missão, o valor do prêmio das rolagens é o mesmo para todos e será apenas UM tesouro que eles terão que decidir quem leva.
11. Adicione na sua mochila caso os vikings tenham achado algum item na área.
12. Escolha e/ou alterne entre os vikings, caso tenhamos mais de um viking na reserva.
13. Use a ficha do viking para equipar seu viking para a próxima missão.
14. Volte ao passo 4.

## TESTES

Durante o jogo os vikings serão desafiados. Para descobrir se tiveram sucesso em achar uma área secreta, acertar um ataque ou desarmar uma armadilha serão necessárias rolagens de dados que chamamos no RPG de "teste". O teste serve para descobrir se o viking foi bem-sucedido na sua ação. Utilize o atributo que exija ser testado:



Regra geral para TODOS OS TESTES inclusive ATAQUES.

- Role 1d6;
- Considere os bônus (caso tenha);
- Saindo número MENOR você obteve SUCESSO;
- Números MAIORES ou IGUAIS resultam em FALHA;

**obs.:** resultados 6 serão sempre FALHAS.

Resultados 1 sempre serão SUCESSOS.

- **CORPO:** para testes físicos, usar a força, carregar coisas, ataques físicos com armas ou não, resistir fisicamente a armadilhas e magias, etc.
  - **MENTE:** para testes que exijam procurar áreas escondidas, manobras, solucionar enigmas, mecânica e etc.
  - **BRAVURA:** para testes que exijam bravura, coragem, recuperar pontos de vida, acertar mais um ataque, etc.
- OBS:** Ao realizar testes de bravura, levamos em consideração o valor máximo e não o atual.

CONSIDERANDO BONUS DE CLASSE EM TESTES

No caso dos bônus de classe: anote no campo "Bônus" do

atributo em que ele ganha o bônus. Some ao valor que você tem no atributo durante o teste. Por exemplo, você é um guerreiro e digamos que essa classe tem +1pt bônus para ataques e testes com o CORPO.

Daí, digamos que seu viking tem CORPO = 3. E vai usar o CORPO para fazer o teste. Durante o teste de CORPO com o bônus +1 ele será

CORPO = 3+1 de bônus. Neste caso a FALHA seria apenas com uma rolagem de resultado 4 ou mais.

### EQUIPAMENTOS BONUS

Quando seu viking possuir um item que lhe conceda bônus em atributo, o mesmo deve ser acrescentado no teste ou ataque.

Ex: Seu viking tem BRAVURA=2 e encontrou um objeto sagrado qualquer que dá +1 BRAVURA, neste caso você coloca o +1 no campo de BÔNUS de "BRAVURA". O viking só irá FALHAR no teste caso saia 3 ou mais.

Itens que dão bônus e atributos bônus podem ser somados, ou seja, um viking que tem MENTE = 4, digamos que ele tem bônus de classe de MENTE +1 e mais tarde na missão achou um equipamento de MENTE +2. O jogador deve anotar e somar os bônus, seu bônus ficaria +3. Logo em testes considerariamos que o viking só irá falhar tirando 6. Na ficha ficaria MENTE= 4 +3 (soma do bônus da classe e o equipamento).

**ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS:** Talvez seu viking achou um item que só acrescenta bônus na hora de um teste em específico, um kit de arrombamento, por exemplo, você irá anota-lo no campo da mochila junto com o seu valor de bônus "Kit de arrombamento +1 MENTE". Porém você não precisa anotar o bônus temporário no campo do bônus da MENTE na ficha. Apenas durante o teste específico do item é que você irá somar o +1. Neste caso um viking com MENTE = 2 achando o kit de arrombamento vai continuar com 2, porém, durante o teste específico que requer "Ladinagem" (arrombar portas, destrancar trincos, desarmar armadilhas, etc) você irá considerar MENTE= 2 +1 (kit de arrombamento);

## ESCALA DE PODER



Se pegarmos a regra dos testes e considerarmos o resultado sempre 1 sendo sucesso e sempre o 6 sendo fracasso, qual seria o sentido de termos um valor 0 ou 100 de atributos?

Aplicamos a "escala de poder", usada para comparar e às vezes ignorar a necessidade de testes.

Por exemplo:

Um sujeito de CORPO = 20 com certeza iria arrebentar uma porta simples de madeira sem nenhum esforço. Logo um teste de CORPO seria desnecessário.

Um sujeito de MENTE = 15 iria fazer uma bela oratória ou conseguir se infiltrar escondido em uma vila sem a necessidade de um teste.

Um sujeito com o BRAVURA = 100 é imensamente poderoso. Facilmente poderia expurgar uma praga de uma região ou devastar cidades inteiras. Sua bravura fará facilmente os possíveis inimigos correrem dele.

Sem falar que a chance de ele destruir mais adversários usando tal atributo "overpower" é mais fácil. Com um atributo 5x maior que o grupo que o ataca, se o viking usar aquele atributo, ele acaba com o dobro de pontos de vida do alvo, ou seja, um grupo de 3 bandidos com 4pvs cada (totalizando 12 PVs, mas vamos explicar isso mais tarde), e seu viking vai usar um atributo com o valor de 60 consegue causar o dobro de dano e eliminar metade deles.

Então considerando as escalas:

- 
- CORPO = 0 : um fracote, não tem aptidão para combates, sem reflexos rápidos.
  - MENTE= 0: Totalmente leigo em outras culturas. Retardado, ignorante ou não é inteligente.
  - BRAVURA= 0: Medroso, fraco.
- 
- CORPO = 1-6 : força padrão normal de um ser comum. Reflexos dentro dos padrões humanos.
  - MENTE= 1-6: Conhecimento básico em tudo quanto é coisa. Sebe se virar com mecânica e máquinas em geral. Inteligência mediana, perspicaz.
  - BRAVURA= 1-6: Atirador guerreiro costumaz, já esteve algumas vezes em campos de batalha.
- 
- CORPO = 7-12 : força descomunal, altamente destrutivo. Reflexos rápidos.
  - MENTE= 7-12: mestre em MENTE concerta de tudo. Um gênio, mestre da trapaça, estrategista, super dotado.
  - BRAVURA= 7-12: Senhor da guerra. Consegue manter vantagens facilmente em quase tudo.
- 
- Qualquer atributo com valor acima de 13 é praticamente considerado um deus nessa área.
-

## AÇÕES DOS VIKINGS



Antes de entrarmos no mérito das ações de vikings é preciso ter entendimento que seria impossível catalogar todas possíveis probabilidades de eventos que o jogo propõe. Lembre-se que ainda sim este é um jogo imaginativo que às vezes para resolver um problema não será necessário um teste, mas sim uma boa interpretação imaginativa. Então prefiro não limitar seu modo de jogo e o que posso sugerir é pensar como seu viking faria. Se possível envolvam testes que têm haver com os 3 atributos do seu gênero caso contrário apenas use sua imaginação ou invente uma “regra” que se adeque a situação.

Fique à vontade!

Como a proposta da apostila está em interagir no mundo, o seu foco do sistema estará mais em eventos e interação do que em criações de viking e regras complexas de combate. Você pode escolher jogar com um viking, criar mais de um ou jogar com mais amigos. O fato é que independentemente da quantidade todos passam pelas mesmas ações citadas abaixo. O diferencial de jogar com mais vikings jogadores é que cada um terá sua vez de fazer sua ação (turno).

A seguir vamos ver como seu viking pode interagir no mundo. As ações são o que seu viking pode fazer em uma área ou cidade.

- **ATACAR** – caso o viking esteja em uma área enfrentando um ou mais monstros. Mostraremos essa regra mais para frente em “Combate”.
- **COMPRAR OU VENDER ALGO** - Seus vikings podem praticar o livre comércio entre si. O mais comum é chegar até uma cidadela, vila aldeia qualquer, ir à loja e comprar itens. Cada item tem seu preço de compra. Seu valor de revenda será sempre a metade do valor. Você poderá comprar coisas sempre em lojas ou comerciantes ambulantes que encontra na aventura. Caso não exista o item na loja para você tirar de base e revender siga esta base: itens comuns rendem O\$30, itens +1 rendem O\$500, itens +2 rendem O\$1000 e itens +3 rendem O\$1500.
- **DESARMAR ARMADILHA** - Pode acontecer que seu viking seja surpreendido por uma armadilha, para evitar ser atingido seu personagem precisa ser um **FARDRENGIR** ou ter um no mesmo lugar em que a armadilha foi ativada. Um **SUCESSO** você desarma e ganha o mesmo 2x o valor em FAMA que saiu no dado. Caso **FRACASSO** seu viking sofrerá algum dano de -1d6 PVs.
  - **RESISTIR ARMADILHAS** – Talvez a capacidade de seu herói não seja desarmar, mas sim resistir armadilhas. Seu personagem pode optar por tentar resistir armadilhas fazendo um **TESTE** de **CORPO**. Sendo bem sucedido ao invés do dano total, seu personagem sofrerá a perda de apenas metade do dano (arredondado para baixo) de PVs.
- **DESCANSAR** – Ao encontrar uma área vazia, você pode descansar e recuperar 1d6 PVs. Esta ação só poderá ser realizada apenas uma vez por missão.
- **ESCAPAR** – talvez a aventura esteja muito perigosa para você e seus companheiros. Durante uma dungeon os vikings podem optar por abandonar a missão escapando. Basta eles voltarem pelas áreas onde começou a missão ou voltar a embarcação.
- **FUGIR** – durante um combate quando as condições não estão favoráveis, você pode fugir, role 1d6. A fuga só não é bem-sucedida saindo 6.
- **MOVIMENTAR** – Andar pelas áreas do local ficando sujeito aos “encontros” sorteados na tabela “1d6 áreas”. **CUIDADO** – a cada área já explorada role 1d6. Um resultado 1 ou 6 significa que seu viking

encontrou um “monstro errante”. Role novamente a tabela de monstro para o “monstro errante”. Isso representa que durante o movimento algum inimigo surgiu em seu caminho.

- **ORDENAR UM SUPORTE** - Pode acontecer de o viking possuir algo ou alguém que lhe garante vantagens nas áreas (pet, escravos, etc). E no turno o viking pode ordenar a realizar algo que o seu suporte pode fazer, seja durante o combate ou algo no mapa. Os suportes não se separam do seu viking na área.
- **PROCURAR ÁREAS ESCONDIDAS** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR UM VIKING DA CLASSE “FARDRENGIR”) Faça um teste de atributo MENTE, em caso de sucesso ele achara uma passagem que dá acesso a uma área secreta, role 1d6 e compare na tabela “tesouros” para saber o que terá nela. Em caso de falha não há áreas secretas por lá ou seu viking não encontrou. Esta ação só poderá ser realizada o número de vezes que o seu viking tem no atributo testado MENTE (não conta os bônus) e APENAS uma vez por área.  
A tentativa será contabilizada independente do sucesso ou fracasso em achar a área.
- **SEGUIR RASTROS** - Digamos que no caminho seu viking encontrou rastro. O jogador poderá “procurar” realizando um teste de atributo MENTE rolando 1d6. E caso de FALHA e haja mais vikings eles podem também tentar uma vez cada, a regra de sucesso e fracasso é a mesma. Se apenas um conseguir resolver já é o suficiente, apenas o jogador que solucionar receberá o valor que tirou no seu sucesso 1d6 O\$ +1d6 FAMA.

## AÇÕES COM MAIS DE UM PERSONAGEM

Caso opte por utilizar mais de um viking (sendo ele controlado por você ou outro jogador) a dinâmica da jogabilidade muda. Sem falar que a velocidade de explorar uma área será ainda maior.

Cada viking terá sua vez (ou turno). E fará as mesmas ações citadas anteriormente, contudo algumas diferenças.

- **ALTERNAR ENTRE VIKINGS** – Esta opção só pode ser feita caso esteja jogando com mais vikings, sendo eles outros jogadores ou controlados por uma só pessoa. Durante uma missão e outra você pode escolher utilizar apenas um ou mais vikings e deixar os demais na reserva esperando no barco. Mudar o seu viking, deixa-lo descansando ou se um viking morrer você pode optar por jogar com outro. O número de vikings determina a dificuldade das áreas. Quanto mais vikings mais monstros.
- **ALTERNAR ENTRE NAVEGADORES** – Assim como o navegador esta no comando da sua Langskip, nada impede que outro possa assumir, lembre-se que na ficha ao lado da Langskip o atributo MANOBRA será o mesmo valor de MENTE do novo navegador.
- **MOVIMENTAR** – Os vikings podem optar cada um seguir por uma área, durante combates, somente o viking envolvido na área inicia o combate. Alerta! Isso pode ser perigoso!
- **ATACAR** – Utilizaremos a regra “combate com mais vikings” caso eles estejam andando juntos. O número de monstros encontrados na área é o mesmo que o dos jogadores. Mostraremos a seguir nas regras de “Combates com mais vikings”.
- **PROCURAR ÁREAS ESCONDIDAS** – (ESTA AÇÃO SÓ PODERÁ SER REALIZADA POR UM VIKING DA CLASSE “FARDRENGIR”) andando com mais vikings da classe “FARDRENGIR” você pode procurar mais vezes, afinal, cada um deles tem o certo número de tentativas de seu atributo.
- **ENCONTROS** – A desvantagem fica por conta dos combates que serão mais difíceis em separado e armadilhas que podem ser encontradas antes do grupo todo passar por lá.
- **FUGIR E ESCAPAR** – andando em grupos pode acontecer de um ou mais vikings optarem por fugir, seja em combates ou áreas, porém se ao menos um resolver ficar ainda sim a missão terá chance de ser bem-sucedida. Até mesmo um viking vivo pode ajudar a salvar um colega caído (indo até onde ele está caído).
- **RESGATANDO O ALIADO** – Uma vantagem de andar em grupo é que caso um viking chegue a 0 PVs, o outro viking que estiver na mesma área pode chegar na mesma área e socorrer o amigo. O viking de 0

PVs ainda continua caído durante a missão, porém ao ser reanimado poderá voltar com 1 PV e ir recuperando com curas ou pernoitando em vilas, cidadelas ou na sua embarcação.

### MOVIMENTOS TÁTICOS

Talvez você opte por jogar com mais vikings (jogando solo ou não), mas existe uma forma tática de se jogar o jogo. Que tal utilizar um viking como “linha de frente”? Vá avançando com ele nas áreas, e quando o viking entrar em combate, os demais que estão atrás podem entrar no combate e ajuda-lo. Os demais vikings precisam estar ao menos na área anterior e só podem aparecer depois do primeiro ataque da linha de frente.

Outra vantagem fica por conta das armadilhas. A “linha de frente” sofrerá o ataque caso falhe, porém os demais podem ajudar a desarmar a armadilha ou irão evitar este trajeto na volta.

## COMBATES



Um combate se inicia sempre quando se sorteia na tabela “1d6 Locais” e o resultado da rolagem sai “monstro” na mesma área que o viking está.

É importante escolher previamente na nossa lista de possíveis “monstros” que geram combates naquela área. Role 1d6 representando o dado da tabela “1d6 monstros”.

O resultado será o monstro sorteado, o seu valor em Pontos de Vida, FAMA e O\$, ou seja: um resultado no 1d6 = 4 quer dizer que você achou o monstro nº4 da tabela de “1d6 monstros” desta área, o monstro terá 4 PVs e ao ser derrotado vai render 4 de FAMA e 4 O\$.

Durante o combate que seu viking estiver envolvido, escolha previamente o atributo a ser utilizado no turno do seu ataque (recomenda-se escolher o atributo de maior valor) e role 1d6.

Escolha **CORPO** caso seu viking vai para atacar fisicamente com armas corpo a corpo ou longo alcance;

Escolha **MENTE** caso seu viking vai usar de estratégias ou armadilhas ou até mesmo estratégias para vencer por meio da inteligência.

Utilize da **BRAVURA** para acrescentar de 1 a quantos pontos de bônus temporário no atributo que vai ser testado.

Você não precisa utilizar o mesmo atributo durante todo o combate, pode variar entre eles a cada ataque, deixando com isso um combate mais dinâmico na sua imaginação.

Afinal, nada impede do seu viking usar o CORPO acertar um ataque com sua lança de guerra, em seguida usar a MENTE fitando o adversário jogando-o no buraco e se o inimigo estiver vivo, escolher o BRAVURA e adicionar pontos na rolagem e ataca-lo mais uma vez de forma efetiva.

## RESUMINDO O ATAQUE!

- Escolha o atributo;
- Role 1d6
- Compare os valores:
  - SE sair resultado MENOR você ACERTA! –Subtraia um ponto de vida do monstro.
  - SE sair resultado IGUAL ou MAIOR você ERRA! – Subtraia um ponto de vida do viking que tentou o ataque.

O combate só se encerra quando o monstro perde todos os pontos de vida ou que os vikings envolvidos no combate percam todos os pontos de vida ou que os vikings resolvam fugir.

## USANDO A BRAVURA



Vikings 3 dados 1 vida 1 rpg trouxe uma regra diferenciada para um universo onde não há magias ou truques espirituais. Como na era dos vikings a bravura era muito conhecida resolvemos adapta-la para seu jogo. Como você pôde observar nos capítulos anterior quanto mais bravo seu personagem é, mais feitos e vantagens ele consegue.

Esteja livre para usar a bravura sempre que precisar de resultados maiores em dados ou causar danos.

Neste caso:

Qualquer viking começa com certos pontos de bravura. Obtidos na rolagem durante a criação de personagem. Este número pode variar entre 1 a 6.

**UNIDADES:** sempre que usar a BRAVURA subtraia pontos do seu atributo BRAVURA. Você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a BRAVURA= 0, apenas não poderá realizar feitos ou obter bônus..

**BONUS:** cada ponto gasto em BRAVURA acrescenta o mesmo valor de bônus temporário durante o teste, ou seja, se seu personagem tem BRAVURA = 3 e vai realizar um ataque com o atributo CORPO, você pode acrescentar até 3 pontos de bônus temporário no resultado da rolagem do ataque.

**QUANTIDADE:** Ao encontrar um objeto místico, runa ou algo que já tenha, ele pode ser convertido de volta em pontos de BRAVURA 1d6 pontos que você gastou.

**LIMITADO:** Você não poderá ter mais BRAVURA que seu limite máximo do atributo. Por se tratar de um atributo que será constantemente atualizado é melhor anota-lo desta forma: Valor total / Valor Atual.

Ex: 1/1, 2/2, 3/3, 4/4, e assim por diante.

**ATENÇÃO:** Ao realizar testes de Bravura a regra é a mesma dos testes, porém você leva em consideração como alvo o valor total e não o atual.

### **COMBATES DESARMADOS**

Seu viking precisa estar armado, caso contrário, no combate, sofrerá a penalidade de -1 sempre que atacar usando o atributo CORPO, ou seja, vikings vão usar os punhos, por exemplo. Um viking com o CORPO = 3 resolver atacar, ele precisará tirar 2 ou menos para acertar. Isso prevalece até que o viking encontre uma arma e equipar-se com ela.

### **COMBATES CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO**

As regras do combate serão as mesmas, a diferença é que você deverá somar todos os PVs dos adversários, a luta só encerrará caso os PVs perdidos dos monstros cheguem a 0 (quer dizer que você derrotou todos). O valor será o mesmo somado dos PVs. Logo, seu viking vai enfrentar um grupo de 5 monstros com 3 PVs cada. Os monstros juntos terão no total 15Pvs. O seu viking precisaria abater os 15 PVs total. No caso de uma fuga bem-sucedida os monstros sobreviventes continuarão na área e iniciaria um novo combate quando o viking passar novamente por lá.

### **COMBATES COM MAIS VIKINGS**

Se você optou por jogar com mais amigos e/ou com mais vikings a regra de combate continua a mesma, porém os valores dos pontos de monstros serão multiplicados pelo número de jogadores que estão nesta área, ou seja: ao rolar 1d6 na tabela de monstros saiu 3. O monstro será o nº3, o monstro terá 3PVs multiplicado pelo número de vikings na dungeon.

Ex: monstro 3 contra 4 personagens:

Monstro nº 3 vai ter 12 PVs ( $3 \times 4 = 12$ ).

Fica a critério grupo imaginar que é um monstro mais forte ou 4 monstros. Durante o combate cada turno um viking jogador ira repetir o procedimento de escolher o atributo para atacar, rolar 1d6. No caso de falha o jogador do turno quem perde 1 ponto de vida. Ao encerrar o combate a FAMA e O\$ serão divididos pelo número dos vikings envolvidos (no caso do exemplo, 3 FAMA e 3 O\$ para cada).

### **COMBATES COM ESCRAVOS CAPTURADOS**

Vikings não acreditam em mercenários, até porque muita das vezes eles são os mercenários contratados por senhores de guerra ou reis para ajuda-los em uma campanha. Porém, muitos vikings utilizam de escravos para auxilia-los em combates ou simplesmente usando-os como escudos humanos.

Caso você esteja usando um escravo combatente some o valor de dano ao atributo testado. Cada escravo concede um BÔNUS em um atributo na hora do ataque.

Ex: Um escravo guerreiro CORPO 3 vai lhe dar +3 de bônus durante seu ataque caso seu viking utilize o atributo CORPO.

O motivo da regra de combate de mercenário ser diferente da "combates com mais jogadores" é devido aos mercenários serem NPC's de utilidade, como se fossem "ITENS BÔNUS TEMPORÁRIOS" que vimos anteriormente. E lógico, que uma batalha ficará mais fácil quando se está "usando eles para isso!"

No caso de FALHAS em ataques os escravos sofrerão o dano primeiro.

Um escravo que perde todos os pontos de vida morre de imediato. Não precisa se preocupar com despesas se não quiser. Cada escravo, assim como no caso dos monstros, possuem o mesmo valor de PVs quando sorteados.

### **COMBATES EM ALTO MAR ENTRE EMBARCAÇÕES**

Sim. O que seria de um jogo com a temática viking sem grandes travessias em alto mar e batalhas entre os barcos.

Sempre que for sorteado "emboscada" na tabela de "1d6 navegando em alto mar" role novamente 2d6 representando: 1d6 sendo o número de barcos e 1d6 para os PVs de cada barco. Utilize o menor valor para o número de barcos e o maior valor para os PVs de cada um delas.

A partir daí utilize a regra de "combates contra mais de um adversário"

**CORPO** – Para utilizar de flechas, ou atirarem projéteis. (este é apenas um exemplo, você é livre para imaginar uma forma de seu Langskip atacar usando o "corpo").

**MANOBRA** – use apenas caso queira fugir da ameaça dos inimigos, aqui você realiza um teste de manobra, falhando você perde -1PV de cada barco. Você poderá tentar novamente até que consiga escapar ou ter seu barco naufragado!

**BRAVURA** – como o próprio nome, usa-se a mesma regra da Bravura explicada anteriormente. Some o número de barcos destruídos + o número de tripulantes no seu barco. Este será o valor de FAMA. Vitorias em de combates em alto mar não rendem O\$.

### **COMBATES JOGADORES CONTRA JOGADORES (1X1) - DUELO**

Viking acreditavam que maioria de seus problemas internos (quiza todos) poderiam ser resolvidos em duelos de um contra o outro.

Aqui a regra muda: Cada jogador escolhe o atributo a ser usado (CORPO, MENTE...etc.) os jogadores não precisam escolher o mesmo atributo. Cada um escolhe o que melhor lhe convém;

Cada jogador rola 1d6 e soma o valor do atributo escolhido + bônus (caso tenha). A BRAVURA também poderá ser aproveitada;

Caso eles tenham escravos ou suporte, eles não poderão ser utilizados nesta categoria.

O jogador que tiver resultado MAIOR (com a soma e bônus) ACERTA o golpe.

O que sair com a rolagem de valor MENOR PERDE 1PV;

A batalha continua até que decidam que acabe;



# CIDADES

## Portos, vilas, aldeias, cidadelas etc...



Chamos cidades, mas aqui é o mesmo que portos, vilas, cidadelas ou aldeias que serão onde os vikings ficam enquanto não estão em missões. Elas funcionam como um lugar neutro, onde não precisam explorar área por área. Seu viking começa na sua própria cidade ou aldeia natal, e pode velejar em outras ao longo do oceano em busca de mais locais para atracar.

Todo continente ou ilha em que os vikings atracam com o barco têm nem que seja uma vila, cidade ou aldeia.

Estes locais são zonas neutras e dificilmente irão atacar sem aviso prévio. Elas podem abordar todo tipo de culturas.

Estes locais já estão determinados os lugares de interesse para os vikings durante o jogo, um comercio de itens, estalagens e tavernas para diversão.

Nos portos a Langskip da tripulação de vikings fica ancorado e dentro da cidadela, vila e etc, Com Ouro obtido (O\$) eles pagam médicos ou compram objetos curativos (fica a caráter imaginativo) e podem recuperar os PVs perdidos, conseguem missões, podem comprar escravos encontrados naquela região, sorteiam NPC's que irão encontrar para interagir e por fim, podem optar por pilhar e dominar o lugar.

Se preferir você pode utilizar uma folha de papel e desenhar uma região que represente o a cidadela, vila, etc e onde esta ancorado sua Langskip, colocar onde fica cada ponto de interesse, onde estarão os NPC's e onde conseguirão as missões.

Os pontos importantes nestas regiões que você deve desenhar são:

Comércio local

PREÇO \$	NOME	DESCRIÇÃO
10	Runa	Podem ser usadas para recuperar 1 ponto de Bravura

30	Bolsa de cura	Recupera 3 PVs.
30	Material de reparo	Recupera 3 PVs de sua embarcação Langskip
100	1 Bussola	Ignora a possibilidade de ficar perdido 1x por viagem em alto mar.
100	Arco	Arma comum
100	Cota de couro	Evita de tomar o primeiro ataque em todos os combates. 1 unidade. Ao evitar o dano ela se desfaz e você a perde.
100	Adaga	Arma comum
100	lança	Arma comum
200	Kit Ladino	Permite que qualquer personagem possa procurar por áreas escondidas 2x por missão.
1000	Elmo +1	+1 CORPO
1000	1 escravo comum	Usado para tarefas diárias, ou sexual.
1000	Escudo Redondo	+1 CORPO
1500	Medalhão da coragem	+1 BRAVURA
2000	Cota de malha +2	+2 CORPO
2000	Elmo de mjonir	+2 BRAVURA
2000	Ombreiras de Fenrir	+2 CORPO
7000	Langskip	Uma embarcação de guerra. +15 lugares disponíveis para tripulantes.
100	Cogumelo Berseker	Adiciona o valor da MENTE no CORPO (como bônus). Vide regra mais a frente.

## ESTALAGENS

Preço \$	SERVIÇO	DESCRIÇÃO
50	Curandeiros	Recupera personagens com 0 PVs deixando-os com 1PV

## CARPITEIROS

PREÇO \$	SERVIÇO	DESCRIÇÃO
30	Conserto	Recupera até 3PVs na sua embarcação
300	Aprimoramento de Langskip	Soma +1pt para <b>UM</b> destes atributos da LANGSKIP: PVs (total), CORPO, MANOBRA, BRAVURA (total) ou TRIPULAÇÃO (total)
1200	Kit completo de aprimoramento de Langskip	Soma um +1PT em <b>TODOS</b> os atributos da LANGSKIP: PVs (total), CORPO, MANOBRA, BRAVURA (total), TRIPULAÇÃO

		(total)
--	--	---------

## TAVERNAS

PREÇO \$	SERVIÇO	DESCRIÇÃO
2	Bebidas	Recuperam 1PV
5	Comidas	Recuperam 3 PVs
25	Companhias	Apenas para "se dar bem"
50	Pernoites	Recuperam até 5 PVs

## PILHAGEM & CARNIFICINA



Durante a ancoragem pelas cidadelas, vilas e etc, seus personagens vikins podem resolver pilhar e destruir. Pilhar e destruir são os que os vikings fazem de melhor!

Ao pilhar um destes locais fique ciente que você não poderá mais utilizar NENHUM dos locais de interesse Tavernas, carpinteiros, mercados e etc, até que seja feita a pilhagem total. É como se fosse iniciado o ataque e a população local toda fique de alerta e em pânico.

Ao decidir pilhar devemos descobrir o quanto de resistência o lugar vai oferecer. Guardas, soldados e até mesmo aldeões podem oferecer resistência e irão lutar para proteger o lugar.

Para pilhar uma cidade, vila, porto e etc, precisaremos de no mínimo personagens 5 vikings e seguir estas regras;

- Role 3d6 (serão os guardas, inimigos e defesas do lugar) o valor serão os PVs do combate.
- Multiplique este valor de PVs por 5 se for uma cidade, multiplique por 3 vila ou aldeia ou multiplique por 2 se for apenas um porto.

- Utilize a regra de “**COMBATES CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO**”. Você pode imaginar ser um longo combate ao logo de todo o cenário, cheio de sangue, mortes e gritos de inocentes.
- Se seu grupo perde o combate da pilhagem eles serão todos mortos! Ignore os próximos passos!
- Se se grupo for bem sucedido:
  - Ganha o valor do PVs do local em FAMA;
  - Soma o mesmo valor dos PVS + personagens vikings envolvidos no local em O\$;
  - Role 1d6 será a quantidade de escravos que restarão no local;
- Você pode optar por escapar utilizando a mesma regra de ESCAPAR citada anteriormente, a diferença é que seu grupo não poderá mais voltar naquele lugar.

Uma vez com o local totalmente dominado e pilhado, os prêmios distribuídos e o número de escravos determinados, a vila, cidadela, etc voltam a ser como era antes, porém todo o comércio fica sendo seu e tudo sai por metade do preço, ou seja, preço de custo para você e seu grupo. Ao concluir sua missão aleatória e você possui um porto, cidadela, vila, etc eles rendem 5% a mais de ouro para o grupo cada.

Quanto aos escravos sobreviventes você pode sortear o tipo de cada escravo sobrevivente.

Escravos não são vikings, mas o auxiliam por medo em missões, tarefas ou prazeres.

Abaixo um modelo de tabela de escravos sobreviventes.

TABELA DE ESCRAVOS CAPTURADOS		
1d6/PVs	CLASSE	BÔNUS
1	Navegador	NUNCA se perde no mar e +2 MANOBRA +1 MENTE (não serve para combates). Garante ida e volta da viagem.
2	Mecânico	Conhecem do material de melhor qualidade, por isso consertos custam metade do preço, some +2 PVs ao recuperar PVs provisórios enquanto estiver em alto mar.
3	Guerreiro	+3 CORPO e serve como bônus temporário durante combates. São os “bucha de canhão”, os primeiros a morrer.
4	Bardo	+2 BRAVURA Líderes que incentivam as batalhas.
5	Escravo comum	Usado apenas para o prazer sexual, ou ajudar com tarefas diárias. Tanto homens quanto mulheres.
6		

**CARNIFICINA:** Agora, caso você consiga dominar a cidadela, porto etc e conseguir os escravos, você pode simplesmente matar TODOS os escravos e sobreviventes não deixando nada lá. Uma carnificina deixara toda a cidade destruída, mortos por todos os lados, mulheres e crianças destroçadas. Isso dobrará o valor em O\$ e FAMA obtida. A desvantagem é que a cidade fica deserta e infrutífera. Você não poderá mais utiliza-la. Seria um ponto vazio no mapa.

A critérios imaginativos na carnificina você pode imaginar que seus vikings farão de tudo que bem entender, criar realmente um pandemônio no local. Não irei determinar uma regra para cada, para não fazer apologia a violência mesmo que dentro de sua mesa de jogo na imaginação.

# DUNGEONS

## áreas e locais

Chamamos de "dungeon" por ser um termo genérico deste sistema, mas "dungeon" são as "áreas" por onde se realizam as missões do seu jogo. Cada área possui um ou mais locais que podem ser explorados. Você não precisa explorar todos os locais de uma área se você já cumpriu a missão proposta. Caso ainda existam locais a serem explorados, o jogador pode continuar chegar ao último local e garantir um prêmio especial para seus personagens. Você também não precisa colocar TODOS os seus vikings na área, para isso use a regra de "alternar entre vikings". Afinal, se você tiver 15 vikings não precisa colocar os 15 em uma missão que for jogar.

Ex: Digamos que a área da missão é média com 2d6 locais. Rolamos 2d6 saiu 9 (teremos então 9 locais nesta área). Digamos que já no local de número 4 achamos o objetivo da missão. Os jogadores neste caso podem optar por escapar com a missão cumprida ou continuar a explorar as 5 locais restantes mesmo com a missão cumprida.

### Construindo uma área:

Você pode pegar uma folha de papel em branco e desenhar representando que cada quadrinho é um local desta área, se, por exemplo, você rolar que a área é do tamanho médio e possui 7 salas, você pode desenhar 7 quadradinhos apenas interligados entre si. As áreas mostram o cenário e o tamanho da dungeon. Desenhe o número de quadrados que serão representadas as locais. Não importa a ordem, nem onde vão ficar os locais, contudo, eles estarão interligados.

Use a criatividade. Se a área é uma floresta, por exemplo, que tal desenhar as árvores, um riozinho passando por lá. Isso não afetará em nada a jogabilidade, fica apenas a caráter imaginativo e de imersão.

Ao explorarem uma área, passar por todos os locais e ainda não cumpriram o objetivo da missão o jogador deverá desenhar novas áreas que estaria dentro desta. Até que o objetivo ou todos os objetivos sejam encontrados. Ao final da apostila você encontra as tabelas de Áreas e Locais.

1d6 LOCAIS indicam que é uma pequena parte desta área a ser explorada. Nestes locais o jogador sorteia rolando 1d6 o conteúdo deles, ou seja, o que o personagem irá encontrar no local. Ao final da apostila encontraremos esta tabela junto na tabela de "locais".

1. VAZIA: Significa que não há nada lá. Você pode usar esta local para tirar um "breve descanso" e recuperar 1d6 PVs.

2 E 3. MONSTRO Um inimigo apareceu, sorteie na tabela de monstros qual será quantos PVs, quanto de FAMA e O\$ ele concederá se derrotado. (é sempre bom criar uma tabela de monstros a serem sorteados com seus PVs).



## 4. RASTRO

Quer dizer que neste lugar está um rastro do seu objetivo. Talvez seja até um novo local secreto que você pode encontrar. Neste caso o Viking pode optar por realizar um teste de MENTE. Se obtiver sucesso ele irá obter + 1d6 de FAMA e recuperar +1 ponto de BRAVURA caso ele tenha utilizado.

## 5. ARMADILHA

Neste local contém um tipo de armadilha. O Tipo de armadilha varia de acordo com o contexto da sua missão ou área explorada. Aqui o viking pode escolher resistir (teste de CORPO) ou desarmar (teste de MENTE). No caso de sucesso o local fica vazio e o personagem que conseguir recebe +1d6 de FAMA. Uma falha os vikings dentro deste local sofrerão um dano de -1d6 PVs.

## 6. OBJETIVO

Nesta local está o objetivo da missão. Ao entrar numa local, sortear "objetivo" significa que o motivo de estar nesta área foi encontrado. O que pode tornar a missão mais rápida.

## missões

É a motivação do seu viking a navegar em alto mar até chegar nas áreas das missões a serem exploradas. Para pegar uma missão basta estar em um porto, cidadela, vila, etc, sortear "o cara da missão" que lhe dará uma missão. A missão é sorteada e vocês já podem ir em direção à área. Se ela estiver na mesma região, seu grupo tiver menos de 5 vikings você poderá ir a pé mesmo. Mas se estiverem em outra ilha seu grupo precisa navegar até lá. Fazer missão garante ouro e FAMA. Elas podem ficar mais perigosas e com monstros ainda mais poderosos à medida que seu grupo progride no jogo.

Se você quiser, pode usar esta regra opcional para descobrir se tal área esta nesta parte do mapa que seu grupo se encontra ou se esta em outra ilha precisando velejarem em alto mar.

- Role 1d6:
- Saindo PAR a área esta nesta mesma região que seu grupo se encontra e podem seguir a pé até o local. Missões assim não precisam velejar.
- Saindo IMPAR a área se encontra em outro lugar, numa ilha distante, bem longe dali em alto mar. Neste caso você precisaria de um grupo de mais de 5 vikings para oberem um Langskip e velejarem em alto mar

## missões ALEATORIAS

São as estas missões comuns sorteadas na tabela "2d6 missões" que "*o cara da missão*" propõe ao viking. Vikings também podem receber mensagens de missões que chegam em outros barcos menores ou tragos por mensageiros e corvos. De toda forma elas são determinadas rolando 2d6 e comparando na tabela de "2d6 missões". Nas missões aleatórias os vikings podem ir sozinhos ou até um pequeno grupo com 5 personagens.

Achou o que foi procurar mesmo antes de explorar toda a área, você pode optar por escapar ou continuar a explorar mais locais dentro desta área. Nesta versão, explorando todas as áreas os personagens envolvidos recebem um premio melhor.

Na tabela de missões, ao final da apostila, você irá notar que cada item é uma palavra solta (matar, escoltar, coletar... Etc.). Elas são vagas por um motivo: para tirar base de uma ideia para sua aventura. Você pode e DEVE inventar suas próprias missões. Talvez você deseje jogar uma campanha com várias aventuras, com um objetivo inicial e objetivo final. Neste caso utilize essa tabela apenas para ter uma base para ir alcançando seus objetivos uma a uma ou sorteie mais de uma previamente criando uma espécie de "fases" que precisam ser superadas no seu jogo.

Digamos que é sorteado "matar". Você vai "matar" o que? Fica o seu critério, invente um monstro mais forte, um alvo específico ou vários alvos específicos (1d6 alvos, por exemplo), com isso crie um contexto na sua história, afinal, você ainda está jogando um RPG.

Talvez ao invés de sortear, deseja escolher as missões que seu viking irá superar pré-determinadas. O que você precisa ter em mente é que a tabela de missões serve apenas como auxílio para sua campanha de aventuras. MAS não se prenda a ela.

Uma vez explicado, se estiver sem ideias ou sem inspiração ainda sim pode utiliza-las à vontade!

Vamos simular com um exemplo abaixo:

- Digamos que nas rolagens das missões tenha saído: "escoltar", invente um contexto, digamos, que seu viking está escoltando um nobre de um ponto para outro, daí ela precisa ser escoltada até certo ponto (sorteie a área).
- Em seguida, após concluir, digamos que no sorteio de missões saiu: "roubar" talvez o seu personagem foi parado por um grupo de contrabandistas e eles levaram sua carga de suprimentos até (sorteie a região) e você precisa "rouba-la" de volta tacando terror em sua base.
- Em caso de sucesso nessa missão, digamos que o novo sorteio da missão saiu: "coletar". Quem sabe a região que você explorou tem uma vila que pode ser pilhada. Nesta ilha você pode "coletar" x escravos.

Só nestes exemplos anteriores já criamos uma ligação nas missões e conseqüentemente 3 aventuras da campanha. Você é livre para inventar desenhar, criar um mapa e fazer o que quiser.

Determine um objetivo para seu viking, cujo só será alcançado lá pela 23ª missão, por exemplo. Como se fosse uma temporada de uma série. Quem sabe, por exemplo, na missão 10 o vilão final aparece e como um clichê de série, desafia os vikings, mostra o seu poder e em seguida foge.

Talvez no seu jogo o objetivo é chegar em tal nível de viking, fica a critério dos jogadores.

## NAVEGANDO EM ALTO MAR

O que os vikings mais faziam era realizar incursões em diferentes regiões, pilhando, realizando missões e destruindo. E aqui em Vikings 3 dados 1 vida 1 rpg não é diferente.

O mapa de navegação que representa o mar não possui limite de locais ou áreas para se movimentar, logo não há rolagens de quantos "locais" terão a área do mar, missões em alto mar só serão concluídas ao chegar ao destino da missão (rolando o dado para as "1d6 navegando em alto mar" e saindo "6. DESTINO").

No mar será seu barco Langskip que irá fazer a movimentação entre as áreas. Escolha um personagem para ser o navegador (de preferencia quem tiver maior numero de MENTE). Se preferir poderá encontrar um escravo navegador especialista.

Mas cuidado! Sua embarcação Langskip tem PVs que se chegarem a 0 ela afunda! Toda a tripulação, itens, tudo afunda e todos morrem independente se na nave tenham 1 ou 15 tripulantes.

Ao velejar em alto mar use a mesma regra, porém consultando a tabela de "1d6 navegando em alto mar" para a movimentação, porém as interpretações dos resultados das áreas mudam:

1. NADA	Sua embarcação veleja por esta parte do mar e não encontra nada. Seu personagem pode fazer um reparo provisório e de emergência para recuperar +1d6 PVs perdidos do barco. Somente UMA VEZ por viagem.
2 e 3. EMBOSCADA	Durante a viagem seu barco é surpreendido por outras embarcações que irão tentar destruí-la. Ao sair "emboscada" role agora 2d6 (o 1d6 de valor menor será o número de barcos inimigos e o 1d6 de valor maior os PVs de cada barco inimigo).
4. PERDIDO?!	Pegue o personagem que estiver navegando e faça um teste de MENTE. Se for bem sucedido ganha 1d6 de FAMA e poderá continuar o trajeto sem problemas, porém, se falhar o personagem se perderá e demorará +1d6 áreas a mais para terminar o percurso. Resultados "6.DESTINO" serão ignorados enquanto os 1d6 do resultado anterior continuarem. Se durante o resultado de "estar perdido" sair novamente "4.PERDIDO?!" e o navegador falhar de novo, serão acrescentados +1d6 áreas e por aí vai... (poderá ser uma viagem beeeeeem longa)
5. AMEAÇA	Sua Langskip esta prestes a atravessar um mar turbulento, fortes tempestades. Faça um teste de MENTE do piloto. Sucesso ele passa ileso com o barco, porém se fracassar a embarcação 1d6 PVs.
6. DESTINO	Nesta área está o destino do trajeto e conseqüentemente a área por onde irão atracar. Ao entrar numa área, sortear "6.objetivo" significa as coordenadas o levou para a localização. Seus vikings descem do Langskip e já adentram na área da missão.



## TESOUROS ITENS



Chamamos tesouros neste sistema por se tornar algo genérico. Mas nesta regra os "tesouros" são todos os itens, armas, equipamentos e ouros encontrados por seus vikings.

Tesouros comuns (que não têm bônus) servem apenas para equipar seu viking, para que ele não fique desarmado. Quando o tesouro encontrado vem com +1, +2 ou +3 significam que além de equipáveis são itens poderosos que rendem bônus em algum atributo.

Você encontra estes tesouros, armas, equipamento para comprar em comercio e encontra alguns nas regiões enquanto procura nas áreas, ao final de cada missão também é sorteado o ouro encontrado. Use os para equipar seu grupo, comprar itens e assim garantir a

sucesso nas próximas missões. As armas e itens são transferíveis entre os vikings.

Cada viking só pode usar uma arma comum, UM colete de proteção do CORPO, e UM equipamento que facilite na sua MENTE e UM artefato que auxilie na BRAVURA e uma RUNA mágica que dá vantagens. O fato é que são apenas 4 e são destacados na mochila em "equipamento bônus" justamente para isso.

Os demais itens que forem encontrados se repetidos podem ser estocados na mochila ou vendidos em comércios pela metade do preço. Gerencie com sabedoria cada recurso.

Como utilizar itens comuns:

- Armas comuns: Servem para apenas equipar seu personagem para não sofrerem a penalidade de -1 atacando com o CORPO.
- Equipamento de CORPO comuns: um escudo, colete e etc que não acrescentam bônus servirão apenas para absorver o PRIMEIRO DANO sofrido em caso de falha em ataques, ou seja, sempre que for atacar um monstro e errar, APENAS O PRIMEIRO dano será absorvido ao escudo, colete e etc.
- Equipamentos MENTE comuns: adicionam +1pt temporário chance para seguir um rastro ou fazer um teste para não se perder em alto mar.

Ao final da apostila você encontra a tabela de tesouros existentes com 1d6 opções para sortear e 3d6 para caso a opção lhe dê uma subcategoria para escolher.

### EQUIPAMENTO DE BÔNUS

Equipamentos podem ser facilmente encontrados em áreas ou em comércios para compra. Alguns itens lhe darão vantagens, outros apenas auxiliarão na saúde do viking. Todos estes itens podem ser encontrados em qualquer área. O importante é que todos são uteis ou tem algum valor no comercio.

Alguns itens darão bônus, porém itens iguais não são acumulativos. Ou seja, caso encontre uma espada curta +1CORPO e em seguida achar outra espada curta +1 CORPO você não ficará com +2 de CORPO. Seu viking realmente terá duas espadas anotadas no equipamento, no entanto, poderá usar apenas uma! Você pode optar por vender ou passar para outro viking. A regra também vale caso encontre um machado+2 CORPO e uma espada +1 CORPO. Seu viking não ficará com +3 de CORPO. Ele terá que optar por equipar um ou outro. Contudo, usando a lógica, caso seu viking tenha, por exemplo, uma espada +1 CORPO e encontre uma roupa de malha +1 CORPO ele poderá ter um bônus de +2 no CORPO, afinal uma arma se usa e um colete se veste.

### OURO (O\$)

A maior fonte de renda para um aventureiro como você é conseguir missões e derrotar monstros. Cada monstro deixa o seu mesmo valor de dificuldade em ouro. Caso estejam jogando com mais vikings jogadores, o mesmo valor é dado para cada um dos vikings.

No entanto os preços das tabelas de compra e vendas têm uma base média no valor que os monstros concedem.

Com ouro o seu viking compra equipamentos, armas, itens e pode se "divertir" na cidade.

## FAMA E SUBINDO DE NÍVEL

Matou o monstro, concluí a missão, achou o rastro, ganhou FAMA! Aqui como em todo RPG você sobe de nível e fica mais forte. Seu viking começa no nível 0 e ao conseguir 50 FAMA pode ir para o nível 1.

A proposta de começar no Nível 0 e não no 1 é porque seu viking é um "zé ninguém" que veio do nada! Comece a trabalhar porque a coisa tá difícil até aqui!

Do nível 2 em diante, a cada nível de número PAR ele ganha +1 ponto para adicionar em qualquer atributo.

A cada nível de número ÍMPAR ele ganha +1PV.

Evolução BRAVURA = 50: nível 1

BRAVURA = 300: nível 2 + 1Pt para atributo;

BRAVURA= 600: nível 3 +1Pv

BRAVURA= 1200: nível 4 +1PT para atributo;

BRAVURA= 2400: nível 5 +1Pv

e assim por diante sempre proporcional...



Outro diferencial nesta adaptação de vikings é que quanto *mais famoso mais seguidores* você consegue e a cada 100 de FAMA você poderá conseguir mais um seguidor, crie a ficha deste novo personagem e adicione no seu grupo.

### O PVS = MORREU! MAS, VALHALLA... ME ESPERE!

Seu viking cai ao chegar a (0PVs). Estando ele sozinho não tendo ninguém para resgata-lo, ele morre! Se morrer com algum viking use outro viking caso tenha, porém, vikings mortos na área perdem os itens e equipamentos que estiverem carregando.

Mas... nem tudo está perdido! Digamos que seu viking chegue a 0Pv e tem mais um viking na mesma área, o sobrevivente pode levar o caído consigo até que o sobrevivente consiga leva-lo a um lugar que restaure a vida do viking.

## MONSTROS

Chamamos de "monstros" por ser um termo genérico para inimigos. Mas no sistema "3 dados 1 vida 1 RPG" os "monstros" são qualquer tipo de ameaça inimiga que surge no caminho dos vikings e que precisam ser derrotados em combate. Por ser um estilo de RPG simples, não precisa se preocupar com iniciativa, reação do monstro, nada disso. Monstros NÃO fogem e lutam até a morte!

Basta apenas atacar. ACERTOU, o monstro perde 1 PV, ERROU, o viking que atacou perde 1 PV.

Os Pontos de Vida de um monstro são representados pelo seu número no sorteio e também sua dificuldade. Logo um monstro sorteado de número 2 quer dizer que ele vai ter 2 PVs.

A medida que os monstros ficam fracos de mais para seus personagens crie mais uma tabela usando 2d6 e se mesmo assim seu personagem ficar forte e evoluir, utilize até 3d6 para sortear seus monstros.

Desta vez não vou limitar cada monstro, porém irei criar alguns e deixa-los em ordem alfabética. Você é livre para classifica-los e usa-los como quiser em seu jogo.

Mas tenha em mente a classificação deles como:

- fracos (1 a 6 PVs); São feras, ladrões, soldados e inimigos iniciais para usar em sua campanha.
- difíceis (7 a 12 Pvs); Utilize quando seus personagens estiverem suficientemente fortes.
- épicos (13 a 18 ou mais PVs). Quanto seus personagens estiverem beirando valores de atributos no máximo ou com itens muito fortes.



**Bandidos** – Muito comuns vivendo na marginalidade das vilas, cidadelas e povoados. Eles atacam em bandos e atacam viajantes cansados, caravanas desprotegidas e mulheres.



**Berserker-** Não se trata de um tipo de guerreiro, mas de uma condição. Na verdade todo guerreiro viking pode entrar em modo "berserker" ao comer o cogumelo "berserker". Eles ficam irados, atacam tudo que veem pela frente independente de serem aliados ou inimigos. Alguns efeitos berserker ficam por horas e até mesmo dias. Ao encontrar um guerreiro que entrou neste estágio você só tem a opção de lutar até a morte ou de fugir.



**Carcaju** – Uma espécie de marsupial em regiões nórdicas. Este daqui é extremamente feroz e perigoso. Ao menor sinal de perigo não hesitará em atacar.



**Cruzado** – Nas terras ao norte da Dinamarca principalmente existia uma grande cruzada da igreja católica levando a fé em Cristo para os povos. Muitos vikings inclusive se converteram ao catolicismo graças a isso. Aos que se oporram enfrentavam a ira da igreja e seus temíveis cruzados. Bravos guerreiros e estandartes brancos como a neve.



**Elfo** – Dizem que nas florestas antigas havia um povo que habitavam entre nós. Eles levavam a magia e conhecimento de runas místicas para os povos nórdicos. Com o avanço tecnológico e desmatamento de algumas florestas eles sumiram. Elfos não se misturam com outras raças e se cismarem podem atacar sem piedade com seus truques mágicos.



**Escravos-** Os escravos não oferecem resistência e podem ser usados e "abusados" como bem quiserem, porém podem existir um ou outro ou até mesmo um grupo que se opõe a seu "senhor" ou qualquer outro que surja em seu caminho. Muitos nem tem o que perder e partirão para o combate para obter a liberdade.



**GODI** – São uma espécie de "clérigos", guerreiros devotos aos deuses nórdicos. Existem vários tipos de godi, seguem Thor, Odin, Hela. São extremamente poderosos e de grande valor em bravura.



**Guerreiros** – Guerreiros vikings ou de outros reinos que poderão atacar o grupo. É muito comum encontrar guerreiros de diversas classes, raças dispostos a lutar por tudo.



**Homem de gelo-** Dizem que com a morte de vários guerreiros desonrados no campo de batalha, Hela os expulsou do Nifheim o inferno dos nórdicos. Eles foram amaldiçoados e retornaram a vida como guerreiros azuis que são imunes ao frio e ao medo.



**Javali** – Muito comuns em regiões. Apesar de tudo, sua carne serve para alimentar uma família inteira.



**Karj** – é o termo conhecido por um senhor viking, mestre, pessoa influente ou líder de algum povoado viking. Comprar briga com Karj é comprar briga com a aldeia inteira dele. São muito ricos e poderosos.



**Piratas** – Apesar dos vikings praticarem atos de pirataria, piratas mesmo do sentido literal da palavra aparecem em missões em alto mar com um navio próprio para atacarem ou surgem nas praias e ilhas logo quando o navio ancora.



**Sasquatch** – Apesar de ninguém conseguir provar, dizem que nas áreas de gelo intenso habitam os famosos “pé grande” ou Sasquatch. Eles são monstros peludos que devoram suas vítimas em uma bocada só. Ninguém nunca os viu e sobreviveu para contar a história, mas há vários relatos dos aldeões que viram algo parecido nas redondezas.



**Soldados** – Assim como vikings eram bravos guerreiros, era muito comum encontrar soldados contratados de um rei ou senhor de terras. Eles podem ser soldados saxões ou de algum outro reino civilizado católico que se opõem aos ataques vikings.



**STALO** – Assassinos sanguinários. Atacam de forma furtiva.



**Valquírias** – Na mitologia nórdica as valquírias eram belas guerreiras que conduziam os vikings caídos em campo de batalha para o seu paraíso chamado Valhalla. Há também um grande grupo de guerreiras amazonas TODOS composto por mulheres que se auto intitulam assim e podem aparecer em qualquer lugar ou área para atrapalhar incursões ou destruírem seu bando.



**Veado** – Assim como javalis, são muito encontrados na região. Os daqui são mais perigosos que os convencionais e não hesitarão em atacar um viking sozinho e desavisado.

Até aqui você já tem tudo necessário para se aventurar usando este sistema! Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

## REGRAS ADICIONAIS

### Opcionais

Esta seção também faz parte do sistema de regras, porém, opcional. Lembra no início quando explicamos que você pode jogar do seu jeito? Você pode escolher por jogar este jogo de forma simples usando as regras básicas ou utilizar todo o conteúdo incluindo estas opções abrindo um leque de novas possibilidades do seu jogo.

## CRIANDO SEU VIKING

Que tal fazer algo diferente e começar desde cedo, ou já como um guerreiro já velho de idade?

Mas no Caso de você querer inovar pode jogar com personagens mais novos ou idosos. Aqui, além do background algumas poucas diferenças na criação do personagem:

**BEBÊ:** bebês são desprovidos de qualquer habilidade, por isso possuem 0 em todos os seus atributos e 2PVs. Os pontos são acrescentados com o passar de anos em que vira uma criança. Ao atingir a idade de uns 7 anos utilize a regra da "criança".

**CRIANÇA:** Role os 3 dados para os atributos, porém de cada resultado subtraia -3 (fique com o valor de no mínimo de 1)

**ADOLESCENTE:** Role os 3 dados para os atributos, porém de cada resultado subtraia -2 (fique com o valor de no mínimo de 1)

**IDOSO:** Role os 3 dados para os atributos normalmente, porém nos PVs você NÃO SOMA com o CORPO. Afinal idosos não têm mais tanta vitalidade quanto adultos.

### KIT AVENTUREIRO INICIANTE:

Ao criar seu personagem, você pode optar por usar esta regra. Nela você sacrifica -1pt em qualquer UM dos 3 atributo e troca por todos os seguintes itens:

- Uma arma comum OU proteção para o CORPO comum;
- Uma poção de cura que recupera até 3PVs;
- O\$30

Esta é uma regra que pode ser feita para cada personagem criado.

## SITUAÇÕES ADICIONAIS DOS VIKINGS

### MAIS QUE UM SIMPLES JOGO... UM SANDBOX!

Para quem não conhece, Sandbox traduzindo ao pé da letra quer dizer "caixa de areia". Estas caixas são muito utilizadas nos EUA para crianças brincarem, elas levam seus brinquedos e brincam do jeito delas. No mundo dos jogos eletrônicos o Sandbox, você também tem estas primícias de "brincar" do seu jeito. Você tem todo o

mundo, universo, culturas e eventos para interagir, você pode optar por fazer tudo, fazer algumas coisas ou não fazer nada.

Uma vez esclarecido: a seguir algumas regras para você aplicar "na vida" do seu viking no universo do seu jogo.

## O TEMPO

O tempo é relativo no RPG. Um dia pode demorar a passar ou em compensação passar num piscar de olhos. Anos, eras podem se passar num balbuciar de frase.

Neste sistema, como alguns dos eventos dependem de tempo pode se dizer que podemos tirar uma média de tempo (esta medida é opcional), cada uma destas ações em cada tópico demoram o tempo indicado:

**12hs:** Pilhando uma cidadela, vila, etc ou base, roda de amigos, passar tempo com a família ou treinar;

**1 dia:** Recuperando os PVs em algum lugar, concluir 1 missão;

**1 semana:** concluir 7 missões;

**1 mês:** concluir 10 missões;

**1 ano:** concluir 100 missões principais;

Claro que os jogadores podem optar por perder mais dias em algum lugar específico.

Os valores podem ser tirados como base, talvez o seu grupo não explorou totalmente a área e voltou no meio do caminho, vai do bom senso.

Caso queira algo aleatório você pode, inclusive, rolar no 1d6 se está dia, tarde, noite, clima bom, chuva, tempestade, etc.

## PERSONALIZANDO A CIDADELA, VILAREJO, ALDEIA OU PORTO.

Talvez você prefira além de criar áreas e locais, decida criar também trazer mais realismo a seu cenário de jogo, os pontos de interesse, tamanho e etc. Você é livre para criar sua cidade conforme sua imaginação e logico dentro do contexto do mundo onde se passa a aventura. Contanto que tenham os pontos de interesse de seus vikings (base, comércio, tavernas, estalagem, marceneiros, etc.). Ao criar uma cidadela, vila, etc. dependendo do sorteio nada impede de você criar novas missões, gerar campanhas e ideias para aventuras.

Você pode na folha de papel desenhar sua cidadela conforme sua imaginação mandar ou se preferir, pode escolher ou sorteá-la aleatoriamente seguindo os passos a seguir.

**Nome :** Invente um nome para a cidadela, vila, porto e etc.

**População:** 3d6x10 ou 3d6x100 ou 3d6x1000... etc

### Aspecto do local 1d6

1 realeza	2 sitiada por um exercito de...	3 recém destruída, pilhada
4 comum	5 abandonado	6 próspero

### Organização 1d6

1 monarquia	2 ditadura	3 democracia
4 feudo	5 coletivismo	6 território sem lei

### Conhecido por...2d6

2 população hostil	3 população agradável	
4 ser um centro comercial	5 habitado por canibais	6 culinária exótica
7 cidade do pagã	8 patriotismo	9 fé fervorosa em deuses
10 ser perigosa	11 igreja católica domina	12 má fama

### Situação atual 3d6

3 lider recentemente morto		
4 guerra entre clãs rivais	5 praga de...	6 fome
7 autoridades corruptas	8 chacinada	9 inicio de uma guerra
10 em paz	11 tranquilidade	12 prosperidade
13 conflito entre povos	14 igreja corrupta comanda	15 ameaçados
16 doença mortal	17 prostíbulo	18 escravocratas

### Taverna 1d6

1 quieta	2 barulhento	3 frequentada por bandidos
----------	--------------	----------------------------

4 pagã	5 antro de apostas	6 bordel
--------	--------------------	----------

**NPC's:** são *No Player Character's* ou seja, personagens aleatórios que não são controlados pelos jogadores. As cidades são recheadas deles. Seus vikings enquanto estiverem na cidade podem resolver interagir com um NPC. Vocês como jogadores são livres para criar todo tipo de NPC's que quiserem dentro do contexto do mundo em que você joga o jogo, pode escolher ou rolar aleatório o tipo de NPC. Os NPC's são encontrados em todos os lugares e não vão dar muitas informações úteis aos vikings, estão lá para cumprir cenário e servirem para interação dos jogadores. "Olá, bom dia, sejam bem vindos." São comuns em frases de NPC's.

### NPC's 1d6

1 Homem ou mulher	2 nobre	3 escravo
4 Karl*	5 soldado	6 fazendeiro

**Karl=** é uma espécie de nobre, prefeito, sábio ou influente da região nórdica.

**"O CARA DA MISSÃO":** Nas cidades SEMPRE vai ter uma pessoa que vai lhes passar a missão, chamaremos de "o cara da missão" por ser algo genérico, no entanto a pessoa também será um NPC, porém será o seu "contato" para conseguir missões. Se preferir o "cara da missão" é na verdade um quadro de aviso com panfletos que seus vikings pegam para fazer ou um corvo trazendo notícias. Talvez o "cara da missão" seja um contato do mercado negro ou um rei com problemas no reino, ou um simples cartaz de "procura-se". Esteja livre para inventar o contexto.

**CRIANDO UM ROTEIRO PARA MINHA AVENTURA:** Talvez você queira jogar certo número de aventuras pré-determinadas. Umas 5, 10 ou talvez uma temporada inteira (26 aventuras). Usando a tabela de missões você pode escolher ou sortear cada uma delas. Em seguida usar seu viking como gancho da aventura. Crie um objetivo final para seu viking cujo última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas missões invente uma história, um contexto que faça ligação na trama.

Por exemplo, vamos criar uma saga como exemplo. Essa saga é uma campanha de 5 aventuras.

- Sorteio 2d6 5 vezes, que representariam cada missão;
- Digamos que saíram nos sorteios as seguintes sugestões: roubar, matar, escoltar, destruir e roubar;
- Utilize o viking ou "os vikings" que você criou para o gancho;
- Crie a história de acordo com o gênero do seu jogo;
- Roteirize a aventura usando o(s) viking(s) e as missões:
  - Ex: *O viking "Fulano de tal" é um ex Guerreiro rebelde, que quer seguir o sonho igual ao pai de velejar em alto mar e conseguir fama e feitos. Daí ele descobre que pode **roubar** uma caravana de viajantes que passa por la perto;*
  - *Ao roubar a carga, descobrimos que se trata de uma importante especiaria que seria entregue ao rei do reino vizinho, um dos soldados conseguiu figur, você precisa agora seguir o rastro e **mata-lo**.*
  - *Ao matar em um duelo de igual para igual, você descobre que ele possui muita riqueza e uma fazenda com mulher e filhas jovens e virgens. Que tal roubar suas terras, pegas as mulheres e **escoltar** para a suas terras.*
  - *A tarefa não é fácil e ao chegar na sua casa, você nota que precisa **destruir** bandidos que invadiram sua aldeia enquanto estava fora;*
  - *Agora junto com alguns escravos e amigos, você pode tentar ir até o covil dos bandidos e **roubar** tudo de volta inclusive o despojo deles;*

Neste sorteio de 5 missões pré-definidas já criamos toda a saga do nosso viking guerreiro, pronta para ser jogada.

Se preferir, apenas determine o número de missões e objetivo final, porém, ao invés de sortear todas de uma vez, vá sorteando as missões uma a uma à medida que progride. Dessa forma cada missão será uma surpresa.

Você é livre para criar o roteiro ou como vimos anteriormente, sorte-a lo.

Outra sugestão: você pode recriar sua série favorita no seu jogo, fazer os vikings dentro deste sistema e jogar cada episódio dela. Fica a seu critério. Se necessário altere os nomes dos atributos, mude-os para qualquer coisa! Invente itens dungeons e etc. Afinal, que tal jogar seu jogo com os personagens da famosa série "vikings"?

**FERIMENTOS DE BATALHA:** para dar mais realismo a seu viking.

Quando o seu viking chegar a 0 PV ele não cai morto.

Ele continua consciente, mas estará gravemente ferido.

Vikings feridos correm mais riscos, mas podem continuar a lutar.

Subtraia -1pt no atributo de CORPO e vá subtraindo a cada nova falha de ataques que lhe custem PVs (uma vez que não há Pvs negativos) até que o mesmo se cure nem que seja com 1PV ou morra com CORPO=0. Vikings feridos que se curam não recuperam mais os pontos perdidos no CORPO. Logo, um viking com CORPO=3, perdeu, foi ferido e acabou com CORPO=1 ao recuperar todos os PVs ele voltará com o CORPO = 1.

**MODO BERSERKER:** Berserker era uma condição que os guerreiros vikings ficam durante guerras. Acreditavam que os vikings podiam manter esta condição de forma que eles ficavam furiosos, sanguinários, sem medo algum e poderiam aguentar o combate por dias! Aqui para chegarmos nesta condição você precisa comer um cogumelo especial que aqui chamamos de cogumelo berserker. Ele deixa soma automaticamente sua MENTE no valor do seu CORPO. E você fica assim pelo mesmo valor de seu nível em dias. Nesta forma Você leva metade de qualquer dano. Desvantagem é que ao voltar para cidade ele vai atacar todo mundo inclusive aliados (regra de combate entre jogadores). Ao termino do efeito ele fica com 1 PV e precisa recuperar imediatamente na taverna ou igreja.

**RELACIONAMENTO:** Em alguns eventos podem surgir NPC's solteiros que seu viking pode optar ter um relacionamento. Acredito que ao criar seu viking você já tenha a preferência de gênero do seu viking (feminino ou masculino). Surgindo em algum evento algum solteirão ou solteirona você pode tentar conquista-lo. Talvez, você queira da forma cruel e desonesta que é pegando um escravo ou raptando a força.

Mas se quer fazer do jeito "bonitinho" a regra é simples:

Achando um viking npc solteiro do gênero preferencial do seu viking, role 2d6 saindo 2 números iguais... Lacrou! Simples assim e difícil como na vida real!

Porém, se falhar já era... Não rolou química e a pessoa não vai querer ter nada com você. Mas... Nem tudo está perdido, o mundo não é mais o mesmo e não há "muitos peixes no mar". Você pode tentar novamente após uma missão e tentar mais uma vez após outra missão. Se não deu certo... Lamento "NÃO" é não.



Relacionamento entre vikings de um ou mais jogadores podem acontecer sem a necessidade de rolagens, mas com o consentimento dos jogadores. Você pode optar por não rolar nada e ir construindo “uma história de amor” dentro do contexto da sua campanha.

**AO LADO DO SEU AMOR:** Caso vocês intensifiquem num relacionamento o seu outro viking conjugue pode querer largar essa vida mansa de ficar em casa e acabar virando um parceiro para se aventurar com você. Na cultura viking as mulheres eram tão valentes quanto seus maridos. Até porque, elas ficavam vários dias em caso enquanto seus maridos iam a incursões. Algumas são tão fortes quanto o amado, outras por necessidade. Por que não? Fica de acordo com sua imaginação! Caso isso ocorra utilize a regra de criação de vikings para ele(a).

**FAZENDO AMOR:** quando no 2d6 você conseguiu se relacionar você já tem direito de “se dar bem”. O sexo é bem mais fácil de conseguir, uma vez que você se relaciona com alguém. A cada regresso na sua cidade, vila etc, base ou até mesmo em seu barco para descansar você pode fazer amor novamente.

Caso seu viking seja seu parceiro de aventuras, você pode aproveitar a regra do “**Breve descanso**” para “namorarem” durante as missões.



**FAMÍLIA:** Os filhos são como flechas na sua aljava. Eles estão aí para ir além e perpetuar seu nome nesta geração.

O jogo recomenda que você comece zerado e sem nada, MAS... Nada impede de você querer inovar e já começar com uma família de aventureiros. Porque não? O risco é seu! Cada membro pode ser concebido ou criado logo no início do seu jogo. Família requerem dedicação e dinheiro. Ao chegar em sua casa gaste um tempo com sua família e filhos, e deixe uma

grana para se manterem \$10 por cada membro é o suficiente.

**TENDO UM FILHO:** Fazer amor fica mais fácil devido ao risco (neste mudo risco). Sempre que fizer amor role novamente 2d6. Um resultado 2, 6 ou 12 PARABÉNS! VAMOS TER UM BEBÊ!

2 = menina, 6 = menino e 12 = gêmeos (se ferrou).

Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém família tem certo risco, amor e dedicação. Filhos contam como vikings na cidade, deixando mais difícil adquirir outro viking no seu grupo por conta da lotação máxima que cada jogo deste sistema de RPG determina.

**GRAVIDEZ:** Se sua viking é a grávida do grupo o mundo de aventuras pode ser cruel! Digamos que entre 40 missões principais já deu o tempo em média do seu filho nascer! (Mas no RPG o tempo é relativo não precisa ser tudo isso).

Mas cuidado! A cada dano sofrido role 1d6. Um resultado 3 ou 6 o dano foi sério e você perde o filho. Caso você seja a única grávida do seu grupo é aconselhável ficar longe dos combates. Jogue com outros vikings ou utilize de escravos.

**“VAI FILHÃO”:** Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas se até o Kratos começou a ensinar seu filho Atreios porque não fazer o mesmo? Afinal, chega um dia que seu filho(a) precisa acompanhar seus pais numa missão. Seria outro viking jogável para você. Você precisa criar a ficha dele caso seja um adolescente ou criança (utilize a regra adicional de criação de viking).

**ADQUIRINDO UMA COMUNIDADE:** Os vikings não moravam em grandes cidades nem capitais gigantescas, em vez disso, ele habitavam em comunidades, aldeias ou cidadelas onde eram liderados por um guerreiro poderoso e influente (Karl). Aqui seu viking poderá comprar sua própria casa (ou construir uma) custam O\$10.000 e podem ser usadas para descanso para seus vikings (apenas os que moram lá). Cada nova visita o jogador pode optar por ficar 24h e recuperar todos os pontos de vida perdidos em missões. Uma base garante mais espaços para guardar seus equipamentos. E servem de moradia para sua família.

**ADQUIRINDO COMÉRCIO OU GALPÃO:** Uma das práticas muito comuns entre os vikings é o hábito de realizar o "escambo" ou seja, um comércio. Seus "produtos" a venda podem ser seus próprios itens conseguidos em missões. Seria como utilizar a regra de venda de itens, porém você vende pelo mesmo preço de custo de uma loja. Um comércio em uma cidade custa em média O\$15.000. Outra vantagem é que a cada missão bem-sucedida você acrescenta mais 5% em O\$ para o dono do comércio.

**FORMANDO UMA GRUPO DE INCURSÃO:** Cria-se automaticamente um grupo de incursão eficiente com 10 personagens no seu grupo (sendo ele outro jogador ou outro viking que vai controlar).

Você pode escolher jogar sozinho sem criar um grupo nem nada, e imaginar que seu personagem é único que faz arte de um grupo com outros 9 membros npcs. A opção da tropa seria mais para você jogar com táticas variadas, alternar entre membros do grupo e principalmente rendimento com missões extras.

**O que é necessário para anotar em um grupo de incursão** (utilize o verso da ficha de personagens ou folha a parte).

- **Nome do grupo:** invente um de preferência com um adjetivo bem "pomposo". Ex: os bravos, Sanguinário do norte, Trupe da morte uivante, etc.
- **MEMBROS:** o número de integrantes
- **O\$:** representaria o valor em dinheiro que pode ser usado por todos do bando.
- **DESPOJOS:** Anote aqui tudo que encontrar e seu viking não quer levar na mochila. Estando aqui, os demais membros podem compartilhar do item.

### MISSÕES EXTRAS DOS MEMBROS DO GRUPO

Uma das vantagens de ter um bando com muitos membros é ganhar mais dinheiro! Use os vikings a mais para fazer fama e O\$. Ao possuir 15 vikings e MAIS DE UM LANGSKIPE, utilize os demais para fazerem missões por fora. Quando eles estiverem fora não poderão ser usados para jogar na sua missão. É como se eles estiverem enviados na outra nave para outra missão diferente da sua.

Neste intervalo de tempo faça sua missão normalmente. Distribua os pontos de conclusão de missão e todo o procedimento de conclusão normalmente.

Ao retornar a cidade e reunir-se novamente com seu bando, o seu grupo enviado também retornará (ou não).

Para saber o resultado da missão do viking enviado:

Role 3d6 para cada viking extra enviado em missão por fora. A regra de Pilhagem e carnificina também pode ser utilizada no lugar desta a seguir.

Sendo:

- 1d6+3 serão os PVs que ele perdeu na missão;

- **OBS:** caso os 1d6+3 ultrapassem os PVs atuais de cada viking, significa que ele morreu na missão. Você o perdeu, se mais da metade morreu vocês os perderam TODOS junto com o barco. Ignore os seguintes passos.
- 1d6 de O\$ extra obtido para o grupo;
- 1d6 de FAMA x3 para os vikings enviados;

**FUNDANDO UM EXÉRCITO:** Os vikings andavam sempre em pequenos bandos, porém existiam alguns poucos bravos que conseguiam arregimentar um exército de até 500 homens. Para fundar um exército são necessários 3 requisitos:

- Ter feito uma pilhagem em algum lugar da sua aventura e pagar para ter um comércio naquele local;
- O viking fundador estar acima do nível 15. Afinal que tipo de aventureiros irá acatar a ordem de um cara de nível baixo sem querer fazer um motim.
- Um grupo de vikings com mais de 50 membros.

A vantagem de se possuir um exército é além de enviar vikings para missões extras são as bonificações e reduções de penalidades.

Role 3d6 para cada viking extra enviado em missão por fora.

A regra de pilhagem e carnificina bem como os prêmios também é válida ao invés desta a seguir.

Sendo:

- 1d6+2 serão os PVs que ele perdeu na missão;
  - **OBS:** caso os 1d6+2 ultrapassem os PVs atuais do viking, significa que ele morreu na missão. Metade do grupo enviado morto, significa que você os perdeu os perdeu. Ignore os seguintes passos.
- 1d6 de O\$x3 (multiplicado por 3) extra obtido para o exército;
- 1d6 de FAMA x5 (multiplicado por 5) para o viking os vikings enviados;

Outra vantagem do exército é que escravos poderão ser mais numerosos. Utilize a mesma regra de multiplicação de vila, cidadela, porto, etc para os escravos capturados.

Até porque um exército é muito mais difícil conter e a chance dos inimigos desistirem e se renderem é bem maior.

## TABELA DE EVENTOS + IMAGINAÇÃO

Esta parte é o que separa este jogo que pode ser jogado de forma SOLO dos demais jogos de RPG que precisam de um grupo e um mestre. A ideia desta apostila é simplesmente por meio de eventos aleatórios tornarem cada experiência única e interativa. De forma que cada jogatina seja diferente.

Sempre que estiver em uma cidadela ou até mesmo em uma missão você poderá sortear eventos para interagir. Estes eventos trazem a oportunidades de criar tramas, criar reviravoltas, ações dramáticas, vantagens, variar nas missões ou catástrofes.

Vale ressaltar que nenhuma dessas tabelas, eventos serão eficientes se você não usar algo que é principal em RPGs a **imaginação!** Sem imaginação esse jogo não passará de um jogo maçante de rolar dados repetidas vezes.

E daí que você vai mesmo jogar os seus dados muitas vezes?!

Nada impede de você imaginar a cena, se sentir como se estivesse na situação!

Seu grupo se rebelou contra você?

Algum viking que você julgou mal é na verdade um grande aliado?

O que seu viking faria?

E se um destes eventos lhe render uma boa ideia para a "missão"? Nada impede de jogá-la, basta apenas sortear uma área.

Que tal enquanto estiver em seu barco em alto mar e imaginar que seu viking tentou animar o grupo e acabou irritando todos e agora querem lincha-lo?

E se ao se aventurar em uma missão, sair no dado um monstro. E você imaginar que o monstro pulou na frente derrubando seu viking, ele rolando para o lado para escapar deste golpe surpresa. Daí seu viking saca sua arma, pega impulso e parte para o combate.

Não precisa rolar testes disso e aquilo. É só uma cena que você imaginou pra uma rolagem de dados numa situação que saiu um monstro.

OBS: Pode parecer muita coisa, muita tabela, muito número, mas você só vai usar à medida que quiser ou achar que condiz com a proposta do seu jogo.

Cansou de tanta tabela? Relaxe!

Fique um tempo em casa, utilize somente as "ações do viking" para interagir com o cenário. Tem uma namorada? Que tal tentar achar um par romântico para seu viking?

O importante é se divertir do seu jeito.

*"Mas então quando rolar os eventos?"*

Não existe uma regra de quando rolar eventos. Fica a seu critério ou do grupo de jogadores (se não estiver jogando solo).

A sugestão proposta é: rolar ao menos uma vez sempre que voltar à sua terra natal e/ou "fazer uma descoberta dramática".

**DESCOBERTAS DRAMÁTICAS:** Quando seu viking consegue ser bem sucedido no teste de seguir um rastro que além de ganhar o prêmio ele faz uma descoberta dramática. Esta descoberta pode ser algo que será sorteado na tabela de "eventos". Em consequência disso à descoberta pode trazer vantagens ou desvantagens para nosso herói. Fica por conta e risco do jogador!

A tabela de eventos você pode optar por jogar uma ou mais vezes em qualquer lugar.

Não é uma regra geral, utilize da melhor forma possível.

você pode inclusive jogar este jogo sem utilizar eventos, talvez a proposta de jogo que quer é apenas jogar um jogo dungeon Crawl.

Ao final da apostila, teremos exemplos de tabelas de eventos. Cada jogo criado no sistema 3 Dados 1 vida 1 RPG conta com tabelas próprias de missões, eventos, itens, tesouros e áreas, mas não se prenda a elas! Fique a vontade para alterar ou criar a suas tabelas com os mesmos itens citados.

O que teremos ao final da apostila fica a critério de exemplo ou para você mesmo jogar o jogo com algo existente e genérico.

*Como utilizo a tabela de eventos?*

No caso das tabelas de eventos, estarão ao final da apostila. E funciona da seguinte forma:

- Role 1d6;
- Use o resultado para identificar a sub-tabela;
- Role 1d6 novamente para o evento desta sub-tabela;
- Interprete;

Agora sim, você tem tudo conteúdo para se aventurar neste sistema que conta com apenas 3 dados, mas gera 1 Vida inteira dentro de um RPG.

## TABELAS

2D6 O CARA DA MISSÃO			
2	Senhor da vila, nobre	7	corrupto
3	Rei,	8	alegre
4	Soldado, ex guerreiro ou viking	9	justo
5	Viking companheiro	10	mentiroso
6	parente	11	Que todos odeiam
		12	influyente

1D6 MONSTROS INICIAIS		2D6 MONSTROS FORCES		3D6 MONSTROS ÉPICOS	
1		7		13	
2		8		14	
3		9		15	
4		10		16	
5		11		17	
6		12		18	



2D6 MISSÕES			
2	Escotar – algo ou alguém na área...	7	Invadir – um lugar, um ponto na área
3	Resgatar – alguém ou objeto na área...	8	Destruir – um inimigo, objeto
4	Matar – um ou mais inimigos específicos	9	trancar – inimigos, saídas, passagens
5	avançar – em um local da área	10	Roubar – objeto de um dungeon ou de alguém
6	Transportar - em algum ponto da área	11	Explorar – todas os locais da área
		12	Escravizar um grupo

3d6 - Área a ser explorada	
3	ESTRADAS
4	ALDEIA
5	ALMINAS CONGELADAS
6	CAVERNAS GELADAS
7	FLORESTA CONGELADA
8	MONTANHAS GÉLIDAS
9	CASTELO ABANDONADO
10	FORTE ARMADO
11	TORRE DE VIGÍLIA
12	ESTRADAS DE GELO
13	IGREJA CATÓLICA
14	DESERTO GELADO
15	SUBTERRÂNEO
16	PICO DE UMA MONTANHA
17	TEMPLO DOS DEUSES
18	TEMPLO PAGÃO

TAMANHO DA ÁREA	
1	PEQUENA
2	MÉDIA
3	MÉDIA
4	GRANDE
5	GRANDE
6	GIGANTE

DUNGEON PEQUENA 1D6 LOCAIS
DUNGEON MÉDIA 2D6 LOCAIS
DUNGEON GRANDE 3D6 LOCAIS
DUNGEON GIGANTE 3D6+5 LOCAIS

1D6 LOCAIS	
1	VAZIA
2	MONSTRO
3	MONSTRO
4	ENIGMA
5	ARMADILHA
6	OBJETIVO

1D6 ALTO MAR	
1	NADA
2	EMBOSCADA
3	EMBOSCADA
4	PERDIDO?
5	AMEAÇA
6	DESTINO

## TESOUROS

1D6 TESOUROS TIPOS	
1	TESOUROS DO CORPO*
2	TESOUROS DE BRAVURA*
3	TESOURO DA MENTE*
4	POÇÃO DE CURA +1D6
5	+2D6 O\$.
6	RUNA MÍSTICA

\*= SORTEAR UTILIZANDO A SUB-TABELA A BAIXO

RUNA MÍSTICA RECUPERA 1 PONTO DE BRAVURA

3D6 TESOUROS CORPO		3D6 TESOUROS MENTE		3D6 TESOUROS BRAVURA	
3	Machado de batalha	3	Elmo de runas	3	Cogumelo berserker
4	Adaga	4	Livro de guerra+1	4	Pergaminho da ocragem
5	Arco e flecha	5	Turbante do pensar +1	5	Capacete santo
6	Lança de arremesso	6	Roupas	6	Faixa da verdade
7	Porrete de espinhos	7	Trajes de ladino	7	Robe da bravura+1
8	Cota de pele de animal	8	Livro de caça 1unid multiplica o XP da missão atual	8	Anel da bravura+2
9	Escudo Redondo +1	9	Mapa de retorno à cidade 1 unid	9	Grimórios de rituais +1
10	Peitoral de malha +2	10	Kit desarme de armadilha +1	10	Textos rúnicos+1
11	Capacete +1	11	Kit desarme de armadilha +2	11	Amuleto da honra +2
12	Elmo de guerreiro	12	Livro de táticas 1 unid. +1	12	Texto runicos dos elfos+2
13	Machado de dois gumes +2	13	Anel nibelungo	13	Estatueta da sorte
14	Machado do poder +3	14	Anel mental +3	14	Mjonir sagrado+2
15	Lança Bastarda +3	15	Kit de reparo de barco	15	Amuleto de Thor+1
16	Alabasta+1	16	Grimórios +3	16	Armadura divina +2
17	Espada amaldiçoada -1	17	Mapa da dungeon +1	17	Capacete da salvação +1
18	Armadura das trevas -2	18	Capacete dos deuses +2	18	Alma do guerreiro – anel +3

## EVENTOS

<b>1d6 Resultado = 1</b>	
1	Um do seu grupo mudou de lado.
2	Aliado que pensavam que estava morto volta mutilado (-2Corpo)
3	Espias nas terras onde está.
4	Alguém está disfarçado.
5	Algum familiar está vivo em outro lugar.
6	Quem você acha estar vivo, morreu.

<b>1d6 Resultado = 4</b>	
1	Desistem de te seguir.
2	Tudo não passa de uma mentira.
3	A missão era algo totalmente diferente do que disseram. Role de novo a missão.
4	Está passando mal. -1 CORPO durante duas missões.
5	Alguém o desafia em um duelo.
6	Alguém inesperado lhe entrega um "tesouro". Sorteie na tabela.

<b>1d6 Resultado = 5</b>	
1	Encontrou uma runa
2	Um nobre quer lhe dar uma missão.
3	É forçado a deixar o lugar devido à eminente perigo.
4	Igreja manda cruzados e os expulsam dali.
5	Alguém quer ama-lo.
6	Alguém lhe entrega.

<b>1d6 Resultado = 2</b>	
1	Seu mediador está pensando em mais uma missão dentro desta missão;
2	Um viking se converte ao cristianismo.
3	Um escravo foge e te dedura.
4	Uma ajuda de última hora.
5	Motim.
6	Algo explode (figurativamente ou literalmente).

<b>1d6 Resultado = 3</b>	
1	Vikings rivais invadem a cidadela.
2	Seu grupo discute toda hora.
3	Sequestraram alguém próximo a você.
4	Reforços morrem antes de chegar
5	Te enganaram
6	É uma armadilha!

<b>1d6 Resultado = 6</b>	
1	Um equipamento estraga. Escolha qual.
2	Uma arma quebra.
3	Essa dungeon é maior que o esperado. (+3 salas).
4	Um inimigo se torna aliado.
5	Um aliado está doente e precisa da cura.
6	Alguém do grupo é morto e pela honra, precisam vinga-lo.

PONTOS DE VIDA

nome: /  
 classe:

BÔNUS + BÔNUS + BÔNUS +

**CORPO MENTE BRAVURA**

Equipamentos Bônus

ARMA	PROTEÇÃO CORPO	INTELECTO	REINAS
mochila			

OURO \$: FAMA Nível

PONTOS DE VIDA

nome: /  
 classe:

BÔNUS + BÔNUS + BÔNUS +

**CORPO MENTE BRAVURA**

Equipamentos Bônus

ARMA	PROTEÇÃO CORPO	INTELECTO	REINAS
mochila			

OURO \$: FAMA Nível

PONTOS DE VIDA

nome: /  
 classe:

BÔNUS + BÔNUS + BÔNUS +

**CORPO MENTE BRAVURA**

Equipamentos Bônus

ARMA	PROTEÇÃO CORPO	INTELECTO	REINAS
mochila			

OURO \$: FAMA Nível

PONTOS DE VIDA

nome: /  
 classe:

BÔNUS + BÔNUS + BÔNUS +

**CORPO MENTE BRAVURA**

Equipamentos Bônus

ARMA	PROTEÇÃO CORPO	INTELECTO	REINAS
mochila			

OURO \$: FAMA Nível

PONTOS DE VIDA

nome: /  
 classe:

BÔNUS + BÔNUS + BÔNUS +

**CORPO MENTE BRAVURA**

Equipamentos Bônus

ARMA	PROTEÇÃO CORPO	INTELECTO	REINAS
mochila			

OURO \$: FAMA Nível

<b>Langskip</b>		
nome:		
PVS		
CORPO		
MANOBRA		
BRAVURA		
CRÍPULAÇÃO		
ESTOQUE:		