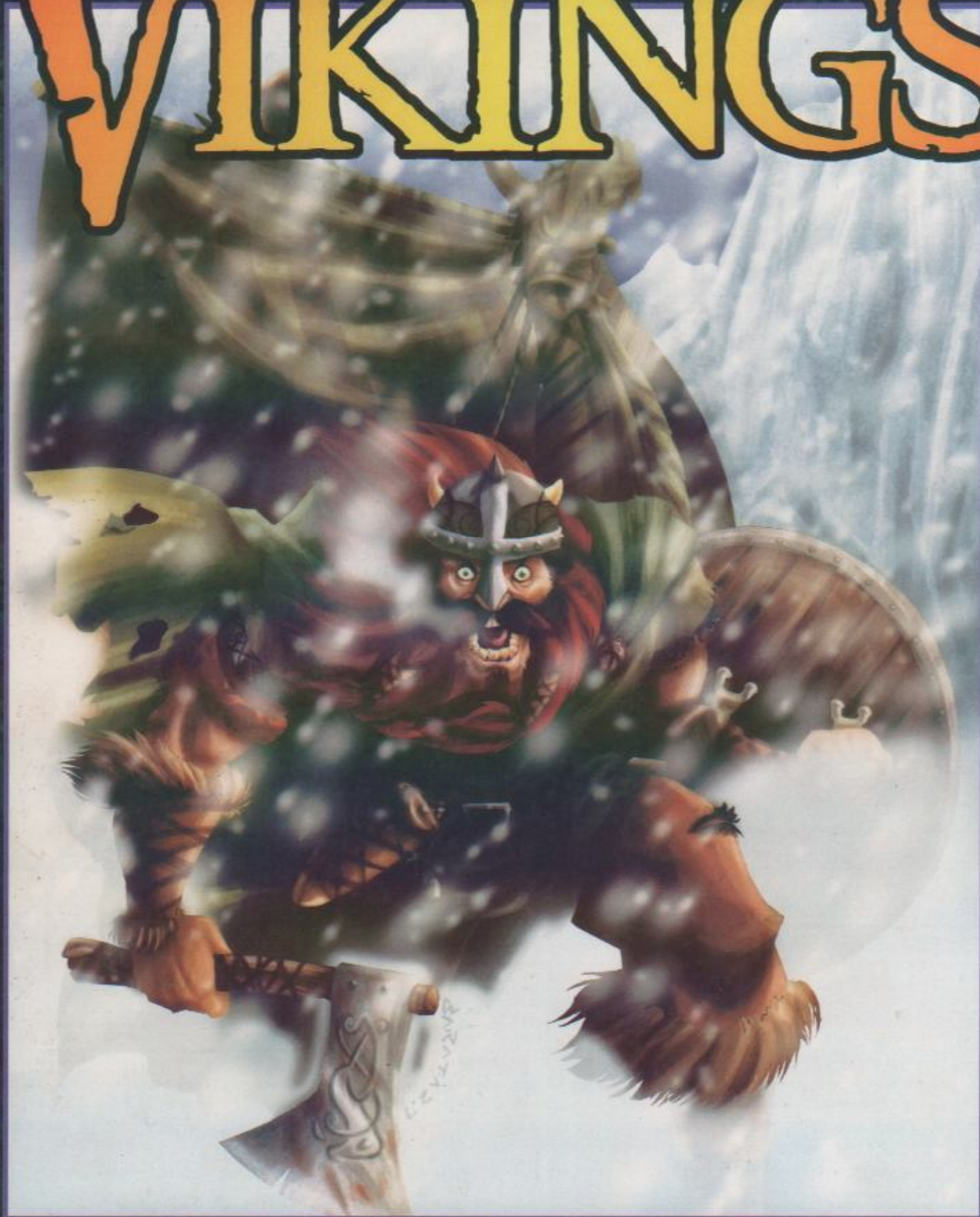


VIKINGS



VIKINGS

ANTÔNIO AUGUSTO SHAFTEL

1ª Edição - junho/2007

DAEMON EDITORA

FAX (011) 5539-112

DAEMON@DAEMON.COM.BR

[HTTP://WWW.DAEMON.COM.BR](http://www.daemon.com.br)

VIKINGS

CRÉDITOS

Criação: Antônio Augusto Shaftiel
Desenvolvimento: Shaftiel, Del Debbio
Capa: Ronaldo Barata
Ilustrações: Rubens Fulgêncio Lima.
Revisão: Norson Botrel & Luciana Bacci

AGRADECIMENTOS

- agradeço a meus pais;
- Daiane, que me acompanha há tanto tempo;
- Ao pessoal do fórum da Daemon e das comunidades do Orkut;
- Leonardo, Dr. H, Leish, Valberto, Henrique Morcego, Padre Judas, Mestre KBlo, Krueger, Lord Metraton, Grigori, Darkwizard

Esta é uma obra de ficção!

Dúvidas e sugestões: daemon@daemon.com.br
Visite nossa Homepage: <http://www.daemon.com.br>

*"Non nobis, Domine,
non nobis, sed nomini
Tuo da gloriam..."*

(c) 2007 Daemon Editora. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do autor é proibida. Exceto com o propósito de resenha. Os jogadores podem reproduzir as fichas de personagens apenas para seu próprio uso.

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Mesmo os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

INTRODUÇÃO

A mitologia nórdica é de uma riqueza tão impressionante quanto a grega, apesar de ser menos conhecida e comentada. Tem uma riqueza espantosa e merece a atenção em cada ponto, cada história. O povo que a criou merece o mesmo cuidado, pois seus feitos foram incríveis, tanto para o bem quanto para o mal. Eles deixaram um legado que ainda hoje é discutido.

Muitos livros atuais sobre os vikings querem revisar a história, transformando-os em um povo bondoso que não teve o ímpeto destrutivo relatado anteriormente. Nesse livro, eu preferi me misturar as duas visões, dos monstros do norte e a dos vikings como humanos como qualquer um. Para o RPG, achei que seria bom mostrar tanto que os vikings eram homens com famílias, com objetivos de vida e não apenas o terror do norte que os cristãos temiam, mas não fiquei apenas nisso, pois esses homens também saquearam, lutaram e mataram impiedosamente. Essas duas faces mostram melhor esse povo.

Fiz algumas adaptações da cultura e até mesmo da mitologia, pois o objetivo aqui não era discutir a história viking, mas criar um RPG utilizando essa fonte fenomenal. Espero que o livro sirva para enriquecer tanto os jogos quanto aqueles que gostam das lendas dos nórdicos.

ENTRE DOIS INVERNOS

A vida dos nórdicos era dividida em ciclos. Cada estação era um início de um novo tempo de glória, fosse o simples orgulho de sobreviver ao rigoroso inverno ou os atos de valentia das batalhas do verão. Cathrine julgava que seus ciclos eram maiores do que os de Midgard. Ela vivera um inverno durante dezessete anos, até entender o que significavam os olhares gelados do pai. Foi então que sua vida começou a mudar e uma breve primavera teve início.

O dia de seus sonhos finalmente chegara e a felicidade a aquecia muito mais do que a pele de lobo. Abraçava as amigas que apareciam para congratulá-la e controlava-se para não chorar. Realizar um sonho era sempre motivo para desnudar todas as defesas do coração e permitir que a alma tocasse aqueles a quem amava.

- Você é muito emotiva – disse uma vez Aslög, aquela figura paterna de barba tão clara quanto os cabelos de Cathrine, porém de olhos gelados como os dias de solteira da garota.

Foi uma das poucas frases que o pai lhe dirigiu. Ele preferia conversar com seus irmãos, mas ela soube a partir de então que deveria chorar menos e lutar mais por sua sobrevivência e seus desejos. Esperou que Aslög chegasse de uma de suas campanhas nas terras dos cristãos para demonstrar que o inverno a fizera mais forte.

Os homens, aqueles vikings robustos, ainda de armaduras e felizes por terem tantos tesouros, caminhavam para a fazenda de Aslög cantando e bebendo. O hidromel escorria pelas barbadinhas e eles se apoiavam uns nos outros, às vezes jogando tesouros para os pobres que observavam os gloriosos guerreiros se aproximarem. Cathrine parou um pouco para vê-los, maravilhada com o brilho das armaduras e com o estandarte do lobo de cabeça partida que o pai trazia. Estivera esperando os guerreiros já montada e quando os viu aproximar-se da fazenda, cavalgou e parou bruscamente, jogando pedaços de neve congelada sobre eles. Alguns se assustaram e sacaram espadas.

- Guarde a arma, Kai, ou pretende agora lugar com nossas mulheres? Já não chegou a surra nos cristãos efeminados? – gritou Aslög.

O único nome dito fora o de Kai, o principal soldado do jarl Aslög, o que serviu para que os outros guerreiros obedecessem. Tudo o que Kai temia e respeitava deveria ser temido e respeitado por qualquer um com bom senso.

Aslög olhou para a filha. Era tão grande que mal precisava erguer a cabeça para fitá-la nos olhos. Não disse nada. Somente esperou uma resposta. Cathrine sentiu o fogo baixar no sangue, quase desaparecendo, enquanto o gelo que a fortalecera se esfacelava como o sol do verão já estivesse o tocando. Sacou uma espada que estivera presa ao cavalo, surpreendendo os homens.

- Trouxe os tesouros que sustentarão suas famílias, jarl Aslög? – perguntou, petulante.

Ele jogou uma sacola com cálices de ouro, facas e anéis no chão. O metal brilhou sob o sol fraco do verão que se iniciava.

- Não me refiro à esmola para os pobres.

Um sorriso começou a se abrir no canto dos lábios do jarl.

- Trouxe a glória que lhe garantirá beber no Valhalla?

O jarl nada disse. Um de seus homens gritou que as cabeças dos inimigos haviam ficado nas terras dos dinamarqueses.

- Vejo que trouxe consigo o que precisa para se mostrar um jarl de valor. Trouxe também um marido para mim para se mostrar um pai de respeito?

Kai quase retirou a espada para decapitá-la. A risada de Aslög o impediu. Foi a primeira vez que ele sorriu para a filha. Os homens entenderam tudo como uma anedota e riram e beberam se divertindo com a impetuosidade da menina. Alguns diziam que ela cavalgaria o marido e se ele conseguisse inverter a situação um dia, o pobre coitado já ganharia os salões do Valhalla sem precisar enfrentar uma parede de escudos que fosse.



Aslög não riu da anedota, mas naquela mesma noite mandou um mensageiro com um acordo preparado para trazer um marido para Cathrine. A partir de então, os dois sempre conversaram. Os diálogos eram de duas ou três frases, mas sempre acabavam com um sorriso por parte do pai e muito amor por parte da filha.

Agora, pouco depois daquele enfrentamento, Cathrine estava para se casar. Aslög entrou na casa e a viu enfeitada, pronta para sair para a festa onde conheceria seu noivo. Dag era o nome. Nunca vira seu rosto, mas suas histórias a inspiravam. Era um homem de glória, disse o pai uma vez. Era um dos poucos que poderia encarar Cathrine e colocá-la de joelhos para amá-lo. A garota riu disso e disse que teria orgulho de um marido com esse valor. Queria dar filhos para ele e morrer antes para um dia se tornar a Valkíria que buscaria a alma de Dag em um campo de batalha.

Aslög a conduziu para fora e a mostrou para seus guerreiros. As jóias e a beleza de Cathrine demonstravam o quanto o jarl era querido pelos deuses. Os berser que o serviam bateram nos escudos e fizeram os homens gritarem em nome do estandarte da cabeça de lobo partida. Ela procurou pelos irmãos, mas não enxergou nenhum deles. Imaginou que já deveriam ter voltado das campanhas para presenciar seu casamento. Aquele era um dia abençoado por Frigg e aqueles malditos estavam por aí lutando e gritando por Thor e Odín ao invés de virem prestigiar a felicidade de Cathrine.

Dag lhe pareceu lindo. As cicatrizes no rosto dele não lhe pareceram defeitos, mas provas de valor. Não se sentiu apaixonada. Isso era para os corações que sofriam com o inverno. Cathrine ria do frio e nem que os gigantes do gelo soprassem os ventos do norte sobre seu corpo nu, ela fraquejaria. Poderia caminhar pelo reino de Hel pisando na neve eterna e ainda sentir o coração batendo dentro do peito. Nem o pior dos invernos congelaria suas lágrimas, mas nenhum verão amoleceria seu espírito.

Os homens ainda gritavam pelo estandarte do lobo partido quando a intensidade dos gritos e a atenção dos olhares começou a mudar. De repente, ninguém bradava o nome de Aslög. Ninguém olhava para Cathrine.

- Os dinamarqueses - gritavam olhando para o pequeno exército que rumava para a casa do jarl Aslög.

Sentiu o pai soltar sua mão e no instante seguinte ele já estava com uma espada e um escudo. A multidão começou a empurrá-la. A mãe a puxou para dentro da casa, mas algo a forçava a ficar para ver. Cathrine se manteve no mesmo lugar, enquanto os guerreiros, a maioria já bêbada, tentava se agrupar em uma parede de escudos.

Os dinamarqueses se aproximava e seu estandarte com três cabeças cortadas revelava a identidade do inimigo. Era um dos rivais de Aslög, um que ele saqueara há pouco menos de dois meses. Agora Gulbrandr Corta-Mãos estava diante do homem a quem mais odiava, pegando-o desprevenido durante a festa que seria o dia de glória de Cathrine. Nem essa honra ela poderia ter. Aquele deveria ser mais um dia dos homens, em que eles festejariam sobre os cadáveres e beberiam enquanto as Valkírias desceriam de Asgard para fazerem seu trabalho.

As mulheres gritavam e muitas corriam com armas na mão. Um guerreiro tombou ao segurar o escudo e a espada. Bêbado, não conseguia se levantar. Algumas garotas o ergueram e Kai passou por ele gritando zombarias. Os homens começavam a se organizar, mas nem todos os berser sob o comando de Aslög estavam ali. A maioria estivera em campanha com os filhos do jarl. Outros ainda não havia chegado para a festa, pois fora marcada rapidamente.

O guerreiro caído finalmente conseguiu se arrumar. Outro passou por ele com um elmo deslocado que caiu na lama. A parede de escudos tomava forma e Aslög gritava para que os homens fossem realmente homens naquele dia e não anões bêbados esquecidos pelos deuses. Dag se colocou ao lado do jarl e soprou uma trombeta. Seus homens levantaram seu estandarte com a figura do sol e do chifre. Cathrine torceu pelo noivo.

Agora, com os dinamarqueses pertos, as provocações começavam a ser ouvidas no campo de batalha. Os homens pediam guerra. As filas de guerreiros de Gulbrandr eram maiores do que as de Aslög, mesmo que ele tivesse trazido apenas parte de seu exército.

- Você quer saber o que é saquear, Aslög? Eu vou mostrar, seu porco maldito! Roubar e fugir é habilidade de ratos, mas lutar e destruir é da capacidade somente dos homens! - gritou Gulbrandr. Entregaram-lhe sacolas e ninguém precisou

perguntar o que havia nelas. As cabeças e mãos dos irmãos de Cathrine foram jogadas no chão. — Vamos lutar sobre o sangue dos seus filhos!

Os guerreiros de Aslög gritaram por vingança.

- Eu vou golpear o seu corpo uma vez para cada osso das mãos dos meus filhos, Gulbrandr. Meus filhos rirão disso no Valballa e Odin gargalhará ao lado deles quando eu mijar sobre essa sua maldita cruz.

Foi só quando o pai falou que ela notou que muitos dos dinamarqueses carregavam a cruz. Cathrine não conhecia bem aquele símbolo, mas diziam que era de um homem que fora morto pregado em uma delas e depois renascera, tudo para salvar as pessoas desonradas. Ela preferia muito mais saber que Odin sofrera sob Yggdrasil e aprendera a magia para livrar o mundo do caos dos gigantes.

As ameaças passaram quando os homens começaram a se mover. Foi um movimento lento que Cathrine quase perdeu, pois a mãe e as primas a puxavam para dentro da casa. Lá fora, sob a luz fraca do fim da tarde e o vento frio do norte, os guerreiros preparavam para se matar e tudo o que as mulheres queriam era se esconder. Cathrine não. Saiu para ouvir o estrondo do encontro dos escudos acontecer. A prima a seu lado soltou-lhe para tapar os ouvidos e chorar.

- Cale a boca! Onde está seu inverno? — perguntou para a prima, sem se desviar do combate.

O primeiro sangue jorrou e a última prece de um homem foi feita. As espadas subiam para depois encontrarem escudos ou a carne. A multidão pressionava-se e gritava. A cada momento um homem pedia por um deus e os nomes de Thor e Odin eram os mais aclamados.

- Freyja! — gritou Cathrine. — Freyja!

O Deus do Trovão e o Pai de Todos os Aesir eram grandes, mas ela preferia Freyja, a Dama dos Vanir, aquela que teria metade dos mortos tombados naquele combate. O primeiro morto que Cathrine viu em sua vida foi um homem que abriu caminho na parede de escudos no caminho de Aslög. A espada do jarl baixou sobre o pescoço dele, partindo-o a um ponto em que se afundou no tronco e só empurrando o cadáver com um pé a arma pôde ser solta. Aquele não seria buscado por uma Valkíria. Era filho dos cristãos que apareciam para acabar com o casamento de Cathrine. Ela quis cuspir nele.

O trabalho das servas de Odin começou pouco depois. O primeiro que Cathrine avistou foi o de um homem que cambaleou pelas fileiras de Aslög até cair de joelhos sobre a neve rala. Olhou para os céus e gritou nomes que a garota desconhecia. Ela correu até ele e o segurou. O guerreiro cuspiu sangue e o vestido da noiva foi manchado.

- As Valkírias estão vindo! — disse para ele. O homem sorriu e passou a mão por seu rosto, deixando marcas vermelhas na pele alva. Fechou os olhos e esperou para encontrar Odin.

Cathrine o deixou no chão e se levantou. De repente a situação mudara. A parede de escudos fora rompida e aquele dia se provou como um de muito trabalho para as Valkírias. Vin o pai girar a espada e fazer a cabeça de um cristão voar. Ela bateu no escudo do homem ao lado. Desconcentrado, o pobre coitado nem percebeu a espada rachando seu elmo e quebrando os ossos de seu crânio.

Um sorriso ficou esboçado no rosto de Cathrine, mas pouco depois os cristãos se jogaram sobre seu pai, cortando e partindo ossos.

- Não! — a garota gritou.

As fileiras de Aslög não existiam mais. Agora o caos tomava o campo de batalha. Kai passou por ela e a segurou pelo braço.

- Vamos porque agora você é a única herdeira!

- Não! Onde está Dag?

Ela encontrou o noivo bem a tempo de ver uma lança atravessando sua bochecha e espalhando sangue e ossos até chegar a seu cérebro. Estendeu a mão na direção dele, mas Kai já estava com ela no ombro, carregando-a para longe

da casa... a casa do jarl Aslög que seria queimada e saqueada naquele mesmo dia. Foi então, sob o calor das chamas e dos sangue que deixava os corpos, que o verão de Cathrine teve início, após uma primavera tão curta que mal pôde descongelar o sorriso que guardava para a noite de núpcias.

Assassinos seguiram Cathrine e Kai durante uma semana. Foram sete dias de suor e sangue, sob o frio do inverno de Midgard e o calor do verão da alma de Cathrine. Foi a primeira vez em que ela matou um homem e viu o sangue derramado enrubescer a neve e congelar enquanto o calor do corpo ainda expirava. Golpear a maldito com uma espada enquanto Kai duelava com ele e mais um outro.

- Você tem jeito com a espada. Seu noivo teve sorte de morrer na luta.

- Você não deveria ter morrido lá?

Kai riu.

- Deveria - disse, olhando para o sangue dos homens caídos. - Esses dois aqui irão para um tal de céu e ouvirão harpa. Eu iria batalhar até que os covardes saíssem do reino de Hell. Não morri para não deixar que o estandarte do lobo partido se perca. Você precisa ter um filho depressa.

- Com você? - perguntou ela, áspera. Lembrou-se de Dag e uma lágrima congelada ficou grudada em sua alma. Por pouco ela não saiu. Cathrine pôde senti-la machucando seu olho.

- Não. Que Thor me livre do horror que são os filhos. Os meus estão espalhados pelo mundo e eu não tenho nenhum nome para guardar a não ser o meu.

Muitos já cantavam o nome de Kai. Ele já tinha o que todos os nórdicos ansiavam. Agora só lhe faltava morrer em batalha. Aparentemente, Aslög o negara isso quando o fizera jurar proteger seu sangue.

- Você pode ser apenas uma mulher, mas ainda vale algo. Temos que pensar no que fazer. Você pode reclamar as terras. Abrindo bem as pernas para algum jarl ou um filho de um deles, pode fazê-lo vir até aqui e tomar as fazendas de Aslög.

- Não abrirei as pernas para ninguém - disse ela. Abaixou-se e pegou uma espada. - Que as deusas me abençoem, pois eu juro que não me deito com nenhum homem até matar o Corta-Mãos.

Kai riu e continuou rindo nos próximos dias quando surrou Cathrine em todos os momentos em que treinavam com as armas. Carregando o escudo com o sol e trombeta de Dag e a espada de Aslög, ela se tornou uma Dama do Escudo e assim partiu para sua vingança.

A primeira vez em que entrou em uma taverna em Sigtuna para conseguir seu exército, sentiu os olhares zombeteiros dos homens e as risadas das mulheres que se sentavam em seus colos. Alguém perguntou se ela queria trabalhar ali. Kai respondeu com a espada calando a língua do indivíduo. Uma comoção começou, mas alguns homens impulsionados pelo dinheiro de Cathrine colaboraram para calar a maioria.

- Existe algum homem que queira vingar o sangue de Aslög do estandarte do lobo partido?

- Aslög é apenas um desgraçado cuja família foi negada pelos deuses! - disse um guerreiro magro, segurando uma espada. Estava sentado no canto com a arma entre as pernas. Um homem maior, de cabelos loiros trançados e olhos azuis como os de Dag estava ao lado dele. Parecia um poderoso guarda-costas.

- Desgraçado é aquele que o roubou de sua glória quando era momento de comemorar a felicidade! - gritou Cathrine. - Agora, com o espírito dele ocupado com as batalhas no Valhalla, é fácil qualquer um se achar homem o suficiente para chamar Aslög de desgraçado. Mas não procuro por esses meninos, procuro pelos homens que querem se unir a mim para lutar pelo sangue sueco derramado.

- É fácil para uma mulher que defende um pai derrotado xingar qualquer homem. O difícil é ela provar que pode mesmo vingar o pai - voltou a falar o homem.

Kai jogou uma bolsa com tesouro no chão. Depois disso, sete cabeças rolaram. Pertenciam aos homens de Gulbrandr que lideravam os guerreiros que agora exploravam as terras de Aslög.

- Felizmente meu pai ainda tem guerreiros que lhe são fiéis e estão comigo. E Dag, meu noivo, também tinha os seus. Agora preciso de ainda mais homens para tripularem todos os navios que eram de meu pai. Você – apontou para o guerreiro no canto – pode vir conosco, pois se sua espada só serve de enfeite entre suas pernas, ao menos sua língua pode servir para nos divertir com histórias durante a viagem.

O homem gargalhou e se levantou com a lâmina na mão. Estreitou os olhos e mediu o peso da arma.

- Vou mostrar para que serve minha espada e veremos se você mantém o escudo depois disso – disse com um sorriso.

A taverna gargalhava da conversa em duplo sentido, mas agora a situação estava mais séria e a maioria dos homens já tomava respeito por Cathrine.

- Perdoe meu irmão, minha cunhada. Infelizmente parece que Loki deu atenção especial à língua dele e Odin lhe deu muito interesse aos jogos das palavras – disse o guerreiro que parecia o guarda-costas. Levantou. Media quase dois metros. Era tão alto quanto Dag. – Sou Hagen Sem Inimigos e há semanas eu e meu irmão procuramos por você. A hora da vingança chegou.

Cathrine percebeu que seu verão estava no ápice. Nunca sentira tanto calor quanto no tempo dos preparativos para a batalha. Kai a treinou durante todos aqueles meses, até os mares ficarem navegáveis, para evitar que o gigante Aegir tragasse seus guerreiros. Hagen a ajudou a manejar a espada e cada golpe dele a mostrava o quanto era difícil manter uma promessa. Os deuses o haviam enviado para testá-la.

O calor do verão de Cathrine era mais do que uma metáfora do ciclo de sua vida. Ela o sentia na pele, sentia no coração, quando se aproximava de Hagen. Ria de suas conversas. Gargalhava com ele quando bebiam o hidromel e contavam histórias. O guerreiro era chamado de Sem Inimigos porque vencera todos que ousaram se declarar oponentes. Há três anos ninguém desafiava Hagen para um duelo. Quando Cathrine viu que até Kai o temia, desejou-o com ainda mais intensidade. Aquele sorriso tornou-se mais perigoso para ela do que a espada que empunhava ou o exército que o acompanhava.

O irmão mais novo, Leyfr, era diferente. Ótimo com a espada, mas muito apegado a seus vícios. Era difícil não passar uma noite com uma mulher ou um dia sem provocar Cathrine. Brigou com Kai pelo menos três vezes e na última foi por pouco que não arrancaram pedaços um do outro.

- Acho que ele é só meu meio-irmão. Tenho quase certeza de que Loki se deitou com minha mãe enquanto meu pai estava fora. Não consigo entender de quem ele pode ter herdado essa língua – dizia Hagen, rindo.

Leyfr tinha os mesmos olhos de Dag e Hagen. Era menor do que os dois, mas tão temido quanto. Sua alcunha era Testemunho Morto, pois carregava consigo os olhos, orelhas ou mãos dos inimigos. Eram símbolos do que lhe causara ofensa. Mesmo com as provocações, estava sempre diante de Cathrine, defendendo-a quando Hagen ou Kai não estavam por perto.

O verão de Cathrine acabou quando a época das grandes decisões começavam a ser tomadas. Ela se sentiu feliz quando as águas geladas do mar bateram em seu rosto pela primeira vez e o seu outono começou. Navegando separada de Hagen, ela sentia que o desejo por ele amadurecia e tomava novas cores. Temeu pela promessa e rezou às deusas para a manterem casta até o fim de sua jornada. Foi naquele verão de Midgard e no outono da alma que ela chegou às terras de Gulbrundr. Seu exército marchou sob a liderança de Hagen. Eram milhares de escudos que desciam dos navios para pilbarem as vilas dinamarquesas.

Os exércitos se encontraram perto de Hedely, quando Gullbrundr reunira todos os aliados possíveis para enfrentar a ameaça. Espadas, lanças e machados batiam em escudos diante da planície. Cathrine olhou para o rio correndo próximo. As tropas se enfrentariam diante dele e o sangue o avermelharia antes que o sol estivesse no meio do céu.

- Odin! – gritou um homem e os outros o acompanharam.

Hagen esperou a algazarra diminuir para falar com ela. O sol estava quente e o cheiro de suor começavam a aumentar. Os homens passavam bebida uns para os outros e festejavam.

- Leyfr conseguiu interceptar algumas cartas e contatos de Gullbrundr. Ele não está com todo seu exército, o que nos dá uma boa chance. Hoje Dag e Aslög vão sorrir no Valbolla e cuspir nas taças dos pais e irmãos de Gullbrundr.

- Duvido que essa família de covardes esteja lá.

- Estão. Eles estão. Eram tão devotos dos Aesir quanto nós. Infelizmente não encontraremos Gullbrundr lá para o humilharmos com nossas espadas todos os dias. Ele deve ir tecer e costurar pela eternidade das mulheres. Acho que é isso que os cristãos fazem quando morrem.

- Dizem que eles cantam também... – ela disse.

Hagen gargalhou. Adiante, os homens de Gullbrundr batiam nos escudos e chamavam os suecos para a batalha. Cathrine sacou sua espada e pegou o escudo. Hagen a olhou enquanto se juntavam à parede de escudos.

- Não vou olhar para você enquanto lutarmos. Nem Kai o fará. Você luta e morre como qualquer um de nós. Se usa roupas de homem, morre como um homem – disse Hagen.

Ela fez que sim.

- Se você morrer, suas terras são minhas. Se você viver, vai vestir roupas de mulher e tanto suas terras quanto o que tem entre as pernas serão meus – falou o guerreiro enquanto eles já caminhavam.

Ela fez que sim e uma parte maior dentro dela sorriu. Que os deuses não a culpassem por isso!

Os homens gritavam quando a batalha se aproximava. Os estandartes vibravam enquanto o barulho do metal se alastrava pela planície. Cathrine nunca ouvira tantas ofensas em sua vida. Os homens praguejavam e gritavam de tudo, como se as palavras já fossem armas contra os inimigos. Ela sentia, no entanto, que aqueles que mais temiam eram os que mais gritavam. Podia ver a loucura em seus olhos. Cada passo adiante era mais um esforço do corpo e da alma para rumar ao que seria a morte. “Corajoso é quem enfrenta o medo”, disse para si mesma, tentando conter o tremor das mãos.

Tomou coragem ao ver que estava cercada por Kai e Hagen. Quando os escudos se chocaram e ela se sentiu pressionada entre tantos homens, o coração se esvaziou. Perguntava-se o que estava fazendo ali e se os deuses teriam piedade dela. Sentia o estudo de um guerreiro pressionando suas costas. Logo à frente, um homem golpeava a sua defesa com um machado. Cada golpe levava uma dor aguda e vibrante braço acima até que seu ombro doesse. Pediu a todas as deusas que pudesse viver para matar Gullbrundr e tentou o primeiro golpe.

Errou, mas um homem morto por Kai a banhou com o sangue. Tentou mais um golpe, agora desestabilizando outro para que Hagen pudesse fatar seu braço. O pobre coitado gritou e perdeu o equilíbrio, caindo na lama ensanguentada. Os homens de trás a empurraram com tanta força que Cathrine pisou na cabeça do cristão moribundo. Ouviu-o gritar e então uma espada o silenciou.

Golpeou mais uma vez. Errou. Golpeou outra. Errou. Uma terceira! Acertou e o sangue esguichou por toda parte. Ela gritou. Procurou um nome de uma deusa para gritar, mas, de repente, se esqueceu de todas e apenas Odin estava em sua mente. Odin, aquele que abençoava com a fúria. Odin, aquele que jogava na trama dos reis. Chamou pelo Pai de Todos e começou a matar. Qualquer golpe de Hagen ou Kai eram seguidos pelo dela, destruindo vidas e esperanças.

As paredes de escudos se quebraram e a confusão a fez se perder. Viu Hagen distante matando e criando muros de corpos a seu redor. Ouviu gritos agonizantes e, vez por outra, com o sangue alheio escorrendo pelo rosto, viu homens pedindo clemência e corpos rolando pelo chão. Mãos, braços, cabeças e pernas se espalhavam pela planície. Cathrine gritava!

Aproximou-se de Kai e lutaram juntos. Ela queria corpos a seus pés. Queria muitos cadáveres para coroar sua vitória. Em um frenesi amaldiçoado, cruzou os campos gritando "Rasande!". Fúria! Fúria! Quando Kai foi alvejado por uma lança, ela mal viu seu defensor cair. Continuou matando como uma Valkíria até Hagen aparecer para defendê-la. Cortou até seus braços se cansarem e os olhos se fecharem, quando então não sentia nada além do gosto de lama e sangue.

A cabeça de Gullbrundr estava enfiada em uma lança em frente à tenda de Hagen. O guerreiro conversava com seus aliados sobre o butim e a possibilidade de continuarem na Dinamarca. Leyfr afirmou que era contra e deixou a tenda. O jarl sem inimigos liberou seus homens para partirem. Ele mesmo seguiria em breve, quando acertasse com Leyfr para onde iriam.

Naquela noite, numa tenda mais afastada, Hagen acabava de retirar a armadura ainda suja de sangue quando os panos da entrada se abriram. Ele olhou desconfiado, procurando pela espada. A luz da lua iluminou a beleza que apareceu diante de seus olhos. Cathrine sorriu para ele, vestida como Frigg diante de Odin.

- É hora de se cumprir as promessas – disse ela.

O jarl sorriu e estendeu-lhe a mão. Tocaram-se e, por um instante, o outono dela foi abalado pelo calor do verão. O instante aumentou para uma noite. A noite se transformou em um dia. Só no fim daquele dia, com um sorriso no rosto, ela percebeu que o outono acabara.

Hagen a abraçava quando ouviram o barulho lá fora. Ele saiu primeiro, coberto apenas por uma capa. Ela, seguindo seu exemplo em vestimenta, o acompanhou. Não havia surpresa nos olhos de Hagen quando ele viu o irmão acompanhado dos aliados atrasados de Gullbrundr.

- Traição – disse Hagen, sem tom de acusação. Estava apenas constando.

Cathrine sentiu a raiva dentro de si. "Rasande!", seu coração gritava. Os guerreiros inimigos apontavam-lhes as armas, preparados para a execução.

- Dé-me minha espada. Quero levar alguns deles antes – disse Hagen.

Ela entrou na tenda e trouxe a arma.

- Onde está a sua? – perguntou ele.

- Eu prometi que nunca usaria roupas de homem e seria sua – disse ela.

- Espada não é roupa.

Ela sorriu e voltou para pegar a espada. Olhou para ele e soltou as roupas. Foi semi-nua que ela disse-lhe:

- Sabe que eu te amei desde que te vi?

- Vai me servir a bebida no Valballa e deitar-se mais uma vez comigo lá – disse ele.

- Que os deuses me punam pessoalmente se eu não cumprir isso, meu jarl – falou ela.

Gritaram os nomes dos deuses e cada um chamou por seu amor quando saltaram sobre os inimigos. As espadas frias caíram sobre seus corpos quentes, arrancado-lhes do fervor que, mesmo esfriado em Midgard, foi chama pura em Asgard. Acabava o inverno de Cathrine e começava o verão de Leyfr.

HISTÓRIAS E LENDAS

O velho caminhava por aquele vale de brumas, frio e trevas com o rosto cansado, porém com a dignidade de rei que não lhe permitia curvar-se perante as dificuldades da alma ou do mundo. As brumas tentavam cegar-lhe, o frio cortava-lhe o rosto e as trevas adensavam-se sobre seu espírito. Ainda sim, ele continuava, com passos firmes e decididos para um reencontro que não deveria acontecer. Suas botas tocavam o solo quebradiço que rachava a cada passo formando desenhos estranhos. Eram gelo e terra que se uniam. O velho continuava, com sua mente milenar em busca de respostas.

Passou por corpos estendidos entre as brumas. Estavam todos de olhos fechados, perdidos em sonhos ou pesadelos desde que encerraram suas existências vazias na Terra. Não parou para observar nenhum deles, na maioria rostos velhos, enrugados e cadavéricos. Nenhum deles era velho como ele, fosse em idade ou em aparência. Era mais antigo que todas aquelas almas e, no entanto, de uma aparência mais digna e viril que desafiava o tempo.

Sua atenção só parou sobre uma das mortas. Era a profetisa, a sibila, a volva. Encontrou a velha de olhos fechados, como já a vira há milhares de anos, quando a despertara pela primeira vez. Lá estava ela, dormindo ao lado da mesma pedra em que ele se sentara para ouvir a primeira história. Sentou-se ali de novo e a observou. Retirou o chapéu, livrando-se também da grande sombra que ocultava seu rosto. Revelaram-se a longa barba branca, a face de rei e o olho perdido. Respirou profundamente e a chamou.

A velha levantou-se reclamando e estalando como os velhos sempre fazem ao serem incomodados em seu sono leve que os livra do tempo que não querem mais. Olhou-o com acidez e disse:

- É você quem volta para me incomodar? - perguntou ela, sem medo de falar assim diante de um deus.

Ele nada disse sobre aqueles modos. Ela não precisava realmente temê-lo e ele não a tocara naquele lugar onde nada muda.

- Conte-me de novo... - pediu ele.

A profetisa lançou-lhe um ar afetado, porém desistiu de protestar quando percebeu que ele não a deixaria dormir enquanto não contasse. O deus agradeceu a paciência dela e deixou os ouvidos atentos, pois precisava saber dos detalhes. Precisava encontrar a resposta. E a sibila começou:

- Então contarei do princípio. Contarei de um tempo antes de você ser Wodan... contarei de um tempo antes de você ser Odin.

LENDAS

A CRIAÇÃO DO MUNDO

Havia trevas, havia fogo, havia frio, havia calor. Havia um mundo de brumas e escuridão ao norte de onde saíam doze rios de água tão gelada que destruíam corações, memórias e amores. Era água do frio para se encontrar com o fogo que ardia ao sul. Era fogo que queimava o corpo, a mente e a alma. Eram assim dois reinos, Niflheimr, em sua escuridão gelada, e Múspellsheimr, com suas chamas que nunca paravam de arder. No meio deles

havia o abismo, onde o nada existia e deixava de existir.

Foi do encontro de gelo e fogo que nasceu Ymir, o gigante. Dizem que ele era trevas e fogo, uma imensidão de terror e ameaça que viera do nada. De seu corpo vieram seus filhos, sem mãe ou pai, eram apenas filhos de Ymir. Eram os gigantes, que um dia tanto causariam temor e desgraça aos deuses. Eles porém, não viveram sozinhos. Surgida repentinamente, Audumla nutria Ymir com seu leite. A missão dessa criatura, porém, não apenas nutrir o gigante. Ela se alimentava do sal contido no gelo, lambendo-o constantemente. Um dia, após se alimentar, notou que cabelos escuros começavam a surgir no gelo translúcido. No dia seguinte, Audumla voltou ao local e continuou lambendo, até a cabeça completa de um homem aparecer. No terceiro dia, já havia o corpo completo de um deus que surgira trazido por Audumla diretamente da luz que residia no gelo.

Ela trouxe do gelo Buri, entidade de mistério que deu origem a outro ser de segredos, Bor. Desses dois, pouco se soube depois, entretanto o segundo desposou uma giganta e com ela teve três filhos: Odin, Vili e Vé.

Então eram esses seres que viviam no início, os três filhos de Bor e os gigantes. Os irmãos eram poderosos e provaram isso ao desafiar Ymir. A presença obscura do gigante não podia ser tolerada pelos deuses. Irrados, eles batalharam contra aquele filho do gelo e do fogo e suas crias. Ymir resistiu, porém tombou perante os três. Não foram registradas suas palavras, seus protestos ou seus gritos de guerra, porém seu funeral foi a criação do mundo, seu epitáfio as palavras que nomearam as coisas e sua vingança a decrepitude que amaldiçoaria a divindade.

Assim, o sangue de Ymir encheu o abismo, formando rios, mares e lagos que afogaram todos os gigantes, exceto um casal que daria origem à segunda geração dessa raça inimiga de deuses. Do corpo de Ymir fez-se a terra firme que seria chamada Midgard e cada pedaço de sua carne a complementou, com os ossos fazendo as montanhas, os cabelos as florestas e o crânio a abóbada celeste. Com a força da criação, os deuses continuaram a moldar as coisas, trazendo do fogo de Múspellsheimr o sol, a lua e as estrelas. Com todo seu poder, definiram o que era o tempo, com dia, noite e anos.

A CRIAÇÃO DA HUMANIDADE

Os primeiros seres que formariam as criaturas inteligentes foram os anões. Surgiram como larvas alimentando-se do cadáver de Ymir. Essas criaturas ganharam inteligência, um presente dos deuses. Havia nelas um poder praticamente divino, porém não era o que deixava os deuses satisfeitos. E eles foram relegados à profundidade da terra, de onde criavam novos dos seus a partir da pedra.

Os humanos vieram de dois troncos de madeira. Odin deu-lhes o sopro da vida. O presente da alma e da razão e a capacidade de sentir o calor e a cor de tudo o que é vivo foram dados por outras duas divindades. Foram Vili e Vé ou Hoenir e Lódur, ninguém sabe. O que se sabe, é que o homem foi chamado de Ask e a mulher de Embla e foram essas as pessoas que ensinaram o povo de Midgard quem eram os deuses e dali nasceram guerreiros

ros temíveis de coração de aço e alma de chamas, rodeados por terras frias que nunca os abatiam.

Os humanos aprenderam que havia o Pai de Todos, o Senhor dos Deuses, Aquele da Lança, Aquele que Sabe de Muitas Coisas ou Wodan, mais tarde, Odin. Sabiam que Wodan morava no mais alto dos três mundos e sua morada se chamava Asgard e seu povo Aesir.

A SABEDORIA DE ODIN

A história de Odin é tecida em fios que dão nós incongruentes e resistem às mais duras provações. Odin soube desde o princípio que ele era o pai e tinha suas responsabilidades, assim como havia nele a centelha divina que o levava a querer conhecer mais coisas e a superar o que fosse que se abatesse sobre ele e seus filhos. Foi por isso que o Sabedor de Muitas Coisas fez seu primeiro sacrifício. Para livrar-se da decrepitude que tomava conta da vida dos deuses, o Pai de Todos feriu-se com a lança e se pendurou em Yggdrasil, a Árvore do Mundo. Lá ele se manteve durante nove dias e nove noites sem que uma alma que fosse o ajudasse fosse com comida ou água. Suportou a tudo para rejuvenescer e encontrou algo mais. Pendurado, olhou para o chão e lá viu as runas. Cheio de dor, esticou-se até tocá-las.

Odin foi libertado no mesmo instante em que conseguiu apossar-se as runas mágicas. Caiu cheio de vigor e o deus Mimir finalmente apareceu e deu-lhe do hidromel que lhe permitiu recuperar a sanidade que esteve a instantes de desaparecer naquele sofrimento.

Mais atento do que antes, Odin procurou por mais sabedoria que pudesse lhe mostrar os caminhos do mundo. Decidiu que beberia do poço de Mimir, Aquele que Pensa. Era uma água que brotava de uma nascente junto a uma das raízes de Yggdrasil. Foi dito ao Pai de Todos que ele deveria pagar um preço por aquela sabedoria. Era terrível e, por um instante, Odin quase retrocedeu. Olhando para o sul, viu Múspellsheimr, com o gigante Surt, coberto por fogo, ameaçando o mundo. Ao norte, a escuridão de Niflheimr ameaçava retomar tudo. Odin resolveu-se de imediato. Precisaria de sabedoria para enfrentar todo aquele perigo.

Mimir ouviu o desejo de Odin e pegou a água do Poço da Sabedoria com um chifre e estendeu ao deus. Assim que sorveu todo o líquido mágico, o Pai de Todos percebeu todos os perigos que o esperavam, também muitas das respostas para eles e o motivo de terem de acontecer. Não foi o todo, porém ele soube o que era necessário. Como preço, entregou seu olho direito, jogando-o no poço, onde brilharia para avisar quem ali fosse do preço de se beber daquela água.

A BATALHA COM OS VANIR

O mundo superior não era apenas lar dos Aesir. Havia outros que lá residiam e que não queriam perder seu lar. Eram os chamados Vanir e sua terra Vanaheimr. Diferente dos Aesir, não eram guerreiros, magos ou protetores da honra. Eram divindades que se preocupavam com a terra e a vida que deveria brotar tanto dela quanto daqueles que os seguiam em Midgard. Os problemas entre as duas linhagens divinas surgiram quando a Vanir Gullveig visitou Asgard. Os Aesir muito desconfiaram daquela bruxa e ansiaram pelos segredos que ela conhecia, entre os quais feitiçaria para garantir muito ouro. Torturaram a deusa estrangeira e exigiram seus segredos.

Os Vanir irritaram-se e exigiram retratação. Além de pagamento em dinheiro, queriam ter a mesma posição de divindade dos Aesir e receber os mesmos sacrifícios entre os humanos. O povo de Asgard viu daquela petulância e declarou-lhes guerra, pois, em seu orgulho, imaginavam uma vitória rápida. O que se sucedeu foram batalhas violentas e cruéis, em que as mortes acometeram ambas as linhagens. Por fim, a paz foi aceita e os Vanir declarados como iguais dos Aesir.

Os grupos trocaram reféns. Mimir, o sábio, e Hoenir foram entregues os Vanir. Njörd, Freyja e Frey foram entregues aos Aesir. Havia a promessa de que Hoenir seria um ótimo líder, porém os Vanir logo perceberam que o deus sempre se mostrava hesitante quando longe de Mimir. Sentindo-se trapaceados, viram que era o deus da sabedoria quem dava os conselhos e mostrava o caminho ao outro. Cortaram a cabeça de Mimir e entregaram aos Aesir. Odin a manteve viva e falante para aconselhá-lo, sem nenhum remorso.

Não só a troca de reféns selou a paz entre Asgard e Vanaheimr. Cada uma das divindades cuspiu sua saliva em um tonel e lá ficou uma mistura que foi moldada para dar origem a um homem chamado Kvasir, que nunca ficava sem resposta para qualquer uma das perguntas do mundo.

O HIDROMEL DA SABEDORIA

Kvasir deixou Asgard para caminhar por Midgard e ensinar os homens e mulheres. Vagou pelas terras lecionando com toda a sabedoria que já estivera em seu espírito desde sua concepção. Por infelicidade, encontrou em seu caminho dois anões chamados Fjalar e Gallar. Eles assassinaram o sábio e colocaram seu sangue em dois tonéis, chamados Són e Bodn, e em um caldeirão, chamado Ódrerir. Explicaram aos deuses que Kvasir morrera sufocado por sua própria perspicácia, já que ninguém no mundo poderia questionar seu conhecimento.

Fjalar e Gallar convidaram o gigante Gillingr e sua esposa para uma visita. Tomados por maldade, convidaram-no para um passeio no mar. Remaram até a arrebenção e lá viraram o barco. O gigante não conseguiu nadar e se afogou. A esposa de Gillingr exasperou-se com a notícia e chorou. Incomodado, Fjalar perguntou se ela não queria ver o mar para se despedir do espírito do marido. Ela concordou e caminhou para a morte. No primeiro passo para fora da cabana, Gallar jogou uma pedra em sua cabeça, matando-a.

O gigante Suttungr soube do destino cruel do pai e foi até a casa dos anões. Prendeu-os e levou-os até um recife e prometeu deixá-los lá para se afogarem quando a maré subisse. Fjalar e Gallar pediram clemência e prometeram o hidromel da sabedoria para o gigante. Assim escaparam com vida e perderam aquele item precioso por causa de sua ganância e crueldade. O gigante levou o hidromel para casa e o escondeu em um lugar chamado Hnithbjörg, colocando sua filha Gunnlöd para vigiá-lo.

ODIN E A BUSCA DO HIDROMEL

Odin viajava pelo mundo quando encontrou um lugar onde nove servos ceifavam o feno. Perguntou-lhes se não gostariam de afiar suas foices. Tendo aceitação, retirou uma pedra de amolar do cinto e afiou as lâminas. Os servos ficaram satisfeitos com o trabalho e propuseram comprar aquela pedra de amolar. Odin

colocou um preço altíssimo e ainda assim eles aceitaram. O deus então jogou a pedra no ar e os nove servos, desesperados para pegá-la, acabaram se matando com as foices afiadíssimas enquanto se embaraçavam na confusão.

O Pai de Todos continuou a caminhada até pedir abrigo na casa de um gigante chamado Braugi, irmão de Suttungr. Ele lamentava ter perdido nove servos. Odin ofereceu-lhe ajuda e prometeu encontrar nove servos. Disfarçou-se e apresentou-se como Bölverkr. Só queria em troca um gole do hidromel de Suttungr. Braugi disse que não poderia prometer, pois o irmão queria a bebida apenas para si. Sua proposta foi acompanhar Bölverkr. Assim ele seguiu até a casa de Suttungr junto com o novo amigo depois que encontraram nove novos servos.

O gigante negou terminantemente a bebida aos dois, por mais que Braugi argumentasse. Bölverkr sugeriu então que conseguissem o hidromel através da astúcia. Pegou o escavador chamado Rati e deu a Braugi. O gigante escavou a montanha e então Bölverkr transformou-se em uma serpente e entrou pelo buraco. Braugi quase o acertou com Rati, percebendo que fora enganado. Dentro do esconderijo, Bölverkr encontrou Gunnlöd. Ela prometeu que daria ao estranho um gole de da bebida para cada dia que dormisse com ela. Odin assim o fez e na terceira noite transformou-se em uma águia, roubou o hidromel e fugiu. Suttungr também tomou a mesma forma e partiu em perseguição.

Odin carregava a bebida no bico e deixou cair algumas gotas, as quais alimentariam a imaginação dos poetas ruins. O que levou da fuga, entregou aos Aesir e aos homens merecedores que então teriam a habilidade de compor. Quanto a Gunnlöd, ela engravidou do Pai de Todos e deu a luz a Bragi, deus da poesia.

OS FILHOS DE LOKI

Havia um estranho entre os Aesir, estranho por não compartilhar completamente do sangue deles. Estranho por não compartilhar da vontade heróica do espírito deles. Estranho porque enquanto a fúria dos Aesir fervia-lhes o sangue e aticava fornalhas em suas almas, em Loki, a raiva era um rio tão frio quanto Niflheimr, envenenava-lhe a alma imobilizava os dedos frágeis de sua consciência.

O deus trapaceiro chamado Loki Laufeyson surgiu de trevas primordiais, pois o que sustentava seu corpo era uma alma obscura. Seu sangue era tão frio quanto as águas das doze fontes que saíam de Niflheim. Diziam que era filho de Farbauti, o Matador Medonho, com a gigante Laufey, ambos seres obscuros de quem pouco se lembra ou prefere-se esquecer. Sua relação com os gigantes não foi apenas a de filho, pois ele se casou com Angrboda. Diz-se que com ela o trapaceiro teve três filhos ou junto com ela trouxe três criaturas das mais profundas trevas. Fosse o que fosse, três seres os acompanharam da escuridão, Hel, senhora da morte, Fenris, o lobo, e Jörmungandr, a Serpente de Midgard.

Os deuses perceberam desde o início que aquelas três criaturas eram mais do que símbolos de destruição, mas também encarnações de um juízo final que absorveria os Aesir. O Pai de Todos então exigiu a presença dos três em Asgard. Tão logo os Aesir os viram, trataram de bani-los. A primeira a sentir a ira dos deuses foi Hel, condenada a Niflheimr. A condenação foi quase um prêmio para ela, pois não sentia vergonha ou opressão com a

incumbência de receber em sua morada aqueles que morressem da doença ou da velhice, sem a glória esperada do combate.

Jörmungandr foi arremessada no oceano. Aquela criatura grotesca era um mal que nunca pararia de crescer. Assim o fez, tornando-se imensa no meio das águas salgadas. Era tão grande que envolvia o mundo e mordia o próprio rabo. Quando se movimentava, causava desastres marinhos.

AS AMARRAS DE FENRIS

Sobrou Fenris, o lobo. Aquela criatura de pura ira era o devorador sem fim, o caçador de deuses e de homens. Era dotado de uma fúria que suplantava a ira guerreira dos deuses. Era uma cólera assassina e instintiva que desejava apenas devorar e espalhar o sangue. Apenas Týr ousava alimentar a fera.

Os Aesir agiram cautelosamente com a criatura. Não só com violência se vence um inimigo e esse não era um ensinamento a ser dados aos deuses, já cientes disso. Sua atitude foi enganar Fenris, chamando-o para uma disputa. Levaram uma corda até o monstro e o desafiaram a libertar-se dela. Era chamada Laedingr e era tão resistente quanto ferro. Fenris não se importou, deixou-se amarrar e com poucos movimentos quebrou-a. Os deuses se olharam preocupados.

A segunda tentativa foi com uma corda chamada Drómi. Os Aesir disseram que se Fenris passasse por aquele teste, seria ainda mais famoso. O lobo sabia que depois de Laedingr tornara-se ainda mais forte e passar por outro desafio apenas o deixaria mais famoso e temido. Foi amarrado e dessa vez precisou de mais esforço, todavia libertou-se das amarras. Os deuses se olharam temerosos.

Os Aesir discutiram sobre o que fazer então. O Pai de Todos refletiu e decidiu enviar Skímr até os anões. Encomendou-se os grilhões conhecidos como Gleipnir. Aqueles eram feitos de material inusitado como o barulho do andar de um gato, a barba de uma mulher, as raízes de uma montanha, a força de um urso, o hálito de um peixe e o cuspido de um pássaro. Os grilhões eram lisos e macios como seda, porém firmes e fortes como as bases do mundo.

Foram todos até o lago Ámsvartnir onde estava a ilha Lyngvi. Chamaram o lobo e lá o desafiaram a quebrar aqueles novos grilhões. Passaram o grilhão de um para o outro, tentando quebrá-lo. Ninguém conseguiu, entretanto todos disseram que Fenris poderia fazê-lo. O monstro observou e aceitou os elogios com a mente maquinando. Pressentia algo errado. Respondeu que faria o teste, pois os Aesir argumentaram que se ele não se libertasse, então eles mesmos o soltariam, pois não representaria temor a nenhum deus. Só exigiu que alguém mantivesse a mão em sua boca. Os deuses se olharam em um suspiro de medo, exceto Týr.

Týr adiantou-se para aceitar e pôr fim àquela ameaça. O lobo foi preso e o deus colocou a mão naquela bocarra, sentindo o hálito quente e as presas afiadas. Fenris lutou contra as amarras como pôde. Nem toda a força conseguiu romper os grilhões. Os deuses se olharam e gargalharam, exceto Týr.

A bocarra de Fenris fechara-se sobre a mão do deus e arrancara-a com uma mordida só. Os Aesir prenderam o monstro a uma rocha chamada Gjöll e o jogaram no fundo da terra. Enfiaram uma espada em sua boca e lá o mantiveram. Não o destruíram, pois em Asgard eles não derramariam aquele sangue negro.

OS CABELOS DOURADOS DE SIF

Loki Laufeyarson era amante da trapaça e da malícia. Até mesmo a mais simples das maldades o satisfazia. Um de seus alvos foram os lindos cabelos de Sif, sempre alvos de elogio. A dedicada esposa de Thor viu-se um dia sem seus cabelos. Acordou sem que um fio deles estivesse em sua cabeça. Seu marido quase não a reconheceu.

No entanto, soube quem era o maldito responsável por aquilo e foi atrás de Loki. Quebraria todos os ossos dele, um a um, se não houvesse a boa promessa de que entregaria Sif cabelos novos, esses feitos do puro ouro.

O trapaceiro foi até os anões conhecidos como Filhos de Ivaldi e eles fizeram os novos cabelos de Sif, assim como Skíbladnir, o navio de Freyr, e Gungnir, a lança de Odin. Loki, incapaz de se satisfazer com alguma coisa boa, apostou sua cabeça com um anão chamado Brokk que o irmão dele, Sindri, não poderia criar outros itens de tamanha qualidade. O desafio foi aceito e lá foram os anões para a fornalha para forjar os novos itens. Loki transformou-se em uma mosca para atormentá-los, picando Brokk a cada vez que tentava soprar na fornalha. Mesmo com a dificuldade, eles conseguiram. Daí nasceram Draupnir, o anel mágico, Gullinbursti, o javali de Freyr, e Mjöllnir, o martelo de Thor. Por causa de Loki, o último item ficou com um defeito, tendo o cabo um pouco curto, o que não estragou sua grandiosidade.

Quando os deuses julgaram que os itens de Sindri eram os melhores, Brokk riu fartamente e exigiu a cabeça de Loki. O trapaceiro tentou escapar, porém foi pego por Thor a pedido do anão. O deus do trovão não se sentiu mal de fazer esse favor, pois seu sangue ainda fervia de raiva do que aquele maldito fizera.

Brokk estava para cortar a cabeça de Loki quando o deus riu diante do anão e disse que era impossível que ele tomasse a cabeça, pois se o fizesse danificaria o pescoço, que não estava incluído na aposta. Nervoso, o anão selou a boca de Loki com uma tira de couro para que ele parasse de falar tantas palavras que geravam apenas ofensas e discórdia. Inútil, pois parar a maldade de Loki era o mesmo que parar o movimento do mundo.

AMURALHA DE ASGARD

As lutas dos deuses não passaram despercebidas pelos outros povos. Um dia um estranho apareceu diante de Asgard com uma proposta. Construiria uma muralha tão resistente que protegeria os deuses de qualquer ataque dos gigantes. Os Aesir conversaram entre si e perceberam que era uma boa proposta. Tão boa, que obviamente teria um preço alto que logo gerou desconfianças entre as divindades. A proposta era a de que o gigante teria Freyja, além do sol e da lua, caso terminasse toda a obra em um inverno.

Os Aesir se sentiram insultados com ousadia. Tirar-lhes a bela Freyja era mais do que levar o céu e a lua. Era levar os corações de cada um. Loki, sentado com o sorriso sardônico de sempre, disse que a proposta deveria ser aceita. Os deuses não correriam nenhum risco. Eles desconfiaram, entretanto o olhar brilhante do trapaceiro indicava que sairiam em lucro daquela aposta.

Assim o gigante começou o trabalho. Tinha como ajudante o cavalo Svadilfari, um ganhão de tanta força que trabalhava muito mais do que seu dono. Assim, perto do fim do inverno, a obra estava para se findar. Faltava apenas o portão. Os deuses se reuniram assustados. Freyja discutiu e exigiu que tomassem uma atitude. E que Loki resolvesse aquele problema!

O trapaceiro assim o fez, com um modo de tudo resolver que trazia soluções imediatas e problemas futuros. Transformou-se em uma égua e atraiu a atenção de Svadilfari. O estranho irritou-se com o sumiço do cavalo, que cavalgara noites e dias e desaparecera faltando tão pouco para acabar o trabalho. Foi tomado pela fúria dos gigantes, revelando o que era. Os deuses se enfureceram com o gigante. Chamaram por Thor que estivera fora, combatendo trolls.

O deus do trovão apareceu em Asgard para enfrentar o gigante. Quando o inimigo quis fugir para Jötunheimr, Thor negou e o enviou para Niflheimr com um golpe de Mjöllnir. Em meio ao alívio e enquanto os deuses observavam o sangue do gigante secar, Loki reapareceu com um cavalo cinza de oito patas. O nome era Sleipnir e foi dado a Odin.

O SERVO DE THOR

Thor tinha uma biga puxada por dois grandes bodes, tão vistosos e fortes que faziam jus ao poderoso deus do trovão. Eram seres mágicos que o deus podia matar e se alimentar da carne sem ter o perigo de não ter mais tão poderosos animais para puxar sua carruagem. Uma vez que estava satisfeito com a carne, bastava tocar os ossos com o martelo para que tivesse os bodes inteiros mais uma vez, prontos para continuar viagem.

Aconteceu que um dia Thor viajava juntamente com o trapaceiro Loki e pararam para descansar na casa de um fazendeiro. O pobre homem do campo os acolheu bem, porém avisou que nada teriam para comer naquela noite. Sentia-se culpado por não poder ser tão hospitaleiro quanto os nórdicos costumavam ser. Thor não se incomodou e abateu os bodes para alimentar a si, Loki, ao homem e sua esposa e a Thjálfí, o filho, e Röska, a filha. Famintos, os humanos se fartaram da carne, felizes por comerem tanto depois de tempos de fome.

O coração de Loki, no entanto, o levou a uma brincadeira súbita, um impulso para atizar a ira do deus do trovão e fazer troça dos mortais. Era simplesmente fácil demais manipular aqueles humanos com umas poucas palavras. E assim incitou Thjálfí a comer o tutano do osso, abrindo-o com uma faca e destruindo-o. O jovem o fez, comendo feliz e fartando-se agradecido. Depois foi dormir junto aos outros, alheio à ira que traria para sua casa.

A fúria do deus do trovão veio na manhã seguinte, quando acordou e tocou os ossos com o martelo. Notou imediatamente que um dos bodes estava manco. Trovões ribombaram nos céus e a casa frágil do fazendeiro quase se desfez. Toda a família se encantou e se pôs de joelho tamanho o medo da figura ruiva de Thor. Loki observava impassível, com o coração satisfeito com a cena. Por pouco os humanos insolentes não foram alvos do martelo divino, pois Thor soube imediatamente que um deles havia destruído um dos ossos. A única maneira de escaparem da sina foi a entrega de Thjálfí e Röska como servos de Thor. Assim se fez e ambos seguiram viagem com o deus.

OS JOGOS DO GIGANTE

A viagem dos Aesir continuou via mar, indo direto a Jötunheimr. Thjálf e Röska acompanharam Loki e Thor naquela empreitada até finalmente encontrarem terra firme e começarem a caminhar. Pararam para descansar em uma floresta, encontrando uma estranha cabana para se protegerem durante a noite. Ali acamparam e se mantiveram, até um terremoto acabar com seu sossego e os deixar com medo. Andaram um pouco até encontrar uma segunda sala na cabana e lá ficaram, com Thor na porta para protegê-los.

Um estranho barulho vinha da floresta e deixou o deus do trovão nervoso e com a curiosidade atizada. Ele caminhou pela noite até encontrar um gigante, dos maiores que já vira, deitado. O som terrível era o da criatura roncando. Thor preparou-se para acertar o gigante, porém ele acordou antes que o deus pudesse agir. Apresentou-se ao deus como Skrymir. Já sabia com quem estava conversando e zombou dele ao notar que estivera dormindo com os amigos justamente em sua luva. Após a zombaria, sugeriu que seguissem viagens juntos. Thor aceitou, assim como permitiu que Skrymir juntasse os mantimentos de todos em uma sacola só.

O gigante parou para descansar muito mais à frente e disse que dormiria enquanto os outros comessem. Thor tentou abrir a sacola, porém não conseguiu desfazer nenhum nó ou desatar a correia. Irritado, pegou Mjölnir e andou com passos trovejantes até o gigante, acertando com todas as forças. Skrymir abriu um dos olhos lentamente e perguntou se por acaso uma folha não caíra sobre sua testa e se eles já haviam comido ou se estavam prontos para dormir. Thor olhou surpreso e ainda mais irritado, enquanto o gigante se virava e dormia mais uma vez com aqueles roncamentos irritantes. Vendo que a criatura dormiria de novo, acertou com tanta força que o martelo enfiou-se no crânio. Skrymir acordou assustado perguntando se uma noz não caíra sobre sua testa. Perguntou o que havia de novo para Thor e o deus deu-lhe as costas e saiu dizendo que acabara de acordar.

A situação deixava o deus cada vez mais irado com a impotência de seus golpes e os roncamentos do gigante. Então resolveu dar fim à situação. Usou toda sua força e acertou a fonte de Skrymir. Foi inútil, pois mais uma vez o gigante acordou e apenas disse que estava incomodado, pois deveria haver pássaros sobre as árvores, já que um pequeno galho ou uma pena caíra em sua cabeça. Vendo Thor acordado, chamou-o para seguirem viagem. Aproveitou para avisar que ouvira o grupo comentado que ele era de elevada estatura e acrescentou que não era assim tão grande comparado com os companheiros de Útgarda-Loki, que não suportariam palavras de ostentação de umas crianças que mal saíram das fraldas. Aconselhou-os a não irem para aquele castelo de gigantes, porém se quisessem ir, que seguissem para o leste, pois ele iria para o norte. E o fez levando a sacola de suprimentos.

Encontraram um grande castelo após seguirem para o leste. Um enorme portão de ferro impedia a passagem deles e não houve força divina que pudesse o abrir, então tiveram que passar entre as enormes barras. Dentro do salão, encontraram gigantes bem maiores do que Skrymir se divertindo e o líder deles, Útgarda-Loki recebeu o grupo com despeito e escárnio, ainda zombando de Thor. O rei gigante ainda disse que eles deveriam mostrar suas habilidades, pois não aceitaria em seu salão ninguém que nada de excepcional soubesse fazer.

Loki irritou-se com o escárnio do gigante, sentindo em seu coração as zombarias que ele mesmo fazia dos outros. Foi o primeiro a se adiantar dizendo que poderia comer como ninguém e venceria qualquer um naquela disputa. Apresentou-se um tal Logi para competir com ele e, não importando o quanto tentasse, Loki não podia vencê-lo. Então Thjálf resolveu falar, pois não deixaria que seu senhor e deus fosse humilhado. Disse que ninguém o venceria em uma corrida. Foi mais uma falácia do grupo, pois um tal Hugi venceu o servo de Thor com facilidade. A tímida Röska nem foi lembrada nesse meio, pois Thor já estava se adiantando para seus desafios.

O deus do trovão gritou aos ventos que ninguém o venceria em um concurso para ver quem bebesse mais. Deram-lhe um chifre de hidromel para que esvaziasse. Não conseguiu na primeira, nem na segunda, nem na terceira. Faltou-lhe fôlego em todas e o líquido moveu-se pouco. Para um segundo teste, Thor deveria demonstrar sua força enguendo o gato do rei. De nada adiantaram os esforços, pois tudo o que o gato fez foi mover uma pata.

Útgarda-Loki zombou outra vez do deus e o colocou diante de mais um desafio. Como Thor desafiara qualquer um no salão para uma luta, o rei disse que ninguém ali se desgraciará a lutar com um deus tão fraco. Para humilhá-lo ainda mais, colocou o deus para lutar com a velha Elli. Thor o fez tomado pela ira, porém foi obrigado a se apoiar em um joelho perante a força da mulher.

O fim das disputas foi a derrota e humilhação do grupo e só lhes restou beber juntamente com os gigantes. Lá dormiram e apenas no dia seguinte Útgarda-Loki apareceu-lhes para perguntar sobre o fim da viagem. Thor disse que estava envergonhado com o corrido. Então o rei contou a verdade. Disse que era ele disfarçado de Skrymir na floresta e teria sido morto pelas marteladas do Ass não fosse a ilusão que fizera para que cada golpe fosse levado para as montanhas. Mostrou então os grandes vales que haviam sido formados por causa de cada martelada. E a sacola de suprimentos? Thor não conseguiria desatar aqueles nós de ferro nunca. Quanto aos outros desafio, explicou que Logi, desafiante de Loki, era na verdade o fogo selvagem que devorava tudo. Aquele que vencera Thjálf era Hugi, o pensamento.

As derrotas de Thor foram na verdade grandes feitos, pois o chifre de hidromel estava ligado ao oceano e Thor bebera tanto que o nível do mar baixara. O gato? Ah, o bichano era nada menos do que a Serpente de Midgard, aquela que envolve a Terra e morde o próprio rabo. O deus conseguira erguê-la um pouco! Por fim, não foi vergonha a derrota para Elli, pois a velha era o próprio tempo, a velhice, e até os Aesir sucumbiam perante essa força.

Útgarda-Loki terminou dizendo que eles não deveriam voltar a seu castelo, pois suas ilusões seriam mais terríveis na próxima vez. Thor preparou-se para golpear o gigante, entretanto o rei desapareceu, assim como o castelo. E cada teste demonstrou foi como uma poesia, uma metáfora como as das poesias escáldicas, que anunciava as fragilidades dos Aesir.

THOR E A SERPENTE DE MIDGARD

É certo que Thor não ficou nem um pouco satisfeito com as humilhações e lição de moral impostas por Útgarda-Loki. Ele se vingou de outra maneira, com um teste final que faria a si mesmo. Disfarçado de um jovem, Thor desceu a Midgard e andou até encontrar a casa de Hymir, o gigante. Esse era o mesmo de quem Thor



pegara o grande caldeirão que esquentaria o hidromel dos deuses.

Ainda disfarçado, o deus permaneceu como hóspede na casa de Hymir. No dia seguinte, o gigante levantou-se para pescar e o deus ofereceu-se para ir com ele. Recebeu zombaria e despeito como resposta, porém a criatura acabou concordando, apesar de negar a isca. Thor quase acertou a cabeça de Hymir. Controlou-se e usou sua força para matar um dos bois do gigante, o maior deles. Usaria sua cabeça como isca.

Remaram até o local usual de pesca de Hymir e dali o gigante não pretendia passar. Thor não se fez de rogado. Remou ainda mais, até alcançar grandes distâncias. Quando resolveu parar, jogou a linha com a cabeça de boi como isca. Esperou até sentir que algo fagara e não era nada menos do que a Serpente de Midgard. O monstro puxou-o com tanta força que os braços do deus bateram nas bordas do barco. Então ele puxou de volta e trouxe para cima aquele ser colossal que era o medo materializado. O coração de Thor não temeu por um segundo e os olhos corajosos da divindade encontraram-se com as presas que pingavam veneno. Hymir encantou-se, pálido de medo ao ver a imensidão do monstro e ver-se em meio a um conflito de titãs. Thor estendeu o braço para pegar Mjöllnir e o gigante apavorado aproveitou-se da situação para cortar a corda, liberando a serpente que caiu de volta no mar, criando ondas gigantescas e ainda espalhando veneno.

Thor, molhado e suado pelo esforço, não podia acreditar no que o gigante covarde fizera. Transmitiu-lhe um olhar de morte e o medo deixou Hymir ainda mais branco, tão alvo quanto as nuvens. Bastou um golpe bem dado para que a criatura fosse para os braços de Hel. Assim a Serpente de Midgard ainda vive, esperando o dia do Ragnarök.

O GIGANTE DE BARRO

Os deuses sempre foram amantes de viagens. Thor era um desses que fazia grandes jornadas, quase todas para batalhar. Uma delas foi para matar trolls. Odin também saiu para cavalgar na mesma época. O Pai de Todos cavalgou Sleipnir pelas terras de Jötunheimr e passou pela morada do gigante Hrungrnir. A criatura perguntou quem era aquele homem de elmo dourado que ali aparecia e cavalgava sobre o ar, a terra e o mar. Odin respondeu que apostava sua cabeça que não havia nenhum cavalo ali que se equiparasse ao dele. O gigante irritou-se com a petulância e mostrou Crina Dourada, que era um ótimo animal.

Começaram uma competição frenética e o gigante logo foi tomado pela típica fúria de sua raça. Estava tão coberto de raiva que não percebeu que finalmente haviam chegado a Asgard. Lá, os Aesir o convidaram a entrar a beber, porém o gigante logo se excedeu. Bebeu justamente das jarras de Thor, flertou com Freyja e Sif, falando que as levaria para Jötunheim. Insolente, disse que carregaria Asgard até sua terra natal e afundaria a morada dos deuses, depois mataria todos. Apenas Freyja ousava servi-lo. Quando os Aesir se cansaram da insolência, chamaram por Thor que não se faria de rogado para expulsar a visita incômoda.

Ele chegou altivo e seu sorriso transformou-se em ira ao ver aquele gigante sendo servido por Freyja. Perguntou quem ousara chamar aquele cão para a festa dos deuses. Hrungrnir olhou o deus do trovão com raiva e disse que fora convidado por Odin.

Thor afirmou que o gigante se arrenderia de estar ali antes de ir embora. O gigante riu e respondeu que o deus seria considerado um covarde se atacasse um inimigo desarmado e despreparado. Após muita discussão, Thor e Hrungrnir marcaram um duelo.

Hrungrnir voltou para casa e a notícia daquela batalha logo se espalhou. Os gigantes disseram que havia muito a perder naquela luta, pois se Thor vencesse Hrungrnir, o mais forte entre eles, estariam condenados. Então criaram um gigante de barro. Era maior do que todos eles, tão grande que precisaram de um coração de égua para bombear a vida em seu corpo. Seu nome era Mökkurkálfi e nem a visão desse monstro impediu Thor de ir até o duelo no local chamado Grjótunagard. O gigante de barro estava com tanto medo que molhou as calças ao ver a divindade guerreira.

O deus do trovão tinha Thjálfri a seu lado quando chegou ao encontro. Vendo a malícia dos gigantes, também usou de esperteza. Mandou seu servo na frente, para caçar o gigante. Disse que era inútil se proteger com o escudo diante de si, pois Thor, filho da terra, vinha sob o solo para encontrar os inimigos. Hrungrnir colocou o escudo sobre os pés e manteve-se preparado com sua pedra de amolar, sua principal arma.

Ouviram-se trovões e relâmpagos cruzaram os céus, pois Thor estava em fúria e avançava em carga para encontrar seus inimigos. Arremessou o martelo contra Hrungrnir. O gigante defendeu-se levantando sua pedra com as duas mãos e a arremessando contra o martelo. As armas se chocaram no ar e a pedra de amolar foi destruída. Parte dos pedaços caiu na terra, tornando-se as pedrneiras e um pedaço enfiou-se na cabeça de Thor. Já o martelo continuou a trajetória e acertou Hrungrnir no meio da cabeça. Mortalmente golpeado, o gigante caiu sobre Thor.

Mökkurkálfi caiu sem glória ao ser atingido por Thjálfri. O servo tentou retirar Hrungrnir de cima de Thor, mas não conseguiu, nem mesmo os outros deuses conseguiram. Apenas Magni, filho do deus do trovão e da gigante Járnsaxa, conseguiu erguer o corpo do gigante. Não era à toa que seu nome significava Força. Em recompensa, recebeu de presente do pai Crina Dourada. Odin repreendeu o filho por dar aquele precioso presente ao filho de uma gigante.

A PEDRA DE AMOLAR NA CABEÇA DE THOR

A pedra de amolar ainda continuava na cabeça de Thor e o deus estava incomodado com aquele objeto estranho alojado em seu crânio. Foi então que ele procurou por Gróa, a feitiçeira esposa de Aurvandil o Valente. Ela aceitou ajudar o poderoso Thor e começou com os encantamentos para soltar a pedra de amolar. E tudo estava funcionando tão bem que Thor decidiu que precisava recompensar a mulher. Lembrou-se de quando estava vindo das terras geladas e decidiu dar a Gróa uma boa notícia.

Thor viera das terras geladas trazendo Aurvandil em uma cesta, porém o pé do guerreiro ficou do lado de fora e um de seus dedos congelou. O deus arrancou o dedo congelado e jogou-o no céu, o que deu origem à estrela chamada de Dedo de Aurvandil. Thor disse que Aurvandil ainda estava vindo e em breve chegaria para reencontrar sua amada Gróa. A feitiçeira ficou tão feliz que todo seu saber escapou de sua mente e a pedra de amolar continuou na cabeça de Thor.

MAIS UMA TRAPAÇA DE LOKI

Loki não trapaceou os deuses apenas uma vez, nem Thor teve apenas um grandioso feito contra os gigantes. O deus trapaceiro um dia voava em forma de falcão, usando a plumagem emprestada de Frigg. Passou pela terras dos gigantes, por onde seu sangue sempre o levava e por ali parou na fortaleza de Geirrödr. Pousou sobre uma das muralhas e lá ficou observando. O líder gigante exigiu que aquele pássaro fosse levado até ele e Loki permaneceu no mesmo lugar, desfiando a pobre criatura que não conseguia alcançá-lo. Os muros eram tão altos que o pobre gigante que fora mandado lutou contra dor e sofrimento para chegar até o alto. Os olhos maravilhados de Loki, afeiçoados ao sofrimento alheio, o mantiveram estático e quando o gigante finalmente o alcançou, o trapaceiro falhou ao tentar voar. Seu pé ficara preso na muralha.

O deus foi levado até Geirrödr e reconheceu que por trás daqueles olhos de falcão havia a fagulha da divindade. Exigiu que Loki confessasse, porém ele se calou, com um orgulho ferido incapaz de ceder às ameaças. Geirrödr jogou-o em um baú e ali o manteve por 3 meses, passando fome e sede. Quando finalmente foi libertado, o líder gigante obrigou-o a falar. Loki fez as confissões e ainda se viu forçado a um juramento de levar Thor desarmado até a corte de Geirrödr.

Aquela não era uma promessa que faria mal a Loki. A vida alheia lhe era tão barata quanto os flocos de neve das terras geladas. Era mais um divertimento. Assim voltou para Asgard e lá conversou com Thor. Com lisonjas e propostas que só poderiam sair de sua língua de víbora, convenceu o deus do trovão a viajar sem seu cinturão de força, suas luvas ou seu martelo.

A sorte de Thor foi ter parado na casa da gigante Grídr, mãe de Vidarr o Silencioso. Ela lhe contou sobre Geirrödr e da armadilha que esperava o deus do trovão. Emprestou-lhe seu cinturão de força, suas luvas e seu bastão. Tomado de ira e com vontade de experimentar o sangue de mais um gigante que queria sua vida, Thor continuou o caminho. Seguiu através de um rio usando toda sua força contra a correnteza. O volume de água era tão grande que passava acima dos ombros do deus. Loki precisava vir logo atrás, segurando o cinturão do deus para não ser levado. O motivo de tanta água era Gjálp, filha de Geirrödr, que tinha um pé em cada margem e alargava o rio. Thor arremessou uma pedra contra ela e assim pôde sair daquele rio maldito, que agora não era mais tão grande.

A chegada à fortaleza de Geirrödr ocorreu pouco depois. Uma cadeira foi oferecida ao deus e ali ele se sentou até sentir que havia alguém sob ela. Usando o bastão, o deus bateu sob o que estava abaixo de si e acertou as duas filhas de Geirrödr, quebrando suas colunas. Geirrödr chamou Thor para o salão e o desafiou para um jogo. Seus olhos brilhavam de raiva e era ali que pretendia matar aquele inimigo mortal dos gigantes. Geirrödr pegou uma barra de ferro que aquecera na lareira e jogou-a contra o deus assim que o viu se aproximando. Thor segurou o objeto com as luvas de ferro emprestadas sem se impressionar com o arremesso. Olhou com ódio para o gigante e decidiu mostrar-lhe o que era força de verdade. Arremessou a barra de ferro de volta.

Geirrödr tentou se esconder atrás de uma coluna de ferro, mas o objeto arremessado atravessou a coluna, atravessou o gigante, atravessou as paredes da fortaleza e dizem que até atravessou a

Terra. Assim Thor sobreviveu a mais uma das trapaças de Loki, ainda ficando contente por ter vencido mais um desafio.

O ROUBO DAS MAÇAS DE IDUNN

Odin, Loki e Hönir seguiram em caminhada pelo mundo, como os deuses sempre faziam. Andaram por vastidões até o momento em que dificilmente encontravam comida. Por sorte, acharam uma boiada pastando e resolveram se alimentar de um dos animais. Abateram-no e fizeram fogo para cozinhá-lo. Tentaram duas vezes, mas a carne não cozinhava. Estranhavam o fato e se perguntavam o motivo quando ouviram uma voz vinda das árvores. Lá estava uma gigantesca águia, que dizia que se a carne não cozinhava era porque sua magia não permitia, mas que passaria a deixar que os deuses se alimentassem se dividessem com ela a comida.

A águia comeu mais do que Loki imaginava que merecia. Irritado com a petulância, o deus atingiu a águia com sua arma, que acabou se prendendo. A criatura ferida levantou vôo tão rapidamente que puxou Loki, levando-o pelos ares e o fazendo se chocar às árvores e picos. Sentindo que não resistiria por muito tempo, o deus pediu por paz. A águia disse então que só com uma condição concederia o pedido da divindade. Loki precisava levar Idunn, juntamente com suas maçãs, para fora de Asgard.

O trio voltou para Asgard depois do ocorrido, sem terem problemas ou precisarem comentar a estranha aventura de Loki. Esse último permaneceu calado, pensando no acordo com a águia. Não pensava em culpa ou via problema na promessa. Imaginava apenas uma maneira de manipular Idunn e a resposta viera facilmente. Procurou pela deusa, a esposa de Bragi, assim que chegou a Asgard. Viu-a bela, porém tímida e quieta, com aquelas maçãs preciosas que impediam que os Aesir encontrassem a decadência e a morte. Para atraí-la, precisou apenas comentar sobre algo do seu maior interesse, as frutas sagradas. Contou-lhe que vira maçãs tão preciosas quanto às dela e rogou para que fossem logo vê-las, sendo que Idunn precisava levar as suas para compará-las com aquelas novas preciosidades.

A deusa cedeu, tanto pela bela fala do trapaceiro quanto por interesse natural do que era sua missão. Ela foi com Loki até a tal floresta onde deveria estar a descoberta. Lá encontrou apenas o gigante Thjazi, em sua forma de águia. A criatura capturou Idunn facilmente e a levou para sua terra, Thrymheimr.

Os Aesir logo sentiram a falta da preciosa Idunn. Obviamente, eles a amavam e notaram que a tímida deusa não comparecia às reuniões, porém quando a decadência começou a cobrar seu preço sobre os corpos divinos, logo se perguntaram quem fora o último a ver a deusa. E o acusado foi Loki, que foi conduzido à Thing, a assembléia, para explicar-se. Acusado e ameaçado, percebendo toda aquela ira, ele precisou fazer outra promessa. Traria Idunn de volta e para isso usaria apenas o manto de plumas de falcão de Freyja.

Envolvido no manto, Loki se transformou em falcão e voou até Thrymheimr. Com o vento frio passando por suas penas, o deus seguia o caminho animado com a nova aventura. Sua alma se deliciava com os estranhos e torpes caminhos que criava para si, tão livre da consciência quanto as penas de falcão lhe deixavam liberto do chão.

Encontrou Idunn sozinha no esconderijo de Thjazi, que saíra para o mar. Utilizando sua magia, transformou a deusa em uma noz e a pegou com suas garras. Fugiram para Asgard, porém o gigante logo chegou em casa e sentiu falta de Idunn e suas preciosas maçãs. Tomou suas penas de água e alçou perseguição.

Aconteceu que os Aesir já estavam preparados para a água gigante. Com uma grande pira, queimaram as asas de Thjazi. Ele gritou de dor e foi jogado ao chão, rolando coberto de fumaça e sangrando. Não teve tempo de reagir, pois as armas dos deuses caíram sobre ele com fúria sem fim. Foi destroçado e serviu como exemplo. Loki assistiu a cena, contente consigo mesmo por ter se superado. E ali havia mais um símbolo do afastamento entre os deuses e os gigantes.

UM CASAMENTO INCERTO

Thjazi não era sozinho. Ele tivera dois irmãos e herdara de seu pai, Óvaldi, uma grande fortuna. Dessa fortuna, ele gerou armas e um equipamento de batalha esplêndido que sua filha, Skadi, vestiu para buscar vingança. Aquela era uma grande guerreira, criada nas inóspitas montanhas. Caminhou sem medo até Asgard e declarou guerra aos deuses, desafiando-os. Entre os Aesir, havia Thor, e ele não temia gigante algum. Poderia ter enfrentado Skadi, porém Odin propôs paz. Bastava de derramamento de sangue e vitórias.

A gigante disse que aceitaria, se os deuses lhe dessem um marido e a fizessem rir. Julgava que eles não aceitariam e haveria guerra de qualquer maneira. Os Aesir aceitaram com a condição de que ela escolheria o marido apenas pelos pés. Skadi imaginou que seria fácil encontrar Baldr, que com certeza teria os pés mais belos. Não conseguiu conter seu desalento quando percebeu que, ao poder ver apenas os pés dos deuses, acabara escolhendo como marido logo Njörd, o Vanir. Conteve a ira e esperou que os deuses fracassassem em fazê-la sorrir.

Loki, que já imaginava o futuro daquele casamento, conseguiu uma maneira de fazer a gigante rir. Amarrou uma corda na barba de um bode e depois em seus genitais, em seguida gritou muito alto. Na confusão, caiu perto de Skadi e ela acabou rindo da situação, ainda que apenas levemente. Assumiu sua derrota e o casamento foi selado. Em homenagem, Odin coletou os olhos de Thjazi e jogou-os nos céus, transformando-os em duas estrelas.

Foi uma pena porque tanto Njörd quanto Skadi foram infelizes. O primeiro gostava de viver perto dos mares e adorava o som das ondas e a segunda amava o silêncio das montanhas. Um não suportava o lar desejado pelo outro e assim perceberam que não poderiam viver juntos nos lugares que tanto gostavam. Tentaram um acordo, vivendo nove noites na casa de cada um, porém o casamento realmente não vingou. Skadi acabaria abandonando o Vanir para se casar o Ull, o deus arqueiro.

O AMOR DE FREYR

Dizem que Freyr um dia encontrou seu amor quando se sentou no trono de Odin. Vendo todo o mundo a partir daquele assento, ele encontrou a mulher que tomou conta de seu coração. Era uma gigante chamada Gerd. Infelizmente, o Vanir não sabia como alcançá-la. Foi tomado pela melancolia e não era mais o mesmo. Os deuses se perguntaram o motivo e Njörd,

preocupado, foi ter com o filho. Ele contou-lhe sobre a flecha do amor que estava enfiada em seu peito. Para auxiliá-lo, o deus do mar chamou Skirnir, seu fiel servo. Freyr entregou-lhe sua espada mágica e cavalo e pediu que fosse para encontrar Gerd.

O valente Skirnir passou por sofrimento, dor e desespero para chegar à gigante. Quase perdeu-se em raiva quando ofereceu todos os presentes a Gerd e ouviu a recusa partir daquela boca de beldade. Ofereceu de tudo e ouviu apenas recusas. Com a razão coberta pela ira, disse que usaria a espada mágica para matar ela e o pai. Nem assim acuada ela aceitou. Só quando foi ameaçada por magia da mais pura, vinda das runas, a gigante recuou e resolveu se casar. Assim Freyr se uniu a seu amor e o custo foi sua espada mágica, o que um dia lhe seria fatal.

A MORTE DE BALDR

Os deuses amavam Baldr. Melhor dizendo, o mundo todo amava Baldr, que era perfeito, que nascera para ser amado. E assim ele continuaria sendo amado, a não ser pelo sangue de Loki, que não tinha razão para amar nada e nem precisava de qualquer motivo para odiar. Não amava, entretanto odiava espontaneamente.

Quando Baldr sonhou com sua morte e contou aos deuses, todos os Aesir se preocuparam. Sua mãe, Frigg, tratou de tomar uma atitude. Pediu a cada uma das criaturas e objetos do mundo que não machucassem seu filho. E conseguiu de todos eles a jura de nunca ferirem o amado Baldr. Para comemorar, os deuses se reuniram em assembleia e cada um deles pegou algo para jogar em Baldr. No início, foram arremessos tímidos, porém foram tomando confiança e desde flechas até pedras atingiram o deus sem causar-lhe dano.

Loki observou tudo e aproximou-se da feliz Frigg. Foi com fala mansa que iniciou a conversa e perguntou se algo ainda poderia ferir Baldr. Ela disse que apenas não tomara o juramento do visco, ainda muito jovem para fazer algo de ruim. O coração de Loki bateu mais forte, excitado por pensar em algo que seria a maior de todas as suas ofensas contra os deuses, retirá-lhes o que mais amavam.

O trapaceiro preparou uma flecha a partir do visco e aborrou Hödr, o deus cego. Perguntou-lhe se não queria atirar nada em Baldr, porém o coitado respondeu que não conseguiria. Foi com uma educação que só surgia em momentos de malícia que Loki se ofereceu para ajudá-lo. Assim ele atirou e foi a primeira vez que Baldr foi atingido. O deus tombou e todos choraram. Seus olhos se voltaram para Hödr e a vingança nasceu de Odin e de uma gigante. Seu nome era Vali, divindade surgida da ira em um dia apenas, crescido para nada além de fulminar Hödr com um golpe e mandá-lo ao inferno.

O FUNERAL DE BALDR

Colocaram Baldr em seu navio para o funeral. Nanna, esposa do deus perfeito, foi às chamas junto com ele. Odin colocou o anel Draupnir na embarcação. A fogueira começou a arder e pelo menos uma deusa morreu de desgosto e foi colocada junto ao fogo. Thor chutou um anão que estava próximo, fazendo-o queimar também. A gigante Hyrrokkin foi chamada de Jötunheim para levar o Baco para as águas.

Ela veio em carga montada em um lobo e usando serpentes como rédeas. Ela empurrou com tanta força que a terra tre-meu e fogo surgiu por onde o casco do navio passou.

Os deuses ainda estavam descontentes e queriam que Hel lhes devolvesse Baldr. Enviaram Hermódr até ela. O deus seguiu viagem montado em Sleipnir e desceu até aquelas terras geladas. Quase não passou pela fronteira quando a guardiã da ponte viu que sua face ainda era brilhante e tinha sangue quente nas veias. Passou por ela para ter com Hel. A fria mulher, senhora dos mortos, o recebeu e ouviu Hermódr dizer que os Aesir choravam amargamente pela morte de Baldr e pediam que ele fosse enviado de volta. Hel quis pôr isso a prova e disse que o enviaria de novo, se realmente o mundo todo chorasse por Baldr. O deus amado enviou Draupnir de volta para Odin e Nanna enviou um presente para Frigg.

Hermódr cavalgou de volta para Asgard e deu o recado. Os Aesir transmitiram a mensagem a todo o mundo, desde as pedras até as árvores, desde os peixes aos pássaros. E todos choraram, a não ser uma única pessoa. Havia uma certa gigante chamada Thökk escondida em uma caverna que se recusava a chorar. Quando abordada, ela se recusou a deixar que uma lágrima que fosse escorresse por seu rosto.

Dizem que essa também foi uma vingança de Hel por ter sido colocada em reino tão frio e tão repudiado.

O CASTIGO DE LOKI

Thökk, que era Loki, disfarçou-se de corvo e voou para Jötunheim. Lá convenceu os gigantes a construírem o navio que os levaria até Asgard para a luta final com os deuses. Viajou por essas terras para convencer os gigantes de que os deuses não tinham mais a força de outrora. Enquanto isso, aquele imenso navio começava a ser construído, uma obra que tardaria para acabar e que ninguém nunca rezaria para que fosse concluída.

Loki foi se esconder no mundo dos homens e construiu uma casa com quatro portas, uma virada para cada canto da Terra. Disfarçou-se de salmão e mergulhou nos rios. Passou a odiar os outros peixes, então ensinou os homens a fazer redes para pegar aqueles animais e poder nadar sozinho. Entretanto, um dia os deuses o encontraram. Loki tentou se esconder nas águas, mas os Aesir haviam encontrado os restos das redes que o trapaceiro tentara queimar para não ser pego. Ele quase escapou várias vezes, mas Thor acabou por pegá-lo pelo rabo.

Assim Loki foi levado para uma caverna e lá acorrentado. Skadi colocou uma cobra em volta do seu pescoço para que o veneno pingasse sobre ele constantemente e o atormentasse com dor que nem um deus poderia suportar sem gritar. Diante dele foram colocados dois de seus filhos e um foi transformado em lobo para devorar o outro. Das entranhas do filho morto foram feitas amarras para Loki.

Apenas uma deusa se compadeceu de Loki. Foi Sigyn, sua esposa. Ela foi maltratada, xingada e odiada pelo marido, porém era de um coração piedoso e aceitou ficar junto a ele. Tentava evitar que o veneno caísse sobre a face do trapaceiro, mas o recipiente que tinha sempre enchia-se e no momento em que ia esvaziá-lo, mais gotas caíam em Loki e ele a xingava e estremecia provocando terremotos com sua fúria.

A HISTÓRIA DOS DEUSES EM MIDGARD

Os Aesir e Vanir acompanharam seus seguidores no mundo dos homens, caminhando com eles enquanto avançavam contra seus inimigos ou faziam alianças. Muito cedo, os Aesir conheceram a força de Roma e de seus deuses, sofrendo com o poder bélico do Império. Nenhum deus recuou, no entanto precisaram admitir que os deuses romanos tinham seguidores melhor articulados na guerra. Por mais que Einherjar, Valquírias e Álfar lutassem para dominar as novas terras, os povos germânicos não podiam competir com as legiões. Houve vitórias, mas no fim a derrota para Roma foi inevitável.

As invasões bárbaras por volta do século IV e que se estenderam nos séculos adiante demonstraram que as divindades nórdicas não estavam dispostas a desistir. Algumas vezes seus seguidores vinham empurrados por outros povos belicosos, alguns que até louvavam os Aesir. Eles chegaram em grandes deslocamentos e se colocaram nas bordas e depois no interior do Império Romano.

OS DEUSES INVASORES

Odin acompanhou seus seguidores durante as invasões. Era chamado Wodan e cavalgava Sleipnir com orgulho, participando ativamente de algumas batalhas. Thor descia à Terra e exibia seu martelo, destruindo espíritos e deuses locais com tanta fúria e habilidade quanto usava com os gigantes. Seu nome era Donar, aquele que liderava os deuses em seu avanço desenfreado. Thor investia em fúria e Odin caminhava atrás, anunciando as vitórias e derrotas, enquanto as Valquírias coletavam almas e mais almas.

Aconteceu que os Aesir encontraram os anjos. Não houve Serafim que pudesse vencer a ira de Thor naquele início de batalha. Não houve anjo que pudesse resistir a um Einherjar. A Cidade de Prata foi pega de surpresa enquanto seus seguidores eram aniquilados ou se rendiam. Ainda tumultuados pelas lutas internas dentro do império, os anjos reagiram mal ao avanço dos germânicos, porém apenas no início. Seus generais logo contiveram a maior parte do ímpeto dos furiosos guerreiros de Asgard em batalhas acirradas em que o sangue da Cidade de Prata jorrou tanto quanto as lágrimas dos santos. A estratégia dos anjos então foi coordenada pelos Nimbus.

O contra-ataque foi feito pela absorção dos bárbaros. Pouco a pouco a religião cristã foi se infiltrando entre os invasores, com os Nimbus sussurrando promessas de paz para as almas e os sacerdotes falando sobre o perdão e dando certezas que a religião combatente de Asgard não dava. Assim os nomes de Wodan, Donar e Tiuz foram aos poucos desaparecendo naquelas terras. Apenas em suas origens eles continuaram para reaparecer para a vingança anos depois.

OS DEUSES PIRATAS

A derrota germânica para os deuses romanos e depois para os anjos deixou os Aesir ainda mais sedentos pela guerra. Eles gostaram dos adversários que encontraram e queriam mais daquele sangue e daquela batalha. Divertiram-se com aquele novo estilo de guerra. Não era como enfrentar os gigantes, contra quem combatiam apenas em batalhas no mundo sobrenatural.

Deuses como Odin se regozijaram de poder entrar em disputas políticas e sacerdotais contra os anjos da Cidade de Prata.

Anos antes, os Aesir haviam enfrentado o panteão celta, contra quem tiveram batalhas, porém nada que fosse a ameaça da Cidade de Prata. Enfrentar os jogos dos Nimbus e uma religião tão organizada como a de Christos era diferente. Além disso, os anjos vinham acompanhados dos demônios, que nunca davam trêgua nas conspirações para destruir qualquer um dos lados. A única vantagem nórdica era a de não se importar nem um pouco em se aliar a entidades do Inferno.

Os Aesir seguiram os ataques vikings. Com isso, criaram uma rede extensa de inimigos e de guerra. Assim como seus seguidores, eles apareciam em ataques súbitos tanto nas bordas da fronteira flutuante da Cidade de Prata quanto nas fortalezas das nuvens dos anjos. Nesses combates, saqueavam todos os itens mágicos que encontravam e deixavam cadáveres angelicais. A Cidade de Prata precisou mobilizar exércitos de anjos Protetore para se certificar de que suas fronteiras estariam bem protegidas, mas as divindades nórdicas se deslocavam muito rapidamente e entravam com tanta vontade nas batalhas que nem a fidelidade dos anjos conseguia detê-los. Algumas vezes, deuses como Thor participavam dos combates e Serafins precisavam voar às pressas para defender esses locais. Alguns caíram ou foram humilhados pelo martelo do deus do trovão.

Por volta do século X da Era Cristã, os ataques foram diminuindo. Já estavam para se transformar em uma guerra direta entre Asgard e a Cidade de Prata, quando embaixadores de ambas as partes foram deslocados para criar tratados e acordos para regulamentar as guerras. Týr encontrou-se com Miguel para que definissem como seriam tratadas as próximas batalhas, antes que eclodisse a guerra total.

Asgard fez um acordo certo, porque além de enfrentar a Cidade de Prata, precisava lidar com os gigantes e com os Jardins de Allah, visto que já haviam atacado os anjos muçulmanos em vários pontos na Terra, desde a Ibéria até no Oriente Médio, onde também haviam entrado em conflito com os anjos ortodoxos. Nem uma cidade paradisiana com um poder bélico tão grande e descomunal como Asgard poderia suportar uma luta em tantas frentes e contra grupos tão poderosos de uma vez.

O CRISTIANISMO AVANÇA

Os cristãos tentaram converter os vikings na esperança de que seguindo a mesma fé, eles parassem com os ataques constantes. Foi difícil conseguir que os países escandinavos adotassem o cristianismo. Talvez quem tenha sido um dos responsáveis por ajudar no processo seja Loki. Por volta do início século X, ele foi libertado de sua prisão. Incitou tanto gigantes quanto demônios a migrarem em massa para a Escandinávia e os anjos seguiram esses grupos para evitar que as forças infernais tomassem conta dos corações dos vikings, que consideravam como cheios de ódio e paganismo.

Muitos missionários cristãos foram recebidos com violência. O martelo de Thor foi adotado como símbolo para combater a chegada do cristianismo. Os deuses viram que precisavam organizar melhor seus cultos. Ordens de magia como a dos Senhores da Tempestade e a Ordem de Luft tentaram combater a súbita imposição do Arkanun Arcanorum.

Foi então que os Aesir viram o quanto estavam pouco preparados para enfrentar a Cidade de Prata ou até para ter o Inferno como aliado. Naquela época, Hel já tinha anexado seus domínios à morada de Shaitan, mas isso não serviu para fazer com que os demônios tivessem algum senso de honra ao lidar com os deuses vikings. Infernal algum se importava com honra na batalha ou em assassinar para conseguir poder, traindo Einherjar e Valquírias em campos de batalha como se tratados não existissem. Lidar com os anjos foi ainda mais difícil, pois a religião dos Aesir não possuía o mesmo grau de organização. Se conseguiu se manter foi por causa da tradição e dos ritos, além dos ataques furiosos dos deuses que destruíam plantações e causavam tempestades quando ocorriam tentativas de implantar a Cruz. Mas a Cidade de Prata sempre teve seus métodos para controlar clima e convencer as pessoas. Já vencera deuses celtas, romanos e gregos e soubera entender o ponto fraco de cada um deles, que era quase sempre o coração do homem comum e a ganância do nobre.

A HISTÓRIA DOS HOMENS

A era das lendas teve seu fim antes que os homens que louvavam os Aesir se tornassem uma força a ser temida nas terras de Midgard que seriam chamadas de Europa. Então os feitos dos homens se tornaram mais relevantes, pois eles se moviam pelas vastas terras do Mundo do Meio e encontravam-se com outras culturas. Batalhavam, venciam, morriam e forçavam Valquírias e Einherjar a entrarem em novos campos de guerra para recolher almas e encontrar criaturas que desconheciam. Eram criaturas que habitavam as mesmas terras de luz que Asgard e que tinham salões tão valorosos quanto os dos Aesir. Criaturas que os valentes deuses nórdicos poderiam ter conhecido e com quem poderiam ter lutado assim como fizeram com os Vanir.

A QUEDA DE ROMA

Os problemas entre os povos germânicos e os romanos começaram por volta do século IV. A onda invasora começava a chegar do leste, impulsionada por guerreiros vorazes que faziam povos inteiros se moverem e apelarem para seus deuses protegerem suas retaguardas. O Império já estava em sinais de decadência e proteger as fronteiras era quase impossível. Foram sucessivas derrotas contra esses povos que queriam tanto conhecer o esplendor de Roma, quanto conseguir novas terras.

Alguns povos já viviam na fronteira do império e foram se aproximando aos poucos. Outros chegaram violentamente e os exércitos romanos não foram capazes de detê-los. Ostrogodos, visigodos, avaros e muitos outros passaram por cidades e colônias romanas, assumindo novas posições, lutando ou tentando alianças.

Em 476 d.C., Roma finalmente seria tomada e o último imperador deposto. Era o fim do Império Romano do Ocidente. Depois de séculos de decadência e brigas internas por causa tanto de política quanto de religião, os romanos sucumbiram perante uma minoria de invasores. Reinos bárbaros começaram a florescer, misturando sua própria cultura com a dos romanos. As leis se relacionavam algumas vezes. Os bárbaros tentavam copiar algumas, simulando a cultura romana em uns poucos aspectos, porém os costumes dos invasores foram prevalecendo e a ordem garantida por Roma desapareceu.

A ERA VIKING

Os cristãos oraram. Os cristãos pediram. Os cristãos imploraram aos céus, porém os anjos não conseguiram impedir que os guerreiros do norte viessem. Assim eles desceram em fúria da Escandinávia e seu primeiro alvo foi um monastério localizado em Lindisfarne na costa nordeste da Inglaterra. Os monges ficaram atônitos com o ataque ocorrido em 793 d.C. "Ó Deus, livrenos da fúria dos homens do norte!", oravam os cristãos quando a massa de ataque dos vikings começou a aumentar.

Eles vinham em navios especiais que atravessavam mares e avançavam pelos rios, subindo as águas através do continente para batalhar e saquear. A fúria nórdica assustava a Europa que já estava dividida e ainda não se recuperara completamente da fragmentação do fim do império germânico.

INVASÕES DA INGLATERRA

Os monastérios ingleses atraíram os vikings, mesmo que não fossem assim tão ricos. Os nórdicos cobiçaram o que havia neles e os saquearam enquanto puderam. Os dinamarqueses desembarcaram na Inglaterra com um exército após décadas de ataques somente para coletar butim. Uma base consistente foi montada e em pouco tempo as cidades e reinos ingleses foram sendo tomados. York capitulou em 866 e os reinos se viram forçados a negociar e pagar pela paz ou sucumbirem em guerra perante os dinamarqueses.

Wessex foi a peça essencial para que os nórdicos não se tornassem os grandes dominadores da ilha. O povo de Wessex resistiu e foi sob a liderança de um príncipe chamado Alfredo,



mais tarde intitulado o Grande, que venceram a primeira grande batalha contra os dinamarqueses. Um rei tombou nessa luta e nove grandes líderes dos vikings, no entanto a vitória final não foi um presente para os ingleses. O que receberam foi a esperança de que ainda poderiam se ver livres da ameaça. Respiraram aliviados com um tratado momentâneo de paz.

Não foi por mero elogio que Alfredo foi chamado de o Grande. Depois da morte do irmão, ele tornou-se rei e começou o enfrentamento direto contra os dinamarqueses. Montou sua própria frota e obteve uma vitória naval em 875 d.C. Pode parecer um feito pequeno, porém ninguém naquela época achava pouco vencer os vikings no que eles faziam de melhor, lutas navais.

As derrotas dos dinamarqueses foram sucessivas nas mãos de Alfredo. Os vikings tombavam mesmo em seus ataques furiosos. O rei avançava e depois de muito suor e de molhar a terra com sangue de seu povo e dos estrangeiros, o Grande conseguiu que os dinamarqueses prometessem não mais atacar Wessex. Foi uma promessa quebrada várias vezes. Em 877, em um ataque surpresa, Alfred se viu encurralado. Por pouco que não perdeu seu reino. Reagiu com a força de seu sangue saxão.

Sua vitória final foi contra o rei Guthrum. Após um cerco de duas semanas, Alfred o forçou à rendição. Ainda houve mais. Para escapar, Guthrum foi obrigado a renegar seus deuses e se converter ao cristianismo. Foi batizado em uma cerimônia assistida por Alfred, após o que se fez festa e, inevitavelmente, se fez guerra, pois a palavra não foi cumprida.

O acordo final entre anglo-saxões e vikings foi de que cada um ficaria com uma certa porção de terra. Os dinamarqueses acabaram criando a chamada Danelaw. Por volta do século X, Eduardo o Velho acabaria com Danelaw, justamente enquanto criava o Reino da Inglaterra.

SAQUES NA PENÍNSULA IBÉRICA

Os ataques aos povos ibéricos ocorreram em meados do século IX. O Reino de Astúrias sofreu ataques similares aos que infernizaram os ingleses nesse mesmo período. As rotas de comércio da Galícia foram solapadas. Monastérios foram saqueados e até mesmo um bispo importante chamado Sisnando de Compostela foi morto. Cidades precisaram se fortificar para não perecer.

Em 1015, Amarelo Mestáliz precisou reunir dinheiro para resgatar sua filha dos vikings. Catorze anos mais tarde, o bispo de Compostela reforçou a cidade para se proteger dos ataques e conseguiu repelir os piratas.

Os sarracenos também tiveram dificuldades para conter esses ataques. Precisaram de muita perícia naval para vencer os vikings e vigiar os mares ibéricos para que os saques não continuassem.

A TERRA DOS RUS

Dizem que um dia os eslavos decidiram que precisavam de alguém para governá-los, então chamaram pelos suecos. Assim apareceram os primeiros vikings nas terras que um dia seriam chamadas de Rússia. Os povos nórdicos já haviam passado por ali quando atacaram o Império Bizantino e alcançaram terras mais longínquas, mas foi só no século IX que realmente se estabeleceram. Talvez tenham chegado por conta própria e tomado

tudo, mas o fato é que em 885 Kiev capitulou e passou a ser o centro do reino dos rus.

Em 911, o viking Oleg, senhor de Kiev, fez um tratado com os bizantinos e criou uma rede de comércio com Bizâncio, as estepes e o norte. Os rus aos poucos foram mudando seus costumes. Um de seus reis, Vladimir, converteu-se ao cristianismo ortodoxo após enviar mensageiros para toda parte para que lhe dissessem qual era a melhor religião. Os descendentes de Vladimir formariam uma linhagem real que governaria sem interrupção durante os próximos seis séculos.

GUERRAS NA IRLANDA

Os noruegueses capturaram Dublin em 836 d.C. Após essa vitória, fixaram residência e ali se mantiveram vivendo através de guerras que hora venciam, hora perdiam, sem, no entanto, voltarem para suas terras de origem. Os noruegueses haviam chegado para ficar e não pretendiam recuar por mais que os irlandeses tentassem escapar da fúria nórdica.

De fato, o sangue celta dava ao povo da Irlanda uma fúria e capacidade de se defender que quase se equiparava ao poder viking. Maelsechlainn, Alto Rei, conseguiu repelir um ataque nórdico em 848 e pediu ajuda a Carlos o Calvo, rei dos francos. Mesmo apelando para a luta pela causa cristã, não conseguiu a ajuda esperada. Olaf o Branco se fez rei de Dublin em 852 e foi sucedido por Ivar Beinlaus.

Waterford caiu em 914 e seis anos depois Limerick também se viu nas mãos dos noruegueses. Outras terras trocaram de mãos muitas vezes. Nessa época, os descendentes de Ivar ainda dominavam a região e começariam a lutar contra Brian de Boru. O combatente irlandês começou a vida como o filho de um pequeno dono de terras e lutou valentemente ao lado de reis até ser coroado como Alto Rei da Irlanda após manobras políticas e vitórias que o tornaram herói.

Ele afastou os nórdicos permanentemente apenas na batalha de Clontarf. A batalha durou doze horas e Boru faleceu quando um líder viking invadiu sua tenda e o assassinou. Mesmo que o Alto Rei e seu filho estivessem mortos, aquele foi o fim declarado dos noruegueses na Irlanda.

A FORMAÇÃO DA NORMANDIA

Os francos sofreram com os ataques dos nórdicos. Em pleno império de Carlos Magno, os vikings já atacavam e aterrorizavam. Dinamarqueses e noruegueses avançaram pelo território franco, porém foi um viking de nome Hrölf, às vezes chamado Rollo, que se destacou. Ainda há discussões para se saber se Rollo era um dinamarquês ou um norueguês, entretanto, ele foi de fato um líder viking, um muito esperto que soube se aproveitar das situações que surgiam diante de suas investidas.

Os ataques de Rollo começaram em 885 e Paris foi um de seus alvos. Ele apenas recuou depois de ser pago. Voltou posteriormente, agora não apenas porque queria saquear. Seu objetivo era conseguir terras. De fato, obteve sucesso em suas ambições após um cerco ao rei franco Carlos o Simples. Rollo foi batizado e recebeu as terras do norte da França, mais tarde chamada de Normandia. Assim, em 911, um viking passou a ser

dono de terras outrora francas e a lutar contra seus próprios irmãos de sangue para defender seu novo território.

A história dos normandos começa aí. O filho de Rollo também se tornou cristão e foi o primeiro a de fato reconhecer a religião com verdadeira fé. Fundou-se uma linhagem que chegaria a Guilherme o Conquistador, o mesmo que em 1066 venceria a decisiva Batalha de Hastings e dominaria a Inglaterra, retirando o poder real da mão dos anglo-saxões.

OUTRAS DESCOBERTAS

Os vikings não navegaram apenas para a Europa, mas também foram até a Groelândia e Islândia onde fundaram um pequeno povoado que persistiu até o século XV. Alcançaram a América do Norte e lutaram contra povos locais sem ficar por muito tempo ou fundar algo que pudesse se tornar duradouro.

AS TERRAS NÓRDICAS

A população européia se assustou e temeu os vikings como demônios que avançavam sobre suas casas. Os nórdicos não se importaram em ser temidos. Era ótimo para eles essa imagem. Não queriam ser amados, mas sim temidos. Lutaram em terras alheias, porém nas suas não eram os demônios sanguinolentos que os europeus enxergavam. Na Escandinávia, muitos eram fazendeiros ligados às suas famílias e, apesar de preparados para a guerra, não se mostravam como demônios sedentos de sangue que faziam qualquer homem preparar suas últimas preces.

NORUEGA

A Noruega estava dividida em pequenos reinos até ser unificada por Harald Cabelo Fino. As campanhas de Harald levaram muitos nobres a fugirem e se refugiarem mais ao norte ou mesmo na França. Não conseguiu manter toda união da Noruega, porém manteve sua dinastia e dividiu seu reino entre os filhos. Erik Machado de Sangue assumiu o governo em 930 após matar quatro de seus irmãos. Foi um senhor despótico e temido até ser deposto pelo irmão mais novo, Haakon I o Bom. Haakon ainda teve que enfrentar os sobrinhos, porém os venceu e continuou como rei até 961, quando começou a instalar o cristianismo na Noruega, porém todos os seus pares ignoraram sua nova religião.

Após a morte de Haakon, um dos filhos de Erik assumiu o trono, porém houve tanta guerra e devastação que o povo aceitou de bom grado quando o dinamarquês Harold Dente Azul assumiu como rei por volta de 970.

Olaf Haraldsson o Santo governou a Noruega de 1015 a 1028. Lutou ativamente pelo cristianismo. Tentou reforçar a nova religião nas terras nórdicas até que Knut o Grande o expulsou da região e tomou o poder. Esse ficou pouco tempo no governo e a linhagem dos reis noruegueses voltou ao antigo sangue.

DINAMARCA

A casa de Olaf começou a governar a Dinamarca no século IX, porém foi logo substituída pela casa de Harthacnut durante o século X. Harald Dente Azul foi o responsável por unificar toda a Dinamarca. Foi batizado em 960 e seus pares o seguiram na iniciativa, o que ele tomou como a conversão de todos os seus súditos. Seu neto, Knut o Grande governaria parte da Inglaterra, Noruega e a Dinamarca por um curto período.

Após a morte de Knut, os dinamarqueses se viram perdidos em guerras sofrendo até ataques dos noruegueses. Foi preciso que um sobrinho do falecido rei subisse ao trono para que a autoridade voltasse para as mãos de um rei e a confusão diminuísse. No século XII, as guerras civis começaram e apenas sob o governo de Valdemar o Grande, a partir de 1157, a situação voltou ao normal.

SUÉCIA

Os suecos tinham as ilhas Oland e Gotland sob seu domínio ainda no século X. A província de Blekinge, no sul da Suécia, também estava sob controle desses vikings que já haviam se tornado reis entre os eslavos. Nesse mesmo século, também tiveram o sul da Dinamarca sob seu comando. Suas conquistas não eram apenas para controlar áreas mercantis, como fizeram com Hedeby. Também tinham intenção de criar colônias, fixando-se nos novos territórios e tornando-se seus donos.

Os dinamarqueses foram expulsos da Suécia em uma renomada batalha em Uppsala. O processo de cristianização demoraria a começar e o templo de Uppsala prosperaria durante alguns séculos, só diminuindo em influência durante o século XII.



A ERA VIKING

A Era Viking compreendeu um espaço de tempo entre os séculos IX e XI, nos quais ocorreram invasões e as relações políticas com a Europa foram se formando e se fixando, até os povos nórdicos se voltarem à organização de seus próprios reinos.

A VIDA NÓRDICA

Um homem era considerado adulto quando chegava aos 15 anos. As mulheres atingiam a maturidade mais cedo, aos 12, quando já poderiam se casar. Era difícil que uma delas já não estivesse comprometida quando chegasse aos vinte. Então, já seria praticamente uma velha e poderia até perder as esperanças.

Antes de se tornar adulto, o nórdico passava por várias seleções. A primeira era a de seus pais que precisariam aceitá-lo de alguma forma. A mãe lhe daria de mamar no peito e o pai o colocaria no colo. Se não acontecesse, seria deixado para morrer ao relento. Uma vez que se tornasse membro da família, teria direito à herança e receberia os devidos cuidados. A partir de então, passaria ano após ano vivendo com o fio da espada dos deuses em seu pescoço. A maioria das crianças sucumbia a esses combates do dia a dia, fosse por doenças ou acidentes.

Os principais motivos para se recusar um filho eram as deformidades de nascimento. Fosse por superstição, vergonha ou perceber que aquele não seria um bom guerreiro ou uma filha que daria um bom casamento, a criança era renegada. Em situações em que os pais não conseguiam criar o rebento, ele também poderia ser recusado. Era melhor cuidar dos adultos do que arriscar recursos com uma criatura tão frágil.

Havia uma prática de se doar um filho para se criar alianças. Não era uma adoção, mas um acordo em que o menino ou menina era criado na casa do aliado, recebendo às vezes uma pensão por isso.

Os casamentos também poderiam ser feitos por causa de alianças. Alguns eram verdadeiros acordos comerciais. Quando um membro do casal morria, era substituído com rapidez. Ninguém ficava solteiro por muito tempo e não havia muitas restrições quanto a se casar novamente. Cuidar de uma fazenda era difícil e uma mulher sozinha não o faria, nem mesmo um homem.

A FAMÍLIA

A instituição que o nórdico mais prezava em sua vida era a família. Era a ligação mais forte que um homem poderia ter. Era praticamente um dever que todo nórdico possuísse uma para cuidar e receber apoio. A família começava geralmente através de casamentos arranjados pelos pais, para fazer alianças, unir terras ou simbolizar acordos de paz e amizade. Só costumava haver conflito quando os jovens tinham desejos diferentes, quando então faziam questão de demonstrar sua insatisfação. Do jeito viking, com personalidade forte, geralmente havia uma disputa de força, não necessariamente física, para se decidir qual seria esse futuro.

Era de se esperar que o nórdico cuidasse bem de sua família. De seus filhos e esposa vinham o apoio necessário para todas as

difficuldades. A mulher e as crianças deveriam apoiar o homem em suas empreitadas. Não poderiam lhe negar apoio em qualquer circunstância. Entretanto, também havia a responsabilidade paterna de sempre dar o melhor para sua família. Era uma obrigação às vezes difícil se um viking não estivesse preparado. Falhar em proteger a família poderia significar o ostracismo e até mesmo a proscrição. Essa responsabilidade portanto pesava nos ombros do guerreiro o que gerava um ciclo de dependência com a família. Vendo as dificuldades mantê-la, ele geralmente voltava-se a ela para suportar as auguras do mundo.

As amizades de um viking eram de grande ajuda na missão de manter a família, justamente por isso todo homem era aconselhado a tratar bem seus pares e a sempre manter contato com todas as pessoas. O isolamento não era uma atitude aconselhada em momento algum. Um homem deveria sempre tratar bem os outros, sendo eles superiores, iguais ou inferiores, pois a arrogância levava à mágoa e assim selava as possibilidades de uma amizade. A prudência era outra virtude valorizada, ainda que às vezes esquecida em algumas campanhas mais ousadas. Sempre foi um caminho difícil definir o que é prudência e o que é medo.

A MULHER

A submissão ao marido ou ao pai era quase regra geral na figura da mulher. Era até mesmo uma lei. Tinha poucas liberdades e não tinha direito de votar em uma Thing, servir como testemunha ou se tornar uma chefe. Entretanto a vida feminina não era apenas a de uma prisão. Em casa ela reinava. O papel da mulher era o de cuidar de todos os elementos da casa, desde a comida até as finanças. Da porta para dentro, era ela quem mandava. Uma viúva poderia assumir o comando da fazenda e se tornar muito rica e poderosa, apesar de as leis a impedirem de votar e se tornar chefe.

Muitas regras protegiam as mulheres. Elas não podiam ser forçadas ao sexo e às vezes até mesmo um beijo à força era contra a lei. Qualquer violência contra a mulher era considerada indigna e um homem poderia cair em desgraça por fazê-lo. Apenas durante os saques essas regras não se aplicavam.

As mulheres tinham que lidar com vários problemas ao tomar a responsabilidade da casa. Além disso, muitos nórdicos mantinham mais de uma esposa, o que poderia gerar alguns conflitos sobre quem fazia o que.

CLASSES SOCIAIS

Os nórdicos eram divididos em três grupos sociais. O nível mais baixo era o dos escravos, criaturas sem direitos, fadadas apenas a servir seu dono. Não podiam herdar nada nem possuir nada. Se um escravo se casasse, não era reconhecido por lei. A única relação que tinha que o tornava algo perante a sociedade era sua servidão a seu dono. Um homem poderia se tornar escravo por causa de dívida ou, como era mais frequente, quando era capturado em algum dos ataques a outros países e depois vendi-

do como tal. Nem todo escravo estava fadado a esse destino por toda a vida. Ele podia sim ser libertado por seu dono, talvez por merecer após um grande feito ou por ter acumulado algum dinheiro para pagar por sua liberdade, o que era difícil.

Os homens livres tinham mais direitos. Eram uma classe intermediária que funcionava como a base da sociedade. Eram os principais trabalhadores e de onde vinham muitos dos guerreiros, aqueles que podiam não ter dinheiro para comprar armaduras, porém se uniam aos grupos de saque para enriquecerem e comprarem suas casas. Os homens livres tinham funções variadas na sociedade, podendo ser mercadores ou executarem trabalhos nas fazendas.

Os nobres eram um grupo superior, geralmente com muitas posses. Os jarl eram grandes chefes com tanto dinheiro que tinham suas próprias fazendas com muitas terras e produtos para comercializar. Tinham direito a falar na Thing e eram os principais responsáveis por reunir os guerreiros para o grupo de guerra que partiria para o saque. Abaixo deles estavam os hersir, grandes guerreiros e também pequenos proprietários de terra que em geral coordenavam cerca de 20 homens durante as batalhas. Todo hersir devia obediência a um jarl.

O rei não era uma figura sagrada, como acontecia em outros povos da Europa. Entre os nórdicos, ele era primeiro entre seus iguais. No início, era eleito, porém depois o cargo passou a ser passado adiante por herança. Raramente um rei podia tomar alguma decisão maior sem que os jarls estivessem de acordo. Seu poder estava submetido à assembleia e desafiá-la era pedir para ser deposto e cair no ostracismo.

ATHING

Toda lei dos nórdicos era julgada na Thing. Grandes pronunciamentos e grandes decisões sempre eram feitos segundo a votação da comunidade. Todos os homens livres com idade para combater tinham direito a votar na thing. Era um papel importante na sociedade, ao qual era preciso se dar valor.

A lei não era escrita, mas passada oralmente de pai para filho. Era baseada nos costumes do povo e aplicada continuamente. As punições muitas vezes ocorriam em forma de pagamentos para compensar uma morte ou perda de um membro. Era um meio de se evitar guerras de vingança que duravam continuamente.

Algumas vezes a justiça era feita por duelos. Quando ocorriam grandes insultos, um homem poderia desafiar o outro e os dois lutariam até a morte. Quem não comparecesse ao duelo era considerado automaticamente derrotado. Se ofensor não fosse ou morresse no duelo, então sua ofensa não teria mais efeito e ele seria um covarde. Se o ofendido faltasse, então a ofensa era verdadeira.

VILAS E MORADIAS

As cidades não eram características fortes da Era Viking. As fazendas eram a principais estruturas físicas da sociedade, onde as pessoas se reuniam para exercer os valores que aprenderam durante toda a vida. Geralmente, cada fazenda tinha um grupo de construções próximas, protegidas por uma cerca, afinal sempre foram tempos perigosos e de guerra. Toda família queria se manter protegida das incursões militares.

As fazendas tinham como centro a casa comprida, prédio em que viviam várias famílias juntas, com casais, crianças, jovens e servos convivendo em um mesmo recinto. O comprimento chegava a 17 metros, no entanto não era uma construção muito larga. Não havia janelas, mas apenas buracos no teto para a fumaça escapar. A iluminação era feita por lamparinas ou pela luz que passava pelas aberturas logo acima. Não havia muita mobília e poucas vezes as cadeiras ou camas eram muito ornamentadas. Por sinal, as camas não eram mais do que catres.

Uma fazenda tinha que ser auto-suficiente. Às vezes a distância dificultava o contato com outras comunidades, então tudo o que fosse mais básico tinha que ser produzido ali. Uma boa fazenda tinha sua própria forja e marcenaria, além de produzir suas próprias roupas. Apenas o mais caro e mais específico era conseguido de fora, como seda.

A maior parte da comunidade era composta de jovens, aqueles que passavam pela difícil vida da infância. A morte cobrava um tributo muito alto, levando filhos e filhas sem escolher ou sem pensar no futuro que poderiam ter. Era preciso ser forte para se chegar à idade adulta.

NAVIOS

Os navios vikings eram construídos para terem velocidade. Era longo e estreito, feito a partir de madeira leve. Podia navegar em águas bastante rasas, algumas que tinham pouco mais de um metro de profundidade. Assim poderia sair do mar e adentrar rios, chegando a cidades no interior e, após os ataques, fugiam



rapidamente antes da retaliação. Seus portos não exigiam grandes aparatos ou águas profundas, assim mesmo que fossem perseguidos por outros navios, quando aportassem, poderiam esperar o inimigo chegar e se preparar em um local em que o navio perseguidor não poderia desembarcar suas tropas facilmente.

Nem todo navio era usado para ataques. Alguns eram apenas instrumentos de mercadores e não precisam de uma tripulação maior do que seis pessoas. Tinham mais mercadoria do que homens.

A propulsão poderia ser feita pela vela ou pelo remo. Durante as viagens, passavam muito tempo pescando ou então contando histórias, um dos passatempos prediletos dos vikings.

TERRITÓRIOS VIKINGS

Os vikings dominaram muitos territórios além de suas terras natais. Viajaram por várias partes do mundo e conheceram muitas culturas que muitos europeus sabiam existir apenas por comentários de mercadores. Os nórdicos as encararam e lutaram contra elas.

As descrições das cidades estão baseada na política do ano de 958, quando os povos nórdicos estavam em um grande processo de mudança e conflito cultural tanto interno quanto externo. Os saques e batalhas ainda não haviam acabado. Alguns continuavam como se nada houvesse mudado, porém a resistência se tornara maior e os povos se preparavam mais para o terror do avanço nórdico.

DINAMARCA

Governante: Harald Dente Azul

Religião: Cristianismo/ Paganismo

Os dinamarqueses estiveram sob domínio sueco até pouco tempo. O primeiro rei de que se tem notícia que começou a reintroduzir o poder da dinastia dinamarquesa foi Gorm o Velho. Ele lutou contra os reinos cristãos ao redor e impediu que os cristãos chegassem à Dinamarca. Harald Dente Azul assumiu após a morte do pai com o desejo de retomar o poder da Dinamarca e levá-la à glória. Dente Azul teve vários projetos como construir as pedras de Jelling, com runas em homenagem a seus pais.

Os vikings da Dinamarca ainda fazem muitos ataques de pilhagem e vários deles são direcionados para a Noruega, enquanto outros alcançam a Inglaterra ou alguns países mais próximos. Tendem a pagar um tributo ao rei pelos saques que lhes são permitidos. As leis ainda são duras e pouco racionais, variando principalmente entre a escravidão e o machado. A pessoa desonrada ou punida acaba sendo morta ou vendida. A maioria das mulheres se tornam escravas. Quanto aos homens, é esperado que vão para a morte sorrindo, pois os dinamarqueses não são afeitos ao sentimentalismo.

Uma das principais proteções da Dinamarca é o Danevirke. É uma muralha com cerca de 30 km de extensão cuja altura varia entre 3,6 m e 6 m. Além de funcionar como uma espécie de fronteira, ajuda na defesa contra as forças estrangeiras. Harald ainda está preparando várias tropas para a invasão da Noruega. Já enviou algumas missões de reconhecimento e continua na expectativa de vencer Haakon o Bom.

Uma das principais cidades da Dinamarca é Hedeby, um porto bastante movimentado. Centro de comércio, o local tem uma pode-

rosa defesa que se une com o Danevirke. Muitas mercadorias passam pela cidade e vários reinos tencionam tomá-la para si para usá-la como entreposto comercial. Alguns, no entanto, preferem ter a oportunidade de saqueá-la e enriquecer com essas posses.

RELIGIÃO

O paganismo ainda é muito resistente na Dinamarca. O rei Gorm lutou para que o cristianismo não chegasse ao país e se esquivou de toda a pressão feita pelos reis vizinhos, principalmente pelos germânicos. O povo ainda ama os deuses de Asgard e continuará o louvando por algum tempo, no entanto as forças cristãs começam a se estabelecer e os governantes germânicos começam a forçar Harald Dente Azul a se converter. De fato, ele está próximo disso.

A tensão religiosa é crescente. Missionários anteriores sofreram por anos e não obtiveram sucesso, no entanto agora o cristianismo realmente parece em vias de ser introduzido e as pessoas se preparam para as lutas religiosas que devem começar.

GEOGRAFIA

A Dinamarca é formada por muitas ilhas, algumas de pouquíssima altitude acima do nível do mar. É preciso um sistema de diques para impedir que o mar inunde algumas partes do país. Apesar de haver muitas terras aráveis, elas não podem ser consideradas assim tão férteis. Há uma grande carência de florestas e de madeira, o que faz os dinamarqueses utilizarem turfa para construir suas casas.

INGLATERRA

Governante: Edgar o Pacífico

Religião: Cristianismo, pequenas porções de paganismo

A Inglaterra é um grande alvo dos ataques vikings. Os avanços nórdicos nunca pararam, mesmo que as grandes guerras tenham acabado. Sob o comando de Edgar o Pacífico, o reino anglo-saxão chegou a seu potencial máximo. Seus antepassados já haviam lutado contra os vikings e conseguido vitórias sucessivas. Agora é a vez de ele consolidar esse poder.

Os noruegueses tentaram invadir o país muitas vezes, porém as forças inglesas venceram a maioria dos combates. Mesmo quando Erik Machado de Sangue conseguiu retomar York, não conseguiu manter as forças nórdicas por muito tempo.

Danelaw é um centro de influência dinamarquesa e a colonização nórdica teve grande influência no povo. Demoraria um pouco para que os locais se unissem ao feudalismo. Em Danelaw, os camponeses são donos de suas terras, como uma espécie de aristocracia camponesa que deve tributo a um senhor maior. São chamados de sokemen. Esses dinamarqueses aliam-se aos ingleses nas lutas contra as invasões norueguesas. A Thing ainda é bastante importante para as decisões locais, mesmo que estejam sob o jugo do rei anglo-saxão. Um viking, mesmo dominado, não se curva facilmente. É teimoso e orgulhoso como um guerreiro.

RELIGIÃO

A Inglaterra adotou o cristianismo muito cedo e se tornou defensora dele. Em alguns pontos, as lutas entre os anglo-saxões e os nórdicos são quase representações das batalhas entre o cristianismo e a invasão pagã. Com as vitórias inglesas, os invasores



estão sendo convertidos, alguns à força, outros por vontade própria. No entanto, a maioria dos dinamarqueses do Danelaw nunca se importou muito com o deus cristão. Para eles não faz diferença esse deus único. Rezam para ele como se fosse algo mecânico e continuam com parte dos rituais para seus deuses.

GEOGRAFIA

A área mais montanhosa da Inglaterra está mais ao norte, quase na fronteira com a Escócia. As temperaturas variam bastante, indo dos 40 °C no verão aos - 30 °C no inverno.

IRLÂNDIA

Governante: Vários

Religião: Paganismo nórdico, cristianismo e pequena porcentagem de paganismo céltico

Os vikings encontraram um povo difícil de se conquistar quando invadiram Irlanda. Naquela época, o cristianismo já estava bem fundamentado e os irlandeses já haviam abandonado quase que completamente sua velha religião. As divindades antigas lutavam para ainda ter espaço no coração dos homens e haviam se tornado não mais do que espíritos que quase foram

obliterados pela chegada dos poderosos deuses nórdicos.

Os noruegueses precisaram de todas as suas forças para terem alguma vitória na Irlanda e nunca conseguiram passar da costa. Sempre dominaram as regiões costeiras, desenvolvendo cidades importantes como Dublin que se tornou rica e imponente.

Depois de todo esse esforço, ainda não possuem um rei. Cada cidade é um reinado por si só, comandado por um homem forte. Outros centros importantes são Limerick, Wexford e Corck, que se transformaram em centros de comércio nas mãos dos noruegueses. São pontos importantes para assaltos ao continente ou para servir de base para ataques à Inglaterra.

É difícil um contato pacífico entre irlandeses e vikings. As relações entre os povos é complicada e repleta de ódio. Enquanto os primeiros não são afeitos ao que vem de fora de sua ilha, os outros sempre preferem o uso da força à diplomacia. É o encontro de dois povos duros que nunca se misturaram. As hostilidades ainda continuam e talvez seja sido um dos lugares em que os noruegueses tenham encontrado mais resistência e a maior provação para seu sangue belicoso.

RELIGIÃO

Os irlandeses são todos cristãos e impõem sua religião sobre seus parentes. O que restou da religião antiga entrou em colapso

há muito tempo. Foi uma derrota rápida para o cristianismo. Os deuses celtas ainda em atividade se transformaram em espíritos ocultos em florestas e nascentes que precisam fazer pactos às escondidas com seus seguidores ou com druidas que ainda resistem à nova religião.

O cristianismo começou a crescer bastante entre os noruegueses, no entanto a fé nórdica ainda é forte. Muitos conflitos entre os nórdicos e os irlandeses ocorrem devido às diferenças de fé e já ocorreram alianças ocasionais entre os irlandeses seguidores da velha religião e os pagãos nórdicos. No entanto, essas alianças são frágeis e tênues, podendo terminar em banhos de sangue quando os ânimos se exaltam, afinal, os noruegueses, a despeito da religião, são invasores de uma terra que os irlandeses dominam há séculos.

GEOGRAFIA

A Irlanda é toda envolta por um círculo de montanhas próximas à costa. No interior, há uma série de planos onde os rebanhos se alimentam e há o cultivo de variadas plantações. Há muitos lagos e rios, sendo o principal o rio Shannan.

NORMANDIA

Governante: Ricardo o Destemido

Religião: Cristianismo, com alguma influência pagã

Os invasores vikings que atacaram o norte da França tiveram sorte e demonstraram seu poder quando forçaram o imperador franco a lhes entregar o território que seria conhecido como Normandia. Os normandos aceitaram de bom grado as terras pela missão de lutar contra os vikings que tentavam invadi-la. Assim, passaram a lutar contra o seu sangue e o fizeram muito bem.

A política de que todos são iguais, tão presente entre os invasores vikings, desapareceu aos poucos entre os normandos. Eles se tornaram adeptos do feudalismo e nenhuma assembleia era possível nessas terras, a não ser que fosse a dos nobres ou a da Igreja.

Ricardo I o Destemido, neto de Rollo o Andarilho, tornou-se líder dos normandos e adotou uma política rígida. Os problemas com os franceses o fizeram lutar para readquirir território, pois antes mesmo de poder se defender, quando ainda era menor de idade e seu pai havia morrido, Luís IV da França atacou a Normandia. Isso fez o líder normando se aliar a seus parentes vikings para defender suas terras. Agora existem novos vikings lutando ao lado de Ricardo contra cristãos e qualquer outro europeu que esteja em vias de atacar a Normandia.

Os normandos compram muitas das mercadorias de saques que os vikings fazem à Inglaterra, o que já gerou problemas com alguns governantes ingleses. Uma recente adaptação foi a da cavalaria pesada que desenvolveram. Assim são os normandos, guerreiros implacáveis que se adaptam ao mundo.

RELIGIÃO

Os normandos aceitaram o cristianismo. Foi até difícil não fazê-lo, visto que se tornaram vassalos de reis cristãos e estavam cercados por reinos dominados pela religião de Christos. No entanto, muitos continuaram a fazer os sacrifícios aos deuses em casa ou adotaram a religião apenas por comodidade. Demoraria um pouco para que a Normandia passasse a adotar a doutrina cristã com um empenho real.

GEOGRAFIA

Há muitos despenhadeiros e rochedos íngremes na Normandia, alguns de calcário outros de granito. Pelo menos oito rios cortam a região. O principal deles é o Sena.

NORUEGA

Governante: Haakon o Bom

Religião: Paganismo predominante, pouco cristianismo

A Noruega esteve saturada de guerras e, apesar de alguns períodos de paz, as batalhas ainda estão longe de acabar. No momento, os noruegueses encontram-se sob o governo de Haakon o Bom, filho de Harald Cabelo Fino. Ele conseguiu tomar o reino das mãos de Erik Machado de Sangue, que se exilou na Inglaterra, e começou a lutar pela unificação. Entretanto, seus sobrinhos estão empenhados em vencê-lo, inclusive se aliando aos dinamarqueses para consegui-lo.

Haakon conseguiu uma grande estabilidade na Noruega. Redigiu um código de leis e montou uma pequena guarda pessoal para poder se defender melhor, sem que necessitasse constantemente do apoio dos earls, os chefes de guerra. Os guerreiros noruegueses ainda precisam estar sempre prontos, pois os filhos de Erik Machado de Sangue estão sempre enviando missões para causar distúrbio no reino e usando toda a força para tomar as terras que julgam ser deles por direito de herança.

Os noruegueses são um povo simples e de hábitos moderados, que se contenta com pouco, o que não significa que tenham perdido seu desejo por guerra. A carência de terras férteis e a falta de plantações muitas vezes os leva a batalharem e saquearem. Sobrevivem de seu gado, usando o leite para produzir queijo e outros derivados, além da lã para confeccionarem suas roupas.

RELIGIÃO

A Noruega ainda é pagã e continuará sendo por um tempo. Ainda não chegaram os duros conflitos da conversão forçada, mas o cristianismo já se instalou no reino sem intenções de deixá-lo tão cedo. Haakon o Bom é um cristão e se esforça para convencer os outros a seguir esse caminho, apesar de não ter provocado guerras para acabar com o paganismo. A velha religião ainda é forte e ele sabe que os earls e os camponeses lutarão para mantê-la. O rei não se sente suficientemente forte para iniciar os combates que serão necessários para abolir o culto a Asgard.

Os sacrifícios e os blóts são muito comuns e realizados em público ou dentro das casas. Não é preciso esconder a fé de ninguém. Ocasionalmente, ocorrem conflitos entre alguns earls ou camponeses que seguem religiões diferentes, mas são problemas locais. A grande maioria dos nobres ainda segue a antiga religião e ignora o que quer que seu rei pense quanto a isso. Os nomes de Odín, Thor e Freyja são falados e louvados. O de Christos ainda é muitas vezes desprezado.

GEOGRAFIA

As cadeias de montanhas dominam a Noruega. São extensas e dividem o país, deixando apenas alguns pequenos vales férteis para serem cultivados. Pelo menos 60% do território é dominado por montanhas e talvez 20% ainda sejam de florestas. A costa

está cheia de fiordes, golfos sinuosos, profundos e grandes. O clima é duro com as pessoas, raramente passando dos 20 °C em julho e ficando por volta de -17 °C em janeiro e podendo chegar a -50 °C nos invernos mais intensos.

Alguns desastres comuns enfrentados pelos noruegueses são as tempestades de inverno, que podem matar um homem pelo frio e deixá-lo perdido em viagem. Avalanches e até mesmo tsumanis podem ser fatais e demonstram a ira dos deuses.

RUS

Governante: Sviatoslav I

Religião: Paganismo

O povo rus é formado principalmente pelos suecos que migraram para essas novas terras e formaram uma nobreza poderosa, porém não muito organizada, que passaria a governar os eslavos por muito tempo. O intento dos vikings nesse território não era lutar ou saquear, mas sim montar colônias. Eles se estabeleceram ali para ficar e aos poucos conseguiram tantos contatos comerciais que enriqueceram. Os rus são guerreiros e mercadores. Viajam pelos rios e mares e em cada porto pedem ajuda a seus deuses para terem uma boa venda. Vivem em conjunto em suas casas comunais sem dispensar as relações sexuais com escravas e uma vida farta em que aproveitam como podem. São tidos como sujos pelos árabes que os enxergam como bárbaros.

A hospitalidade sueca aparece nos rus. Eles não aceitam que seus convidados sejam incomodados ou insultados, podendo lutar para defendê-los. A vida de mercador não amoleceu seus corações. Tratam-se com firmeza e se encontram alguém que não tem a mesma dureza no viver, logo o vêem como inferior.

A capital dos rus é Kiev, seu maior centro comercial conquistado. A partir dali Sviatoslav I parte com seus exércitos para as conquistas. Trata-se mais de um príncipe do que de um rei, e mais de um senhor da guerra do que um político. Mantém suas tropas sempre em atividade.

O rus estão sempre em contato com outras culturas, principalmente os árabes e os bizantinos. Batalhas contra o império bizantino foram desastrosas, mas ainda existe a possibilidade de acordos comerciais.

RELIGIÃO

O paganismo nórdico é forte entre os rus. Eles convivem com as crenças dos eslavos, mas a religião mais forte com quem têm contato é o cristianismo ortodoxo vindo do Império Bizantino. O contato com os árabes lhes mostrou o Islã, porém como os muçulmanos não estão preocupados em convencer ninguém à conversão como os cristãos, a religião de Maomé não mostrou muita influência.

GEOGRAFIA

Kiev está situada às margens do rio Dnieper. A partir dele, os rus podem navegar até o Mar Negro, formando uma rota comercial poderosa. Em alguns momentos, seguem viagem a pé ou a cavalo, porém essa é uma de suas fragilidades, já que seu exército não luta tão bem em solo quanto na água. As temperaturas ficam por volta de 14 a 25 °C de julho a agosto e -5 °C a -1 °C de dezembro a fevereiro. Há muitas colinas arborizadas, além de rios e ravinas.

SUÉCIA

Governante: Emund Eriksson

Religião: Completamente pagã

A Suécia é um reino forte ainda no século X. Seu povo é considerado arrogante, porém essa arrogância nada mais é do que altivez e força de vontade que lhes permite resistir a tudo que é jogado contra eles. Acumulam riquezas e lutam pelo que lhes interessa sem se perguntarem o que os outros pensarão. O que lhes interessa é o futuro e o que conseguirão, o calor da batalha e perceberem que estão vivos e ativos.

Os suecos consideram que hospedar um viajante é um privilégio. Às vezes disputam pela arte de entreter um visitante. Se viajam, esperam o mesmo tratamento e são capazes de brigarem ou se tornarem inimigos daqueles que não são bons anfitriões. Os maus hóspedes também não são bem vistos.

Não pensam em moderação quanto a mulheres. Podem possuir uma, duas, três esposas e ninguém se importa com isso. Todos os filhos desses casamentos são considerados legítimos. Entretanto, podem ser levados à pena de morte caso cobicem a mulher do vizinho ou se ataquem uma virgem.

O poder do rei sueco é bastante limitado pela Thing. Quase tudo o que é feito é decidido junto aos outros nobres. Emund Eriksson é um rei mais no sentido de servir como anfitrião para reunir seus pares e agir como legislador nas disputas deles. Fora isso, não decide muito. Os próprios nobres cuidam de seus grupos de ataque e contratam mercenários para participar de muitas campanhas junto a outros reinos.

Birka é a mais famosa cidade sueca do século X. É um entreposto comercial localizado em uma ilha ao leste do reino. Está escondida do mar aberto, pois é preciso passar por um estreito para se chegar a ela. No entanto, sempre é muito visitada por povos de várias nações. O mercado de peles é um dos mais famosos, porém outros produtos são conhecidos, principalmente escravos. Os suecos possuem muitos contatos com as terras dos rus, de onde vêm muitas mercadorias, como jóias, tecidos e pessoas.

RELIGIÃO

Asgard tem uma posição forte no coração dos suecos e é o maior local de resistência da religião. Ali os deuses são soberanos e os sacrifícios que recebem renovam suas forças e seus pactos com os nórdicos a cada dia. O cristianismo não tem condições de entrar e qualquer missionário é afastado com violência, pois o proselitismo não será tolerado em terras suecas.

O sacerdócio está em uma tentativa de organização para enfrentar a ameaça cristã, porém ainda são planos sem condições de se fundamentarem. Os deuses e as pessoas estão mais preocupados com as guerras, o comércio e os saques do que em organizar a religião.

GEOGRAFIA

O oeste da Suécia é uma região montanhosa, porém no caminho para o sul encontram-se terras cada vez mais planas, algumas aráveis. Há florestas no interior, bem nos planos centrais. O clima é bastante frio, quase ártico ao norte, porém se suaviza com invernos nublados e menos rigorosos à medida que se volta para o sul.

RELIGIÃO

A religião nórdica trata do ciclo do mundo. Ela é uma continuidade em que a morte e a vida são processos interligados e dependentes. Tudo se trata de um processo de criação, morte e renovação.

O culto aos Aesir é chamado *inn forni sidr* ou a prática antiga. Já o cristianismo, foi chamado de *inn nýi sidr*, a prática nova. Essa velha religião não era uma prática escrita e decorada, com rezas constantes ou mesmo com a questão de bênçãos. Seus cultos nunca foram bem definidos, nem mesmo suas crenças. Havia sim uma grande liberdade em cada grupo que se dedicava a cultivar o panteão de Asgard.

BEM E MAL

A religião nórdica não está envolvida com conceitos de bem e mal. Sua prática está ligada à ordem e ao caos, porém nem um nem outro significam maldade ou bondade. São caminhos a serem escolhidos, com suas dificuldades e recompensas. Cada um tem como escolher o que deseja, mas deve estar ciente de que pagará por isso de alguma maneira. Está no destino de todos os homens sofrer as consequências de seus atos.

As histórias de Loki e Thor demonstram o que os nórdicos querem dizer com as forças da ordem e do caos. Os Aesir eram criaturas de cultura e de saber, deuses que traziam benefícios à comunidade e tinham honra, além de coragem. Enviavam dádivas aos mortais que seguiam as regras, que seguiam as forças da ordem.

Loki era o exemplo do caos, daquele que não se adequava à sociedade. Aparentado de gigantes, tinha sangue primitivo, o que o levava a ações que provocavam desgraça e ainda má sorte às divindades de Asgard. Daí se retiraram exemplos de vida e de comportamento. As ações de Loki não eram de um demônio, mas de um instrumento do caos. Sua maldade estava no sempre querer a desordem. Tinha perversidade no coração, mas o que interessava aos nórdicos não era batalha entre bem e mal nas histórias que Loki compartilhava com Thor, mas sim as batalhas em que a ordem deveria superar o caos.

AMORTE

Um seguidor dos Aesir já sabe qual o destino de seus deuses e não teme ou os considera mais fracos por isso. Ele sabe que o mundo deve acabar. É um processo que não deve ser parado ou toda a renovação se esgota. A morte faz parte desses elementos. É uma transição para um outro momento.

A morte não deve ser temida nem procurada. Um homem não se suicida nem se diverte com a ideia da morte, mas a encara como se fosse mais um elemento de seu caminho e investe contra esse desafio. Ou ele o supera ou perece. Se tomba, então deverá fazê-lo com honra e coragem para ser digno de continuar suas batalhas junto aos deuses.

Até mesmo os Aesir morrerão. Tanto eles quanto seus inimigos vão se acabar um dia, pois a época dos deuses deve passar

para que as novas divindades e a humanidade possa ressurgir antes que a decadência se torne uma norma na sociedade e o mundo seja apenas caos e nunca mais a ordem.

O MORTAL E OS DEUSES

A religiosidade nórdica não trata de uma questão de fé e rezas, mas sim de um pacto entre deuses e homens que colaboram entre si. Os homens fazem os sacrifícios para os deuses que receberão esse poder e darão dádivas em troca. O pragmatismo é a palavra melhor empregada para a crença dos nórdicos. Um homem deve ter fé que os Aesir irão ajudá-lo, mas deve dar alguma coisa a eles para chamar-lhes a atenção e dar-lhes força para combater seus inimigos.

Cada pessoa escolhe seu *fulltrui*, um protetor a quem chama de amigo e com quem compartilha uma relação pessoal. Ele tem uma intimidade com o deus, tratando-o como amigo, de quem até pode fazer troça e com quem pode brincar. Os deuses aceitam alguns xingamentos e até mesmo chacota, como se pode ver pelas histórias de tom humorístico que acontecem com Thor. Claro que existe um limite para tudo isso.

O contato de um mortal com um deus não envolve reza. Esse elemento é descartado e desnecessário nessa relação íntima e prática. Existe uma petição, a chamada *bidja*. A oferenda é entregue em troca da dádiva que se espera. Se não é recebida, o mortal pode até recorrer a outro deus, porém com o risco de desagradar ao primeiro.

A RELIGIÃO E A SOCIEDADE

A prática e a vida são máximas da religião nórdica. Ela estrutura a sociedade e está inserida no modo de pensar. Parar para pensar e filosofar sobre os absurdos da vida ou se desesperar não faz parte dos conceitos da sociedade que cultua os Aesir. A solução está em ser prático e cuidar para que as coisas deem certo.

A fertilidade está entre um dos temas importantes, tanto que a família nórdica é um dos elementos principais da sociedade e o culto é praticado principalmente no cerne familiar. Ela vive em terrenos e tempos difíceis e precisa da ajuda divina para se manter. Oferece o que tem para ter mais em troca, sem deixar seu trabalho e de usar sua própria força.

Nunca houve centralização na religião escandinava. Cada comunidade vivia seus próprios ritos que se ligavam uns aos outros pelas similaridades quanto aos nomes dos deuses e à forma como eram praticados. O culto dos nórdicos vem de uma tradição rural, que teve início com as divindades da fertilidade e depois se desenvolveu para o culto da guerra. Havia uma ligação profunda nesses casos, já que o guerreiro estava ligado à família e também às suas terras e tinha esperança na prosperidade de ambas, quase pensando em família e terras como uma só.

OS SACERDOTES

Os sacerdotes nórdicos não são uma casta a parte ou mesmo um grupo profissional que se dedica apenas ao culto aos deuses ou a filosofar sobre eles. A prática da religião está no dia a dia e no realizar dos rituais que é feito em casa com um sacerdote que se confunde com a figura do chefe da família. Era responsabilidade da elite cuidar da religião, assim os hersir, jarls e reis que faziam a lei, também ditavam sobre os sacrifícios aos deuses. Podiam até realizar casamentos.

O sacerdote da Era Viking não tem um rito de iniciação ou se dedica somente aos deuses. Ele cultua e faz os sacrifícios como parte do contrato com Asgard e também para levar prosperidade à comunidade que comanda.

Um termo utilizado para designar um sacerdote é *godnar*. *Godi*, singular de *godar*, é outro título dado ao nobre que se dedica aos deuses. As mulheres, como mantenedoras do lar e da paz no seio familiar, podem muito bem se dedicar às práticas da religião. Ela recebe o título de *gydia*. Cuida mais do que acontece dentro da casa, deixando para os *godar* os acontecimentos públicos.

O *god* é um guardião das tradições, pois cuida de eventos como o a celebração do nascimento, o casamento, os funerais e até dos sacrifícios em si. Sua atuação mantém a mais importante de todas as instituições nórdicas, a família, um bem sagrado que nunca deve se dissolver. Até mesmo os juramentos podem ser parte do trabalho do *god*, que os observará a julgará a selá-los.

AS FESTAS

Os nórdicos possuem rituais variados para entrar em contato com os deuses. Em particular, eles realizam os *blóts*, em que fazem acordos pessoais com a divindade que envolvem suas próprias terras ou sua família. As *disir* recebem seus próprios *blóts*, chamados *disablót*, para que continuem cuidando bem da família e tragam prosperidade. Os *Álfar* são homenageados no *alfablót*, em que recebem as oferendas para não fazer nenhum mal aos mortais ou para protegê-los das forças da escuridão.

Os sacrifícios são realizados nos *hörgr*, círculos ou altares de pedra dedicados aos deuses. Alguns deles são encontrados em recintos dentro de casa, principalmente em casas maiores e são chamados *blóthús*.

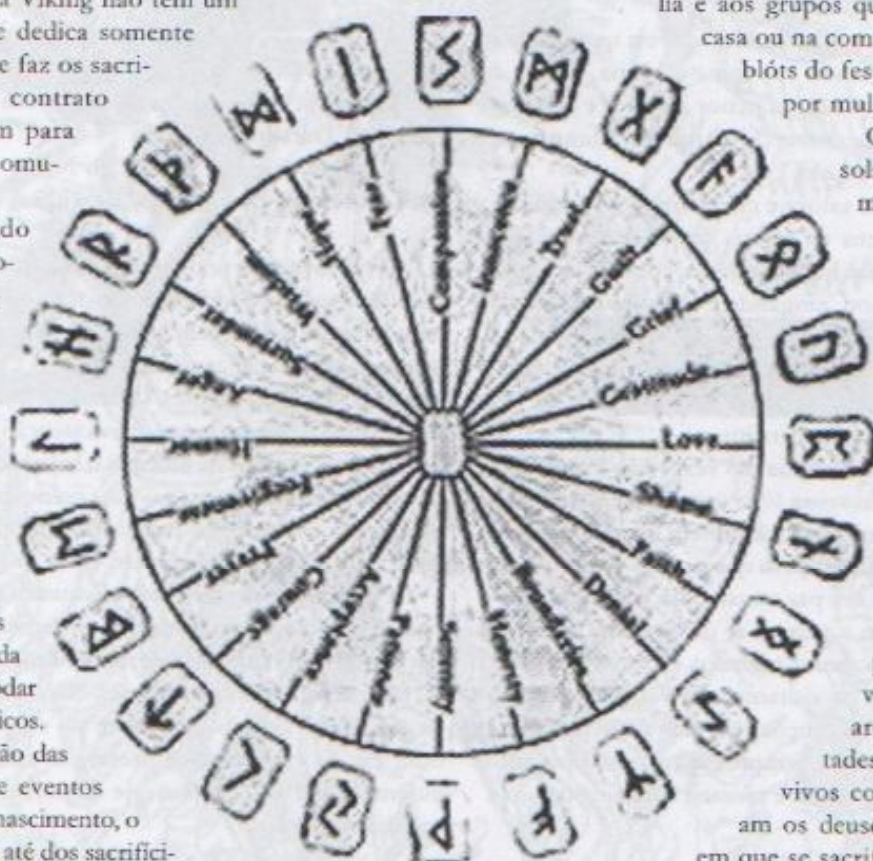
O *sumarmál* é realizado no início de abril, marcando o começo do verão, os tempos mais agradáveis em que se deixa as casas e os rigores do frio não atormentam mais os homens. É uma comemoração para os dias brilhantes dos meses que virão. Outras festas são realizadas no verão. Durante os solstícios ocorrem os *sumarblót*.

O Festival de Inverno ocorre no fim de outubro para a recepção do inverno. Serão tempos difíceis para o povo, portanto é bom agradar aos deuses e pedir para que eles poupem os mortais das durezas que a natureza lhes impõe nesse período. São rituais familiares, mais ligados à rotina da família e aos grupos que vivem em uma grande casa ou na comunidade local. Muitos dos *blóts* do festival de inverno são feitos por mulheres.

O Yule é a festa do solstício de inverno. Comemora-se os mortos e se faz contatos com os antepassados. O valor que os nórdicos dão a seus antepassados é tão grande que alguns cemitérios são construídos perto de casa para que sempre se possa visitar as pessoas que se foram! As Hostes Selvagens de Odin são liberadas durante o Yule e então os mortos comparecem em Midgard cavalgando e correndo pelos ares, provocando tempestades enquanto seus parentes vivos comemoram e homenageiam os deuses. São 13 dias de festas em que se sacrificam animais.

Em Uppsala, na Era Viking, realiza-se um grande ritual a cada 9 anos. Todos são obrigados a participar e a levarem sacrifícios. Nove tipos de machos de cada espécie são oferecidos a Odin. Sangue é jogado sobre as pedras do templo e, em um bosque próximo, os corpos enforcados dos sacrificados são colocados.

Um último rito, utilizado em comemorações ou como tortura, ocorre quando um inimigo poderoso é vencido. É a Águia de Sangue, símbolo da vitória sobre uma força a quem muito se quer destruir, um inimigo especial. Faz-se dois cortes nas costas de um inimigo aprisionado. Suas costelas são partidas e expostas como duas asas ensanguentadas. Então os pulmões são puxados para fora do corpo.



DEUSES

BRAGI

Alcunhas: Primeiro Mestre da Poesia, Deus da Longa Barba

Símbolos: Flauta, Harpa

Influência Divina: Poesia, Canto

Bragi é o deus da poesia e filho de Odin. É ele quem canta as vitórias dos deuses, recitando sua fama e glória, afinal, é nas palavras e nas histórias que está a maior herança e o maior orgulho que um homem pode deixar. É marido de Idunn e em certo dia foi humilhado por Loki.

O Trapaceiro entrou nos salões e cumprimentou todos os deuses, exceto Bragi. O deus da poesia fez várias ofertas a Loki como presente para que houvesse uma conciliação, mas a língua ferina do outro atuou, xingando e humilhando. Bragi foi chamado de covarde e irritou-se a um ponto que sua esposa precisou contê-lo. Então Loki chegou onde queria, envenenando o casamento dos dois ao acusar Idunn de ser consorte daquele que matara seu irmão.

Bragi é um deus calmo, na maioria das vezes não é tão afeito à guerra, mas entra nas batalhas com fúria cantando em homenagem a Asgard e fazendo os inimigos admirarem uma última canção enquanto morrem. O último verso que ouvem sempre é em sua homenagem, assim caem em paz ou em ódio perpétuo. Adora seu casamento com Idunn e sempre se diverte com a esposa enquanto caminham pelos pomares sagrados.

É ele quem recebe todos os visitantes em Valhalla e vive ao lado dos Einherjar, compondo canções em suas comemorações diárias após o árduo treinamento. Sempre espera uma alma com uma poesia já pronta para agradá-la e mostrar o quão glorioso é estar em Asgard.

APARÊNCIA

Bragi é um deus de barba longa castanha, com runas gravadas na língua. Veste roupas típicas dos nórdicos, com cores mais vivas para chamar um pouco a atenção, porém sem exagero. Cria instrumentos musicais a seu bel prazer, estando com qualquer um que precisar no momento.

CULTO

Bragi é cultuado pelos usuários de galldr, apesar de ser inferior a Odin nesse aspecto. Existem poucos sacerdotes dessa divindade e os humanos fazem poucas homenagens a ele. É mais conhecido entre os elfos que sempre estão o convidando para grandes festas em Álfheimr. Os sacerdotes de Bragi são sempre mestres na arte da música e da poesia e procurados quando um herói ou rei morre para que um poema seja feito em sua homenagem. Eles também são o registro maior da história oral e das tradições passadas de geração para geração.

ERA VIKING

Bragi cantou canções de vitória e de provocação durante as invasões divinas. Deuses e servos divinos se irritaram e foram

humilhados pelas poesias dos Aesir de um modo que nunca poderão esquecer. Isso gerou tanta raiva que a cabeça de Bragi foi colocada a prêmio. Muitos Álfar e Einherjar se divertiram matando os intrépidos que tentaram alcançar Bragi.

TÝR

Tywaz, Tyz

Alcunha: Deus de Uma Mão, Deus da Justiça, Deus das Batalhas, Tratador do Lobo

Símbolo: Espada, Estrela do Norte

Influência Divina: Lei, Execução, Batalha por Justiça

Týr já teve mais poder no panteão de Asgard. Foi uma divindade tão louvada e admirada que os antigos germânicos construíram templos e redigiram histórias e poesias para ele. No entanto, essa glória foi se perdendo quando Odin e Thor assumiram posições mais importantes. O valor de Týr decaiu e ele se retirou das batalhas. Ele nem mesmo dava atenção aos saques dos vikings, pois não era o estilo de luta que o interessava. Para ele, a batalha deve ser em prol da justiça, para colocar um devido rei em seu lugar, para cobrar pelos roubos de um povo, para conseguir comida para as famílias famintas.

Týr quase não tem senso de humor. Ele está mais voltado para a lei. Não perde tempo em interpretações, porém é rápido em punir, sem hesitar em derramar sangue. Sua justiça é violenta, com enforcamentos e mortes. Não tem modos sutis, mas sim de um líder valente que sempre vai exigir justiça e saberá lidar com ela. Se precisa parlamentar, não usará meias-palavras ou eufemismos, mas será franco e direto, sem se preocupar com as malícias da corte.

A valentia de Týr é bastante conhecida e não precisa ser provada. Ele tem o respeito de todos os deuses por isso. Questionar a bravura do Deus de Uma Mão é uma grande ofensa em Asgard, o mesmo que matar a mãe de alguém.

APARÊNCIA

Týr é um deus de barba vermelha muito escura e olhos azuis bastante claros. Tem o rosto frio com um olhar direto que não tem insinuações ou acusações, a não ser quando está diante de um crime. Carrega a espada com a mão esquerda, visto que a direita foi devorada por Fenrir.

CULTO

O culto de Týr se dedica a lei em uma posição mais crua e carnal, indo direto ao julgamento e partindo para a execução. Seus sacerdotes cultuam a lealdade e seus seguidores pedem ajuda ao deus sempre que precisam de apoio para que a justiça seja feita pela ponta da espada. Suas negociações não são diplomáticas, mas resoluções imediatas e punições severas.

Týr sela acordos e juramentos, sempre definindo as punições caso as promessas não sejam cumpridas. O sacerdote em questão pode até se colocar em uma cruzada para punir o transgressor.



ERA VIKING

Týr foi um deus quieto durante a Era Viking. Preferiu se manter resolvendo disputas entre o povo nórdico a entrar em conflito com outros grupos. Apenas em questão de guerra, quando alguém de fora rompia um acordo, ele enviava seus seguidores para fazer justiça. Em geral, Thor, Odin e os outros Aesir se envolviam nas confusões e Týr aparecia para resolver os problemas segundo as leis para que os Tribunais não interferissem.

ULLR

Ullr, Úll, Uller

Alcunhas: Deus do Arco, Deus Caçador, Deus do Escudo

Símbolos: Arco, Esquis

Influência Divina: Caça, Arquearia

Ullr é filho de Sif e enteado de Thor. É a divindade que cuida da caça e protege os caçadores quando precisam sair de casa tanto para conseguir comida para suas famílias quanto para procurar por inimigos e fugitivos. Ele conhece as florestas e as trilhas e ensina a encontrar os caminhos e a presa.

Assim como os arqueiros não ocupam uma posição muito alta na sociedade ou no exército, Ullr não é uma figura de destaque no panteão dos Aesir. É um deus quieto que adora se divertir e se misturar com os mortais, disfarçando-se de humano com frequência para frequentar tavernas, ouvir histórias e até caçar junto das pessoas que lhe agradam. Mesmo não sendo muito cultuado, é um dos deuses mais acessíveis para o humano comum, que pouco conhece de magia ou dos intrincados festivais.

Ullr já governou os Aesir por dez anos. Não foi uma experiência que o agradou e a volta de Odin na verdade foi um alívio para ele, apesar de o Pai de Todos tê-lo perseguido depois disso, talvez por raiva de ter seu assento ocupado por um mero arqueiro. Dizem que ele foi colocado lá apenas por não ter condições de se tornar rei de fato e suprimir os Aesir. Ele realmente pensa isso e pouco se importa. Depois de um tempo de exílio, voltou a Asgard e ocupou suas antigas posições.

Ullr vive em um salão chamado Ydal, uma casa cheia de arcos e alvos onde arqueiros treinam incessantemente. Todo o terreno é cercado de florestas e em cada direção os perigos e presas aumentam. Ao leste há apenas coelhos, raposas e criaturas pequenas, ao norte há ursos, grandes felinos e lobos. Ao oeste há versões gigantes das criaturas anteriores. Ao sul há acesso para vários outros mundos de Arcádia onde se caça monstros terríveis.

APARÊNCIA

Ullr tem uma barba curta e aparada. Anda com um arco longo, espada e escudo, além de usar capas de peles. Tem um colar com dentes de várias criaturas que já caçou.

CULTO

Ullr é cultuado pelos caçadores e arqueiros. Seus sacerdotes são caçadores exímios e ensinam a arte do arco e da caça. São chamados com frequência para ensinar sobre trilhas e para caçar criminosos, tendo vários acordos com os sacerdotes de Týr.

ERA VIKING

Ullr participou das viagens de quase todos os deuses. Ajudou Freyr a encontrar trilhas em Arcádia e colaborou em suas invasões. Participou de saques juntamente com Thor, procurou mistérios com Odin. Seus sacerdotes seguiram outros servos do panteão do mesmo modo.

FREYJA

Freya, Freja, Reija

Alcunhas: Dama dos Vanir, Senhora, Deusa Bela em Lágrimas, Senhora dos Mortos

Símbolos: Gatos, Falcão

Influência Divina: Amor, Sexo, Batalha, Beleza, Profecias

Freyja é a dama, a senhora. É aquela que é louvada e admirada, a preciosidade de Asgard. É uma Vanir, mas os Aesir a amam mais do que a suas próprias deusas. Ficaram estupefatos com a visão dela desde a primeira vez e, desde então, não conseguiram mais se afastar dessa deusa que captura com um olhar e prende os corações com grilhões indestrutíveis. Ela transpira desejo e é a força maior que move o mundo com amores, sexo e beleza, gerando lutas e mortes, além de vida e prosperidade, no ato de amar e se apaixonar.

A autoconfiança de Freyja é tanta que ela não se importa com a opinião alheia. Não tem vergonha de sua beleza ou de seu corpo. Usa-o como bem entende e as acusações dos outros de que ela ceda muito facilmente seus favores não a interessam. É uma deusa do amor e da fertilidade e é da sua natureza se entregar e dominar usando esses aspectos. Com seu olhar dominador, que brilha em sensualidade, ela rompe as barreiras e transforma-se na ambição de qualquer um, que se esquece o que é ouro, armas ou promessas apenas para tê-la para si.

O nome de Freyja não significa senhora apenas por acaso. Esse poder de dominação que a deusa tem é uma peculiaridade assustadora. Além do sexo e do amor, ela domina a batalha. Ela governa o êxtase da luta, o amor puro do guerreiro pelas armas, de lutar com paixão e ardor pelo que acredita. Ela coleta metade das almas caídas em guerra e as leva para treinamento, criando sua própria elite.

O amor que Freyja propõe não é o romantismo típico de outras culturas, mas sim o carnal, influenciado e regado pelo sexo, com tendência a explosões de ódio e de felicidade. É selvagem e pode até se tornar obsceno. É a vontade de beijar e de morder, tendo nos braços aquele calor que não é só coração, mas corpo e alma.

Freyja tem um colar chamado Brisingamen, que aumenta o seu poder de atração. Foi feito por anões e ganhou por um preço considerado vergonhoso pelos deuses. Sua biga é puxada por dois grandes gatos, feras perigosas e belas como a Senhora. Quando parte para a batalha, monta no javali Hildisvíni.

O salão da Dama dos Vanir é o Sessrúmnir. Menos famoso que o Valhalla, o lugar acolhe metade daqueles que tombam em guerra. Não há escolha de qual alma vai para lá, apesar de Odin já ter manipulado isso algumas vezes e Freyja não ter ficado muito atrás quando notava algum homem que a interessava. O Sessrúmnir é uma mistura de fortaleza com cidadela. Tem gran-

des paredes de rocha, porém com madeira viva em meio às pedras para manter a estrutura. Há uma floresta lá dentro, em que vários animais circulam e as Valquírias deitam-se ao ar livre com os Einherjar.

APARÊNCIA

Freyja é mais do que bela. Ela tem sorriso com uma sensualidade e beleza imortalizados. É o exemplo perfeito do que é o desejo encarnado. Transpira desejo por sexo e atrai a atenção como a terra atrai a lua. Toma formas variadas, geralmente uma dama com poucas roupas, mas também uma mulher de armadura e armas em punho, suja de sangue e pronta para a batalha. Enxergar Freyja é ter seus desejos realizados, é ver a mulher de seus sonhos ou o que se quer ser. Homens a querem para si e mulheres querem se tornar ela.

CULTO

Freyja é cultuada em três áreas: amor, batalha e magia. Seus sacerdotes a mostram como detentora do poder do seidr, uma senhora da magia. Talvez seja um dos motivos de ela não ser bem vista pelas damas mais castas da sociedade. Os seguidores de Freyja são na maioria mulheres que querem ter filhos ou que amam desesperadamente. Aquelas mais independentes e que não desejam um marido as submetendo pedem favores à deusa. Alguns homens de maior estirpe são protegidos de Freyja, ainda mais aqueles que demonstram paixão ao invés de pura fúria.

ERA VIKING

Freyja ocupou-se causando intriga entre as cortes e levando os nórdicos à guerra. Recolheu seus mortos e reuniu suas tropas, aumentando seu poder. Participou de campanhas junto de Thor e concedeu seus favores a outros deuses e até mesmo a anjos, deixando alguns apaixonados e outros caídos. Foi muito ativa, enviando guerreiros nas mais variadas missões para lhe conseguirem jóias e presentes. Muitos se sacrificaram para conseguir esses objetos e terem como pagamento uma noite com a deusa, fato que nunca mais saiu de suas mentes.

PORSETI

Forasizo, Forsite, Foiste

Alcunhas: Sábio, Conhecedor da Verdade, Reconciliador

Símbolos: Vento

Influência Divina: Justiça, Paz, Verdade

Forseti é filho de Baldr e Nanna e herdou do pai o dom de ser amado. A partir desse carisma, ele consegue reconciliar as pessoas e procurar pela verdade sem precisar ser violento ou punir como acontece com Týr. Forseti é a razão e a compreensão que busca reconciliar as partes inimigas sem derramamento de sangue.

Conta-se que, em nome dele, doze anciões andaram pela Escandinávia registrando todas as leis conhecidas e depois se reuniram em Heligoland, uma ilha ao norte da Alemanha, para debater sobre o assunto. A partir de então todas as grandes reuniões e reconciliações seriam feitas ali. Seria um local que ninguém poderia atacar nem saquear pela pena de ser mandado a Helheimr ao invés do Valhalla. Todas as reuniões em Heligoland eram feitas durante o dia e no verão, pois a escuridão protege a injustiça.



Forseti ressentia a morte do pai, porém tenta convencer os Aesir de que procurar por vingança incessantemente não ajudaria. Tenta fazer o mesmo ao agir como diplomata para melhorar as relações de Asgard com outros panteões de Paradisia.

O salão de Forseti é Glitnir, com teto de prata e colunas de ouro. Ali ele recebe toda espécie de criaturas que tenha problemas que não possam ser resolvidos a partir da luta ou que precisem de alguma reconciliação. Ouve com atenção cada um e julga com parcimônia, sempre falando com voz mansa e sorrindo para quebrar as barreiras de ódio.

APARÊNCIA

Forseti é um deus de estatura média. Não é musculoso nem tem aspecto guerreiro, porém tem parte da beleza e das atitudes amáveis do pai. Deixou de usar barba desde que Baldr morreu, jurando que só a deixaria crescer novamente quando houvesse julgado todos os grandes casos do mundo.

CULTO

Quase todos os guerreiros preferem Týr para julgar seus problemas, porém quando se trata de amigos, casais e nações irmãs separadas por desavenças, os sacerdotes de Forseti são chamados para resolver as disputas e reatar os lados sem derramamento de sangue. Eles presidem as Things sempre que podem para poderem coordenar a justiça e evitar que o povo se encha de ódio ou perca vidas em duelos desnecessários.

ERA VIKING

Forseti atuou muito como embaixador dos Aesir, visitando vários panteões em Paradisia para tentar acordos após as batalhas e saques dos deuses. Quando percebeu que a situação era complicada, retirou-se para a Escandinávia e passou a cuidar dos assuntos internos, pois as terras estavam tumultuadas com tantas brigas entre reis. Manteve a força de seus sacerdotes ali e apenas no fim da Era Viking voltou a parlamentar para fazer acordos por Asgard e impedir uma guerra extensa.

FRIGG

Frigga

Alcunhas: Dama dos Aesir, Esposa de Odin, Filha de Fjörgynn

Símbolos: Chaves

Influências Divinas: Casamentos, o Lar, Profecias, Amor, Artes Domésticas

O papel de Frigg é o da rainha, a senhora legítima que dá poder ao rei e garante que ele está no lugar certo. Ela coordena a casa e os filhos do grande senhor. Assume o papel da mulher nórdica de cuidar da casa e de todas as suas tarefas, religiosas ou mundanas, enquanto o marido trabalha com assuntos externos como política e guerra. Frigg é o amor puro e simples, sem o exagero ou a selvageria de Freyja.

A Dama dos Aesir tem uma representação diferente da Dama dos Vanir. A primeira é a felicidade do casamento, na tarefa de dividir e auxiliar quem se ama, sem se importar com o orgulho exagerado, mas dando valor às pequenas coisas e na arte de dar base para uma estrutura familiar. A segunda é a felicidade da indepen-

dência e no valor próprio. São dois caminhos diferentes que nem sempre funcionam se uma mulher não consegue se equilibrar.

Frigg é uma mulher calma. Ela enxerga o futuro e o mundo e se prepara para o pior ou para o melhor. É a força que resiste às perturbações que ameaçam destruir a família. Sempre que os Aesir precisam derramar suas lágrimas ou encontrar o apoio para seguir em frente, vão achá-lo no ombro de Frigg. Ela sofre e se irrita, porém mantém-se como uma coluna que dá firmeza a todos os deuses.

Como esposa de Odin, ela reina e tem filhos que serão o futuro de Asgard. É a única que também pode sentar no trono do marido e participa da Caçada Selvagem (Asgardreid). É mãe de Baldr e Hodr, além de madrastra de vários outros deuses como Thor. Seu salão se chama Fensalir, envolto por várias quedas d'água de extrema beleza, onde crianças brincam e os guerreiros descansam quando voltam das missões mais árduas. Suas ajudantes são Hlín, deusa da proteção, Gná, a mensageira, e Fulla, a fértil. Eir é sua companheira mais fiel, que a ajuda a cuidar dos guerreiros que estão combalidos, tanto na mente quanto no corpo.

APARÊNCIA

Frigg é uma mulher imponente. Tem um porte de rainha que induz respeito, entretanto atrai com gestos graciosos e um apelo materno que desconserta e retira a tensão das pessoas. Tem cabelos loiros e longos que prende com fitas quando vai começar seus trabalhos. Veste-se com roupas belas, porém simples, pois sua aura de rainha a permite ser grandiosa sem estar muito paramentada.

CULTO

Os sacerdotes de Frigg são quase sempre mulheres. Os homens recorrem a ela somente quando estão de partida para a guerra ou para ter alguma iluminação com esposas realmente insuportáveis. As sacerdotisas de Frigg cuidam de todos os rituais religiosos realizados dentro de casa e colaboram com outras mulheres para administrar as fazendas quando o marido está ausente seja por viagem ou pela morte.

ERA VIKING

Enquanto muitos deuses saíram em exploração e para a guerra na Era Viking, Frigg ficou para tentar cuidar dos conturbados assuntos nas terras nórdicas. Cuidou das estruturas familiares e protegeu seu povo para que mesmo sem seus homens, as famílias não se acabassem ou caíssem em conflito. Seu trabalho era o de organizar Asgard.

HEIMDALLR

Heimdall

Alcunhas: O Deus Branco, Dentes Dourados, Vigia dos Deuses, Inimigo de Loki

Símbolos: Chifre, Trombeta, Escudo

Influência Divina: Vigilância

Heimdallr é o vigia de Bifröst. Nascido de nove mães, as gigantes das ondas, filhas de Aegir, ele foi para Asgard para guardar a morada dos deuses, ficando sobre Bifröst para impedir que qualquer indivíduo, mortal ou imortal, tente subir a ponte e



chegar a Asgard sem permissão. É ele quem tocará a trombeta que chamará os Aesir para o Ragnarök.

Os ouvidos de Heimdallr alcançam longe. Ele ouve até uma folha caindo, a grama crescendo, o rachar do ovo de um pássaro para que a cria saia, o bocejo de uma criança e o ralar de dentes da ira dos gigantes. Pode enxergar até o fim do mundo. Então ele espera para lutar, pois é tão guerreiro quanto qualquer dos Aesir. É tão mestre da guerra que as espadas são chamadas cabeça de Heimdallr nas poesias.

É uma figura calma e calada, companheiro quieto que prefere ouvir o que os amigos têm a dizer e ater-se a poucos comentários. Sempre desperto, ele se coloca de vigília para guardar o sono dos outros sem ressentimento quanto a sua missão. Atua como guarda-costas, principalmente das Asýnjur, ajudando-as em suas necessidades. Se Frigg pretende sair de Asgard, Heimdallr sempre é enviado junto com ela, pois não existe melhor guardião.

O salão do Deus Branco é Himinbjörg, uma enorme montanha que chega às nuvens. Lá está construído um salão cheio de janelas para que ele possa enxergar o mundo e sempre ouvir o que se passa. Carrega consigo Gjallarhorn, para tocar sempre que há algum perigo. Seu cavalo é chamado Gulltoppr.

APARÊNCIA

Heimdallr sempre está vestido com armadura, espada e escudo. Porta um elmo com chifres de carneiro. Seus dentes são dourados, mas raramente os mostra, pois é raro que gargalhe. Seus sorrisos são comedidos.

CULTO

Heimdallr nunca foi muito cultuado. Como vigilante de Asgard, nunca precisou fazer seu culto crescer e nem se preocupou com isso. Seus sacerdotes atuam como vigias em templos, guardiões dos clãs, a primeira e a última defesa, que nunca recua, mas morre para que outros tenham tempo de fugir. Carregam consigo grandes trombetas e escudos para atuarem melhor como defensores. Os homens e mulheres recorrem a Heimdallr quando estão viajando e precisam manter vigília ou em tempos de opressão.

ERA VIKING

Em nenhuma das eras, Heimdallr deixou Asgard ou sua posição. Seu trabalho foi sempre o de vigiar Bifrost e o fez apesar de todos os desafios e tentativas de enganá-lo para que deixasse seu posto.

NJÖRDR

Njord, Njörd

Alcunhas: Deus dos Fartos Favores, Minguante

Símbolos: Navios, Pés

Influência Divina: Navegação

Njördr é um deus dos mares que protege os navegadores, pescadores e quem vive perto do mar, tratando bem dele e retirando seu sustento das águas. Ele é um deus pacífico, apesar de já ter entrado em guerra. Os ataques que liderou contra Asgard durante a guerra entre os Vanir e Aesir foram bem sucedidos e quando Loki tentou tomar o poder de Vanaheimr, Njördr o derrotou.

O Minguante representa uma face bela e calma do mar. É a serenidade e o movimento repetitivo das ondas, com um barulho que agrada os ouvidos e retira as tensões. Ele é a fertilidade da água e das regiões costeiras, concedendo os favores fartos a quem respeita o mar e a vida que dele vem.

A morada de Njördr é Noatun, onde vive pacatamente, apreciando o barulho das ondas. Mesmo proibido de voltar a Vanaheimr por ainda ser refém, ele mantém contato com os deuses de lá e se preocupa com o estado que o reino está. Os Vanir estão cada dia mais decadentes e isso entristece Njördr, por mais que pareça ser parte do ciclo da vida.

Não guarda mágoas de ninguém, nem mesmo de Skadi que o abandonou. Quando soube que ela mantinha Ullr como consorte, não se impressionou, pois os dois são mais parecidos em temperamento e vontade.

APARÊNCIA

Njördr tem uma longa barba e olhos com um tom esverdeado ou azul escuro, conforme o clima. Sorri pacificamente, sem exageros. Como Noatun fica perto dos mares de Asgard, ele sempre sai para navegar e pratica a arte da luta com enormes serpentes marinhas.

CULTO

Njördr é bastante famoso entre os vikings, pois precisam dele para garantir uma boa viagem, seja para saque ou para pescar. Ele garante grandes presentes no final da jornada via mar, o que pode significar tanto ouro quanto peixes. Seus sacerdotes são navegadores, podendo ser o protótipo dos vikings como guerreiros que lideram os drakkar ou apenas aqueles que ajudam vilas de pescadores.

ERA VIKING

Njördr foi muito cultuado pelos vikings. Era uma peça essencial para garantir que a navegação seria boa. Os líderes das comunidades costeiras acumulavam a tarefa de sacerdotes e colaboraram tanto com os pescadores que ficaram na Escandinávia quanto nos saques, batalhando e coordenando batalhas navais. Njördr colaborou com os deuses construindo navios que partiram os mares de Paradisia, flutuaram pelos céus, e chegaram em portos onde encontraram riquezas que foram logo levadas para Asgard.

FREYR

Frey

Alcunhas: Deus dos Ricos Presentes, Deus da Estação Fértil, Senhor

Símbolos: Cavalo, Javali

Influência Divina: Verão, Fertilidade

Freyr é senhor das chuvas, é aquele que garante que o verão e a primavera virão e que a vegetação crescerá. Faz os campos se tornarem férteis e os ventres das mulheres acolherem as crianças mais saudáveis e perfeitas. Veio dos Vanir para morar e fazer fama junto aos Aesir, tornando-se um deus importante, apesar de não tão apreciado quanto sua irmã, Freyja. Ainda sim, é mais louvado do que Njördr, seu pai.



O Vanir se tornou rei de Álfheimr, um presente dos Aesir que tanto o amaram. Ele é um governante justo e uma das razões de o reino dos elfos ser tão próspero e ter invernos tão amenos que nem parecem existir. Sabe que não é um rei com poder total, pois vive junto a um povo tão orgulhoso que cada um se considera um deus. No entanto, Freyr sabe se portar como um governante carismático, que atrai os corações e faz mulheres o desejarem tanto que elas se jogam a seus pés pedindo um filho seu, enquanto os homens admiram e invejam seu poder. Assim ele manipula e joga com os Álfar, conseguindo um equilíbrio para lidar com essas criaturas difíceis.

O comportamento de Freyr é o de um deus sério que sabe se impor e quer saciar seus desejos. Faz com que as pessoas o obedeçam com sutileza, manipulando-as de um modo que queiram fazer uma tarefa ou outra para agradá-lo. Estar em seu favor é garantia de prosperidade não só para o indivíduo, mas para um povo inteiro.

Freyr tem um javali de ouro chamado Gulinbursti, que é sua montaria. Também tem um navio mágico, Skidbladnir, que é tão grande que cabem todos os deuses, mas pode ter o tamanho reduzido para ser guardado na algibeira do deus. Há sempre um vento levando a embarcação. Ela nunca encontra calmaria. Ambos os itens foram feitos pelos anões. Apenas a espada mágica, que lutava sozinha, não está mais nas mãos de Freyr. Foi perdida há muito, quando ele quis forçar seu casamento com Gerdr. Agora ele a procura e sempre envia heróis dos elfos ou dos homens para encontrá-la.

APARÊNCIA

Freyr surge como um homem jovem no auge de sua forma física. Tem a pele clara, mas levemente bronzeada, sem perder os tons mais claros dos povos nórdicos. Os cabelos são dourados, assim como os olhos. Veste armadura, porém gosta de manter o peito à mostra e exibir seu corpo, nunca tendo vergonha de nada relacionado a isso.

CULTO

As pessoas louvam Freyr para terem boas colheitas, para terem filhos, para pedirem chuva. Os mortais pedem-no paz e prazer. Os sacerdotes de Freyr são quase sempre bonitos e alguns possuem sangue élfico. São orgulhosos e sempre têm filhos, pois é um sinal de sua fertilidade.

ERA VIKING

Freyr foi muito cultuado na Islândia, onde era chamado de Deus dos Suecos. Foi amado em vários locais, no entanto era preciso admitir que as pessoas estavam o esquecendo em prol de Thor, que representava a força e tinha uma virilidade mais associada ao guerreiro tão valorizado entre os nórdicos. Freyr precisou lidar muito com os elfos e usou-os para selar acordos com outros reinos de Arcádia e elfos de outros panteões. Enviou vários grupos de saque e de conquista para dominarem outras áreas e submeterem criaturas sobrenaturais associadas aos reinos das fadas.

IDUNN

Idunna, Ithunn

Alcunhas: Guardiã das Maças, Esposa de Bragi

Símbolos: Maças

Influência Divina: Imortalidade

Idunn representa a luta contra o tempo. Ela detém o poder sobre as maçãs que mantêm a eternidade dos deuses. Sem a Guardiã, os Aesir perecem, incapazes de suportar a mácula e a maldição que os persegue desde o início de sua existência.

As maçãs douradas de Idunn possuem uma das magias mais potentes de Paradísia, pois seus efeitos combatem a maldição de Ginunnagap. A partir daí, deuses de qualquer panteão anseiam experimentar ou ter pelo menos uma dessas frutas para entender do que se trata esse poder e usá-lo. Parar o tempo e a maldição é uma força além da compreensão de muitos.

Idunn é uma deusa recatada, mesmo porque com todo o poder que detém em suas maçãs, não é bom que fique se mostrando e atraindo atenção. Diverte-se com as poesias de Bragi e com as conversas que tem com Frigg. Todos os Aesir consideram que Freyja não é uma boa companhia para ela, pois se Idunn começar a desejar se aventurar pelo mundo, será uma verdadeira desgraça para a raça de Asgard.

APARÊNCIA

Idunn é uma mulher sem muitos diferenciais. É bonita, porém de uma beleza simples e meiga. Veste roupas de uma camponesa e sempre está com uma cesta de maçãs douradas que distribui adequadamente aos deuses. Tem cabelos dourados muito longos que chegam à cintura. Seus olhos são azuis de um tom celestial.

CULTO

Idunn tem pouquíssimos sacerdotes. Poucas pessoas a contatam e só o fazem para alguns pedidos para terem forças quando elas estão se esvaindo e precisam ser renovadas ou para pedir em nome dos outros deuses. Seus sacerdotes são pouco procurados e possuem poucos poderes que possa diferenciá-los.

ERA VIKING

Idunn não fez muita diferença na Era Viking a não ser como fonte de força dos Aesir.

ODIN

Wodan

Alcunhas: Pai de Todos, Senhor dos Homens, Deus dos Desejos, Terceiro, Pai da Vitória, Muito Amado

Símbolos: Lança, Corvos, Lobos

Influência Divina: Nobreza, Guerra, Magia, Runas

Odin é um deus para aqueles de coração disposto à guerra, para quem está disposto a aceitar todas as vicissitudes da batalha. O Pai de Todos tem seus próprios planos e não assume pactos tão prontamente com os mortais. Ele tem suas escolhas e desejos, com artimanhas que podem demorar milênios para serem descobertas. É uma divindade ligada ao caos, porém não ao

caos primordial. Nasceu dessas energias, mas lutou e alcançou sabedoria e força que o distinguiram de todos os demais.

A força de Odin está em sua astúcia e em seus poderes mágicos. Ele pode ser um guerreiro, mas sua principal função é liderar, entender e coordenar os ataques. No caos da batalha, ele avalia e traça as estratégias. Muda de opinião e de planos conforme o que vê. Como rei, como mestre, senhor da guerra, não precisa se reportar a ninguém quando em luta. Divide seu poder de decisão apenas em assuntos políticos, quando então se submete à Thing dos Aesir. Mesmo assim são poucos além de Freyja e Frigg que ousam discordar abertamente dele.

A tendência de Odin para o caos o aproximou de Loki e o fez permitir que um filho de gigantes vivesse em Asgard, mesmo com todo seu mal. No Trapaceiro, o Pai de Todos encontrou um igual ou um melhor na arte de enganar e torcer a realidade. Odin adora desafios, principalmente aqueles que testem sua inteligência e capacidade de discernir as consequências. Conviver com Loki era lutar diariamente com isso, o que satisfazia ao deus da guerra.

É um deus de personalidade muito forte, modos contemplativos e preocupação com o futuro. Ele reconhece as incongruências do destino e isso o preocupa e o faz consultar as vólvas para se preparar melhor para o que o reserva. Sofre, cai e levanta-se com o mesmo vigor, reconhecendo cada queda como motivo para aprendizado e reafirmando que se não morreu por isso, deverá se tornar mais forte.

É um conhecedor de seidr, o que não gosta muito de comentar. Às vezes mantém relações com as bruxas seidr e troca feitiços com elas. Algumas até rezam para esse perigoso Senhor dos Homens e compreendem essas opiniões que sempre mudam.

Odin está sempre acompanhado de dois corvos, Huginn e Muninn (Pensamento e Memória), que voam pelo mundo e coletam informações para seu senhor. Sua lança, forjada pelos anões, é chamada Gungnir e nunca erra um alvo. Tem um anel de ouro, Draupnir, que sempre faz aparecer oito cópias suas a cada nove noites. Seu cavalo é Sleipnir, um garanhão de oito patas, sem rival na velocidade. Como não come nada, apenas bebendo hidromel ou vinho, Odin dá toda sua comida aos lobos Geri e Freki (Bravio e Ambição). São duas criaturas colossais e belas que se sentam ao lado do deus sempre que ele está à mesa ou quando vai tomar uma decisão importante.

Seu salão é Valaskjalf, uma grande mansão que brilha como o luar e quase desaparece sob a luz do sol. Há sempre um toque de mistério lá dentro, com sons de espadas e armaduras, como se a luta nunca parasse. Quem ali entra, ouve o chamados de guerra e encontra todo tipo de desafios para a batalha, além de magia pronta para destruir intrusos. Seu trono é Hliðskjalf, de onde se pode enxergar tudo no mundo.

APARÊNCIA

Odin tem a aparência de um homem de quase sessenta anos, no entanto com pleno vigor físico, apesar das rugas e das marcas de sofrimento e do passar do tempo. Tem o peito cheio e apenas um olho, que arde em sabedoria e desejo de guerra. Está sempre com uma capa cobrindo o corpo, às vezes com um chapéu de abas. Disfarça sua lança como um bastão para caminhar entre os mortais, mas logo aparece como o mais perigoso dos guerreiros, portando armadura e armas para enfrentar a batalha.

CULTO

Os sacerdotes de Odin são quase sempre nobres. O homem comum não compreende bem as mudanças de humor ou as escolhas desse deus. É difícil para aqueles que não tenham amor à guerra ou que não a vivam entender como a maré muda facilmente nessas ocasiões e como se deve pensar rápido como Odin exige. Os favores do Pai de Todos são raros, porém poderosos; são difíceis de se conseguir, porém prova de dignidade; são voláteis, porém prova de força quando se consegue mantê-los.

ERA VIKING

O culto a Odin está associado ao poder real. Seus sacerdotes ajudaram a estabelecer a figura do rei e a apoiá-la entre os vikings. Odin fez seu culto crescer no norte da Alemanha, depois na Dinamarca, Suécia e finalmente alcançar a Noruega. É um dos líderes nas ações de ataque contra os reinos europeus e conduz seus sacerdotes de modo a fazer-lhes apoiar os reis que crescem em poder e aumentar o número de guerreiros. Enquanto os mortais se enriquecem, o Pai de Todos adquire mais guerreiros para o Valhalla e desafia outras divindades.

THOR

Donnar, Okku-Thor

Alcunhas: Defensor de Asgard e Midgard, Adversário e Matador dos Gigantes, Senhor do Trovão

Símbolos: Martelo, Luvas de Metal

Influência Divina: Batalha, Força, Trovão

Thor é um deus com tanta fúria quanto senso de humor. Ele se irrita facilmente, porém é pacificado com pouco esforço. Em geral, após a fúria de um combate, ele volta a seu bom humor e fanfarronice. É um deus contente, com quem se pode se divertir em tavernas e conversas longas. Contar e ouvir histórias faz parte da natureza de Thor, mesmo quando as histórias são sobre ele e não são assim tão boas. Ele tem senso de humor suficiente para ouvir piadas sobre quando precisou vestir de mulher para retomar seu martelo ou quando foi enganado por Utgarda-loki.

A astúcia ou as estratégias não são bem as melhores virtudes de Thor. Ele não é o líder guerreiro, mas o campeão. O Senhor do Trovão é um guerreiro nato. Não nasceu nem foi criado para liderar. Ele veio da terra, nascido da própria Terra e de Odin. É a força do mundo, a perseverança e a preservação. Não é à toa que seu inimigo é a Serpente de Midgard. Ela envolve o mundo, apertando-o e ameaçando-o com seu veneno. Thor nasceu dessa terra e é a única força que pode libertá-la.

Ele é o deus amado entre os guerreiros das camadas mais baixas, entre os fazendeiros. É a divindade do homem comum, a quem se pede por boa colheita, a quem o soldado pede pela batalha ou com quem o campeão compactua e louva para vencer um duelo. Pode ser louvado pela nobreza, mas tais pessoas geralmente preferem Odin, mais habituado aos jogos da política e da guerra. Thor é uma imagem bruta da força, mais adequada a quem faz longas jornadas e precisa de cada pouco de sua energia para concluir seus intentos, seja plantar, seja lutar.



A relação de Thor com os gigantes é quase sempre de fúria. Apesar de já ter se aliado e até copulado com alguns gigantes, ele ainda os vê como grandes inimigos e sempre vota na Thing contra qualquer aliança ou trégua contra essas criaturas. Isso leva muitos outros Aesir a seguirem sua opinião, sempre de alto impacto em Asgard. Até mesmo Valquírias e Einherjar gostam de segui-lo e alguns se colocam a sua disposição quando é permitido.

Thor viaja em uma biga puxada por dois grandes bodes, Tanngnistr e Tanngnjóstr, que podem ser comidos todos os dias, mas que ressuscitam com um leve toque de seu martelo. Sua arma é Mjölnir, o martelo de guerra que arremessa contra seus inimigos. É um símbolo tanto de destruição quanto de fertilidade, é a virilidade e a regeneração. Para segurá-lo, precisa de duas luvas de ferro. Além disso, tem o cinto Megingjörð, que aumenta muitas vezes sua força já monstruosa.

Thrúðheimr, o Reino da Força, é a morada do deus Thor. É um grande vale em Asgard, cercado por montanhas que dão a impressão de impenetrabilidade. Acima de todas elas está o palácio Bilskimir, com 540 quartos para acomodar todos os grandes campeões além dos convidados. Todo o palácio é de ferro e pedra, como uma grande montanha, preparado para se manter de pé mesmo quando o deus do trovão está furioso. Contudo, suas paredes tremem frequentemente quando tal situação se acomete.

APARÊNCIA

Thor é um homem enorme de longa barba ruiva. Seus cabelos são tão vermelhos que quase ardem como fogo. Seu rosto tem sempre um sorriso e uma gargalhada, mas muda de forma facilmente para a fúria. Adora usar armadura e quase sempre está com seu martelo a tiracolo, além das luvas de ferro e o cinturão de força.

CULTO

Thor é o deus mais famoso e mais admirado entre os Aesir. Freyja pode ser amada, Odin pode ser temido, mas é a Thor que o povo recorre com frequência. Seu culto é o da força e o do apoio a qualquer homem, nobre ou plebeu, rico ou pobre. Ele atende a todos, pois qualquer um precisa de força, seja para a guerra ou para a lavoura.

Seus sacerdotes o invocam em casamentos, ritos funerários, juramentos e desafios de guerra. Todo campeão o invoca antes de um duelo.

ERA VIKING

Thor foi um dos deuses mais louvados durante a Era Viking. Sua atividade foi ainda maior do que a de Odin, pois enquanto o pai descia a Midgard para manipulações políticas, o deus do trovão ia para a batalha. Ele enfrentava pessoalmente gigantes, serafins e qualquer criatura que desafiasse Asgard sem nenhum temor. Hordas de Einherjar passaram a segui-lo. Seu principal centro de culto era em Maeri, na Noruega.

DEUSES MENORES

Há um grupo de deuses entre os Aesir que são menos conhecidos. Aparecem pouco nas histórias e possuem menos relevância até em cultos. Seus sacerdotes não são vistos de nenhuma

maneira especial, possuindo pouco além de sua fé para propagarem os nomes de suas divindades.

BALDR

Alcunhas: O Belo, Companheiro de Hel, Deus das Lágrimas

Símbolos: Nenhum

Influência Divina: Nenhuma

Baldr (Balder, Baldur) é um deus que será sempre amado, porém suas lembranças são dolorosas demais para serem trazidas de volta. Ele renegou seus símbolos e sua influência divina para que não houvesse mais lágrimas para si. Agora espera em Helheimr pela luta final. Quando tudo acabar, voltará a fazer parte do panteão renovado dos Aesir.

O mais belo e jovem dos deuses vive junto a Hel. Conversa todos os dias com a filha de Loki, tanto que já atraiu ciúmes de Nanna. Mas Baldr é só pureza e justiça e não faz intrigas nem pratica o mal, apenas espera enquanto tenta melhorar a estadia das almas que sofrem no Inferno.

Baldr não tem sacerdotes. É um deus morto destinado a renascer, uma divindade especial, pois nem todas essas entidades podem reviver depois que tombam. Sua esposa Nanna também vive junto a ele e tenta acompanhá-lo nos banquetes e no contato com as pessoas frias de Helheimr. No momento, tenta evitar que a loucura de Hodr atinja seu marido.

GEFJUN

Alcunhas: a Virgem, a Boa Sorte

Símbolos: Pomba, Arado

Influência Divina: Boa sorte, Virgens, Pureza

Gefjun é a pureza e a boa sorte. É uma deusa casta que pede que as mulheres sejam comedidas e sábias ao concederem a dádiva de seu corpo a um homem. Toda virgem que morre, a não ser as Damas do Escudo prometidas a Thrud, são enviadas a seu salão.

As sacerdotisas de Gefjun se dedicam à deusa e à purificação do corpo. São todas virgens que se ausentam do mundo e lutam pela boa sorte dos outros. Formam um grupo muito pequeno.

HERMÓDR

Alcunhas: Mensageiro, Bravo

Símbolo: Patas de Cavalo

Influência Divina: Mensageiros, Atos de Bravura

Hemódr é o mensageiro dos deuses que desceu a Helheimr para trazer Baldr de volta. Ele não teme, não pára ante nenhum desafio. Conhece quase todos os caminhos de Paradísia, dividindo segredos de trilhas com Ullr e muitas vezes caminhando ao lado do deus arqueiro. Hemódr não vacila em nenhuma das missões que lhe são confiadas e chegará onde for necessário para entregar suas mensagens.

Os sacerdotes de Hemódr são mensageiros dos cultos dos Aesir. São conhecidos pelos atos de bravura e por não recusarem nenhuma missão.

HODR

Alcunhas: O Deus Cego

Símbolo: Um olho negro, a flecha de visgo

Influência Divina: Frio, Gelo, Escuridão

Hodr matou seu irmão após ser enganado por Loki e nunca se esqueceu disso. Ainda se ressentia de todos os Aesir e de Baldr por sua vida ter sido tirada sem que tivesse culpa de fato. Preso em Helheimr, ele evita encontrar-se com Baldr e trama contra o irmão, contra os Aesir e contra Loki. Seu principal alvo é o Trapaceiro e Hodr já invocou muitos demônios para caçarem os servos dele. Recentemente, aliou-se a Sigyn para concluir sua vingança.

Hodr não tem sacerdotes, mas uma seita de assassinos que procura por servos de Loki e sacerdotes de Vidarr. Dizem que após o Ragnarök ele estará livre dessa amargura e se reconciliará com Baldr, mas talvez com a quebra da profecia isso não aconteça. Por enquanto, o deus cego remói seu ódio e suas lembranças.

MAGNI E MÓDI

Alcunhas: Força e Coragem

Símbolo: Um Punho e um Coração

Influência Divina: Força, Bravura

Magni e Módi são filhos de Thor com a gigante Járnsaxa. Um representa a força bruta e o outro a coragem. Em cada um desses elementos, eles ainda são mais valorosos do que o pai e estão destinados a sobreviverem ao Ragnarök e se tornarem os novos Aesir. Enquanto a batalha final não chega, ambos batalham e lutam como jovens incautos, treinando para o futuro.

Os sacerdotes de Magni e Módi são sempre jovens que ainda têm muito o que aprender, porém com um destino maior. Podem fazer parte do sacerdócio até os 25 anos e depois se tornam servos de Thor ou outra divindade. Eles representam as novas idéias, a nova força e a coragem de quebrar dogmas, recuando as forças antigas e cansadas que precisam de renovação.

SIF

Alcunhas: Deusa dos Belos Cabelos

Símbolo: Trigo

Influência Divina: Beleza, Fidelidade

Sif é a deusa da fidelidade e do casamento, tratando das relações pessoais e íntimas de marido e mulher. Ela é fiel a Thor e o ama, mantendo uma relação estreita com o marido. É a mais bela das Ásynjur, perdendo em beleza apenas para Freyja. Seus longos cabelos dourados são um destaque que brilha como o sol. Sua missão no panteão é a de colaborar com Thor e cuidar dos ferimentos do marido, assim como apoiá-lo nas perigosas empreitadas.

As sacerdotisas de Sif são pouco famosas, quase sempre sendo ofuscadas pelo culto de Frigg. Cuidam de assuntos mais íntimos e da relação homem-mulher ao invés do governo da casa, agindo para cuidar de desavenças que possam destruir o casal.

SIGYN

Alcunhas: Pobre Esposa de Loki, a Paciente

Símbolos: Uma gota de veneno pingando sobre uma tigela já cheia

Influência Divina: Proteção, Sacrifício

Sigyn se sacrificou por Loki. Dedicou séculos de sua existência a ouvir os desaforos do marido enquanto recolhia o veneno que lhe causava dor. Depois de tantos anos, foi descartada como lixo. Deusa dos sacrifícios que suportou de tudo para proteger quem ama, ela se deixou levar pelo ódio da mulher rejeitada. Não se juntou de novo às Ásynjur, mas passou a caminhar pelo mundo como espiã e como uma deusa disposta a se sacrificar para ver Loki e os gigantes derrotados. Está disposta a morrer para ver essas forças do caos destruídas. Ainda existem alguns Aesir que acreditam que ela ama Loki e está fadada a morrer nas mãos do Trapaceiro enquanto imagina que ele se redimirá e a amará.

As sacerdotisas de Sigyn trabalham para denunciar abusos, mas também para se sacrificar por quem amam. Elas também existem para assassinar servos do Trapaceiro e dos gigantes.

THRUD

Alcunhas: Ambição dos Anões, Esposa Maldita

Símbolo: Anel

Influência Divina: Valquírias, Força Feminina

Thrud foi prometida em casamento a um anão chamado Alvis. Thor não estava lá no momento e nem gostou da idéia mesmo quando os deuses disseram que receberiam em troca as valiosas armas dos Dvergr. Ele chamou Alvis para conversar e o manteve em diálogo por muito tempo até que o sol nasceu o anão se transformou em pedra. Assim livrou a filha do casamento, mas ganhou o ressentimento de muitos anões que hoje traçam planos para seqüestrá-la.

Thrud também atua como uma Valquíria e protege muitas das humanas que se tornam Damas do Escudo. Suas sacerdotisas são virgens guerreiras que recebem poderes da deusa enquanto não se casam ou se deitam com um homem. Quando o fazem, precisam assumir o sacerdócio de Sif, Frigg ou mesmo Freyja.

VÁLI

Alcunhas: Vingador de Baldr, o Inconsolável, Aquele que Vive Junto aos Deuses Pais

Símbolos: Lança

Influência Divina: Vingança

Váli nasceu da gigante Rindr e de Odin apenas com um propósito, vingar Baldr. Tinha tanta força que em um dia se tornou um deus, acumulando o ódio e o ressentimento que todo o mundo tinha pela morte do deus mais amado. Ele é o vingador cuja força triplica quando parte em missão para cumprir a ira divina ou para vingar alguém que Asgard ame. Não se consola com nada, mas vive cheio de ira e revolta sempre que ouve sobre a morte de uma pessoa preciosa. Nasceu para conter e acumular essa raiva, representando a indignação por quem tira o amor dos outros.

Os sacerdotes de Váli são uma elite de vingadores chamados pelos cultos para vingar os bem amados e desprotegidos. São essencialmente guerreiros com habilidades para encontrar criminosos, passar por suas defesas e matá-los. Não são assassinos, mas guerreiros vingativos.

VÁR

Alcunhas: Vingadora, Senhora das Promessas

Símbolos: Uma mão feminina e uma masculina envoltas por uma corda

Influência Divina: Votos entre homens e mulheres

Vár representa os votos que existem entre um homem e uma mulher, tornando-se uma vingadora quando eles são quebrados e amaldiçoando aqueles que desfazem as promessas. Está aliada a Sigyn atualmente e suas sacerdotisas atuam do mesmo modo.

VIDARR

Alcunhas: Filho Silencioso de Odin, Vingador do Pai de Todos

Símbolos: Bota de Ferro

Influência Divina: Caçada de Monstros, Vinganças Familiares

Diz a profecia que Vidarr vingará Odin quando o Pai de Todos for devorado pelo lobo Fenris no Ragnarök. Conta-se que esse deus silencioso esmagará as mandíbulas do lobo com suas botas de ferro após ver o pai ser engolido. Vidarr é um deus quieto e pouco brilhante. Está mais ligado às batalhas em que acompanha os deuses como um guerreiro valoroso, mas sem destaque. No entanto, é um daqueles que sobreviverá ao Ragnarök. É a vingança dos que tombaram e a esperança de que será melhor.

Os sacerdotes de Vidarr são guerreiros e se entregam ao deus em busca de vingança quando vêem seus pais ou irmãos serem mortos ou então para caçarem monstros. Entram na Floresta de Ferro com frequência, fazendo disso um ritual de iniciação.

VÖR

Alcunhas: Espírito Curioso, Sábia

Símbolos: Ouvidos

Influência Divina: Informações

Vör é uma Ásynja reconhecida pela curiosidade. Ela procura por novas informações e segredos e está atenta a quase tudo. Alguns deuses não suportam a curiosidade de Vör que sempre está perguntando ou ouvindo, mesmo quando não é assim esperado. Aproximou-se de Týr e de Frigg para ajudar a manter ordem e acabar com a intriga em Asgard. Estranhamente, começou a ser pressionada por Hermodr a contar sobre um segredo estranho sobre um pacto que o Mensageiro ouviu. Dizem que é algo sobre uma aliança entre deuses que querem o Juízo Final.

As sacerdotisas de Vör formam uma pequena rede de informação na Escandinávia. São poucas, mas estão em cargos que lhes permitem saber muito como secretárias de pessoas importantes.

GIGANTES

Os gigantes não são nem foram louvados pelos nórdicos. Eles são forças primordiais do caos, inimigos que podem até ser aliados ocasionais, entretanto nunca dignos de louvor. Aqueles que atuam junto aos gigantes são traidores e não ganham poderes por fé, mas apenas por pactos sinistros em que entregam sua alma ao caos do início do mundo.

AEGIR

Alcunhas: Rei dos Oceanos, Terror dos Navios

Símbolo: O mar

Influência Primordial: Tempestade, Oceano

Aegir tem o poder sobre os oceanos e não o usa com bondade ou serenidade como Njördr costuma fazer. Esse gigante é impiedoso e pouco quer saber das necessidades dos homens. Ninguém entra em seu território sem convite e aqueles que estão onde não devem perecem nas águas escuras. Sua esposa, Ran, recolhe os afogados com uma rede e os leva para o reino onde vive com o marido.

O temperamento de Aegir é irritadiço. É com facilidade que sua mágoa se transforma em ira, descontada em qualquer pessoa que encontre. É tão forte quanto seus parentes gigantes, sendo reconhecido como um de seus membros mais importantes, apesar de se manter como uma criatura afastada de Jötunheimr ou de Muspelheimr. Aegir até mesmo faz festas para os deuses e é bastante reconhecido por recebê-los em seu santuário. Em um desses banquetes, Loki matou uma de suas servas e depois insultou todos os Aesir, fato nunca esquecido pelo gigante do oceano.

APARÊNCIA

Aegir é um gigante musculoso e forte, com traços de algas na barba e nos cabelos. Seus olhos são como os de peixe e suas orelhas parecem-se com nadadeiras. Não possui unhas e os dentes são afiados como os de tubarões.

ERA VIKING

Muitos vikings precisaram fazer oferendas para Aegir para não sucumbirem em suas viagens. Mesmo com a proteção de Njördr nunca foi bom abusar da boa vontade do Terror dos Navios. Os deuses ofereceram vários presentes a Aegir para que seus seguidores não fossem incomodados. De fato, ele atornentou apenas os navios dos cristãos durante um bom tempo, até Loki começar a enganá-lo e essa seleção parar.

ANGRBODA

Alcunhas: Feiticeira dos Gigantes, Augúrio do Mal

Símbolo: Uma garra

Influência Primordial: Feras, Feitiçaria

Angrboda se deitou com Loki e retirou dele a semente do mal para gerar as bestas mais temidas pelos Aesir. Foi do ventre dela que vieram o lobo Fenris, a Serpente de Midgard e a senhora da morte Hel. Alguns dizem que ela invocou das bordas de Ginnungagap esses seres utilizando o poder maligno que Loki a entregou. Difícil



FRRTIMM +RAMFM FRRTIMM +RAMFM

FRRTIMM +RAMFM FRRTIMM +RAMFM

FRRTIMM +RAMFM FRRTIMM +RAMFM

entender o que realmente ocorreu, porém Angrboda tornou-se uma mácula na história dos deuses. Ela representa o início da Profecia, pois gerou duas das criaturas que derrotarão os maiores símbolos dos Aesir e aquela que detém tudo o que é vergonhoso e até mesmo o que é desejado por Asgard.

As feitiçarias de Angrboda se concentram da Floresta de Ferro, local em que as Esposas dos Trolls, feitiçeras monstruosas, povoam o mundo com seus filhos lobos e aterrorizam as noites e invernos tanto de mortais quanto de deuses. A Feitiçeira dos Gigantes pode mover sua floresta quando quiser, pois seu território é um bolsão espiritual que move-se e alcança Midgard durante a noite, surgindo no caminho das pessoas para tomar novas presas.

Angrboda é furiosa e maligna. Ela é quase tão trapaceira quanto Loki, só que sua imaginação está voltada para a feitiçaria e para a criação de novas bestas para afrontarem os deuses. Ela invoca as bestas mais terríveis de qualquer mundo e lida com elas como se fossem seus filhos, seduzindo-as e deitando com qualquer criatura para gerar filhos ainda mais macabros.

APARÊNCIA

Angrboda é uma mulher de olhos totalmente negros e cabelos com fios de ferro. Seus dentes são escuros e a língua é negra como o céu noturno. O rosto guarda um resquício de beleza que atormenta os sonhos dos demônios. Veste-se em mantos cujos fios são de metal e usa garras e feitiçaria enquanto luta.

ERA VIKING

Angrboda aproveitou a partida dos deuses para mover a Floresta de Ferro por toda a Escandinávia, às vezes tomando vilas inteiras e aterrorizando as pessoas. Guerreiros valentes precisaram adentrar essas matas para retomar seus parentes. Einherjar e Valquírias entravam ali para tentar salvar as pessoas. Alguns bosques dominados pelos Álfar também foram tomados e os elfos precisaram lutar com selvageria para não sucumbirem à Floresta de Ferro. Muitos desses grupos foram devorados pelas feras.

HEL

Alcunhas: Senhora da Morte, A Oculta

Símbolos: Uma Coroa de Ossos

Influência Primordial: A Morte

Hel é temida até pelos deuses e conhecida como a filha mais nova de Loki e Angrboda, mas ninguém sabe o quanto disso é realidade. Muitos argumentam que é dito que ela é filha do Trapaceiro porque foi ele quem a trouxe para essa realidade. Muitas vezes é má, quase desprovida de sentimentos. Sua parte morta prevalece em seu coração, tornando-a rígida ao cumprir as regras de seu reino.

Ela tem seu próprio culto. Muitos mortais a louvam, ao contrário do que acontece com os outros gigantes que são mais temidos e apaziguados do que louvados. Vive sozinha em Nilfheimr, tendo outros mortos como amantes ou apenas Baldr, aquele a quem admira e que quer em sua companhia pela eternidade. Hel o deseja e cada conversa com ele desperta a parte viva dela como nunca imaginou que fosse acontecer desde que foi tocada inevitavelmente pela morte.

FRX↑IMM +XAMFX

Hel considera uma pena que a esposa dele esteja junto e muitas vezes traça planos para libertá-la, mas sabe que Baldr ficaria impaciente se ela se fosse. Desconta toda sua frustração nos Mortos ou nos visitantes. Algumas vezes recebe criaturas vindas do vazio anterior a seu mundo ou de outros lares para aqueles que não morrem em glória.

Hel sempre tem um uso para seus servos, sejam eles os covardes ou aqueles que morreram por doenças ou pela velhice. Ela recebe alguns poucos deles em seu palácio, o Eljudni.

Dizem que seu reino fica perto de um lugar chamado Inferno e parte de seu palácio se estende tanto entre os planos que alcança esse lugar de sofrimento e ali cria um pequeno bolsão.

APARÊNCIA

Hel tem metade de seu corpo destruído pela morte. Parte de sua face apodrece diante dos olhos das pessoas, sendo comida por vermes e soltando pedaços de carne morta e inchada. A outra metade é linda, tendo olhos claros e uma pele alva como a neve de seu reino. Seus cabelos são totalmente negros, lisos e brilhantes em uma parte e sujos e encheados em outra. Sua cama é chamada Kōr (Dorça), sua faca Sultr (Penúria) e seu prato Hungr (Fome).

ERA VIKING

Hel soube o quanto era realmente temida pelos mortais durante a Era Viking, quando os homens corriam para as batalhas e criavam guerras para morrerem em glória para não conhecê-la. Velhos levantavam escudos e espadas na pressa de morrerem e evitarem passarem por Garm. Se alguém ficava doente, pedia que Hel tivesse paciência para que uma espada o matasse antes da maldita praga.

LOKI

Alcunhas: Trapaceiro, Ladrão, Inimigo dos Deuses, Deus Furtivo

Símbolos: Fogo, Chama

Influência Primordial: Caos

Loki é uma figura que representa puramente o caos e a injúria. Ele é a força que devora a ordem com maestria, dispersando os finos laços da realidade com tanta desenvoltura e prazer que parece até um ato maligno. Não vê mal em destruir, mentir, matar ou insultar para poder chegar ao caos ou à desavença que pretende. Sem senso de humor, mas com um dom para encontrar as fraquezas e os medos do inimigo, ele age como um psicopata. Não sabe o que é humilhação, se sujeitando a tudo para concluir seus planos torpes.

De fato, para chegar a todo esse caos e prazer em destruir o que os outros amam, corre um sangue frio e maldoso no corpo desse filho de gigantes. Ele pode representar o fogo que a tudo devora, mas é de sua frieza e raciocínio que vêm as idéias para toda a perturbação que causa. Porém o que faz não é por amor ao mal ou por ser um simples acusador. Ele é a força caótica antes de ser maligno.

Loki geralmente é mal humorado e é rápido em xingar e humilhar as pessoas. Tem resposta para tudo que é jogado contra ele e usa qualquer saída, desde a humilhação à intimidação, para escapar das punições mais severas. Lê as expressões e as mentes com facilidade, arrancando delas as armas perfeitas para desestabilizar as pessoas.

Loki não é uma divindade apesar de ter vivido entre os Aesir. Não tem nem nunca teve culto. Seus servos adquirem poderes através de pactos e passam a atuar como conspiradores que tentarão destruir os cultos nórdicos. Às vezes podem se aliar a eles, mas é algo cada vez mais difícil de acontecer.

APARÊNCIA

Loki é perito em mudar de forma e em enganar. Sua aparência geralmente é a de um homem magro e ruivo, sem barba e com olhos brilhantes como o fogo. É possível ver a malícia nessa luz que brota dele. Tem a pele pálida e um sorriso maldoso, acompanhado de um olhar atento que procura motivos para sua língua ferina começar a funcionar.

ERA VIKING

Loki escapou do cativeiro no início do século X e voltou a ser um tormento para os Aesir. Aliou-se a demônios, disfarçou-se para apoiar anjos e até mesmo deuses de outros panteões. Seus Trapaceiros se espalharam pelas cortes da Europa para incitar guerra e intolerância contra a religião nórdica.

UTGARDA-LOKI

Alcunha: Rei Feiticeiro

Símbolo: Nenhum

Influência Primordial: Tempestades, Feitiçaria, Ilusões

Utgarda-loki é um gigante dos mais poderosos, daqueles que toda Jötunheimr teme. Ele é melhor em feitiçaria do que em batalha e mesmo não tendo as características mais prezadas pelos Jötnar tornou-se um dos grandes desse reino caótico, onde o governo só dura até que alguém mais forte apareça.

Ele não é um gigante de pensamento simples. Sua principal característica é a sagacidade vinda de um pensamento caótico que lhe permite entender as probabilidades e pensar multidões de idéias de uma só vez. Utgarda-loki raciocina de uma maneira diferente da maioria das pessoas. Ele vê a desordem do mundo e se torna apenas um com ela. A partir daí ele usa tanto sua feitiçaria quanto seus planos para derrotar seus inimigos. Simplesmente acompanha o caos e o utiliza como arma.

Seu desafio a Thor provou que para se vencer os deuses não é preciso apenas força bruta. Isso os Aesir também possuem de sobra. Um oponente de Asgard deve se preparar com antecedência e aproveitar cada falha que as divindades possuem.

APARÊNCIA

Utgarda-loki é um gigante com quase dez metros de altura. É velho, porém as barbas começam a clarear agora, com alguns pêlos brancos surgindo em meio ao que parece uma juba negra. Seus olhos são escuros, porém alguns raios brilham abaixo das sobrelanceiras grossas. Traja uma armadura de metal e carrega um cetro. Raramente precisa de outras armas, pois suas magias são sua melhor estratégia de combate.

ERA VIKING

Utgarda-loki passou toda a Era Viking tentando dominar os Jötnar e uni-los para um possível ataque às terras escandinavas enquanto os deuses estavam ocupados batalhando em outras frentes. Seus planos foram um fracasso, pois alguns Dökkálfar já estavam atentos para a movimentação de Jötunheimr e tramaram para desestabilizar as forças de Utgardr.



OS NOVE MUNDOS

Os nórdicos acreditavam em Nove Mundos, sendo Midgard aquele em que viviam. Os outros eram os lares dos deuses, elfos, anões e gigantes. Eles estão todos conectados pela Árvore da Vida, Yggdrasil. Cada um retira sua essência de uma das partes espirituais dos planos. Há sempre algo a mais a que se lidam, sejam as profundezas dos mundos inferiores ou a beleza das forças celestiais. Cada um é um mundo em si, imenso para acomodar as almas e os imortais. A ligação com os mundos inferiores, do sonhar ou dos céus afeta muitas de suas tendências e suas relações, até mesmo suas campanhas de conquista.

Os mundos nórdicos não se contentam em observar ou utilizar apenas a política ou a cultura para conquistar. São uma força ativa que se expande e luta para aumentar suas bordas. Extraem sua riqueza ativamente durante as batalhas. É parte desse processo dinâmico que mantém a chama desses lugares e aumenta a vivacidade de seus habitantes, plantas e até a fertilidade do solo. Se um dos Nove Mundos parar de se expandir ou de se movimentar, encernando-se em si mesmo, murchará e se tornará estéril, como outros da Roda dos Mundos, sugados até o fim por seus predecessores.

Os Nove Mundos estão em volta de Yggdrasil, o centro nessa batalha destomunal. São os mais reconhecidos pelos seres sobrenaturais nórdicos e chamados de Mundos enquanto os pesquisadores de outros povos falam de planos, vales espirituais e bolsões. Para um nórdico, existem basicamente os Nove Mundos e deles é possível chegar à imensidão que existe por trás de cada um, seja a Arcádia depois dos Reinos dos Elfos ou a Paradisia após a Morada dos Deuses.

YGGDRASIL

A grande árvore que liga os Nove Mundos não pode ser vista diretamente pelos mortais. Quando estão perto dela, eles enxergam apenas alguns de seus fragmentos, uma parte mínima, como se um de seus galhos ou raízes fosse uma montanha, um reino ou um mundo a parte, tão grande é essa entidade que até hoje deuses e imortais pesquisam.

É preciso uma viagem astral para se chegar a Yggdrasil. Um viajante percorrerá caminhos difíceis e enfrentará toda sorte de inimigos que pretendem defender ou destruir a árvore, muitos deles seres quase irracionais que não se cansam de lutar com qualquer intruso.

Perto de uma de suas raízes está o Urdarbrunnr, o Poço de Urd, onde as águas verdes e limpas são fontes de vida. O salão das Norns localiza-se perto desse poço. Lá elas se sentam e conversam sobre o passado, representado por Urd, o futuro, representado por Skuld, e o presente, representado por Verdandi. Elas raramente falam com os deuses e muito menos com os mortais. Agem através de alguns servos e possuem um contato com as Valquírias e Disir. Apenas Frigg é recebida com certa frequência. Nem os gigantes ousam atacá-las. Uma maldição delas pode destruir até mesmo o passado de uma criatura, sem falar de seu presente e futuro.

Outro dos poços perto das raízes de Yggdrasil é a Fonte de Mimir. Ela é cercada por tijolos e raízes menores e circundada por pequenas árvores que são cópias de sua mãe monumental. É guardada por Mimir que impede que as pessoas bebam da água do poço para conseguirem sabedoria.

Ele alerta sobre o preço da mesma e diz quais são os sacrifícios necessários. É muito difícil sobreviver a um dos desafios, que rendem histórias épicas entre mortais e criaturas dos Nove Mundos.

Hvergelmir, Caldeirão do Rugido, é o terceiro e mais antigo dos poços. É gelado como o mais frio inverno imaginado pelos homens. Quase não existe vida a seu redor. A terra é congelada e às vezes neva nas clareiras que o circundam. Suas águas são muito profundas e é nelas que vive a serpente Nidhogg, uma criatura imensa, de escamas negras e veneno capaz de matar divindades. Ela protege essas águas mágicas, que podem gelar tanto o corpo quanto os sentimentos e a alma de uma criatura. Também morde as raízes de Yggdrasil, ferindo a árvore da vida.

Nidhogg vive discutindo com uma águia que vive no topo da árvore. Eles discutem sobre tudo no mundo, fazendo ameaças e prometendo se destruir. O esquilo Ratatoskr transmite os recados de um para o outro, sempre fomentando a briga. Dizem que ele é uma das grandes fontes de informação sobre os Nove Mundos, parando para conversar com alguns viajantes e trocando segredos. É preciso tomar cuidado com o que fala, pois ele sempre fomenta disputa entre as pessoas que estão próximas às árvores.

Há quatro veados que se alimentam de Yggdrasil. São seres sagrados e belos. Vivem passeando em volta das raízes e podem atacar alguns visitantes que se aproximem de sua comida.

ASGARD

A terra dos deuses, morada dos senhores do mundo, é chamada apenas de Lar por eles. Localizada em Paradisia, em um conceito que só pode ser definido como acima dos céus, é um lugar imenso, que tem fronteiras bizarras. Asgard flutua nos céus, acabando junto a mares navegados por Valquírias, Einherjar e por onde chegam elfos e visitantes de outros mundos.

Os moradores de Asgard são seres supremos. Pisar no Lar dos Deuses e receber a permissão de morar lá é um presente incomparável, dado a quem demonstra um valor que os diferencia dos outros mortais.

Esses valores são relacionados com a coragem e a ousadia de um mortal, que enfrenta o mundo e o destino certo sem medo. Apenas quem conhece a morte e a segue sem o medo dos covardes pode entrar em Asgard.

É uma terra de guerra, onde os campos de batalha estão sempre cheios e a vida é um treinamento constante. Todo combate e jogo aqui são reais e aposta-se a própria vida. Homens são feridos e sentem tanta dor quanto quando eram mortais, caem feridos e só levantam novamente no fim do dia, quando são chamados pelos deuses.

POLÍTICA

O GOVERNO DOS DEUSES

Asgard é governada por uma série de palácios. A maioria das divindades tem direito a ter um desses, tomando para si uma região e a moldando conforme sua vontade. São quase onipotentes e oniscientes ali. Seu poder só é suplantado pelo da Thing ou pelo governante no momento. Odin ou Tyr, quando se sentam em seus tronos, têm o direito de decidir e legislar com os outros deuses votando a favor de uma série de medidas. Eles podem tomar decisões por conta própria, desde que não fraquejem e saibam se impor, pois uma das principais leis não escritas entre os nórdicos é a de um homem saber se impor para conseguir seus desejos.

Todos os deuses têm liberdade para fazerem o que quiserem, podendo até entrarem em conflito entre si. Alguns combatem usando seus súditos. Conspirações são até comuns nessa corte seleta. Se a disputa tende a ameaçar a ordem de Asgard, a Thing interfere. As divindades também estão livres para fazerem seus próprios tratados com outros povos, desde que não violem as alianças e juras de inimizade já acordadas em assembléia. Muitos deuses se tornam vikings, colocando seus servos em pequenas invasões e saques pelos céus ou em outros mundos. Eles têm permissão para isso, desde que saibam que responderão sozinhos pelas conseqüências e que não devem exceder a metade de seus guerreiros nessas campanhas.

Sempre que ocorre uma Thing Divina, há muita festa em Asgard e as pessoas correm para ter a possibilidade de vislumbrar os deuses. Não é porque vivem no paraíso que os habitantes de lá vêem com freqüência suas divindades. O acesso a seus palácios não é livre e qualquer problema político muitas vezes é tratado por um dos homens ou mulheres poderosos das divindades. É difícil alcançar um deus em Asgard, tão difícil quando um escravo conseguir uma audiência direta com um imperador na Terra.

O sistema de vida dos nórdicos tem seu reflexo em Asgard. Muitos clãs e famílias se reúnem aqui após a morte, emulando o que viveram na Terra. Fazem suas próprias Things, conseguem suas permissões para saques e idas na Terra e podem realizar seus próprios planos com uma liberdade difícil de se encontrar em outros reinos espirituais. Seus líderes entram em contato com os servos que possuem maior influência divina para conseguirem as permissões necessárias ou para arbitrar disputas entre famílias ou entre si.

GEOGRAFIA

CAMPOS DE BATALHA

Asgard é conhecido como um gigantesco campo de guerra, mas não é composto apenas de planos onde guerreiros se matam constantemente. Os nórdicos eram povos valentes e viciados em guerra, mas não se resumiam a isso. Havia sentimentos familiares fortes entre eles, tão fortes quanto a ânsia de glória e riquezas. Por isso Ásgard está dividida em vários pontos que refletem cada valor da crença viking.

Asgard está em movimento constante. Cada indivíduo tem seus próprios planos que só se submetem quando uma das divindades se impõe. Ninguém se dispõe contra os deuses e ódios seculares são esquecidos assim que um dos Aesir chama para a guerra ou simplesmente surge nos céus.

LOCAIS DE IMPORTÂNCIA

BIFRÖST

Asgard é separada de Midgard por Bifröst, uma gigantesca ponte colorida como um arco-íris e guardada pelo palácio do poderoso Heimdallr. Os deuses passam por ela diariamente para alcançarem o poço de Urd, Urdabrunn. É ali, debaixo de Yggdrasil, que as divindades se sentam para legislar sobre o Midgard e tomarem as grandes decisões sobre o destino dos homens e das relações místicas dos Aesir.

A ponte tem todas as cores do Arco Íris e pode ser tomada por chamas para afastar os inimigos que tentam usá-la para tomarem a cidade divina. Esse fogo mágico afeta quaisquer criaturas, atravessando proteções especiais e rompendo carne e espírito.

Bifröst está diante dos grandes portões asgardianos, a única saída pelos muros construídos pelo gigante enganado por Loki. Ao lado ela está o grande monte onde foi construído o palácio de Heimdallr. Seus guardiões são Einherjar e criaturas mágicas a serviço do Vigia. Vestem-se com elmos parecidos com os de seu líder. Criaturas mágicas como lobos e corvos caçam no pequeno bosque em volta dos portões, escondendo-se nas sombras para matar aqueles sem permissão para entrar e os covardes que desejam fugir de Ásgard.

FLORESTA SEM DONO

Existe uma floresta em Asgard que não é chamada por nenhum deus. Tentativas de se criarem salões da glória foram infrutíferas, levando apenas a desastres. Talvez seja o único local dentro de Asgard em que uma Valkíria ou Einherjar pode realmente morrer e não mais acordar para lutar no dia seguinte. É a Floresta Sem dono, a terra sem senhor e sem medo dos deuses. Dizem que foi Odin quem permitiu que fosse criada e o sangue de Ymir tomou as águas dentro dela, alimentando as árvores e as criaturas que ali moram. Só o Pai de Todos, com uma simples palavra, pode destruir tudo o que existe dentro dela.

A Floresta Sem dono possui uma série de portais para os Nove Mundos, capturando criaturas de todos esses lugares e as colocando dentro da mata. Ali elas precisam sobreviver ao ambiente hostil. Poucos servos de Asgard vivem ali. O lugar é reservado para estrangeiros como Dökkálfar que montam ninhos sob as raízes das árvores, Álfar que querem isolamento de tudo ou seres estranhos como Egill o Berserker. Dizem que ele foi o mais temido de todos os berserker. Conhecedor de magia e exímio no skald, era imbatível na arte da espada. Agia como um Odin entre os mortais, quebrando promessas e usando magia para destruir os inimigos.

Egill vive solitário dentro da Floresta Sem dono e algumas vezes recebe visitas de loucos que pretendem derrotá-lo em combate. Como todas as lutas são até a morte e há mil anos ele vive ali, ainda não houve quem o desafiasse e saísse vivo da mata.

As criaturas da Floresta Sem dono quase não saem de dentro da mata. As fronteiras são guardadas por caçadores e cada ser percebe que pisar fora das árvores é uma ameaça à sobrevivência, pois ali fora os servos de Asgard são supremos. Sob os galhos, no entanto, eles podem caçar e matar à vontade, experimentando sangue e carne divinos.

HEMLIGGROTTA

As histórias de Asgard sempre remetem a criação de Hemliggrotta a Hodr, o assassino de Baldr. Segundo as poesias, era ali que ficava o salão do deus cego. Deuses e servos o destruíram, atacando-o com tanta voracidade que o chão tremeu e ruiu, abrindo valas onde nenhuma planta jamais voltou a crescer. Abaixo do grande salão surgiram as cavernas obscuras que entrariam em contato direto com os reinos inferiores como o reino dos elfos da escuridão e dos anões. É um caminho perigoso e tortuoso, porém um dos poucos pelo qual é possível passar sem rituais específicos de transporte planar.

Qualquer um pode usar Hemliggrotta para sair de Asgard, porém apenas servos jurados e ligados espiritualmente aos deuses podem usar as cavernas para entrar livremente. Os outros são barrados e só conseguem entrar com uma promessa às divindades. Geralmente essa é a de nunca violar as leis sagradas de Asgard.

As cavernas são grandes labirintos que até anões e Dökkálfar têm dificuldade em seguir. É preciso cuidado ao se andar por elas, pois as guerras entre esses dois povos e ainda a intervenção de vários Draugr fez com que o local ficasse cheio de armadilhas e grupos de ataque.

Uma Dökkálfar famosa vive em Hemliggrotta. Ela criou uma torre viva a partir de uma espécie de lesma gigante. Vivendo dentro do corpo da criatura como se fosse sua casa, a elfa Merliandes tornou-se uma das criaturas temidas e guardiã de Hemliggrotta. Ela auxilia os deuses a caçarem fugitivos dentro do lugar, mas seu maior prazer é incitar as batalhas entre os anões e elfos da escuridão. Banida de seu povo por conhecer um segredo que todos querem, ela agora só quer se divertir com o futuro dos parentes. Merliandes é uma feiticeira poderosa, conhecedora dos Caminhos das Trevas, Terra, Animais, Plantas e Arkanun. Com mais de 1500 anos, é vista como uma deusa maligna em alguns bolsões de Arcádia, onde seu nome é sussurrado e sacrifícios ajudam a alimentar seu poder mágico. Já recebeu muitas almas de seus fiéis, mas envia a maioria para reencarnar em Arcádia e lá gerar novos seguidores em posições estratégicas.

IDAVOLL

Idavoll, o Campo dos Feitos, está no centro de Asgard. Os deuses se reúnem para suas Things, para beberem e conversarem nesse campo belo, de aspecto marcial. O local está coberto de marcas de batalhas, desde armas caídas a esqueletos e sangue derramado em um ponto, no entanto, tudo demonstra que as lutas ocorreram há muito. As armas estão enferrujadas, os esqueletos quebradiços e o sangue tão seco que é difícil notar o que seja. Todo Idavoll é um vale por onde passam córregos que se juntam a um rio menor que separa a paisagem em duas. Em volta estão os grandes morros e perto deles os salões divinos.

Existem poucos bosques no vale, por maior que ele seja. Quase todo o local é plano, mas as pequenas matas estão lá e servem como centros de reunião para grupos mais afeiçoados às árvores e nascentes. O restante do vale é gramado com alguns pontos cobertos por rochas imensas.

Todos os habitantes de Asgard que não sejam servos são proibidos de entrarem ali enquanto as divindades ainda estiverem em reunião. Há dois salões em Idavoll, um para os deuses e outro para as deusas. O primeiro é Gladsheim, Lugar do Júbilo,

um local feito puramente de pedra cujas paredes são enfeitadas por artefatos e troféus descomunais. São armas cujos poderes os mortais nem sonham conhecer e pedaços de criaturas que causam espanto mesmo estando mortas. Vingol, Chão de Vinho, é usado para as deusas discutirem sobre a política de Asgard, traçarem seus planos e conversarem sobre seus contatos com os outros mundos. É o palácio mais ricamente enfeitado, mas construído de madeira que parece ainda viva de tão bem moldada e brilhante. Possui troféus de batalha também, a maioria de Freyja, mas suas paredes são mais cobertas por presentes recebidos de visitantes ou trazidos das batalhas divinas.

As batalhas são proibidas no Idavoll. Se os deuses não estiverem, o local está livre para os habitantes se reunirem nas grandes clareiras, em volta das montanhas ou nos círculos de pedra para discutirem seus assuntos. Nenhuma arma pode ser desembainhada em Idavoll. Quem o faz é banido e sua cabeça é colocada a prêmio.

MURALHA DIVINA

O Grande Muro dos Deuses separa Asgard o restante do mundo. Essa estrutura imensa seria capaz de segurar poderes divinos de outros mundos além de Paradisia, retendo forças que os deuses temem. É dito que nem a Serpente de Midgard poderia quebrá-la ou Fenris poderia arrebatá-la. A Muralha Divina é composta de tijolos maiores do que vários homens uns sobre os outros. Muitas de suas partes se perdem de vista, subindo rumo aos céus e fazendo sombra por quilômetros em Asgard. Sua base desce tanto no solo que não se pode escavar sem chegar às duras pedras.

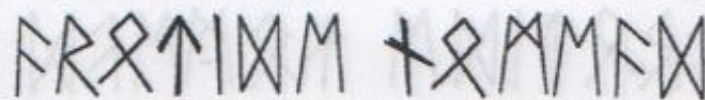
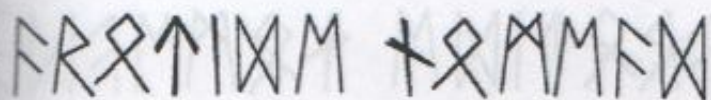
Há torres de vigília em toda muralha e cada uma está tomada por um grupo de Einherjar ou Valkírias apadrinhado por uma divindade. Os Filhos da Juventude, guerreiros com uma maça dourada pintada nos escudos, vigiam as torres abençoadas por Idunn. Álfar estão ali sob o comando de Freyr. Os Martelos, os Furiosos e os Quebra-Ossos são só alguns daqueles que servem Thor. Isso sem contar servos de Tyr, Frigg e, é claro, Freyja. Até mesmo alguns guerreiros, os mais belos de todos os Einherjar, possuem uma torre, vivendo ali e esperando a volta de Baldr.

RIO IFING

O rio Ifing divide a morada dos deuses da morada dos gigantes. É um curso de água gigantesco e caudaloso. Os mortais o enxergam como um oceano de proporções que não são iguais, muito menos superadas, por nada na Terra. Podem jurar que sentem o cheiro forte de água salgada quando as enormes ondas batem contra os muros de Asgard.

As margens do Ifing são arenosas como praias e englobam toda Asgard. É como se o reino divino fosse uma ilha no meio dessas águas. Nem sempre é possível definir para onde a correnteza está direcionada. O fenômeno só pode ser previsto pelas divindades. Seus servos precisam lidar com o desafio de navegar por águas em que monstros marinhos vivem e piratas de variadas cidades de Paradisia adentram para conseguirem riquezas ou simplesmente desafiarem Asgard.

Navios drakkar partem dos portos das margens para enfrentarem esses perigos. Consideram-nos presentes divinos para testarem sua coragem. Juntando grupos de Valkírias, Einherjar e Álfar, navegam até encontrarem navios inimigos, ilhas com postos avançados dos oponentes ou simplesmente para alcançarem



o fim do Ifing. Existe um grande porto perante os portões asgardianos, porém outros menores estão disponíveis nas praias. Esses pertencem a sociedades ou talvez a uma entidade mais poderosa. Existem por motivos específicos como comércio ou base para pequenos exércitos que saqueiam os planos astrais.

O Ifing não termina em um sentido próprio da palavra fim. Simplesmente se chega a outro lugar através dele. De certo modo, o rio é um grande portal, abrindo para Midgard de repente, permitindo que os Einherjar alcancem as terras dos homens. Os outros panteões de Paradísia também podem ser alcançados assim. Viaja-se pelas águas do Ifing até se alcançar as bordas de outras cidades, surgindo subitamente para que o ataque possa ser lançado.

São necessários poderes e magias específicas para abrirem esses portais ou navegarem no sentido de alcançar outras cidades paradisíacas. Sem essas habilidades, o navegador pode apenas se aventurar pelo Ifing, podendo no máximo atingir o reino dos gigantes. Jötunheimr está sempre às margens do Ifing, como um portal fácil de ser cruzado. Apenas o caminho inverso é mais difícil e necessita de chaves para os portais, fora a permissão para passar por Bifröst e a travessia por águas dominadas por Einherjar e Valkírias.

SALÕES DA GLÓRIA

Os chamados salões da glória não são na verdade apenas salões, mas correspondem a habitações onde vivem as almas dos nórdicos e suas famílias. São fazendas, castelos e cidades espalhadas pelo gigantesco terreno asgardiano. Cada um possui uma estrutura específica, na maioria das vezes muito parecida com as habitações de Midgard. As diferenças notam-se pelo apelo à guerra e aos valores da religião nórdica. Aqui tudo é maior, com material mais duradouro e as almas que ali vivem são de criaturas que já morreram há muito e agora convivem com o que sempre esperavam.

Os Einherjar vivem nos salões da glória ou em um dos salões divinos. Aqueles dos salões da glória vivem em um estado diferente dos que saem para se aventurar. São mais afeiçoados a combates internos, vivendo como se ainda estivessem em Midgard. Lutam e morrem, para renascerem pouco depois. A maioria dos Einherjar que se coloca em guerras de Asgard tem uma promessa que dita o que acontecerá se forem derrubados em batalha. Podem jurar ficar enterrados como mortos por uma semana ou um mês, saírem daquelas terras até a próxima lua ou o que sua imaginação permitir. Voltam apenas mais tarde para que os jogos de guerra nunca acabem.

ÁRHEIMAR

SALÃO DA GLÓRIA DE HEIDREK

Heidrek, Rei dos Godos, foi uma pessoa impulsiva com tendências violentas desde a infância. Nem a criação por parte do rei Gizur o ajudou a melhorar em personalidade. Um dia teve em suas mãos a espada Tyrfing, criada pelos anões Dvalin e Durin para nunca enferrujar ou errar um golpe, mas também amaldiçoada para matar sempre que saísse da bainha e causar três grandes males aos homens.

Heidrek matou, estuprou e destruiu, mas com o tempo, acalmou sua vida para se tornar o rei dos godos. Foi morto pela própria espada, mas seu espírito guerreiro foi levado a Asgard. Depois de tudo o que fez, ainda se mostrou um guerreiro impor-

tante. Vários membros de sua família já o esperavam ali, como Angantyr, seu irmão morto quando Heidrek sacou Tyrfing pela primeira vez, e outros viriam mais tarde, como Hervor, filha que se tornaria Valkíria.

Heidrek fundou Árheimar dentro dos reinos de Thor. Ali, tendo a força e a fúria como seu maior símbolo, passou a reunir os Einherjar derivados de espíritos de berserker para formar um exército. Aos poucos, usando os espíritos dos godos, criou seu pequeno reino. Os seguidores fortificaram a cidade em volta de dois grandes rios que desciam das colinas que sustentavam os salões de Thor. Com leitos largos e profundos, davam acesso através de barcos que permitiam aos soldados de Heidrek atingirem vários pontos de Asgard, navegando através dos cursos d'água que cortam o Lar dos Aesir.

O centro da cidade é composto pelo grande salão de pedra de Heidrek conectado a salões menores onde moram seus filhos, o irmão e os pais. Diante dele está o grande mercado que ele pretende transformar no de maior porte em Asgard. É um dos locais onde mais se encontram elfos da escuridão no Lar dos Aesir e se barganha muitas mercadorias mágicas temidas ou proibidas em reinos de outros deuses asgardianos.

Heidrek é um Einherjar milenar que guerreia contra vários salões da glória. Já dominou muitos salões menores e destruiu outros, espalhando esses Einherjar derrotados por Asgard. Sua filha, Hervor, lidera parte de seus guerreiros nessas empreitadas. Apenas o irmão Angantyr e o filho Hlöd impedem que Heidrek se torne ainda mais destrutivo e avance mais em Asgard. Ambos temem que os jogos de guerra se tornem tão perigosos que os deuses se irrite.

HELIGBLOD

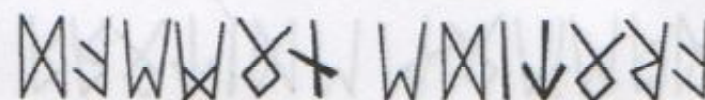
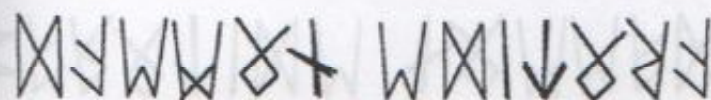
SALÃO DA GLÓRIA DE DOMALDE

Domalde mereceu estar em Asgard por se sacrificar por seu povo. Quando as colheitas eram ruins e o solo não sustentava os mortais, esse rei descendente de Freyr foi sacrificado para que a época de prosperidade enfim surgisse. Em Asgard, ele se tornou Einherjar, mas não ganhou nenhum lugar de destaque no Valhalla. O sangue élfico que tocara sua alma o atraiu para territórios dominados por Freyr e ali ele fixou residência, comunicando-se com os Álfar e se unindo a uma elfa guerreira, Elesiandeh.

A casa de Domalde se tornou uma das maravilhas locais. Todo o terreno era coberto por abundância de caça e colheita. Flores, árvores e animais cresciam e despontavam com o máximo de sua beleza. Quando foi invadido por Heidrek e morto, Domalde desapareceu por meses. Elesiandeh o vingou derrotando Hervor em batalha e quase matando Heidrek. Quando Domalde renasceu em meio às terras de seu reino, seu sangue havia tornado tudo ainda mais belo e abundante.

O rei de Heligblod é considerado uma entidade fértil, cujo sangue pode abençoar qualquer lugar. Ele se sacrifica para tornar vários locais sagrados para os elfos. Sua morada cresceu em poder e agora é coberta por pequenos castelos construídos em árvores onde moram elfos e Einherjar que descendiam dos Álfar na Terra. O terreno é freqüentemente invadido por Dökkálfar.

Domalde é pacífico. Sabe usar a espada com destreza e luta com estilos élficos, mas não liga com a fúria da luta ou se apega



à brutalidade dos combates de Asgard. Ele participa das batalhas em honra aos deuses e para não perder a forma, mas sua esposa lidera a maioria das lutas.

NYHEDEBY

SALÃO DA GLÓRIA DE TODOS

Nyhedeby é um dos maiores salões de Asgard. Cresceu após o século VIII, quando o número de almas que chegava a Asgard ainda era muito grande e a glória viking estava em seu ápice. Aqui os Einherjar se reuniam para conversar e criaturas de todas as cidades de Paradisia tinham espaço.

A cidade está situada em um dos maiores rios de Asgard, Blod, que acaba diante das muralhas e desemboca no Irfling. Tem uma correnteza tão forte nesse ponto e é morada de tantas criaturas perigosas que ninguém ousa atravessar por ali. No entanto, seus afluentes permitem que quase todos os reinos divinos de Asgard possam ser alcançados. Nyhedeby está situada exatamente entre dois deles, Nyblod e o Sydblod. Navegando em qualquer direção, pode se encontrar outros que permitem a ida até mesmo a Idavoll. Isso aumenta as oportunidades de contato entre os vários salões, o que garantiu a Nyhedeby o título de principal mercado e ponto de encontro de Asgard. Existem outros menos conhecidos ou até mais restritos a servos asgardianos, mas esse é o melhor para se entrar em contato com alguns seres de outras cidades.

Álfar, Einherjar, Dvergr e Valkírias fazem suas moradas em Nyhedeby. A maioria está ali por causa de informações e pelo comércio, mas um pequeno grupo formou uma guerra local e outro surgiu para manter o controle sobre possíveis invasores. As casas são feitas em estilos variados, sem uma norma que seja. Algumas estão sobre o rio, em palçadas, e outras até sob o Blod!

SJÖRÖVARELAND

SALÃO DA GLÓRIA DE RAGNAR JÖRRÖK

Ragnar foi um homem de muitas lendas. Guerreiro implacável, passou quase toda a vida como um legítimo viking, saqueando e levando seus homens sempre adiante. Conta-se que adorava saquear as cidades cristãs durante as festas religiosas, lutando em nome da riqueza e dos deuses nórdicos. Em 845, invadiu Paris. Tinha 120 navios e 5000 guerreiros. Apenas com pagamento deixou a cidade. Mais tarde foi para a Inglaterra e dizem as lendas que lá morreu traído e jogado em um poço de serpentes. Sua fama o levou ao Valhalla, onde chegou rindo das picadas de cobra e querendo saber quando seus filhos o vingariam. Em Midgard, Ivar Sem Ossos e Ubbe logo iniciaram uma campanha de vinganças, arrasando partes da Inglaterra e matando os reis Aelle, morto pela Águia Sangrenta, e Edmundo, perfurado por flechas.

O nome de Ragnar era cantado na Terra e seu poder crescia em Asgard. Muitos de seus homens que faleceram em campanhas ou durante as batalhas de seus filhos se juntaram a ele. Formaram o salão da glória fora das paredes de Asgard. Sjøröwareland seria fundada às margens do Ifing como uma

grande fortaleza de madeira e pedra que cresceria com anexo sendo formados por famílias.

O local cresce a cada dia, com pequenos salões, quartos, adegas, salas de tesouro e centros de treinamento sendo anexados. É tudo uma grande construção apenas, com os quartos de Ragnar no ponto mais alto. Adiante está o porto que é seu orgulho e prazer. É ali que se situa o mercado onde compra-se e vende desde armas a escravos, esses últimos almas e seres sobrenaturais capturados.

Sjøröwareland é um centro viking. Grupos piratas se submetem a Ragnar e são financiados para partirem pelo Ifing para capturar mercadorias ou atacar postos avançados de outras cidades paradisianas.

Ragnar não entra na política de Asgard. Ele prefere lidar com seus saques e combates, onde se diverte quase sem limites. Atacou poucos salões dentro da cidade e só uma vez chegou a Nyhedeby e tentou capturar a cidade. Falhou e agora contrata grupos para fazerem ataques repentinos e desestabilizarem o comércio local. Seus agentes sempre estão agindo lá para criarem desavenças. Alguns deles são Dökkálfar contratados especialmente para essa missão. O nome de Ragnar ainda seria lembrado pelos seguidores do Asatru, dando-lhe como dia sagrado o 28 de março.

STORSEGER

SALÃO DA GLÓRIA DE HELGI

Helgi, filho de Sigmund, ganhou fama entre seus pares quando vingou seu pai matando o rei saxão Hunding. Isso lhe garantiu o apelido de Hundingbane. Apaixonou-se por Sigrún, por quem teve que lutar para poder se casar. Venceu o rei Granmar cujo filho tivera a mão de Sigrún prometida. Na batalha pela mão da donzela, apenas Helgi, o irmão e um dos filhos do rei sobreviveram. O último quis vingança e foi com uma lança presentada por Odin que matou Helgi.

O rei subiu para o Valhalla e se tornou um Einherjar de Freyja. Por mais que amasse os deuses nórdicos, não considerou justo o golpe de lança de Odin, ainda que não guardasse rancores. Nos campos de batalha da deusa, esperou pela amada Sigrún a quem pôde visitar apenas uma vez em Midgard. Quando ela pereceu e se tornou Valkíria, os dois lutaram para tomarem seu próprio reino dentro das terras de Freyja.

O exército de Helgi era composto pelos mesmos homens que estiveram ao seu lado nas lutas contra Granmar. Ele devastou salões até conseguir o local ideal para montar o seu, uma colina junto às cachoeiras de Freyja, onde várias Valkírias e Álfar se banhavam. Ali ergueu seu salão e prometeu que apenas sua esposa e as de seus homens poderiam se banhar nas quedas d'água. Construiu seu salão nas pedras ao lado e permitiu que uma pequena cidade crescesse colina abaixo. Storseger foi protegida por uma grande muralha de pedra protegida por seis torres.

Helgi é um guerreiro honrado que luta por paixão. Pretende demonstrar o amor pela esposa e por Freyja. Seus principais planos de guerra são humilhar os Einherjar de Odin nas batalhas pelos planos de Asgard. Granmar está entre seus alvos e com quem trava as piores e mais sangrentas batalhas. As Valkírias sob o comando de Helgi são bastante ativas em qualquer época de Midgard, principalmente para coletar almas de seus descendentes.

tes e de seus guerreiros. Os soldados de Storseger usam como brasão uma espada partindo uma lança.

RÄTTVISAHEIMR

SALÃO DA GLÓRIA DE DAG O SÁBIO

Dag é filho de um rei da Casa dos Ynglings. Sucedeu o pai que morreu na cama e não alcançou o Valhalla. Era capaz de falar com os pássaros e foi morto em uma emboscada. Dag era um homem sábio e sua morte foi um pesar para muitos. Quando alcançou Asgard, pensou que sua primeira e melhor missão seria cuidar para que tais traições como a que o levaram a morte não ocorressem mais. Reuniu grupos de Einherjar para servirem Forseti e trabalharem em prol da justiça.

Fundou Rättvisaheimr como uma pequena base para seu grupo, mas as missões os tornaram poderosos e influentes em Asgard. Forseti lhe concedeu o direito de julgar os casos de várias disputas entre salões e Tyr permitiu que lançasse campanhas para acabar com os líderes mais problemáticos nos jogos de guerra. Rättvisaheimr começou a crescer. Começando como um pequeno castelo em um vale, aberto para que todos chegassem ali facilmente, criou muitos salões para julgamentos e abriu espaço para casa das famílias de seus juizes e até praças de negociações onde se pudessem conversar em paz e ainda com testemunhas consideradas de valor em toda Asgard.

Dag ainda governa Rättvisaheimr, tendo sob seu comando cerca de quinhentos Einherjar e cinquenta Valkírias para lidar com os problemas dentro do reino de Forseti e regiões mais próximas. Alguns deles formam grupos avançados para alcançarem salões mais afastados ou fazerem contato com líderes que procurem por justiça.

URSINNIGFÄLT

SALÃO DA GLÓRIA DE RASANDE, DAMA BERSERKER

A vida de Rasande foi inesperada. Tornou-se uma Dama do Escudo para vingar a morte de seus familiares, mortos durante seu casamento. Ninguém sobreviveu à invasão dos guerreiros dinamarqueses, a não ser ela que jurou que não se entregaria a nenhum homem enquanto não matasse os líderes daquele ataque. Partiu para a Dinamarca carregando a espada do pai e o escudo do noivo. Os desafios do caminho temperaram sua alma e um grupo de guerreiros aceitou pagamento para acompanhá-la. Um deles a ensinou a usar com destreza a espada e foi aquele com quem se deitou assim que matou os assassinos. Quando acordou, após uma noite de amor, viu seu acampamento cercado por um exército em busca de vingança. Sorriu para o amante, pegou o escudo e a espada e dominada por um frenesi incomum, matou os inimigos até ser detida por uma lança e ver seus aliados tombarem da mesma maneira.

Rasande tornou-se uma Valkíria, mas seu trabalho de capturar almas durou pouco. Ela criou um salão para si nos Campos de Guerra de Odin. Conseguiu outras Valkírias para coletar almas de berserker e criar um pequeno exército para si. Esse seria usado em ataques aleatórios a todos os salões que zombassem do poder de uma mulher dominando os homens.

Ursinnigfält localiza-se na fronteira com um pequeno bosque. Tem muros altos com bases grandes para as Valkírias pousarem grifos e outras criaturas aladas que Rasande consegue por Paradisia e Arcádia. Ela comanda um grupo de elite que monta lobos negros e batalha com uma lança e uma espada, usando as duas armas ao mesmo tempo. É de um temperamento forte e ainda mantém como amante Hagen, o Einherjar que foi seu primeiro e único amante em Midgard.

SALÕES DIVINOS

Os palácios dos deuses estão espalhados pelas terras montanhosas de Asgard. Alguns ficam em planícies cheias de rios, que dão acesso às águas que envolvem o reino, outros estão isolados nos altos dos picos, de onde seus mestres observam seus servos lutarem. As vilas e pequenos reinos dos habitantes se dividem nessa terra imensa como uma cópia de todo reino da Era Viking.

CAMPOS DAS HOSTES

As terras de Freyja são chamadas Fólkvangr. Esses campos de batalha são uma região bonita de Asgard, coberta por uma vegetação extensa e cheia de plantações prontas para serem colhidas. Vilas de almas capturadas por Freyja tentam sobreviver dessa fertilidade, porém os guerreiros estão sempre em guerra, devastando e saqueando todo o lugar. Seus salões cobrem áreas cujas fronteiras variam a cada dia e cada batalha. Não existe um momento que seja de sossego e as almas presas à terra são obrigadas a conviver com essa diversão belicosa dos soldados tombados.

Os Campos de Freyja são tomados por homens apaixonados. Eles enxergam a beleza no mundo e nas pessoas e reagem a ela de formas variadas, mas sempre com intensidade. Pode haver uma paixão violenta ou então um amor sem barreiras ou restrições. O importante em Fólkvangr é a intensidade dos sentimentos.

As grandes florestas possuem gatos gigantes, alguns usados como montaria pelas Valkírias a serviço de Freyja. É um lar para alguns Álfar que se entregaram às paixões. Muitos amantes que precisaram fugir com seus amores ou mesmo raptá-los os levam para uma dessas matas e ali montam guarda. Dentro desses lugares, ganham mais força para lutar contra os inimigos que aparecem para o resgate.

O salão de Freyja situa-se no centro exato de Fólkvangr. É imenso para acomodar um dos maiores exércitos de Asgard. Apenas Odin tem tantos guerreiros quanto ela. Os outros deuses não são mais do que meros senhores da guerra frente à divindade belicosa do Pai de Todos e da Dama dos Vanir.

CAMPOS DE GUERRA

Os jogos políticos e conspirações de Asgard se concentram nos Campos de Guerra, o reino de Odin, local onde a batalha nunca cessa, nem quando as pessoas estão com as armas embainhadas. Aqui o princípio da guerra ultrapassa a marcha dos exército e o encontro das paredes de escudo. As palavras são armas nos salões e até as emboscadas podem ser amplamente utilizadas para derrotar um inimigo. Inteligência e esperteza tão valores são prezados quanto a força e a honra no reino de Odin.

O território do Pai de Todos é dividido em três grandes regiões. Uma é composta pela cadeia de montanhas chamada Mãe Eterna, onde vivem anões e elfos da escuridão em salões preparados apenas para criaturas que vivem sob a terra. Einherjar

e Valkírias que se adaptam ao combate com esses seres montam suas moradas nessas encostas e passam seus dias negociando, fazendo tratados de paz e depois os quebrando para iniciar novas batalhas. Assim eles treinam como enfrentar esses inimigos e aliados de Asgard.

A segunda parte dos Campos de Guerra são os Vales dos Brados de Batalha, onde os grandes exércitos se encontram. Aqui está localizado o Valhalla, bem no centro do reino. Os salões da glória estão nesse vale, observados pela Mãe Eterna e banhados por rios que comumente se tornam vermelhos devido às batalhas. Não existe um dia em que os Einherjar não lutem e morram diante das portas do Valhalla. Apenas no final, eles se reúnem para as festividades no salão do Pai de Todos.

A última parte do reino foi nomeada Precipícios do Fim do Mundo. É chamada de a última fronteira de Asgard. Boatos contam que há portais para mundos esquecidos pelos outros deuses ou para terras de onde vieram os pais dos Aesir. Todo o local é coberto por fendas gigantescas, tão grandes que muitos pedaços de terra parecem ilhas flutuando no vazio. A maioria dos caminhos são íngremes e alguns poucos permitem a passagem de mais de vinte homens lado a lado. Essas Ilhas Acima das Trevas podem ser dominadas por pequenos bosques, salões ou vales maiores em que pequenos exércitos podem batalhar. É aqui que se encontra o Valaskjalf, o salão sagrado de Odin, com seu trono de onde tudo pode ser visto. Os Senhores que lhe juram servidão e vivem nessa área são grandes mestres das runas e imitam o Deít de Um Só Olho em sua arte mágica.

Um líder de um salão da glória não precisa colocar seus homens em combate diariamente. Nem todos o fazem. Alguns criam tratados de paz ou passam dias em festa ou negociações, agindo como verdadeiras cortes. A maioria desses Senhores são realmente reis e nobres que tombaram gloriamente na Terra. É difícil um soldado comum se destacar como líder de um salão nos Campos de Guerra. Quando eles aparecem liderando exércitos, costumam vir de suas terras em Thrúðheimr para combater os soldados filiados a Odin. O Pai de Todos está sempre disposto a receber esses grupos, abrindo suas fronteiras para que os seguidores de outros deuses tragam guerra para seu reino.

As derrotas e vitórias nas batalhas são continuamente comentadas nos salões, até mesmo no Valhalla onde as provocações partem de toda parte e anedotadas sobre as mortes menos honrosas são contadas.

MONTANHA CELESTIAL

O salão de Heimdallr, Himinbjörg, é o mais alto de toda Asgard. Toda a área é coberta por nuvens e apenas os servos do Vigia dos Aesir conseguem ver plenamente através delas. Esse local montanhoso é de difícil acesso, com trilhas perigosas e íngremes onde se pode quebrar o pescoço ou cair de alturas descomunais facilmente. Pode-se perder ao subir a enorme montanha, pois os caminhos são variados e pequenos salões e vilas estão espalhadas pelas regiões mais planas.

O frio da Montanha Celestial é grande, o que exige agasalhos até mesmo para os Einherjar que ali servem. As Valkírias utilizam cavalos alados e águias gigantes para vigiar a montanha ou se movimentar entre os salões. As estalagens estão sempre cheias de viajantes que querem subir até o pico e de lá enxergar o mundo e talvez ter um sinal do próprio futuro. Até servos de

outros panteões viajam para lá na esperança de encontrarem respostas ou poderem avistar seus objetivos.

POMAR DE IDUNN

O Pomar é uma grande floresta onde qualquer espécie de fruta pode ser encontrada. Alimentos com poderes curativos, plantas mágicas e componentes especiais para rituais crescem em partes determinadas desse pequeno reino. O mais especial de tudo o que se encontra aqui são as Maças da Juventude, frutas douradas que Idunn colhe e carrega em sua cesta. Apenas ela sabe como cultivá-las e ninguém sabe como a deusa aprendeu a técnica, apesar de todos sempre suspeitarem que a tarefa lhe foi dada por Odin, aquele a quem se deve a culpa de todos os grandes segredos de Asgard.

Não existem salões no Pomar, apenas algumas torres onde os protetores de Idunn se reúnem. Em volta delas estão as fazendas cuidadas pelas seguidoras da deusa. A população aqui é esparsa e a maioria dos Einherjar, Álfar e Valkírias que aqui vivem são mais rastreadores e batedores do que soldados.

Os Dökkálfar são os únicos seres que possuem permissão para tentarem roubar as Maças da Juventude sem serem punidos. Aquele que conseguir terá como premiação o dom da divindade e um reino especial em Asgard. Grupos deles tentam continuamente, entretanto mesmo depois de milênios apenas Loki conseguiu afastar as maçãs dos Aesir. Enquanto isso, as defesas do Pomar nunca se enferrujam, pois são colocadas em uso constante pelos desafios dos elfos da escuridão. Ocasionalmente, permissões são dadas para outras criaturas invadirem o Pomar e roubarem plantas mágicas que possam servir de componentes materiais para magias.

REINO DOS JUSTOS E PACÍFICOS

As terras de Forseti são pequenas, demonstrando que a paz não é a característica mais forte de Asgard. Aqui vivem os homens que morreram perante o valor da guerra, mas que sabiam que a paz é a mestra dos corações sábios. É diante de Glitnir, o salão de Forseti, que eles juram manter a serenidade antes de agir em nome de Asgard. Einherjar que desejem morar no Reino dos Justos e Pacíficos precisam entender que a glória da guerra é diferente da ânsia pela guerra. Luta-se pelo que é justo e está entre os valores nórdicos, não pelo simples desejo.

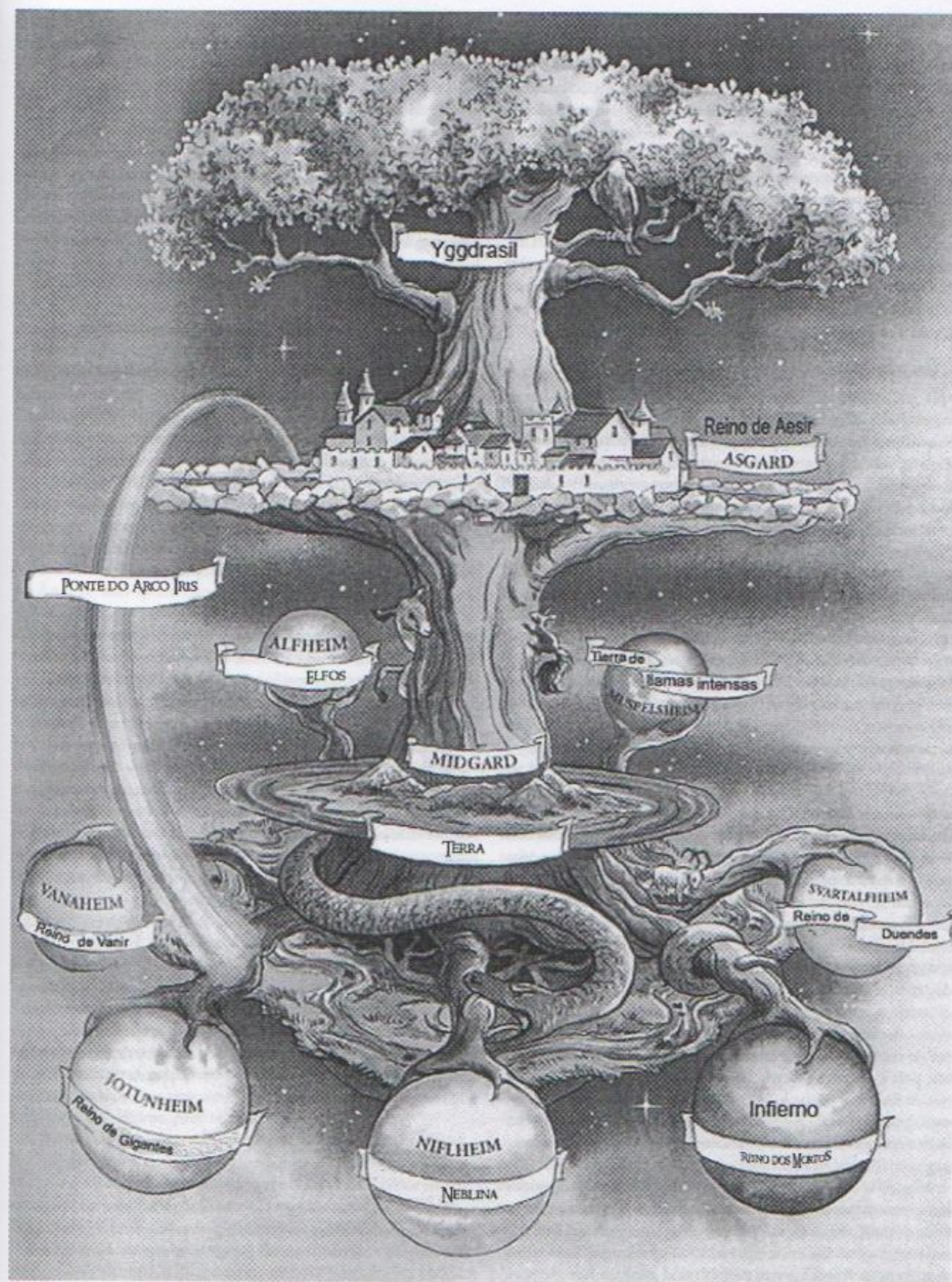
Esse reino é composto por pequenos vales no meio de uma grande cordilheira. Dois grandes picos, Paz e Justiça, estão no centro, onde foram montadas torres para que os servos de Forseti pudessem avistar toda Asgard e saber quando são necessários. Ali são criadas águias e falcões gigantes que servem de montaria para Valkírias. Alguns menores são parceiros de caça dos Einherjar. Os Álfar pagam caro por uma dessas criaturas.

O restante do vale é dominado por salões da glória. Quase não há florestas, mas apenas alguns bosques utilizados para a caça. O Reino dos Justos e Pacíficos é um lugar onde quase ninguém consegue se esconder e as armas só são sacadas quando os motivos são explícitos. Só Odin e Loki conseguem mentir dentro dessas terras.

REPOUSO DOS NAVIOS

O Repouso dos Navios é um dos reinos mais amplos de Asgard. Está diante das muralhas, mas a distância entre o salão

FRX↑IWM +XAMFX FRX↑IWM +XAMFX



FRX↑IWM +XAMFX FRX↑IWM +XAMFX

FRX↑IWM +XAMFX FRX↑IWM +XAMFX

de Njördr, Noatun, e os tijolos dos muros é tão grande que talvez seja o único lugar em que não seja possível enxergá-la. Não se sabe onde acabam as fronteiras do Repouso dos Navios. Vê-se apenas um grande mar que nunca termina e a única saída dele é voltar para o enorme porto onde está o salão de Njördr.

O deus dos mares construiu um reino onde a pesca é farta e muitos seres marinhos sobrevivem dos cardumes que nunca se esgotam. Às vezes a pescaria desaparece, mas é apenas para atirar mais os pescadores e os levarem ao ápice de suas técnicas. Toda a encosta do Repouso dos Navios é coberta por recifes, belas praias ou portos onde os servos de Njördr se reúnem. Um deles é dominado pelos Vanir e observado de perto por servos dos Aesir. Alguns temem que ali se forme um foco de conspiração dentro de Asgard. Por enquanto ninguém tomou providência, mas Tyr é o deus que mais observa o Porto dos Férteis.

TERRAS PANTANOSAS

O salão de Frigg, Fensalir, foi construído em meio a terras pantanosas. Está cercado por pântanos feios e escuros habitados por criaturas tenebrosas que espreitam os viajantes. As trilhas estão escondidas no meio dos aguçais e as pessoas sempre temem cair nas águas escuras e serem tragadas por algum ser desconhecido. Somente os corajosos ou que possuem fé em Frigg atravessam sem problemas os pântanos para chegar em uma das regiões mais pacíficas e bonitas de Asgard.

As Terras Pantanosas perdem esse nome quando se entra no meio do território de Frigg. Aqui existe apenas o Fensalir, um grande vale onde pequenas vilas são mantidas em paz e afazeres domésticos são repetidos dia após dia. Os guerreiros de Frigg atuam como defensores dos lares. Eles só partem para a guerra quando alguma Valkíria ou donzela élfica é roubada de alguma vila e precisa ser trazida de volta. Como é hábito dos deuses, Frigg raramente interfere nesses jogos, a não ser quando alguma grande ameaça pode interferir no estado natural do seu reino.

THRÚDHEIMR

O reino de Thor é formado por uma cadeia de montanhas coberta por neve nos picos. Dessa neve surgem pequenos rios que se unem até formarem correntezas grandes que se estendem por Thrúdheimr cortando os vales onde estão a maioria dos salões que servem do Deus do Trovão. Os picos são quase tão altos quanto a Montanha Celestial, no entanto a maioria não parece terminar pontiaguda, mas tem forma arredondada, como se fossem antigos e demonstrassem que ainda não foram derrotados pelo tempo ou por força alguma.

Todos os salões de Thrúdheimr são construídos com pedras retiradas das montanhas. A solidez de uma construção representa a força de seu comandante. Ninguém quer parecer fraco no reino de Thor, pois a fraqueza acarreta na perda de respeito. Festivais com testes de força são realizados a cada ciclo asgardiano, simbolizando datas sagradas de Midgard. São festas para colheitas e passagem das estações em que os servos dos Aesir se reúnem para exibirem seus poderes em competições formais.

As guerras de Thrúdheimr estão abertas a guerreiros de quaisquer reinos. Aqui os líderes do salão querem provar sua força contra qualquer criatura, esteja ela a serviço de qualquer um dos deuses de Asgard. Os exércitos estão em movimento constante, passando pelas fronteiras mal definidas do reino ou lutando para

mantê-las. Provocam com frequência os salões servos de outras divindades para atrair invasões a seus reinos e criar ciclos de batalha que nunca acabam.

Os deuses costumam definir Thrúdheimr como um reino de festas e batalhas, onde o soldado comum se diverte pensando apenas nas tradições mais simples da sociedade. Aqui diversos líderes dos salões são guerreiros que se destacaram em Midgard sem nunca terem um nascimento real, feito fortuna ou ganhado fama. Bastou-lhes morrerem gloriosamente e sobreviverem às vicissitudes que a vida impõe aos homens. O destino se fez e eles passaram bravamente por ele, fiéis a Thor, confiantes na própria força e conscientes de sua vontade.

VIDA DE GUERREIRO

Há habitantes de todas as eras em Asgard. Os guerreiros carregam cicatrizes milenares e as acumulam mais e mais com o passar das décadas de combate fora da morada dos deuses. Homens e mulheres que morreram enfrentando o Império Romano lidam com capitães poderosos que tombaram em saques vikings. Entram em contenda muitas vezes quando seus bardos cantam homenagens demais a seus tempos, falando das dificuldades maiores que encontraram e da coragem necessária para combatê-los.

A vida de um habitante de Asgard é uma provação e uma aceitação. Ele deve continuar se mostrando digno do presente que recebeu e aceitar os tempos de guerra, inclusive a possibilidade de um dia ser destruído para sempre.

ÁLFHEIMR

A política Álfar sempre foi a de afastamento, deixando indivíduos lidarem com deuses e mortais, ao invés de enviarem exércitos ou assumirem grandes compromissos. Os reis élficos tinham seus exércitos preparados para suas próprias campanhas. A proximidade de Álfheimr com Arcádia possibilitava a movimentação fácil para um ataque direto aos vários bolsões, anexando novos reinos.

Álfheimr está localizada em uma região que é difícil reconhecer como paradisiana. Está em uma fronteira em que muitos estudiosos brigam para decidir se é parte de Paradisia ou Arcádia. Alguns dizem que o reino dos Álfar está nos dois planos ao mesmo tempo, outros especulam que está dia em um, dia no outro. Há aqueles que lutam para provar que Álfheimr está em Paradisia ou em um enorme bolsão arcadiano.

Os Álfar se consideram deuses quando aparecem em Arcádia. Eles são filhos primordiais das forças feéricas, com o direito de parlamentar diretamente com as divindades. De fato, seus poderes lhe garantem um status peculiar perante as outras estirpes de elfos, pertencentes a outras culturas. A imortalidade dos Álfar lhes permitiu criar um reino que podia se expandir sempre e manter um olho atento às mudanças do mundo, ainda mantendo uma política de neutralidade que só era quebrada por indivíduos que os reis não consideravam parte de sua responsabilidade.

POLÍTICA

O PODER ÁLFAR

O Reino dos Elfos foi um dos que mais assimilou a influência humana em seu sistema de governo, apesar de sempre ter se mantido tão afastado. Os Álfar gostaram do sistema de vassalagem

e o assumiram assim que tiveram oportunidade. Antes disso, havia apenas um rei que comandava todas as terras e conquistas até chegar a um ponto em que Sua Majestade não podia mais descansar sem que houvesse uma revolta em algum reino.

Foi no início da Era Viking que os Álfar começaram a doar parte das terras conquistadas a indivíduos de valor, permitindo assim que brigas políticas fossem atenuadas ao diminuir a competição interna dos mais novos e até exilando polidamente alguns dos mais velhos e mais problemáticos. A sede de conquista dos mais novos também aumentou a sede de conquista dos mais velhos, fazendo-os procurar por novos territórios em campanhas próprias ou financiadas por Álfheimr.

Todos os Álfar são considerados nobres, seres de luz, deuses. É assim que eles se tratam e por isso sempre possuem grandes títulos e posse de terras, mesmo que não estejam cuidando diretamente delas. Todos os Ljósálfar podem possuir cargos no exército e possuem pelo menos um pequeno destacamento de arqueiros e cavaleiros para colaborar com a armada de Álfheimr. A hierarquia é medida segundo a posse de terras, tesouros e o poder pessoal, seja ele medido na habilidade mágica ou na destreza com a espada.

Abaixo dos Álfar estão os elfos chamados de comuns. São os elfos conquistados, seres de outras culturas e bolsões. Eles não possuem poderes divinos, apesar de terem habilidades singulares como a longevidade e resistência a encantamentos. Formam a infantaria do exército, chamados em combates maiores em bolsões de Arcádia, mas quase nunca indo para a Midgard. Alguns são almas élficas que alcançaram o paraíso. Dizem até que alguns Álfar mais novos são a reencarnação dos mais valorosos e fiéis elfos que faleceram em Arcádia.

O rei dos elfos é Freyr, divindade Vanir que governa Álfheimr há muitos séculos. Ele está acima de todos os elfos, porém vive em um estado de alerta, pois sabe que em qualquer descuido pode ser pego desprevenido por seus súditos que sempre exigem o máximo dele. Freyr é auxiliado pelos Pares do Reino, grandes vassalos com algum parentesco com o rei ou detentores de domínios importantes e tradicionais que opinam na política e votam nas decisões mais importantes que influenciarão todos os Álfar. Nenhum grande tratado de Álfheimr pode ser feito sem a aprovação dos Pares.

GEOGRAFIA

A PAISAGEM

Álfheimr é um mundo de beleza. Elfos caminham de armaduras reluzentes e com um séquito que demonstra seu poder, enquanto cumprimentam seus pares e conversam entre uma manobra política e outra. Guerreiros estão sempre cavalcando de um lado para outro, preparando-se para novas conquistas ou treinando ao máximo para se aperfeiçoarem.

As ruas de Álfheimr são feitas de ladrilhos prateados ou dourados, algumas vezes com pedras esbranquiçadas com bordas douradas para sempre dar a aparência de luxo e brilho. As árvores e jardins crescem por toda parte. Todo castelo ou casa deve ter um jardim bem cuidado que é símbolo da prosperidade da família.

As residências são construídas em árvores, com vários andares. Cada família de Álfar tem uma árvore para si, dividindo-a

com seus servos. Conforme o poder do dono ou chefe da família cresce, a planta também aumenta de tamanho devido à ligação mística entre os dois. Algumas, como a dos Pares do Reino, são maiores do que qualquer sequóia gigante da Terra. Se o dono do castelo-árvore falece e não há sucessor para fazer o ritual de passagem, a planta definha vagarosamente.

A maioria das árvores usadas como residência têm a casca tão dura quanto metal. Algumas até assumem aparências um pouco rochosas ou metálicas de acordo com a personalidade férrea de seus donos.

Álfheimr tem muitas florestas e rios, muitos dos quais os Álfar nem conhecem totalmente, pois é lei que sempre haverá partes inexploradas no reino, pois a descoberta de tudo é o fim do mistério que, por sua vez, é o fim do motivo de viver.

A VIDA DOS ELFOS

As famílias dos Álfar são formadas através de casamentos complexos que quase dão inveja aos estranhos tratados das famílias reais européias. A diferença é que a maioria das mulheres e homens dos Álfar estão dispostos a assumir os compromissos por suas famílias. Nunca são forçados a tal acontecimento, pois nenhum deus se curvará a outro nesse reino entregando assim seu coração. Eles se casam por sua vontade e o casamento feito por amor é considerado uma grande vitória a qual se dão homenagens.

Os filhos são criados pelos servos, porém treinados pessoalmente pelos pais ou por professores renomados. A profissão de professor é altamente valorizada em Álfheimr, pois é ele quem ensina muitos dos grandes heróis e futuros generais. Existem professores em todas as artes. Por sinal, cada arte é passada por um conselho antes de ser considerada uma verdadeira Arte digna de um professor. Se não passar, será apenas um hobby, uma brincadeira.

A vida dos Álfar é feita de treinar suas habilidades prediletas, o que se reflete nas famílias, que estão sempre se empenhando para melhorar suas relações e se expandir. Existem poucos sobrenomes. A maioria deles são títulos conquistados. Assim, uma família existe até o ponto em que os filhos se casam e então constituem um novo nicho e residência, considerando os laços de sangue como grandes e respeitadas alianças, mas não necessariamente dívidas ou uma relação a ser mantida a todo custo, mesmo com desgaste.

Os sobrenomes das famílias precisam ser concedidos pelos Pares do Reino. São um mérito especial dado aos mais nobres heróis. Como os Álfar são imortais, gerações inteiras lutam em conjunto, com netos, avós, pais e filhos batalhando em conjunto e festejando. Quando todos são indivíduos de destaque, geralmente ganham direito a um sobrenome, algo que é considerado especialíssimo.

JÖTUNHEIMR

Os Jötnar têm razão para odiar os deuses. Sua terra já foi invadida e destruída várias vezes pelos Aesir. Enquanto era impossível para eles chegar a Asgard espontaneamente, os deuses sempre vagaram por Jötunheimr como se estivessem em seu quintal. Thor ousava andar por essas terras simplesmente para caçar os gigantes. Muitos membros da raça foram caçados, roubados e estropiados pelos deuses. Poucas vezes um Jötnn conseguiu vencer ou humilhar uma divindade que não fosse Loki. Mesmo assim, é mais certo que até as

humilhações de Loki não passassem de jogos para provocar uma história mais longa e conflituosa.

Os Jötnar não foram apenas as criaturas boas da história, mas gostam de pensar que foram os deuses que começaram o conflito e eles devem pagar por isso. Jötunheimr continua como um território livre, de fronteiras mal vigiadas, onde pode entrar qualquer um disposto a correr o risco de visitar um local onde quase tudo tem tamanho descomunal. Entrar na terra dos gigantes não é um problema. As coisas se tornam difíceis quando é preciso sair de lá. Os gigantes são criaturas observadoras e muitos possuem um contato tão grande com seu reino que nem são avistados quando se aproximam. Como possuem um faro para os problemas e um desejo de atormentar criaturas menores, o perigo sempre ronda os visitantes de Jötunheimr.

POLÍTICA

POVO EM CONFLITO

O povo de Jötunheimr não pode ser governado facilmente. Algumas vezes já se tentou atribuir ao reino um governante que pudesse conter todos os corações dos Jötnar, entretanto isso nunca aconteceu de fato. O que ocorre em Jötunheimr é uma série de pequenos reinos, com grandes salões em que vivem reis fortes o suficiente para conterem seus súditos e os forçarem a seguirem-no. É uma tarefa difícil ser rei em um lugar onde o caos impera e os súditos possuem uma grande dificuldade em seguir ordens.

A maioria dos Jötnar paga algum tributo a algum guerreiro mais poderoso apenas para ser deixado em paz e fazer o que quiser da vida. Apenas alguns salões mais poderosos conseguem manter grupos coesos e até mesmo exércitos. Útgarda-loki, governando a partir de Útgardar, é um desses reis quase invencíveis que mantém milhares de soldados sob seu comando. Comanda-os não apenas através da força, mas principalmente por sua magia e pela inteligência. O fato de ter humilhado Thor o deixou mais famoso em Jötunheimr e muitos gigantes mais temerosos da invasão divina foram viver em Útgardar, lugar onde Thor não deveria mais pisar.

Outros reis poderosos como Thrym já tentaram manter algum poder, porém agora seus salões se encontram vazios. Na tentativa de provar sua força perante seus súditos, eles enfrentaram os deuses e acabaram perecendo. Todo rei de Jötunheimr sabe que só terá respeito dos outros gigantes quando vencer pelo menos um Aesir. Talvez essa seja a maior dificuldade de se haver um comando nesse reino. Talvez também seja o que quase todos os gigantes prefiram.

GEOGRAFIA

TERRA COLOSSAL

Árvores imensas, montanhas imensas, animais imensos. Tudo é grande em Jötunheimr e deve ser para que a terra possa alimentar um povo tão voraz. Nem todas as criaturas possuem um tamanho exagerado. Muitas são apenas um pouco maiores do que as de Midgard, como se fossem os melhores animais ou plantas daquela espécie. No entanto, aquelas criaturas que são o melhor do rebanho ou a árvore mais alta da floresta realmente possuem um tamanho tão grande que causam medo.

A paisagem de Jötunheimr é montanhosa com alguns vales cobertos por florestas em que vivem gigantes menos propensos a viver sob qualquer lei, geralmente aqueles mais malignos e caóticos ou os mais propensos a terem boas relações com visitantes. Os grandes salões são construídos sempre próximos das montanhas e seu interior é na verdade uma série de túneis e câmaras escavadas ao longo dos anos. Alguns são rústicos e pútridos, com sujeira acumulada pelos restos de comida e até excrementos. Outros são lugares de festas, quase chegando a ser requintados, ainda que com um tom de violência e sem abandonar os ares caóticos e primitivos.

O rio Iving divide Jötunheimr das barreiras místicas que o ligam a Asgard. Ele nunca congela, a despeito das baixas temperaturas que atingem a terra dos gigantes quando é inverno. Suas energias impedem que sejam abertos grandes portais a partir de Jötunheimr. É preciso uma runa certa para isso, que ainda não foi descoberta. Enquanto isso, os viajantes precisam andar desde as bordas do reino até a entrada do salão onde desejam ir.

Perto de Utgardr existe uma cadeia de montanhas quebrada e deformada. É chamada de Cautela, pois demonstra o poder de um deus como Thor e do que ele é capaz. Nenhuma criatura viveu ali por muito tempo, mas agora alguns gigantes e lobos colossais estão se mudando para lá, como se viver em Cautela fosse um desafio aos deuses e demonstração de coragem. Às vezes Thor aparece lá para acabar com essa ousadia toda e um bando de corajosos logo sai de calças molhadas ou com o rabo entre as pernas; se sai.

Muitos heróis gostam de ir até Jötunheimr, pois as terras estão cheias de lugares a serem explorados, salões repletos de tesouros coletos em saques pelos próprios gigantes ou por uma das criaturas locais, para caçar e voltar com algum troféu, ou tratar de um resgate. Os gigantes adoram seqüestrar pessoas e levar para seu reino, atraindo grandes grupos de busca para massacrarem.

VIDA DE GIGANTE

Os Jötnar podem seguir vários caminhos em suas vidas. Sua essência caótica permite que lidem das maneiras mais variadas entre si ou com outros povos. Eles amam essa liberdade e odeiam quem queira retirá-la. Tendem a considerar que a cultura e os valores impostos pelos deuses na verdade são uma opressão que tenta cercar cada gigante. A prisão de seres como Fenris é uma metáfora que revela o quanto os Aesir odeiam o caos e farão de tudo para destruí-lo ou impedir que ele se alastre.

A vida dos gigantes costuma ser primitiva. Muitos são pastores, às vezes criaturas nômades que vivem de caçar e vagar por Jötunheimr. É difícil encontrar gigantes isolados que plantem alguma coisa. Os poucos lugares onde há plantações são próximos aos salões.

Não existe organização social entre os gigantes. Um rei é apenas aquele que se mostra mais forte. Não há linhagem ou algo mais. Alguns dão muito valor ao parentesco, o que é uma das razões para tanta ira contra os deuses. Vários deles já tiveram seus pais mortos pelos Aesir e seus servos e os descendentes sempre juram vingar os antepassados. Isso só gera mais guerra, mais ódio e mais mortes.

MÚSPELLSHEIMR

Há um reino de fogo que arde eternamente. Um reino que não foi criado para punir ou para causar o sofrimento em si. Foi um dos criadores da vida e essencial para a manutenção dessa. É o reino do fogo, onde chamas brotam de árvores, rochas e até mesmo dos rios. Múspellheimr é o reino onde as labaredas não acabam nunca e não deixarão de existir nem no fim dos tempos, pois de lá será liberada a ira que consumirá tudo o que é velho e permitirá que tudo o que é novo renasça.

A história de Múspellheimr é de fúria e espera ansiosa. Lá vivem os gigantes do fogo, submetidos ao poderoso Surtr. As espadas de fogo dos gigantes estão eternamente prontas, atentas nas fronteiras para observar se nenhum dos Aesir ou seus servos tenham idéias incautas e ousem atravessar uma das barreiras. Entrar no reino de fogo é buscar a morte. Os gigantes do fogo apenas esperam para caçar em suas terras quem quer que tenha coragem de se aproximar daquele lugar onde o fogo é o cerne da vida.

Toda a existência em Múspellheimr está baseada nas chamas que nascem espontaneamente em qualquer região. Os gigantes do fogo dependem dela para alimentarem seu corpo, assim como os mortais precisam de ar.

POLÍTICA

TIRANIA FLAMEJANTE

Existe apenas um governante em Múspellheimr e ele é Surtr. Esse gigante do fogo é um dos primeiros de sua raça. É o único dessa geração que ainda existe, pois os outros caíram um a um fosse por sua espada ou enforcados por suas mãos. Existe então uma grande diferença de poder entre Surtr e os mais poderosos membros de sua raça, que o enxergam quase como uma divindade dos gigantes.

A força opressora de Surtr mantém os gigantes do fogo em um estado de alerta constante. Ele percorre todas as regiões do reino constantemente para avaliar a força de seus guerreiros e mantê-los preparados para o momento certo da batalha, quando os atizará para massacrarem os deuses.

Não existem brigas políticas em Múspellheimr. Qualquer tentativa de se opor a Surtr causa a morte. O próprio Rei das Chamas pode destruir o inimigo ou seus aliados o farão com certeza. Até mesmo aqueles que o odeiam poderão matar aquele que tentar se opor ao rei, pois temerão que isso possa chamar a atenção e fazer com que a fúria de Surtr seja levada a todos que ele sabe que não gostam dele. O rei adora usar exemplos para ensinar que não deve ser desafiado.

Não existem nobres ou qualquer outra classe social em Múspellheimr. Existe o rei, seus generais, os soldados e os trabalhadores. Esses grupos podem variar o tempo todo, seja por seus méritos ou para substituir os menos desfavorecidos mortos pelo rei.

GEOGRAFIA

TERRA DE FOGO

Múspellheimr é coberta por chamas, mas nem tudo são chamas puras. O cerne do reino é feito apenas de fogo, como uma grande estrela ardendo constantemente. A partir dele começa a

sair lava e aos poucos surgem grandes pedras superaquecidas. São tão quentes que todas possuem a coloração avermelhada. Um tom de vermelho e amarelo cobre quase todo o reino.

A borda é o local mais habitado, pois os gigantes do fogo mais novos não conseguem viver muito perto do centro e dizem que apenas Surtr consegue visitar o cerne. Nessa área existe uma vegetação esparsa, porém bizarra. A grama é formada por pequenas labaredas, tão minúsculas que realmente parecem plantas rasteiras. As árvores possuem copas de fogo e os rios grandes línguas de fogo eclodindo.

Os gigantes do fogo vivem em fortalezas onde treinam constantemente. Até os trabalhadores têm um tempo preparado para aprender a arte da guerra. Os quartos das casas são todos feitos no subterrâneo e são de pura chama, onde os gigantes podem renovar suas energias. Em Múspellheimr, basta cavar sete palmos para se encontrar fogo puro, capaz de alimentar a mais preciosa das forjas.

VIDA INCANDESCENTE

Os gigantes do fogo são criaturas tensas. Além do coração cheio de ira, ardendo em fúria, eles estão sempre oprimidos pela tirania de Surtr. Essa situação os deixa ainda mais sedentos de sangue e de batalha para descontarem sua frustração e extravasarem esse ódio que queima em suas veias. Por isso Múspellheimr é um reino tão cheio de luta, em que qualquer jogo ou brincadeira envolve força e violência. É um lugar para os mais fortes, os mais hábeis na espada e os mais malignos. Não é possível ter um coração bom vivendo-se em um lugar como esse. A bondade é queimada rapidamente pelas chamas inclementes.

A frustração dos gigantes do fogo geralmente é voltada para os Aesir e seus seguidores. Quando saem de Múspellheimr, sempre procuram um motivo para batalhar contra eles. Sua intenção máxima é provocar a ida de um Aesir ou seguidor de Asgard até o reino do fogo para desencadear logo a guerra final contra os deuses e finalmente liberar toda a ira de um gigante do fogo.

NIDVELLIR

O reino dos anões é chamado também de Campos Escuros. Localizado em uma região de Arcádia quase na fronteira com Paradísia, é uma terra de reis com os mais poderosos membros da raça dos anões, talvez até os genitores da maioria das raças de anões de Arcádia, pois aqui estão criaturas criadas diretamente pelos deuses. Alguns desses pais dos anões foram capazes de enfrentar os Aesir e em algumas ocasiões até mesmo conseguiram prender alguns deles. Nascidos a partir da essência dos gigantes, os Dvergr se orgulham de terem adquirido a benção da vida e da cultura dos deuses, para se transformar no povo de coração de pedra e alma de rocha que são hoje.

Nidvellir é um reino de compromissos. Seus tratados são feitos de modo que todos os anões assumem responsabilidades para com os deuses e seus seguidores. Seus acordos ditam que sempre haverá uma grande proximidade com Asgard e os eleitos dos Aesir. Então os anões confeccionam armas grandiosas para as lutas contra os gigantes.

É certo que o povo de pedra deixou de lado qualquer ligação com os Jötnar. Mesmo já tendo sido enganados pelos deuses, os Dvergr ainda preferem a aliança com Asgard. O povo de Nidvellir prefere a ordem e considera que toda sua ganância, que

geralmente os descontrola tanto, é a parte ruim que herdaram dos gigantes e que os deuses não conseguiram retirar. Portanto eles renegam o caos que os jötnar pretendem gerar e se aproximam de Paradísia e dos deuses.

Nidvellir foi criada quando os primeiros anões, transformados dos vermes que se alimentavam de Ymir, começaram a procurar por uma morada onde pudessem servir aos deuses e ainda manter uma distância apropriada. Asgard não era o melhor local, portanto atravessaram portais em uma época em que os espíritos andavam em tumulto, pois Ymir fora recentemente destruído e o mundo estava em convulsão pelas forças da criação que se embatiam. Encontraram as montanhas apropriadas em Arcádia. Ali os três grandes clãs fundaram seu reino governado por três grandes reis pais, Mótsognir, Durinn e Dvalim.

POLÍTICA

A FORÇA DA ROCHA

Nidvellir está dividido pela força de três grandes clãs. O primeiro deles e talvez o mais poderoso é o clã de Mótsognir. Esse grande rei primogênito é chamado de o Irritado, pois é aquele de atitude mais voltada para a batalha. Tem os maiores exércitos de Nidvellir e é pouco provável que qualquer exército marche do reino sem ter a autorização de Mótsognir. Ele supervisiona tudo que tem a ver com armas e o combate. Seu clã está voltado para a arte da guerra, com várias famílias especializadas em luta contra gigantes, elfos da escuridão ou até mesmo elfos da luz. Os anões dessa linhagem gostam de se divertir em duelos e jogos de guerra e sempre caminham como se estivessem marchando. Alguns deles são guerreiros furiosos como os berserker.

O clã de Durinn é muito mais tranquilo do que o de seu irmão mais velho. Durinn é um anão de paz e atua como aquele que prefere usar a arte da forja para criar itens úteis e práticos. Os Durinn são chamados de Adormecidos por seu caráter mais paciente, disposto a passar várias horas em contemplação para encontrar uma solução prática para um problema, de preferência uma solução que envolva engenharia ou o uso direto da forja. Eles são os melhores negociadores de Nidvellir e aqueles geralmente enviados para ter relações diplomáticas.

Dvalin foi o anão que levou o conhecimento das runas a seu povo, do mesmo modo de Dáin fez com os Álfar. Seu clã é aquele que desenvolve as forças místicas. Apesar de os anões não desenvolverem o uso da magia, sendo incapazes disso, Dvalin os ensinou a usar as runas para aumentar o poder de seus itens mágicos. Assim eles podem produzir objetos maravilhosos como o colar de Freyja e alguns até com vida como o javali de Freyr. O clã dos Dvalin se contrapõe à calma e espera dos Durinn. São aqueles que ousam e procuram mistérios, escavam nos locais mais perigosos, pesquisam as artes místicas, criam as prisões mágicas e os grilhões mais poderosos.

Os três reis atuam em conjunto em quase todas as decisões. Nos momentos em que um deles tomou iniciativa sozinho, quase sempre houve guerra com grande derramamento de sangue entre os clãs. A paz vem logo a seguir, porém as rusgas tornam antigos amigos desconfiados uns dos outros, ainda mais quando tesouros são roubados durante essas batalhas.

Os anões não possuem muita diferença entre os nobres e os plebeus. A maioria deles faz a mesma coisa em vida. Apenas aqueles

criados para serem servos são um pouco diferentes. São quase como escravos e raramente desenvolvem os grandes poderes da raça. Dizem que foi desse sangue diluído que surgiram muitos anões de Arcádia que agora formam reinos em bolsões separados.

GEOGRAFIA

O CAMPO ESCURO

Alguém que não seja anão mal percebe quando entrou Nidvellir. A pessoa se vê caminhando por grandes túneis e apenas com olhar atento que começa a notar como as paredes passam a ter superfícies mais planas e lapidadas e aos poucos vão se transformando até parecerem com as paredes de uma casa ou de um castelo. Nidvellir é toda formada por grandes corredores, túneis que se emendam, às vezes crescem e depois diminuem. A maioria deles é tão grande que pode comportar várias pessoas, o que é providencial para deixar passar as caravanas com as mercadorias dos Dvergr, assim como as grandes visitas. Existem setores específicos em que apenas cabem criaturas do tamanho dos anões, justamente para funcionarem como áreas de concentração e resistência em caso de guerra.

As casas dos anões são individuais, a não ser de alguns grupos mais jovens que se unem em casas comunais para manter laços de amizade e juras de guerra até uma missão específica. Em geral, quando um pai está para criar um novo anão, ele trabalha para a construção da casa desse antes.

Dizem que não existe superfície em Nidvellir. Todo o reino é apenas uma imensa caverna que nunca acaba e apenas os portais certos levam as pessoas para fora, seja para as florestas e montanhas de Midgard ou para alguma parte iluminada de Asgard. Às vezes correm boatos de que existe sim uma superfície, no entanto ela é proibida pois foi um campo de guerra antigo onde cadáveres ainda estão se decompondo, a despeito do tempo em que faleceram. E cada cadáver possui tesouros e armas que atuariam tanto a ambição dos anões que provocariam a destruição de Nidvellir.

VIDA DE ROCHA

Um anão nasce da rocha, fato que o marcará por sua existência imortal. Não poderá dizer que tem muitos parentes e sua herança paterna será inegável. Seu parentesco não está no sangue, mas sim em uma relação mágica com seu pai, que realizou rituais específicos do clã para criar um anão que se adequasse ao ímpeto de seu rei. Os Dvergr criados por pais de Mótsognir sabem que nunca poderão negar o ímpeto de fúria que já nascerá com eles. Eles serão o terremoto, enquanto os seguidores de Durinn serão a terra firme para se construir e os filhos de Dvalin o metal raro e precioso ou simplesmente peculiar, aquelas rochas que brilham, às vezes sem valor ou às vezes tão preciosas que homens matariam por ela.

Alguns anões passam a vida toda cavando pelas cavernas de Nidvellir. É um trabalho para a eternidade e faz parte do anseio deles deixar todo o território do reino construído. Constroem tanto que existem salas e palácios em Nidvellir que foram usados apenas uma ou duas vezes, quem sabe apenas na inauguração pois não existem anões suficientes para cuidar deles. Alguns monstros costumam entrar nesses locais e criarem suas moradas

e operações especiais são montadas para retirá-los de lá. Já foram encontrados até ninhos de Dökkálfar em Nidvellir.

NILFHEIMR

Existe um lugar frio na existência, tão gelado que é preciso estar morto para morar lá. É para onde vão os traidores, covardes e almas que não merecem uma existência junto aos deuses. É onde os Mortos estão sempre se acumulando e conversando sobre as desgraças que os levaram até ali.

Nilfheimr é uma terra gelada. Sente-se apenas frio e nenhuma fogueira pode ser acessa nessa terra de neve. Onde não existe neve, há pedras ou um solo duro como aço. Não se planta nada, pois seus habitantes não precisam de comida. Não se festeja nada além da desgraça.

POLÍTICA

TIRANIA DOS MORTOS

A governante suprema de Nilfheimr é Hel. Ela dá liberdade a seus súditos, mas sabe de tudo o que fazem e causará ainda mais desgraças a eles se ousarem fazer algo que a desagrade. Desde que vivam de acordo com o frio coração da deusa gigante, podem fazer o que quiserem.

Os Mortos se reúnem segundo a lei do mais forte. Eles criam pequenas companhias, muitas vezes juntando-se seguindo a similaridade de sua morte, pecado ou desgraça na Terra. O conceito de pecado aqui não é o de punição ou erro religioso, mas o de falha no caráter como a covardia, a traição e a falta de hospitalidade.

Hel observa os Mortos e a chegada deles, verificando as almas que podem ser mais úteis. Toma alguns deles como amantes, pois a maioria não se importa com sua aparência ou a teme tanto que finge não se importar. Esses ela coloca como os líderes de pequenas regiões para coordenar as companhias dos Mortos e tratar das disputas ou organizar missões de ataque aos outros mundos.

GEOGRAFIA

VALE DE GELO E MORTE

O céu de Nilfheimr é sempre escuro. Parece que existe uma grande abóbada sobre ele, como se todos os mundos fossem construídos acima dos vales dos mortos. As montanhas são tão altas que quase não podem ser escaladas. Seus picos são congelados e pontiagudos e o vento corta até mesmo o couro duro dos mortos.

De fato, o reino é praticamente uma grande caverna que se estende até acabar no vazio, no grande abismo onde estão o medo, o fim e o começo. A entrada para essas terras está próxima de Yggdrasil e é chamada Gjöll, protegida pelo lobo Garm, uma das criaturas mais odiosas dos Nove Mundos. Ninguém pode deixar o lugar sem passar por ele e será devorado se tentar. Apenas com a permissão de Hel, Garm deixará um viajante seguir para fora de Nilfheimr.

A Costa dos Mortos, Nastrand, é uma praia junto a um mar vazio. É chamado de vazio, pois ali está uma água invisível, cujas ondas fazem barulho de vento sendo sugado e devoram aos poucos os Nove Mundos. O castelo de Hel, Eljudni (Praga), está perto

dessa costa de arcas cinzentas onde zumbis vagam sem direção e se acumulam corpos. Está acima de uma montanha feita de cadáveres, inclusive o de uma divindade, que forma sua base. Perto dele está ancorado um barco feito com as unhas dos mortos.

NÃO-VIDA

A vida não é um conceito em Nilfheimr. Aqui existe a morte e o morrer. Os corações não batem e os sentimentos são apenas os mais desagradáveis. Seus habitantes caminham entre si com medo de se olharem e na maioria das vezes envergonhados. São cheios de rancor e esperam ter a oportunidade de destruírem seus parentes, culpando-os com frequência por estarem ali.

A maioria das almas vive um sono eterno, procurando descansar após uma vida de sofrimento ou de muito trabalho. Podem não ter entrado para Asgard, mas agora pretendem apenas descansar nesse mundo gelado e se livrar das preocupações.

SVARTÁLFHEIMR

Os sábios afirmam que Svartálfheimr veio de Ginnungagap, que as energias contidas nesse reino são tão tenebrosas que só podem significar um mal abissal que cresce aos poucos, como um grande verme se movimentando pelos vales espirituais. O reino dos elfos da escuridão é um lugar de trevas que existe em uma região fronteira tão estranha quanto Álfheimr. Svartálfheimr está contido em um vale espiritual que começa em Ginnungagap e se alastra por Spiritum, criando caminhos por Arcádia e por pouco não tocando Paradísia.

Svartálfheimr é formado por uma rede de cavernas. São túneis gigantescos, a maioria sem qualquer iluminação mágica, que liga câmaras tão grandes quanto metrópoles da Terra. Nesses locais estão as cidades que funcionam como vários corações do reino, onde os Dökkálfar vivem em sua rede de negócios. Nunca foi possível saber quantas são, mas sabe-se que não são muitas, porém assim que uma é destruída, vários pequenos grupos se espalham por Svartálfheimr para formar novos ninhos que crescerão e lutarão entre si, até que uma nova cidade se desenvolva.

As alianças de cada cidade de Svartálfheimr são feitas pela corte local e não valem para as outras. Os compromissos da raça raramente são criados. Quando o são, ocorrem por imposição de deuses ou para haver a movimentação geral do reino. Eles sabem que se não continuarem avançando, o fim dos tempos os alcançará.

A primeira linha de invasão de Svartálfheimr é Arcádia. Os Dökkálfar penetram no reino feérico com seus exércitos e cada avanço leva as cavernas dos reinos para mais perto, devorando bolsões e os transformando em terras arrasadas, onde é impossível viver na superfície. A paisagem vai se modificando aos poucos. Nuvens densas tomam o sol e deixam sua luz tão fraca que mal alimenta as planas. As terras se transformam em florestas intransponíveis, onde a luz solar nunca passa pelas copas das árvores e criaturas das trevas podem vagar livremente. O terreno começa a ficar montanhoso depois de algum tempo, como se sementes de montanhas fossem plantadas. Tais montanhas crescem lentamente a um ponto que quase tocam as nuvens negras. Então o único modo de viver é nessas florestas negras nos vales, pois os morros são íngremes demais. Ou então tentar sobreviver nos túneis dominados por Dökkálfar.

POLÍTICA

REIS OSCUROS

Os reis de Svartálfheimr coordenam suas cidades com mãos de ferro. A única maneira de um governante dos elfos da escuridão ser respeitado é subindo ao trono provocando uma verdadeira chacina e começando a construir novas armas mágicas para uma elite que o apoiará. As cidades possuem as chamadas cortes móveis, formada por nobres e reis que às vezes saem de suas cidades natais para lutar contra cortes de outras cidades. Essas batalhas ocorrem apenas entre esses pequenos destacamentos de nobres e somente acabam quando a outra corte é destruída e a nova se impõe como nova liderança. O povo assiste a tudo como se fosse um jogo e raramente se importa com a nova liderança, a não ser que se mostre fraca ou imponha-se sobre algum plano já traçado para a cidade.

As cortes nunca dominam duas cidades ao mesmo tempo. Elas simplesmente trocam de uma comuna para outra, em um processo caótico que varia segundo as ambições de seus líderes. Os elfos da escuridão adoram impulsionar mudanças em suas vidas e essas batalhas por cortes em posições melhores sempre os levam a selecionar os mais fortes e a testarem a si mesmos.

Ao contrário dos Ljósálfar, que se consideram todos nobres, os Dökkálfar devem lutar para conseguir um título de nobreza. Uma das alternativas é desafiar um nobre e vencê-lo de alguma maneira, sendo em combate direto, manipulação ou até uma disputa de comércio e acúmulo de riquezas. É o meio mais fácil, pois uma outra opção é mostrar seu valor e esperar que a Corte o perceba e resolva conceder-lhe um título. O fato ocorre, no entanto os nobres sabem que estarão criando mais um para competir pelo poder entre eles. As possibilidades de sucesso são maiores quando a Corte está para se movimentar e precisa de novos aliados.

Todos os nobres são filiados a uma Corte e a consideram quase uma família. Como toda família, as relações são levadas ao extremo de amor e de ódio e o desgaste causado por séculos de relacionamento pode levar a tensões que estouram em grandes batalhas. São guerras normais para os Dökkálfar que vêm com prazer a renovação trazida por esses combates. Toda a energia do ódio é gasta e ocorre um recomeço. Os laços de sangue são raros na corte, visto que ser filho de um elfo poderoso não garante que seja considerado de sangue azul ou mesmo que ainda seja chamado de filho.

O rei de uma Corte tem a responsabilidade de criar novos planos de guerra, fazer tratados de negócio, representar os comerciantes e os interesses dos nobres perante outras cidades. Se preciso, chamará o exército local para a guerra e iniciará uma nova invasão.

Os Dökkálfar que ainda não são nobres vivem como burgueses, fazendeiros (cultivando espécies subterrâneas de aparência bizarra) ou produzindo armas. O comércio de escravos é uma atividade bastante comum, assim como a liderança de grupos mercenários.

GEOGRAFIA

AS CAVERNAS

Os Dökkálfar vivem em grandes cavernas espalhadas por toda Svartálfheimr. As cidades estão em câmaras maiores esculpidas até tomarem a aparência que mais se adequa a

Corte vigente, que sempre se orgulha em deixar suas marcas pelas paredes do local em que governa. As casas são feitas em grandes raízes que parecem vir das enormes árvores criadas em Álfheimr. É como se as criações de lá se refletissem nessa terra de trevas. Assim cada raiz surge das trevas e avança pela caverna, criando grandes emaranhados. Elas são cortadas e perfuradas para que as casas sejam feitas. Em seguida, as pedras são empilhadas e moldadas em volta da madeira, deixando uma mistura de vida e artificialidade.

Existem várias seções dentro das cidades, com mercados específicos para se encontrar qualquer mercadoria. Toda cidade de Svartálfheimr se orgulha de poder vender de tudo e disputará mercado com outras para que nunca nenhuma possa se gabar de ter exclusividade sobre um produto.

Existem algumas vilas provisórias montadas por mercadores e grupos mercenários. São pequenos fortes moldados na pedra, onde são cultivadas as mesmas raízes da cidade. Quando o grupo deixa o local, usa a magia para fazer as raízes secarem como acontece com plantas em estação de seca. Elas ficam inúteis para a proteção, pois se tornam facilmente inflamáveis. Apenas com a volta, esse grupo pode utilizar uma senha especial para reativar as raízes e refazer a comunidade. Alguns fortes e vilas são comercializados assim, quando as senhas e segredos para reativá-los são vendidos nos mercados. Aqueles situados em pontos onde se pode cobrar pedágio ou que são estratégicos para a guerra podem custar fortunas.

Os Dökkálfar gostam de construir suas cidades próximas aos grandes rios subterrâneos que cortam Svartálfheimr. É quase uma necessidade para seus intentos e também um meio de transporte. Também se aproveitam das ondas de calor e frio, capazes de incinerar ou congelar, que correm por alguns túneis. Dizem que elas vêm do Inferno ou de Ginnungagap e podem pegar viajantes desprevenidos. As florestas da superfície costumam ser rapidamente dominadas por várias torres de magia de magos ou torres de vigilância criadas dentro das árvores.

VIDA NA ESCURIDÃO

Os Dökkálfar não dão valor à família ou a laços de parentesco a não ser que o parente em questão ainda não tenha alcançado a idade adulta. Depois que ele o faz, não é mais considerado parente. Um irmão, pai ou mãe é assim considerado mais como uma relação social do que de sangue. Se o Dökkálfar se declara irmão de alguém, está criando um laço profundo de amizade. Muitas vezes ocorre a coincidência de que tenham laços de sangue, porém não é uma regra. A maioria dos Dökkálfar se esquece rapidamente das famílias; pais e filhos raramente se dão atenção a não ser que queiram renovar laços como tais, o que só acontecerá se ambas as partes se julgarem dignas do título de parente.

Existem muitos escravos em Svartálfheimr para fazer a maioria dos trabalhos que os Dökkálfar consideram como inferiores para suas habilidades. Como o comércio de pessoas é grande e sempre estão chegando novos prisioneiros de guerra, fica fácil trocar de escravo assim que ele perde sua força ou utilidade. Se algum deles demonstra muito valor, pode até se tornar amigo de um elfo da escuridão e ser considerado um Dignitário que será bem tratado. Ocorrem até alguns Dökkálfar que desposam esses escravos e os tomam como companheiros para muitas vidas.

Uma outra teoria é a de que os escravos que sempre surgem são na verdade almas condenadas, espíritos vindos de Arcádia e forçados a viver nesse mundo de escuridão.

VANAHEIMR

Os Vanir já foram deuses supremos que nunca precisaram se curvar a povo algum. Eram divindades antigas de Paradisia que conheciam o ciclo do mundo já antes do aparecimento de Ymir de Ginnungagap. Quando as ligações do norte de Paradisia começaram a ser feitas com Midgard, os Vanir observaram o poder de uma nova raça de deuses crescer.

Os Aesir haviam surgido a partir de uma fonte divina que a maioria das criaturas paradisianas reconheceria como profanas. No entanto, os Vanir nada fizeram, apenas observaram e deixaram que os novos deuses florescessem, afinal, como senhores da fertilidade e dos ciclos, era do feitio deles deixar que as novas criações do Universo crescessem em poder. Já haviam observado muitos panteões surgirem e sucumbirem assim.

As forças de Vanaheimr continuaram com os cultos em Midgard. Eram cultos pequenos, porém que rendiam grandes festas em que os deuses possuíam os corpos dos mortais em várias cerimônias de renovação. O povo Vanir era amado pelos homens e assim continuaria, até que os Aesir começaram a tomar o espaço que Vanaheimr havia conquistado na Terra. Os Vanir resolveram manter contato com os Aesir e enviaram Gullveig para iniciar as conversações. Então a história se complicou. Dizem que foi por ganância, dizem que foi por desconfiança, dizem que foi inveja, dizem que foi um mal entendido e há quem diga que foi premeditado. Aconteceu que os Aesir prenderam Gullveig e a torturaram. Então começou a guerra.

Os Vanir exigiram ter a mesma possibilidade de culto, o mesmo status divino que os Aesir. Asgard negou e partiu para a batalha. Só que uma batalha entre deuses ativos nunca é fácil. Os esquecidos até caem em últimos suspiros e atos heróicos, mas aqueles cultuados são fortes como montanhas. Assim houve perdas de ambos os lados. Foi com grande custo que a trégua veio para alívio de divindades e mortais.

POLÍTICA

FERTILIDADE E ESPERANÇA

O poder em Vanaheimr já foi o de um rei que tudo governava. Era um senhor da vida que trazia esperança e se renovava a cada ano. Mestre de todos os ciclos, a cada ano ele era morto por seus pares para renascer um ano mais tarde. Suas energias banhavam toda Vanaheimr e aumentavam seu poder enquanto o deus regenerava e renascia mais forte ainda. Infelizmente, essa divindade pereceu na luta contra os Aesir. Foi uma morte sem retorno quando uma lança atravessou seu coração. Enquanto agonizava reunindo ar e forças, um martelo estourou seu crânio e a guerra continuou enquanto os restos de um rei abençoavam o campo de guerra.

Esse mesmo campo de guerra, localizado em Paradisia, ficou florido e imortalizado. Gerou pomares que davam frutas que aumentavam a vida e a virilidade. Enquanto isso, Vanaheimr começou a sucumbir. Não tinha rei e seus melhores deuses fo-

ram levados, Freyr, Freyja e Njördr. Ficaram apenas aqueles cujos nomes em breve seriam esquecidos. Sem rei, sem culto, sem imagem, sem um novo ciclo, os Vanir decidiram que realizariam pequenos cultos em Midgard, atuando como divindades menores e em rituais de fertilidade. Tinham nomes que eram curtos nas memórias das pessoas, mas que compensavam.

Os Vanir agora não possuem um líder, mas apenas esperam pelo surgimento de um ou pelo fim permanente de sua existência, para que um novo ciclo de deuses se inicie. Cada divindade vive em seu nicho como um rei menor em um país cheio de pequenos reinos. Não existem mais muitas alas para governarem. A maioria dos servos é de espíritos animais ou almas refugiadas, havendo ainda muitas pessoas que prometeram sua alma aos Vanir caso conseguissem filhos ou para evitar a fome. De deuses, muitos deles passaram a ser espíritos em busca de pactos.

GEOGRAFIA

VALES DE VIDA ESMARCECIDA

Os Vanir continuam sem líder, no que parece ser um eterno outono. O fim do ciclo nunca chega. Passaram a viver em suas Clareiras, equivalentes aos grandes Salões dos Aesir. Essas moradas são grandes espaços abertos dentro das florestas de Vanaheimr, formados segundo a concepção de fertilidade do deus. Alguns são cheios de animais, outros apenas com árvores, enquanto alguns possuem grandes fontes nas quais os deuses descansam e se divertem com seus filhos ou almas que um dia chegaram a esse país da fertilidade.

Toda Vanaheimr é coberta por florestas e rios, com apenas algumas casas e vilas humanas que quase desaparecem em meio a tanta vegetação. Também existem plantações que costumavam durar eternamente, mas que agora desaparecem por longos períodos, como ocorre em estações da Terra. Isso acontece porque agora Vanaheimr vive um outono que parece não acabar. As fronteiras do reino já começaram a presenciar o inverno final com florestas congelando e até algumas árvores doentes, próximas da morte.

Os Vanir fizeram várias reuniões para decidir o que fazer, mas há quem deseje que o inverno venha para o fim do ciclo, enquanto outros temem que não haja um novo ciclo. A punição de Odin deixou muitos deuses assustados e agora há quem deseje combater o outono e o inverno para garantir alguma renovação. Os maiores contatos estão sendo feitos com os elfos.

VIDA EM CICLO

Vanaheimr tem o poder do ciclo da vida, da natureza e da fertilidade, mesmo estando um pouco esquecido, a renovação da religião nórdica e até mesmo as forças da magia wicca serviram para que o reino ganhasse novo fôlego, ainda que não seja suficiente. Novas almas chegaram o que mudou um pouco a rotina local. Esses novos grupos estão dispostos a lutar contra gigantes e anjos para que o paraíso de Vanaheimr não acabe. Eles querem seus deuses em ascensão novamente.

Os Vanir vivem agora um momento de decisão sobre o que lutar e se devem retomar seu antigo ímpeto. Talvez seja hora de gerar um novo rei. Dizem até que já encontraram a mulher e o homem certos para então já ter um rei que nascerá para um confronto.

AS CASTAS

Os deuses nórdicos possuem servos para agirem em seu nome. São raros os momentos em que os próprios descem a Midgard ou mesmo participam de batalhas nos mundos espirituais. Quando isso acontece, batalhas épicas que podem mudar o rumo de milhares de vidas acontecem. Para evitar que suas ações modifiquem a linha da vida e ainda para presentear seus bravos seguidores, muitos deles são transformados em servos espirituais, criaturas cuja carne é fundida ao espírito, criando uma nova essência.

Outros são seres mágicos já nascidos com a centelha divina. Compartilham a imortalidade dos deuses e muitas de suas qualidades e defeitos. Possuem seus próprios reinos, algumas vezes se recusando a se submeter a Asgard, mas se aliando sempre que necessário.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Todo personagem espiritual deve ter um história que apresente como ele se tornou membro dessa casta, o que fez para merecer essa glória ou punição. Outros como os gigantes ou elfos são espécies a parte que já nascem com essa missão, mas que também possuem um histórico de lutas que deve ser registrado. Outros livros da Editora Daemon possuem guias para a construção de personagens.

A pontuação para se criar a ficha de um personagem pertencente a uma casta varia conforme a idade, contada segundo o tempo que ele faz parte da mesma. No início, todo personagem já tem conhecimentos e memórias de sua vida como mortal, o que aumenta seu número de pontos. Já os elfos, anões e gigantes contam esse tempo como os anos que já possuem de aventuras e as perícias iniciais (dos primeiros 10 anos) como o que aprenderam até atingirem a maturidade:

0 a 10 anos: 100 pontos de Atributos, 250 pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos, 5 pontos de Poder. Possui um inimigo.

11 a 100 anos: 120 pontos de Atributos, 500 pontos de Perícias, 5 pontos de Aprimoramentos, 5 pontos de Poder + 1 por cada dez anos. Possui dois inimigos ou um inimigo muito poderoso.

101 a 200 anos: 140 pontos de Atributos, 750 pontos de Perícias, 1 ponto de Aprimoramentos por cada 20 anos, 5 pontos de Poder + 1 a cada dez anos. Possui quatro inimigos ou dois inimigos muito poderosos ou um extremamente poderoso.

201 a 400 anos: 160 pontos de Atributos, 1000 pontos de Perícias, 1 ponto de Aprimoramentos por cada 20 anos, 5 pontos de Poder + 1 a cada dez anos. Possui seis inimigos ou três inimigos muito poderosos ou dois extremamente poderosos.

EINHERJAR

"Odin!!!"

Leydgar, erguendo sua espada sobre o corpo de um gigante e rumando para o próximo inimigo

Alcunha: Escolhidos, Guerreiros de Odin, Eleitos de Freyja

Odin é o líder do panteão dos deuses nórdicos. É chamado de o Pai de Todos e Pai dos Deuses. Suas características são dominar a magia e a guerra. Algumas vezes pode até ser considerado uma divindade caótica, que abençoa ora um exército ora outro. Conta o mito que Odin entregou um de seus olhos e pendurou-se na Árvore do Mundo para adquirir sabedoria. Protetor dos poetas e dos mortos, ele enxerga tudo a partir de seu trono Hlidskjalf localizado em seu salão particular em Asgard, o Valaskjalf.

A segunda morada de Odin é Valhalla, a mansão onde ocorrem os grandes banquetes entre os guerreiros. Em seus salões decorados por escudos e lanças, Odin recebe as almas dos combatentes. Os espíritos dos falecidos são trazidos pelas Valquírias e, mal chegam em Asgard, já recebem armas, escudos e armaduras. Sua natureza belicosa os impede de cessar a luta. É com pressa que recebem a bênção de Odin e partem para batalhar nos campos que cercam Valhalla.

Os espíritos dos guerreiros mortos lutam dia após dia, dilacerando-se e matando-se com qualquer tipo de arma. No final do dia, todos os mortos se levantam e vão comer junto a Odin e os outros guerreiros em Valhalla. Durante o banquete, discutem as batalhas, comem e bebem em uma verdadeira algazarra. Todas as feridas cicatrizam. Apenas após cair em batalha pela primeira vez nos campos de guerra de Odin, o espírito se transforma. Quando comparece ao banquete, ele já é um Einherjar completo.

Mas não é apenas Odin quem recebe os Einherjar. Cabe a Freyja metade dos guerreiros mortos. Ela os recebe em seu salão e os coloca em combate tão logo cheguem. Embora não seja tão afeiçãoada à guerra quanto o Pai de Todos, não pode ser menosprezada na arte da batalha. Como qualquer divindade nórdica, ela sabe como ensinar a manejar a espada e o que é um frenesi de combate.

APARÊNCIA

Os Einherjar têm atributos parecidos com os dos deuses nórdicos. Muitos imitam os vikings de antigamente ou misturam as características de guerreiro moderno com antigo. Vestem armaduras pesadas ou apenas peles de animais como ursos e calçam botas de canos longos. As barbas são comuns e bastante enfeitadas, um símbolo de virilidade. As armas imitam as mais comuns entre os nórdicos, mas com característica e aparência mais incríveis. Usam espadas mágicas como a do deus Freyr, martelos como de Thor e lanças como Odin. A arma é praticamente uma extensão do corpo do Einherjar. Ela é sua força e honra, uma manifestação do espírito guerreiro.

Os olhos de um Einherjar brilham quando combate. Cada um brilha de uma maneira. Pode ser por chamas, por luz ou até um mar de sangue que escorre pelos olhos e pelas mãos enquanto ele avança. Quanto mais luta, mais essas características aumentam em seu corpo. Seus cabelos entram em chamas, a luz estende-se para a arma e para o corpo ou o sangue banha a armadura, as armas e a face, como tatuagens macabras feitas a partir da vida dos inimigos tombados.

PERSONALIDADE

A guerra é a palavra primordial na mente de um Einherjar. Se eles ainda existem, é para lutar. Ninguém que tema ou recuse batalhas é aceito do Valhalla. Se um espírito foi escolhido pelas Valquírias e levado à presença de Odin, é porque tem a natureza corajosa e belicosa necessária para se tornar Einherjar. É uma questão de valor e de força ser um dos guerreiros eternos que lutam ao lado do Pai de Todos.

A imagem do bárbaro sanguinário pode fazer jus a muitos Einherjar. Eles são aqueles guerreiros que cruzam os campos de batalha com gritos de guerra e batalham cobertos pelo sangue dos inimigos caídos. Como Odin não é apenas a representação da morte e da guerra, existem Einherjar menos violentos. São guerreiros poetas que pretendem atingir o mesmo grau de sabedoria do deus a quem servem. O Pai de Todos é patrono da poesia, magia e sabedoria, o que inspira muitos de seus servos a seguirem os mesmos caminhos.

Alguns guerreiros de Freyja assumem formas menos terríveis e menos ligadas aos padrões de guerra. São homens e batalha com um aspecto mais romântico. Suas armaduras são limpas e seus modos são menos rústicos. São mais próximos do que seria um cavaleiro, porém sem perder tempo com rituais de educação. São diretos em suas ações, somente não deixando-se tomar totalmente pela sede do combate.

MISSÃO

Odin criou os Einherjar e os treina todos os dias para a Batalha Final dos Deuses, o Ragnarok. Eles vivem na expectativa de um dia lutar contra as ameaças primordiais do universo. Enfrentarão os exércitos de gigantes, as conspirações de Loki, as forças do mundo dos mortos. Essa ameaça paira sobre as mentes dos guerreiros sempre que despertam de uma batalha nos campos de Valhalla. É assunto recorrente durante os banquetes e uma das poucas histórias que pode retirar o sorriso de um deles.

O Ragnarok pode ser uma ameaça e uma promessa de derrota, mas é visto como uma prova de coragem e honra por parte dos Einherjar. Ao contrário de outras culturas, que vivem anunciando a vitória final sobre as forças demoníacas nos livros e lendas sagradas, os Einherjar recebem uma ameaça de derrota em sua batalha final. Eles a levam a sério. Alguns sorriem ironicamente e mostram suas armas, outros se calam e respiram profundamente antecipando a luta final. Nenhum deles, por um momento que seja, sente o temor ou hesita. Para eles tudo é preparação, é o avanço para a batalha. Se forem derrotados, também destruirão os inimigos e o que restar do mundo será a renovação para uma nova era. O brilho de coragem não escapa dos olhos de um Einherjar nunca.



O renascimento das religiões nórdicas em Midgard aumentou o número de almas levadas para o Valhalla. O fluxo cresceu desde a Segunda Guerra Mundial, quando milhares de almas de soldados foram convertidas em Einherjars após uma avaliação rigorosa por parte de Odin. Nos anos seguintes, os sacerdotes e magos nórdicos começaram a atuar para converter mais seguidores e guerreiros. As Valquírias apareciam em sonhos dos soldados mais valorosos e faziam pactos para levar suas almas para o Valhalla.

CAMPANHA

Os Einherjar podem ser usados nos tipos mais variados de campanhas. Eles são guerreiros naturais, portanto podem servir como aliados de magos nas lutas contra as forças tenebrianas, principalmente para combater os cultos da Serpente Mãe e as ameaças de Loki. Eles não recusam missões que envolvam derramamento de sangue. Não se importam se há perigo de morte, pois é uma honra ser destruído em uma batalha contra as forças das trevas.

Seguindo os ensinamentos de Odin, os Einherjar podem vagar pelo mundo à procura de conhecimentos mágicos, itens sagrados ou sabedoria. Eles buscam livros para levar para o Valhalla ou para aumentar seu conhecimento. Trabalham para saber mais sobre os inimigos que enfrentam e adquirir técnicas de liderança.

A missão de guarda-costas também é comum quando protegem as Valquírias responsáveis por buscar almas perdidas em campos de batalhas tomados por inimigos ou em Spiritum.

Poderes: Ataque Extra, Aumento de Atributos, Aumento de Atributos Excepcional (Escolha dois, pelo menos um físico), Comunhão, Defesa, Defesas Especiais, Forma Humana, Glifo, Krigare, Regeneração

Fraquezas (escolha 3): Atributo Limitado, Fetiche, Fúria, Obediência, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade

DÍSIR

"En son sua felicidade e tristeza; son a felicidade e a tristeza enviada pelos deuses que acompanhará seu sangue."

Alcunha: Hamingja, Intercessoras, Protetoras, Perseguidoras

Uma Dís tem vários nomes entre os povos nórdicos, afinal, segundo sua tendência, ela pode ser tanto uma desgraça quanto uma benção na vida de um mortal. Ela é uma enviada dos deuses para levar adiante a vontade deles para o destino dos mortais. Sempre que querem interferir na sorte que uma pessoa tem na vida, seja nas plantações ou na escolha de uma esposa ou marido, os deuses enviam uma ordem para a Dís manipular e influenciar o mortal em questão.

As Dísir são seguidoras dos deuses desde que eles começaram a interferir nas vidas dos mortais. Nunca se importaram com a política divina ou nas relações de Paradísia. A maioria delas sempre ficou na Terra, protegendo famílias inteiras e passando de geração em geração para cuidar do sangue dos descendentes da primeira pessoa que protegeram.

Uma Dís geralmente é criada a partir do poder divino, moldada pela essência espiritual colhida durante os blóts. A partir desse sacrifício e da fé divina nasce uma das intercessoras que

terá uma tendência relativa à fé e às intenções das famílias que fizeram o blót. Algumas nascem espontaneamente quando o espírito de uma ancestral se funde com a força do blót e perde grande parte de sua força de alma para se tornar uma entidade específica, uma Dís. Ela deixa de lado seu descanso e seus direitos como espírito para se transformar naquela que interferirá no rumo das famílias.

APARÊNCIA

As Dísir são sempre mulheres com feições fantasmagóricas. São espíritos quase transparentes, no entanto sólidos. Possuem uma luz tênue em volta de si. As cores de seus cabelos e olhos são sempre as mesmas da pessoa que estão protegendo no momento, porém podem se misturar com as cores da casa ou floresta em que estão vivendo.

Uma Dís de boa tendência tende a ser sempre iluminada e sorridente. Seus cabelos voam fácil com o vento e possuem um aspecto materno que acalenta os corações dos mortais. Quando são feitas para provocar desgraça e infelicidade, preferem assumir formas cobertas de sombras com unhas e olhos escuros.

PERSONALIDADE

Uma Dís que pretenda sempre a felicidade e a boa sorte de seus protegidos geralmente é chamada de Hamingja. São criaturas felizes que sorriem facilmente ao verem a alegria alheia. Estão sempre colaborando para ajudar as pessoas a seu redor, principalmente quando essa ajuda se reverterá para a felicidade de seu protegido.

Se a Dís está mais voltada para causar a infelicidade, pode ser tanto uma criatura amarga que raramente consegue encontrar a chamada felicidade ou um ser que só alcança a alegria quando vê a desgraça alheia. Essas entidades nascem da falsa fé ou simplesmente do medo dos deuses e não conseguem entender o que é a plenitude da crença ou da fidelidade. Vêem os mortais apenas por seus defeitos e com intenção de puni-los e realçá-los, nunca de colaborar para sua melhoria. Nos raros momentos que encontram as qualidades dos mortais, colocam-nas em testes frequentes.

Nem toda Dís precisa ser apenas feliz ou apenas infeliz. Algumas mantêm-se com uma imparcialidade assustadora, esperando mensagens divinas ou trabalhando apenas com retribuição para provocar felicidade ou desgraça na vida dos mortais.

Qualquer das Dísir tem um verdadeiro ódio por aqueles que interferem na vida de seus protegidos sem sua permissão. As Hamingja até entendem quando uma outra criatura trabalha para a felicidade de seus protegidos, apesar do ciúme, no entanto, as mestras da desgraça pensam que apenas elas detêm o poder sobre os mortais e entrarão em fúria no caso de interferência de outras entidades que não tenham ordens diretas dos Aesir.

MISSÃO

A principal meta das Dísir é interferir na vida dos mortais tanto para o bem quanto para o mal, mostrando-lhes que sua sorte depende da vontade dos deuses e que eles devem se submeter ao panteão de Asgard. Quase todas possuem uma família ou

um indivíduo específico para protegerem e raramente se afastam dele, a não ser que seja para colaborar com algumas coisas em que queriam interferir como procurar um amante afastado tanto para fazê-lo se apaixonar de novo quanto para garantir que continue muito longe.

A vida das Dísir não precisa ocorrer sempre em volta de seus protegidos. O encargo de protetora pode levar a Dís a muitos lugares desconhecidos sem que o mortal esteja junto. Elas precisam caminhar muito se quiserem realmente afetar os destinos. Algumas vezes precisaram conversar com outras entidades ou procurar por algo que o protegido deseje.

Outra missão típica das Dísir é a de guardiãs das tradições. Elas observam as tradições dos povos e cuidam para que eles as mantenham. Algumas até se destacam de famílias para correrem de povoado em povoado, cidade em cidade, simplesmente para avaliarem como os rituais são feitos ou se as pessoas estão cumprindo suas promessas e compromissos com seus parentes. Cuidam para que os rituais estejam em ordem e que os blóts sempre se realizem de modo adequado, sussurrando para os mortais a maneira certa de agradar os deuses para que haja a retribuição.

CAMPANHA

Uma Dís pode entrar em uma campanha interessante que envolva mortais e seres sobrenaturais. Ela pode assumir a forma humana e andar junto a seu protegido o tempo todo, sempre ocultando o que realmente é. Se os deuses lhe derem tal graça, ela pode até contar ao mortal quem é enquanto o ajuda. No entanto, muitas Dísir já tiveram problemas com isso, às vezes se envolvendo emocionalmente com seus protegidos e interferindo mais do que deveriam em seus destinos.

Algumas Dísir acabam brigando com Valquírias que observam por muito tempo seus protegidos, esquecendo-se do ciclo da vida e que devem entregar as almas dos mortais aos deuses. Outras colaboram bastante com as Valquírias, protegendo as almas até que uma das mensageiras de Odin venha pegar o guerreiro em questão.

As Dísir também conhecem muito bem as regiões em que habitam, fazendo contatos com os espíritos locais e até com as pessoas, sendo grandes fontes de informações. Por serem muito sociais e possuírem grande habilidade para se esconderem e manipularem, lidam facilmente com seres de outras culturas. Anjos e demônios lidam com elas freqüentemente e alguns até aprenderam que não se deve brincar com o impulso de proteção de uma Dís. E devem sempre ter em mente de que se acuada, ela pode muito bem contar com alguns Finherjar, Valquíria ou até Álfar que estejam na região.

Poderes: Aumento de Atributos, Aumento de Atributo Excepcional (Escolha um), Bênção, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Energização, Forma Humana, Maldições, Regeneração

Fraquezas (Escolha 4): Atributo Limitado, Barreira, Fetiche, Fúria, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade, Sensibilidade a Elemento



DÖKKÁLFAR

"Eu sou o demônio que os deuses avisaram para temer. E o mesmo que eles contraram para te matar."

Alcunha: Elfos da Escuridão, Svartálfar

A escuridão guarda mais surpresas do a mente mortal é capaz de imaginar. Em um Mundo de Trevas, mesmo o plano dos deuses tem seus tons negros. A origem dos Dökkálfar deve estar nesses pontos tenebrosos gerados entre os relâmpagos de luz dos deuses. Antigos como o primeiro raio luminoso, os elfos da escuridão vivem há séculos ocultos nas profundezas dos vales espirituais, percorrendo mundos, planos e bolsões sem ter uma residência fixa que não sejam as trevas.

As relações dos Dökkálfar com os deuses sempre foram tensas. Os Aesir sabiam que poderiam contar com essas criaturas para produzir itens maravilhosos, no entanto com toques de decadência, ameaça e destruição que poderiam afetar até mesmo os magníficos habitantes de Asgard. Contar com um elfo da escuridão sempre foi tão incerto quanto contar com um gigante. Entretanto, nenhum deus nórdico se preocupa muito com uma raça inteira como inimiga ou amiga quando se trata de lidar com indivíduos. Eles observam e se aproveitam da situação se for necessário. Sem muito com o que se importar, os Dökkálfar fazem negócio com as divindades com a mesma praticidade.

Dizem que os elfos da escuridão vieram de Ginnungagap e que seu reino, Svartálfheimr, foi concebido a partir das rochas mais negras que brotaram desse vazio. Dessas rochas vieram os grotescos elfos da escuridão, que nasceram desses elementos duros, com almas já endurecidas, e começaram a moldar tudo para criarem o reino que se moveria juntamente com a escuridão do Universo.

APARÊNCIA

Um Dökkálfar não é uma linda criatura de luz como os Ljósálfar. Ele tem a pele ressecada e partida que algumas vezes sangra e cada cicatriz se transforma em um veio de rocha escura, quase tão negra quanto a pele seca do elfo. Suas orelhas pontudas são tão finas que parecem-se com chifres ou duas adagas apontadas para o céu em desafio aos deuses e a tudo que vem da luz de Paradísia.

Os Dökkálfar gostam de usar seus cabelos longos. São fios escuros, geralmente marrons, negros ou acinzentados, sempre semelhantes a rocha. Seus olhos são vítreos e sem brilho com vasos sanguíneos proeminentes. Como seu sangue é escuro e espeço, esses traços pretos se unem às pupilas deixando-os com um tom ainda mais intimidador.

PERSONALIDADE

Os Dökkálfar se consideram verdadeiros demônios. O objetivo deles é acumular riquezas a qualquer custo e submeter seus inimigos através de magia, combate ou suborno. A intriga é uma situação normal para cada um deles, que nasce lutando para sobreviver na escuridão de Svartálfheimr. Não possuem regras estritas de comportamento social a não ser quando promulgadas

por um líder mais forte entre os vários pequenos reinos e cortes que possuem dentro do gigantesco Svartálfheimr.

O único respeito que eles possuem é pelo combate e pelo acúmulo de riquezas que alguém tenha conseguido. Almas, escravos, terras, ouro, tudo vale para que um Dökkálfar aumentar seu prestígio. Ele tramará, matará e mentirá para conseguir tudo isso, a menos que tenha jurado sob seu sangue que será fiel. Mesmo sendo tão afeitos a essas atitudes, os Dökkálfar possuem um senso de honra na escuridão dura de suas almas. Eles não quebram suas promessas enquanto a outra pessoa se mostra de valor e é digna de seu respeito.

Os Dökkálfar não possuem religião. Ser religioso significa ligar-se a uma tradição e essas criaturas quebram com qualquer tradição rapidamente. Elas não se ligam a rituais, mas são práticas ao extremo, seguindo sempre o caminho mais direto para alcançar seus objetivos. Não perdem tempo com jogos sociais se não forem estritamente necessário.

A ânsia por segredos é outra característica deles. Há quem argumente que a raça foi criada para guardar os segredos que todos os outros, inclusive os deuses, deveriam esquecer. São armas, magias, rituais místicos e criaturas que são jogadas em seu reino de escuridão e ali se perdem no caos e nas batalhas dos elfos.

O principal fator ao se lidar com os Dökkálfar é que eles não são necessariamente maus. Estão mais para seres amorais do que perversos. Eles não seguem os mesmos códigos de conduta dos outros povos, regendo seus próprios conceitos, quando os têm.

Missão

Pilhagem, roubo, assassinato são aventuras típicas da vida dos Dökkálfar. Se é preciso um crime para se cometer, os deuses não se importam de chamar um elfo da escuridão e pagá-lo para fazer o serviço. Uma vez com o dinheiro em mãos e tendo jurado sob seu sangue, ele fará o serviço completo ou morrerá tentando. O Dökkálfar é aquele que está disposto a criar uma arma a partir do sangue dos deuses, cometendo a maior das heresias. É aquele que furta túmulos para pegar os pertences com a energia da lamentação dos entes queridos do morto. É aquele que captura almas e as força a seu serviço até que os mortais tenham chorado o suficiente para que o elfo da escuridão tenha colhido das lágrimas para criar um veneno amargo para um deus e, então, finalmente mandar aquela alma para os céus para entregar o presente e ver a divindade morrer. E logo a alma será punida pelo crime e uma outra divindade que sempre quis fazer aquilo pagará muito ao Dökkálfar.

Os Dökkálfar viajam pelos mundos espirituais ainda com mais frequência do que as Valquírias. Sua ambição os leva a terras longínquas, algumas esquecidas, outras evitadas. Ele não se importa com avisos de caminhos proibidos, pois não reconhece lei divina ou imposição demoníaca. Um Dökkálfar é um pirata das trevas que pilha túmulos de divindades e demônios e ri fartamente das maldições que destroem seu corpo, alma e mente.

A fúria dos elfos da escuridão é contida em um sangue frio e pedregoso que demora a correr por seus corpos, envenenando aos poucos suas mentes com planos malignos de vingança. Quando entram em frenesi, emitem apenas um único, destemido e assusta-

dor grito de batalha antes de avançarem para começarem a lutar e se banharem de sangue em um perfeito silêncio. Então acabam com risadas estrondosas quando recolhem o coração do morto, roubam suas posses, escravizam seus parentes, dançam sobre os cadáveres dos vencidos e até dos amigos caídos. Depois lamentam aqueles a quem amavam, juram vingança e vão procurar diversão ou isolamento nas trevas para esquecerem as feridas do coração.

CAMPANHAS

A vida dos Dökkálfar lhes permite entrar para qualquer grupo de personagens que esteja disposto a ter entre si alguém com um senso de moral um tanto ralo, para não dizer inexistente. Ele será aquele que tudo faz no grupo, sem perguntar o motivo, mas apenas o preço. É a criatura prática que luta apenas pelo dinheiro e pela fama para arrancar o que precisa dos derrotados.

O elfo da escuridão exigirá muito do grupo que o acompanha, pois não dá valor a ninguém que não respeita. Enquanto poderá arriscar a vida por guerreiros valorosos, é capaz de deixar aliados agonizarem até morrerem por ferimentos se houverem caído facilmente em batalha.

Os Dökkálfar adoram itens mágicos e muitos trabalham para criá-los. Não se importam de utilizar os elementos mais escusos para isso, desde sangue divino a almas de seus melhores amigos ou parentes. Também os caçam nos ambientes mais distantes e proibidos.

A magia dos elfos da escuridão é temida e procurada pelos deuses, pois lida com conhecimentos que vêm de Ginnungagap; são runas, pergaminhos e feitiços que deveriam ter sido esquecidos em mundos anteriores, mundos que nunca deveriam ter sido renovados.

Poderes: Ataques Extras (até nível 4), Aumento de Atributos, Aumento de Atributo Excepcional (Escolha um), Camuflagem, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Forma Humana, Maldições, Mörker, Regeneração

Fraquezas (Escolha 4): Atributo Limitado, Barreira, Fetiche, Fúria, Mente Atormentada, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade, Sensibilidade a Elemento

DVERGAR

"Martele sob a terra, martele enquanto seus braços não doerem. Se não doerem, você é um de nós e pode beber e lutar ao nosso lado."

Alcunha: Anões

Os dvergar (singular Dvergr) foram criados pelos deuses a partir de vermes que se alimentavam do cadáver de Ymir. Tem-se idéia, então, do quanto esse povo é antigo e detentor de energia que até os deuses desconhecem. Depois de terem sido transformados de simples criaturas devoradoras de uma carne de aço e pedra, os dvergar cresceram para continuarem no meio da terra e das rochas, moldando aquilo de que outrora se alimentavam.

A saga dos anões é cheia de conspiração e ambição, pois esse povo aprendeu a desejar tudo o que é tesouro e originário de baixo da terra. Percorreram toda espécie de túneis para escavar as maiores preciosidades do mundo e finalmente construir obras para si e para os deuses.



Os três grandes clãs dos anões sempre estiveram em luta, cada um tentando tomar o poder do outro, sem que os líderes um dia pudessem concordar em algo. Isso se reflete na personalidade dos anões e em seu modo de lidar com os deuses que sempre os trataram como seres inferiores. Ao contrário dos Álfar, que se uniram e conseguiram o respeito divino, os dvergar não conseguiram se impor. Talvez os deuses ainda os vissem como vermes ou como criações a serem esquecidas, a não ser para produzirem as maravilhas que toda divindade deseja.

APARÊNCIA

Os dvergar são seres robustos e baixos, raramente medindo mais do que um metro e meio, no entanto com tantos músculos que até aparentam ser um pouco mais altos. São uma massa compacta de força e constituição, preparados tanto para bater quanto para receber pancadas. As unhas são feitas de pedra e seus dentes são poderosos e firmes. Nenhum anão perde os dentes, que são capazes de morder qualquer coisa. Sua barba é parte de seu orgulho e está quase sempre suja de terra. Por sinal, sempre há pequenas pedras caindo de sua barba e de seus cabelos, sendo que a maioria desaparece depois de tocar o chão.

Todo anão é do sexo masculino. Eles se reproduzem cavando as pedras e moldando seus filhos, passando parte de sua essência e alma para eles. A maioria já nasce quase como adultos, herdando parte da sabedoria paterna e da personalidade, algumas vezes até mesmo partes que a própria pessoa desconhece ou das quais se envergonha.

PERSONALIDADE

O Dvergr nasce da rocha e começa o processo de amadurecimento no instante em que abre os olhos. Já sabe de onde vem e o que é como se tivesse fragmentos de memórias de seu pai. É como um instinto de um animal que nasce sabendo andar. O anão já deixa a rocha sabendo cavar, usar as armas e reconhecendo sua herança da terra. Então aprende sua língua aos poucos, adquire conhecimento e descobre sua honra e sua ambição.

A ambição dos dvergar é lendária. É uma avidez por dinheiro e tesouro que desorienta o senso de honra deles. É uma fome desesperada para acumular riquezas apenas para tê-las em volta de si, como uma mãe que quer ter os filhos debaixo de suas asas. É uma espécie de instinto para acumular tudo o que brilha e tem valor de troca. Sua sede de acumular é um sinal da raça. Essa avareza é característica dos anões, que farão guerras para conseguir tesouros e farão as mesmas também para não ter que entregá-los.

Acontece que os dvergar não são apenas seres mesquinhos ou simples mineradores. Eles forjam, são homens de negócio, mas também lutam e essa luta selecionou um bando de anões fortes que anseiam por batalha e tesouro. Às vezes desejam as mulheres dos deuses, dos homens e até dos álfar, porém é um desejo curto que é suplantado pela vontade de acumular tesouros e pela força de se impor pelas batalhas.

MISSÃO

A forja é o símbolo da vida de um Dvergr. Ela é resistente a tudo que nela bate, feita do mais poderoso dos materiais e para criar as mais poderosas e belas armas. Basta sair da rocha para que o anão já comece a escavar a terra para encontrar suas primeiras riquezas e enquanto não encontra o primeiro metal precioso para acrescentar a seu primeiro item mágico, ele não recebe o título de ser chamado de pessoa ou de adulto.

O martelo de um anão é sempre o primeiro presente que seu pai lhe dá. É a partir dele que o anão é criado na pedra e recebe vida. Então nasce uma carne que é quase feita de pedra de tão dura, com um sangue fervente que é quase como lava. É esse sangue fervente que toma conta do coração de um anão. O que bate no peito do Dvergr é uma forja que cria idéias sobre tesouros e armas e aumenta cada vez mais a vontade de possuir todo o dinheiro do universo.

A batalha é parte da vida dos dvergar como acontece com toda entidade nórdica. Por mais que tenham poder ou que tenham seus momentos de paz a amizade, bate neles aquela sede de guerra que os impulsiona para a batalha. O Dvergr tem que aprender a lutar, pois está perto demais de gigantes, mortos-vivos e demais criaturas que podem roubar o que ele tem. Sem contar os deuses, sempre atentos às riquezas dos anões.

CAMPANHA

Os anões fazem parte das três raças criadoras de itens mágicos e isso muito interessa aos deuses. A diferença é que os anões fazem trabalhos mais práticos e sem a intimidade que os Álfar depositam sobre suas criações. Eles fazem itens em massa e alguns são itens de poder com características específicas que nem sempre precisam de assinaturas ou custos específicos para se produzir.

Os dvergr não se importam em fazer itens em massa ou fazer simplesmente por pagamentos. Enquanto os Álfar exigem rituais, protocolos sociais e até alianças ou amizades, um Dvergr vai querer como pagamento apenas o dinheiro da entidade com que lida e pode até ser forçado por outras maneiras a forjar um item.

Os dvergr podem gerar boas amizades com outras criaturas. Sendo bons guerreiros, são facilmente reconhecidos pelas Valquírias como pessoas competentes, apesar de a maioria delas desprezar toda essa avareza e ambição. Os Ljósálfar muitas vezes os desprezam por sua origem e por seus modos mercenários de se venderem por qualquer dinheiro, mas precisam reconhecer de que quando não se trata de tesouro, os anões são criaturas honradas e trabalhadoras que darão a vida por seus amigos.

Poderes: Ataques Extras (até nível 6), Aumento de Atributos, Aumento de Atributo Excepcional (Constituição e um a escolha), Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Glifo, Kärna, Regeneração

Fraquezas (Escolha 4): Atributo Limitado, Barreira, Fetiche, Fúria, Mente Atormentada, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade, Sensibilidade a Elemento

JÖTNAR

"Como deseja ser esmagado?"

Alcunha: Gigantes, Risar (singular risi), Rebentos de Ymir. Os deuses possuem inimigos mortais na raça dos gigantes. Eles enxergam essas criaturas como a ameaça primordial, mais velha do que eles próprios, que está para ameaçar sua existência e a de todos os seus seguidores. Os Jötnar são uma força primordial que pretende devorar toda a cultura e sabedoria conseguidas com tanta dificuldade e sacrifício pelos Aesir. Depois de tanto ensinarem aos homens, os deuses vêem a ameaça dos gigantes transformar tudo em um caos em que nada além de fogo e tempestade existe. Ali as almas sucumbem e são reviradas pelas forças antigas sem controle algum ou sem chance de ordem. É apenas um movimento caótico e violento.

Um jötunn nasce sabendo que encontrará adversários mortais entre os deuses e seus seguidores. Os homens não os louvam e nunca o farão. Apenas os temerão e pedirão para que os Aesir os destruam, sempre torcendo contra o povo de Jötunheimr. Por isso a maioria deles também odeia os mortais. Eles sabem que jamais terão cultos, muito menos sacrifícios. O máximo que conseguirão serão alianças e colaborações por parte de traidores dos deuses.

Nem sempre acontece que a relação entre os Jötnar e os Aesir é de puro ódio ou batalha direta. Vários deuses desposaram gigantas, as gygr. Muitas delas eram tão belas quanto os mais puros fenômenos da natureza e seduziram mais de um coração em Asgard. Por vezes, as alianças entre os dois grupos foram estranhas e duraram por muito tempo. Até mesmo Skadi foi aceita entre os deuses e colaborou durante a prisão de Loki.

APARÊNCIA

Os Jötnar possuem aparências tão diferentes quanto as manifestações da natureza. Podem ser terríveis como uma explosão vulcânica, tendo olhos de fogo e cabelos de pedra, além de dentes de aço. Alguns possuem feições animais, com garras e chifres afiados para despedaçar suas presas. Seus olhos atentos são como os de águias. Também podem ser uma ligação dupla entre elemento e animais, como dentes de tubarão e um corpo coberto por algas e sempre úmido, simbolizando sua ligação com a água.

Alguns gigantes vindos de Muspelheim são de puro fogo. Seus corpos são de aparência humanóide, entretanto os cabelos ardem com grandes labaredas e suas línguas são de puras chamas. Suas feridas deixam escorrer um sangue flamejante e espesso. Os olhos são feitos de uma massa ardente e viscosa que aparenta até ser lava. As unhas são de pedra escurecida pelo calor de seus corpos. Quando deixam crescer barbas, elas logo se incendiam quando estão no frenesi de batalha.

A maioria dos jötnar de Jötunheimr tem aparência ligada à pedra e aos elementos, havendo poucos com aparência animal e outros com enorme tendência para o mar, como Skadi e Aegir. A maioria dos guerreiros aparenta ele-



mentos menos refinados como rochas. Outros parecem mais nobres, principalmente as gygr. Têm unhas de cristal ou diamante, olhos e cabelos de ouro, pele de prata, são elementos comuns nessas beldades.

PERSONALIDADE

O pensamento dos Jötnar varia muito conforme as lendas relatam. Alguns são criaturas inteligentes que dispensam a batalha e agem com sagacidade, sabendo como enganar deuses e mortais, lidando com eles apenas através de feitiçaria, inteligência e charada, ao invés de utilizar sua força descomunal. Esses gigantes mais afei-tos à magia e à inteligência assumem uma posição de liderança muito facilmente, pois sabem como manipular seus pares e demonstrar uma força que algumas vezes nem precisam ter. Sem contar que a maneira mais fácil de combater os deuses é utilizando a inteligência, visto que ameaças de força bruta e direta quase sempre levam à morte pelas armas de um dos Aesir, principalmente Thor. Tais jötnar costumam ter uma tendência mais pacífica, ao menos em aparência. Eles não procuram batalhas diretas, mas tiram proveito das situações, usando suborno e calculando a fraqueza alheia. No fim das contas, é sempre possível usar sua força para se defenderem se algum plano sai errado.

Existem Jötnar que parecem ter o cérebro diminuído à medida que crescem e ganham força. Eles são facilmente enganados pelos parentes mais inteligentes ou pelos deuses e seus servos, sempre terminado em acessos de fúria que são como tempestades. São explosões destrutivas como as manifestações mais súbitas da natureza; mudanças de humor que não parecem previsíveis.

Em geral, os jötnar confiam demais em sua força e tamanho. A maioria dos servos dos deuses é inferior a eles nos dois aspectos e isso os deixa confiante demais, esquecendo-se quando os números podem vencer os indivíduos. Enquanto envelhecem, os gigantes tendem a acumular mais atributos físicos do que mentais, visto que em sua cultura esses valores são muito mais apreciados. A violência é mais características dessas forças do que a inteligência, cujas ações demoram mais a provocar o caos primordial que é a essência dos risar.

MISSÃO

Um gigante deve lutar e causar caos, destruindo os trabalhos dos deuses. Talvez não exista outra lei básica entre eles. Entre os gigantes do fogo, nascidos em Muspelheim, não há lei maior que essa. Em geral, eles são inimigos jurados de todas as divindades de Paradisia. Nascem de um fogo primordial que brota no abismo infinito e carregam em si um ódio natural contra as forças criadoras de Asgard ou Vanaheimr. Seu intento é lutar entre os seus e vencer, acumulando cada vez mais força para depois se jogarem na luta final contra as divindades.

Os Jötnar de Jötunheimr possuem um temperamento mais calmo quanto a isso, principalmente alguns dos antigos e mais sábios, como foi Mimír. Apesar de a grande maioria acreditar que os deuses realmente devem ser destruídos, muitos não dão importância direta à luta, esperando o momento certo em que serão convocados.

Muitos gigantes levam sua lei apenas como destruir, utilizando magia ou força. Tanto faz o modo ou com quem ou contra quem o façam. Testando suas forças, eles se aliam a

qualquer um para causar as destruições que consideram necessárias. Não precisa haver violência ou explosões de fúria, mas destruir amizades, destruir a cultura, acabar com a sabedoria de algum modo já os satisfaz.

CAMPANHA

Qualquer Jötunn pode ser colocado facilmente junto a um grupo de servos dos deuses, visto que ocorre colaboração entre os dois grupos com frequência. Os amores entre eles podem ser levados até ao casamento ou simplesmente como aventuras apaixonadas ou alianças ocasionais. É com muita facilidade que um jötnar vai se juntar aos Einherjar, Valquírias ou Álfar para batalhar contra o que for.

As alianças sempre terão alguma dose de desconfiança. Os jötnar fazem parte de uma raça inimiga que está destinada a destruir os deuses e é esperado que se voltem contra seus aliados cedo ou tarde. Talvez algum juramento de amizade colabore para evitar esses desentendimentos.

Gigantes do fogo renegados também podem ser usados em grupos mistos. Eles são raros, mas algumas vezes se aliam aos deuses como única alternativa para sobreviverem depois de serem expulsos de Muspelheim e terem ganhado a inimidade eterna de seus parentes.

Grupos formados apenas por gigantes podem ser ameaçadores e gerarem grandes histórias de ataques contra templos ou até tentativas de invasão a Asgard.

Poderes: Aumento de Atributos, Aumento de Atributos Excepcional (todos os físicos), Ataques Extras, Camuflagem, Cauda, Chifres, Defesas, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Elemento (escolha um conforme a origem do gigante), Garras, Jäute, Regeneração, Tamanho

Fraquezas: Atributo Limitado, Dependência, Fetiche, Fúria, Mente Atormentada, Obediência, Ponto Vulnerável, Sensibilidade a Elemento

DRAUGR

"Não me olhe com desprezo por ter morrido em glória e eu em penúria, pois um dia eu vou mostra-lhe o que é tombar pelas garras da desgraça"

Alcunha: Cadáveres de Hel, Mortos

Um mortal pode se tornar um Draugr por duas principais maneiras, sendo um covarde ou sendo abatido pelas forças menos prezadas da vida como a velhice e a doença. Um homem pode morrer afogado, destruído pela tempestade, mas ainda sim foi bravo ao enfrentar os mares. Pode falecer pela espada no campo de batalha e, mesmo que seja derrotado, ainda irá para Asgard por não ter fugido de seu destino. Agora a velhice pode ser honrada, mas aquele que cede a ela está destinado a conhecer o gelo de Nilfheimr, o mundo dos mortos governado por Hel.

O Draugr passa pelas cavernas de Gjöll e vê o lobo Garm de vigia. Aquela fera terrível guarda o mundo dos mortos, impedindo que os vivos entrem e que os cadáveres saiam. Sua visão a última percepção da vida que o Morto tem e a mais terrível lembrança que pode guardar antes de encontrar a desgraça do gelo de seu novo lar.

APARÊNCIA

Os Draugr sempre possuem a marca da morte. Sua pele é pálida, muitas vezes dura, fria e áspera. Alguns possuem um tom azulado e quase todos demonstram algum ferimento, a marca da velhice ou as conseqüências de sua doença. Podem apresentar inchaços, abscessos, áreas de necrose. Os suicidas e criminosos ainda têm marcas de cordas nos pescoços ou os pedaços das mesmas ainda estão lá, mostrando como faleceram.

Muitos Draugr se vestem com trapos, pois nada lhes é dado em Niflheimr. No reino não existem animais com couro suficiente para serem utilizados. Aqueles que ali estão são monstros terríveis e difíceis de serem desafiados. As roupas são conseguidas apenas em ataques aos vivos, assim como a maioria das armas. Alguns itens são feitos a partir do gelo eterno dos picos das montanhas da morada dos mortos. Ele nunca derrete e corta como o aço. O maior problema é escalar esses picos e consegui-lo.

PERSONALIDADE

Todos os Draugr são marcados psicologicamente pela desgraça que os levou a Niflheimr. A diferença entre eles e um simples espírito ou cadáver é que não querem dormir nas terras geladas junto aos outros corpos. Eles caminham, andam, se debatem, brigam entre si e anseiam voltar o mundo para retomarem simulacros de vida ou se vingarem.

Aqueles que morreram de velhice vivem contando histórias do passado e das oportunidades que perderam. Reclamam dos mais jovens que acabaram com as tradições e daqueles que encerraram suas chances, tomando tudo o que poderiam ter. Seus olhos estão sempre demonstrando cansaço e a existência parece um fardo grande demais para seu corpo. Mesmo não tendo sensações, reclamam da fragilidade da velhice. Alguns querem vingança contra os mais jovens que riram de sua idade ou os destruíram.

Os doentes ainda espirram, sentem as dores e xingam todos os deuses que os deixaram contrair as pragas que os mataram. Querem se vingar das forças da natureza que destruíram a resistência de seus corpos e impediram que enfrentassem seu destino. Querem quebrar os pescoços dos parentes que não cuidaram bem deles ou que abandonaram seus corpos fragilizados.

Os criminosos e covardes são os mais ativos entre os Draugr. A maioria não quer se esconder em vergonha, mas vingar-se ou realizar algum feito de glória depois da morte. Esses últimos sabem que apenas o que fizeram em vida conta, mas insistem em mostrar para todos que ainda podem ser corajosos.

As principais metas dessas criaturas são provar que ainda são capazes, demonstrar sua amargura ou vingar-se. Eles precisam de uma motivação forte para não se renderem ao sono e dormirem juntamente com outros que só querem descansar após uma vida sofrida.

MISSÃO

O Draugr que queira sair de Niflheimr quase sempre terá em volta de seus punhos algum grilhão ou algema. Serão apenas pedaços de correntes que não atrapalham seus movimentos, mas



demonstram que ele não escapou e nunca escapará da morte. Só está liberado por algum motivo estranho, que na maioria das vezes trará alguma desgraça aos mortais.

A senhora dos cadáveres, Hel, não é uma criatura má, apenas rígida. Algumas vezes ela concede aos Mortos a oportunidade de provarem seu valor e lutarem junto de outras criaturas. Eles percebem então o quanto seu esforço é inútil e que não adianta provar nada para os deuses, que já os esqueceram. Alguns ainda imaginam que podem ser resgatados como quiseram fazer com Baldr. Na maioria das vezes, encontram apenas o desprezo dos elfos e guerreiros de Asgard. Os elfos negros costumam respeitar mais os Mortos, mas os anões os odeiam e os gigantes quase sempre não enxergam a diferença entre eles e um mortal.

Os Mortos tentam caminhar nas sombras e seu contato maior acaba sendo com demônios e outras criaturas das trevas. Precisam tomar cuidado para que sua amargura e desejo de vingança não os corrompa tanto que não consigam mais deixar a convivência dessas criaturas.

CAMPANHA

Os Mortos costumam organizar companhias para realizarem missões na Terra. Algumas possuem nomes estranhos como O Exército Sem Unhas, formado por cadáveres que arrancaram as próprias unhas e as doaram a Hel. Esses grupos apóiam-se em suas vinganças, realizando missões para concluir seus objetivos de pós-vida.

Os grupos mistos com outros seres são mais comuns com elfos negros e gigantes. Alguns Einherjar aceitam os Mortos entre os seus, mas logo os desprezam pela morte ignóbil. Muitos magos são obcecados em controlar um Draugr ou se aliam a eles de alguma forma para aprender mais sobre a morte e Hel. Alguns místicos sofrem mortes terríveis que os transformam nessas criaturas.

Poderes: Avliden, Aumento de Atributos, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Garras, Maldições, Regeneração

Fraquezas (Escolha 3): Atributo Limitado, Corpo Corrompido, Dependência, Mente Atormentada, Obediência, Sensibilidade a Elemento

LJÓSÁLFAR

"Deve-me respeito, mortal, pois estás diante de alguém que caminha entre os deuses e é vassalo direto de uma divindade."

Alcunha: Elfos da Luz, Alfer, Elfen

Os elfos da luz são criaturas orgulhosas que dividem o mundo com os deuses desde tempos primordiais. Criados com sangue sagrado, são imortais e podem se tornar tão poderosos quanto deuses menores. Diferente dos deuses, não possuem a mesma maldição de Ginnungagap e ainda estão cheios de luz, não se tornando decrepitos se não recorrerem às maçãs de Idunn.

A terra dos Ljósálfar é chamada Álfheimr, governada por Freyr, e considerada a abóbada que permanecerá intocada mesmo depois dos desastres do Ragnarök. Os Ljósálfar orgulham-se de ter a fama de que resistirão a tudo e algumas vezes até se mostram como uma

política neutra, evitando as grandes batalhas entre Asir e Jötnar ou até entre Asgard e as outras cidades de Paradisia.

Os Ljósálfar cresceram em poder com o passar dos séculos, aperfeiçoando os guerreiros e magos de seu povo para não sofrer com as agressões e chantagens dos deuses nórdicos que muitas vezes não se importavam em roubar-lhes seus direitos ou exigir suas magníficas criações. Apesar de ainda serem uma espécie de vassalos de Asgard, consideram-se quase iguais a seus senhores.

Vários povos arcadianos reconhecem os Ljósálfar como parte dos seus e eles gostam desse reconhecimento, entretanto nem sempre estão em contato com esses grupos. A localização de Álfheimr pode ajudar em negociações, comércio e até em guerras com outros povos élficos de Arcádia, como as rusalka eslavas e os impérios élficos dos diferentes reinos dos bolsões arcadianos. Os Ljósálfar costumam se considerar superiores a todos eles e quando lutam contra esses grupos, tomam-nos como vassalos e serviçais.

APARÊNCIA

Um Ljósálfar tem a aparência de um humano de feições mais agudas como nariz e queixos finos. Seus olhos são sempre brilhantes das cores mais claras possíveis. Quase sempre essas cores são mais associadas a elementos como cor de neve, cor do fogo, cor das nuvens visto que podem mudar seguindo o humor do elfo, caso esse não tenha nenhuma intenção de esconder seus sentimentos. Seus cabelos costumam ser longos e bem cuidados; algumas vezes presos com um material valioso que representa sua linhagem e seus principais trabalhos.

As roupas dos Ljósálfar são finas e caras, pois nenhum deles se apresenta sem estar em seus melhores trajes. Seu objetivo é impressionar e demonstrar que seu status de divindade é plenamente justificado. Quase todo Ljósálfar possui uma arma segundo seu porte na sociedade. Todo nobre tem uma espada e uma lança, mesmo que seja mais versado nas artes mágicas do que marciais. Aqueles de menor posição na hierarquia possuem adagas ou espadas curtas. Sempre há nomes dos donos nas armas e nenhum Ljósálfar tocará ou usará a arma de nome de um outro elfo. A única exceção é quando são parentes muito próximos ou amantes.

PERSONALIDADE

O orgulho de sua posição é a característica mais evidente da personalidade de um Ljósálfar. Ele acredita que é uma divindade e exigirá respeito e sacrifício por causa disso. Muitos até mesmo se recusarão a permitir que um mortal olhem nos olhos nos olhos. Aqueles que chegam a esse grau de arrogância vêem-se como donos dos mortais, sem se importar em colocar os humanos em pequenos jogos ou tratá-los apenas como depósitos de almas importantes apenas para os deuses.

A busca pelo poder é incessante entre os Ljósálfar. Eles vivem em uma sociedade com uma hierarquia difícil de ser rompida. Os mais velhos são tão poderosos e tão ciumentos de suas posições que é quase impossível que os mais jovens assumam cargos de maior importância, a não ser quando há grandes guerras que provocam muitos falecimentos. Isso faz os Ljósálfar sempre estarem atentos a manipulação para derrubarem os antigos ou se aventurarem para conseguirem poder e voltarem para Álfheimr em condições de exigirem os cargos que merecem.

Mesmo com essa arrogância e necessidade de se provarem como deuses, os Ljósálfar são criaturas honradas. São seres de luz que podem cometer atrocidades em nome de sua posição divina, no entanto cumprem todas as suas promessas, morrem em batalha por quem amam e possuem códigos de conduta que nunca violam.

MISSÃO

A missão de vida de um Ljósálfar é aprender e crescer em poder. Ele tem uma eternidade para se aperfeiçoar e conseguir cada vez mais. A primeira alternativa para isso é a arte da guerra. Um Ljósálfar torna-se um guerreiro não apenas por saber empunhar uma espada, mas também por forjá-la. Ele aprende a criar novos itens e os cria e recia, até conseguir algum que considere digno de colocar seu nome e tomar como se fosse seu brasão e símbolo de sua alma.

Os Ljósálfar consideram a arte de produzir armas, tecidos, anéis, coroas e qualquer outra obra que venha a partir de suas mãos uma verdadeira arte que demonstra tanto o caráter quanto a força de um indivíduo. Ele passa para sua criação parte de si. O uso que faz disso pode variar. Um armeiro pode se tornar um guerreiro usando tudo o que produz para obter vitórias e conseguir tesouros e terras. Pode também ser um negociador e mercador, fazendo fortuna com os itens que produz; itens que até os deuses podem desejar, o que pode ser tão bom quanto perigoso.

A magia é outra opção bastante famosa entre os Ljósálfar. Eles aprendem a magia rúnica com muita facilidade, adaptando-a a seus meios, principalmente ao utilizar o Caminho da Luz. Muitos magos Ljósálfar possuem o corpo coberto por runas, substituindo a arte da forja pela do próprio corpo.

É bom lembrar que a arte da forja dos Ljósálfar é diferente da produzida pelos anões. O que os Álfar fazem é um trabalho íntimo, na maioria das vezes voltados para si mesmos, para serem dados como presentes ou para aumentarem sua reputação.

CAMPANHA

Os Ljósálfar unem-se aos deuses nórdicos e a seus servos com frequência. Mesmo que não haja uma aliança direta entre Álfheimr e Asgard, os álfar podem muito bem escolher lutar por conta própria junto com os deuses, afinal há vários interesses em comum entre os dois reinos.

Muitas vezes os elfos da luz estão em campanha fora do seu reino para coletar oferendas dos mortais, cobrar presentes e pagamentos de seus vassalos tanto na Terra quanto em Arcádia. Participam de grandes festas e lutam para proteger os mortais que lhes prestaram a homenagem devida. Um Ljósálfar tratado como divindade protegerá seus seguidores e lutará por eles até a morte, como imagina que seja seu dever.

A busca por poderosos itens mágicos criados pelos álfar também pode ser outra campanha para os elfos da luz. Eles estão sempre tentando recuperar itens lendários ou mesmo itens de família que há muito foram pegos pelos deuses ou perdidos em guerras pelos vales espirituais ou pelos bolsões de Arcádia.

Por vezes, alguns Ljósálfar batalham para conseguirem vassalos ou dominar terras que jurarão proteger em troca de



presentes oferecidos no álfablót. A cobrança de tributos é de grande valor para qualquer Ljósálfar e aqueles com menos chances de aumentarem o poder em Álfheimr não se importam em permanecer como grandes governantes na Terra, em bolsões ou vales espirituais. Alguns deixam de lado a influência do sistema feudal que tanto afetou Álfheimr e se tornam quase independentes.

Poderes: Adlig, Ataques Extras (até 4), Aumento de Atributos, Aumento de Atributo Excepcional (Carisma e mais um a escolha), Benção, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Glifo, Regeneração

Fraquezas (Escolha 4): Atributo Limitado, Barreira, Fetiche, Fúria, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade, Sensibilidade a Elemento

NELFHEIM

"Eu tenho em meu sangue uma herança que não há riqueza em Midgard que possa substituir, portanto supere sua inveja e seus prantos por causa de minha glória que é passada, é presente e, com a certeza de meus punhos, será futura."

Alcunha: Sangue dos Deuses, Filhos do Aesir

Os deuses deixaram muitos filhos em Midgard, pois não foram poucas as vezes em que foram ter com os homens e se apaixonaram por suas mulheres. Até mesmo divindades como Freyja tiveram contatos íntimos com os mais poderosos guerreiros e magos, que conseguiram uma oportunidade única de ter em seus braços a mais magnífica das deusas. Então nasceram esses escolhidos com uma herança em seu sangue que nunca mais seria esquecida. Mais do que uma marca no espírito, eles carregariam em suas veias a energia divina que imortalizaria seus pensamentos, personalidade e história.

Os primeiros Nelfheim foram os mais fortes, nascidos quando o poder de Asgard estava no auge. Eram nascidos de pactos diretos entre homens e deuses para criar gerações de reis e guerreiros que combateriam panteões e exércitos de outras terras. Seriam os líderes e fundadores das ordens de magia aliadas a Asgard.

A aliança dos Nelfheim com Asgard durou bastante tempo, até alguns dos seus começarem a se revoltar como aconteceu com Mathias Szachmary. Houve quem se convertesse ao cristianismo, por mais absurdo que isso parecesse. Houve quem passasse a odiar os deuses por considerá-los fracos. A maioria entendeu o que acontecia com seus pais e continuaram uma luta em meio às sombras com seu sangue ainda os impulsionando a nunca se render.

APARÊNCIA

Um Nelfheim tem a aparência de um humano. Praticamente não há diferenças, a não ser pelo corpo geralmente perfeito e algumas semelhanças com seu pai ou mãe divinos. Um filho de Thor sempre é ruivo com uma tendência a ter músculos poderosos. Em momentos de grande fúria ou quando utiliza muitos poderes mágicos, sua voz ribomba como o trovão e seus olhos brilham como relâmpagos. Uma filha de Freyja é tão bela quanto a mãe e com o mesmo ímpeto impulsivo de lutar e fazer de

tudo para conseguir o que deseja. Ela domina os homens com facilidade e é bela na mais obscura das situações.

Não existe magia alguma que possa diferenciar um Nelfheim de um humano comum. Apenas a observação permite entender de onde essas criaturas vêm e o que são.

PERSONALIDADE

A mente dos Nelfheim não precisa funcionar necessariamente como a de seus pais. Sempre há traços por causa da força do sangue divino, no entanto esses podem se revelar de maneiras um pouco diferentes. Um filho de Thor ainda poderia ter a ira do deus e seu ódio por gigantes, mas essa raiva pode ser concentrada e explodir nos momentos menos esperados em um frenesi que ninguém conseguiria prever.

Um filho de Odin geralmente é caótico, não dando satisfação a ninguém e buscando a sabedoria e a guerra sem se preocupar com a opinião alheia. Rebentos de Týr procuram pela justiça da maneira mais sanguinolenta possível, às vezes fazendo guerra para cumprir a lei ou agindo como executores frios.

A memória de tantas vidas vai atuando nos Nelfheim. Sua sede por glória e reconhecimento os leva a sempre marcar cada uma de suas vidas para que se orgulhem do que viveram. Não ter um segundo de fama ou glória que seja em cada vida é considerado uma derrota para aquele período o que fará o Nelfheim se esforçar muito mais em seu próximo ciclo.

MISSÃO

Os Nelfheim não possuem encarnações como acontece com os nephelim. O poder deles vem do sangue, não do espírito. Apesar de a alma ficar marcada, a essência mágica está no que corre em suas veias. É o sangue divino que os faz sempre lembrar de suas vidas passadas. Todo Nelfheim é sempre fértil em qualquer geração e sempre lutará para ter filhos. Qualquer um de seus descendentes poderá herdar a essência do sangue divino e crescerá com ela, aos poucos ganhando algumas memórias do Nelfheim original.

É um processo complicado para quem não entende a filosofia de vida dos Aesir. Assim como os deuses, o Nelfheim sabe que precisará morrer e então ressurgirá em uma nova vida, um novo ciclo dentro da eternidade. É uma força renovada e jovem que lhe permitirá novos anos de glória. Muitos se entregam em uma luta final, sacrificando-se em combates para que a vida se renove e a velhice não tome sua glória. Eles sabem que renascerão em breve e desejam que esse renascimento seja esperado por seu povo.

A união entre dois Nelfheim é proibida, pois dá origem a um ser imortal e perigoso semelhante a um gigante. Essa fera não controla a força guerreira que possui e partirá pelo mundo buscando destruição, até mesmo caçando os pais.

Se um Nelfheim morre antes de ter um filho, é bem provável que se acabe para sempre. Apenas nos casos de grande glória, quando as vitórias do Nelfheim permitiram que marcasse seu espírito, ele consegue voltar para possuir um novo corpo, desde que também haja poderosos rituais mágicos para ajudar. Na maioria das vezes, ele acaba indo para o Valhalla e se tornando um Einherjar ou Valkíria. Essa necessidade de ter filhos ajuda a mostrar o quanto a família é importante para o povo nórdico, que não vive só de guerra, mas também de amor entre seus irmãos e filhos.

Em termos de jogo, um Nelfheim é um humano normal que ganha Pontos de Poder. Ele começa com 5 pontos para distribuir e recebe mais 2 a cada nível depois do primeiro.

CAMPANHA

Os Nelfheim podem pertencer a qualquer lado nessa batalha eterna de panteões. Podem estar junto dos Aesir na luta contra gigantes, anjos ou demônios ou até mesmo mudar de lado. Mathias Szachmary, um dos mais famosos traidores dos deuses nórdicos, assim o fez e agora está recrutando outros de sua espécie. Desde que sua ordem se tornou apenas uma com os Magos Corrosivos e de que foi libertado de sua prisão feérica, pretende começar novos planos de guerra que incluem combater seus pais divinos juntamente com outros Nelfheim que não tiveram o apoio das divindades nos momentos mais difíceis.

A busca por glória para manter seu sangue vivo e pelos valores familiares está entre as campanhas mais prováveis para os Nelfheim. Eles não precisam se importar com itens mágicos ou coisas relativas. O que lhes importa não é o poder que vem disso, mas sim a aventura em si e a satisfação do sucesso.

As ordens de magia sempre estarão a procura dos Nelfheim. Os Senhores da Tempestade e a Ordem de Luft os querem como aliados. Quando nasce um novo filho dos deuses nórdicos, eles o procuram para ensiná-lo o caminho dos Aesir antes que os anjos ou demônios os peguem. Os gigantes tentam capturar os Nelfheim para usar seu sangue em rituais contra os Aesir.

Poderes: Ataques Extras (até nível 2), Aumento de Atributos, Aumento de Atributo Excepcional (Escolha um), Arvinge, Controle Mental, Comunhão, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Glifo, Regeneração

Fraquezas (Escolha 3): Atributo Limitado, Barreira, Fetiche, Fúria, Mente Atormentada, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade, Sensibilidade a Elemento

VALQUIÍRIAS

"Venha comigo, pois seu destino é lutar eternamente ao lado dos deuses"

Alcunha: Valkyrjur (singular Valkyrja), Anjos da Morte

As Valquírias foram criadas especialmente para coletar as almas dos guerreiros falecidos. Odin soube desde o princípio que precisaria contar com todos os seus seguidores se quisesse que Asgard sobrevivesse ao desafio de enfrentar tanto os gigantes quanto as outras cidades de Paradisia. Sua primeira intenção foi chamar todos os guerreiros falecidos para junto de si, porém precisava de uma seleção cuidadosa para que não tivesse covardes ou inúteis festejando junto aos corajosos em Valhalla. Como não dispunha de tempo para verificar toda e qualquer alma que tomava em combate, pegou as almas das primeiras mulheres que o seguiam e criou as Valquírias.

As mulheres sabem como avaliar a coragem de um homem e toda mulher nórdica deveria saber que era seu dever casar-se com um homem de valor para manter uma linhagem digna e ter filhos que sobrevivessem tanto às guerras quanto ao clima inóspito de seu país de origem. As Valquírias faziam o mesmo, levan-



do os melhores homens para o Valhalla, fosse com corpos e almas despedaçados que seriam curados ou carregando-os pela mão em um convite irrecusável.

Em Asgard, são elas quem servem os guerreiros e deitam-se com eles. Andam entre as grandes mesas do Valhalla ou até em cima delas para servir hidromel e divertir os Einherjar.

APARÊNCIA

As Valquírias sempre possuem aparência feminina. São mulheres lindas, moldadas para possuírem corpos e rostos perfeitos que seduzirão qualquer alma e nunca terão um convite de companhia recusado. As primeiras Valquírias tinham aparência belicosa. Eram tão belas quanto terríveis. Impunham-se com força e com pinturas de guerra. Eram representações da morte que vinham buscar os falecidos e a visão máxima de que apenas novas batalhas esperariam o guerreiro quando fosse para o Paraíso; assim almas cansadas e que quisessem paz deveriam recusar logo o convite.

Essas primeiras Valquírias vestiam e ainda vestem armaduras pesadas, elmos e portam lanças sempre sujas de sangue. Seus cabelos são presos com ossos ou pontas de flechas. Seus rostos são enfeitados com pinturas de guerra e o corpo tem uma tatuagem para cada guerreiro de valor que levam ao Valhalla. Algumas até fazem tatuagens especiais quando os Einherjar que carregaram se mostram guerreiros famosos e especiais.

Muitas Valquírias de tempos mais recentes perderam esses modos terríveis. Sua aparência é mais cândida e afetuosa. Suas armaduras e elmos são estilizados e bonitos, nem parecendo ser funcionais em combate. São vaidosas e abordam seus guerreiros com cuidado.

PERSONALIDADE

A primeira intenção de uma Valquíria é sempre analisar tudo a sua volta. Elas são observadoras e possuem tanta atenção que é quase impossível impedi-las de observar ou pressentir o combate. São treinadas para avaliarem as pessoas e se acostumarem a julgar homens e mulheres tanto pela coragem quanto pela força de vontade. Desenvolveram um espírito competitivo para procurar por guerreiros de valor para Asgard, além de um senso crítico peculiar.

As Valquírias de tendência mais antiga são quase como guerreiras. Elas estão prontas para a batalha e são agressivas e impulsivas. O que lhes importa é entrar em carga e destruir quem estiver entre elas e a alma que pretendem resgatar. São adeptas da seleção natural dos guerreiros, observando a morte e a guerra sem se impressionarem ou até com prazer.

As Valquírias mais pacíficas, algumas vezes chamadas de Schafe, preferem a diplomacia e a conversa para levar as almas para Asgard. Elas negociam com anjos, demônios e criam tratados para passagem livre por territórios inimigos, ao invés de erguer lanças e espadas e deixarem uma trilha de corpos.

MISSÃO

Uma Valquíria tem como objetivo na vida resgatar almas para Asgard. Não importa como o façam, elas viajam pela Terra, Paradisia e Spiritum em suas montarias sagradas. As Valkyjur mais antigas e tradicionais ainda montam grandes lobos com os

quais atravessam os vales espirituais e alcançam distâncias tão grandes quanto Ginnungagap e Helheim. As Schafe deixaram um pouco de lado essas feras, preferindo a representação típica que os humanos criaram em sua homenagem. Elas escolhem poderosos corcéis, alguns deles alados, como montaria.

As Valquírias não são apenas psicopompas, mas também caçadoras, principalmente as mais antigas. É parte da missão delas encontrar os inimigos dos deuses, rastreando todos os seus passos para levar Einherjar, Álfar ou qualquer outra criatura para acabar com aqueles que desafiam Asgard. Algumas vezes levam Einherjar como guarda-costas, mas em geral as Valquírias sabem se proteger muito bem em missões furtivas, pedindo ajuda aos guerreiros apenas para combates diretos que exijam uma força mais brutal.

A Era dos Vikings foi farta para o trabalho das Valquírias. Elas conseguiram milhares e milhares de almas para Asgard, aumentando progressivamente o poder do Lar, porém o início da Idade Média marcou uma queda rápida no número de seguidores da antiga religião. O cristianismo limitou cada vez mais o trabalho das Valquírias e exigiu tratados e disputa com os anjos, principalmente para lidar com algumas almas que seguiam as duas religiões de uma vez. Nesses casos especiais, era difícil saber se a pessoa seria enviada para o Inferno, por não ter uma fé certa, ou para Paradisia.

Aos poucos, Asgard começou a fazer negociações diretas com almas que morriam sem muita fé, até mesmo com aquelas destinadas para o Inferno. As Valquírias estavam encarregadas de cuidar disso e foram assim que conseguiram pequenas vitórias e acumularam mais guerreiros. Isso ajudou a aumentar o prestígio das Valquírias Schafe, que eram muito mais hábeis nas negociações ou para convencer uma alma indecisa a seguir para o Valhalla.

CAMPANHA

A primeira aventura a se pensar para uma Valquíria é a de partir para a Terra para recuperar a alma (hugr) de um guerreiro caído. Essa alma pode ter sido deslocada ou conduzida para qualquer outro lugar e a serve de Odín a perseguirá com todas as suas forças. Desistência não está no vocabulário delas. Se for preciso, ela rumará para os vales espirituais e negociará com qualquer criatura. Ao contrário do que acontece com outros grupos de Paradisia, os deuses nórdicos não se preocupam em negociar com inimigos declarados, fazer tratados ou até mesmo ter alguns deles como amantes algumas vezes.

Missões de assassinato, espionagem e proteção também podem fazer parte da vida das Valkyjur. A proteção não é bem o caso de anjo da guarda, mas acontece quando alguma Valquíria é destacada para seguir um mortal competente e esperar sua morte para então garantir que a hugr seja levada para Asgard.

Poderes: Ataques Extras (até 4), Aumento de Atributos, Aumento de Atributo Excepcional (Escolha um), Benção, Captare, Comunhão, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarce, Resa, Passagem Astral

Fraquezas (Escolha 4): Atributo Limitado, Fetiche, Fúria, Obediência, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade



KITS, PERÍCIAS E APRIMORAMENTOS

A Era Viking tem seus costumes, lendas e características especiais. Para criar personagens ligados a esse contexto, há regras para se jogar com os heróis desse povo, assim como para lidar com sua magia seja de runas ou a das bruxas.

KITS

As regras para kits encontram algumas variações nesse livro. Aqui são apresentados os kits aprimorados, com habilidades conferidas aos personagens conforme sobem de nível. Essa não é uma regra geral do Sistema Daemon, mas uma opção para balancear melhor os personagens humanos e sobrenaturais. As habilidades adquiridas revelam especializações do kit. O treinamento constante em uma área específica leva a desenvolvimento de técnicas peculiares que só se conseguem com o acúmulo de experiência na área.

Os kits aprimorados não precisam ser utilizados. Eles são até um pouco mais caros (cerca de um ou dois pontos de Aprimoramento) devido às habilidades conferidas. O Mestre de Jogo que prefira manter o jogo sem kits, mas que queria utilizar essas habilidades, pode mantê-las como aprimoramentos restritos ao kit em questão. Um berserker que não pertencesse a um kit aprimorado ainda poderia adquirir fúria e as habilidades subsequentes. Caso o Mestre de Jogo permita, o aprimoramento restrito pode ser comprado por um personagem sem kit ou pertencente a um outro, talvez pagando um ponto a mais já pelo primeiro nível da série de Aprimoramentos.

Adiante, junto à descrição dos kits aprimorados, estão listas em custos por Pontos de Aprimoramento. Algumas estão divididas em grupos de habilidades que só se conseguem comprando o primeiro ponto e posteriormente o segundo. Outros são habilidades únicas.

KITS APRIMORADOS

Um personagem pode escolher adotar um kit aprimorado, recebendo os bônus indicados a cada nível, desde que permaneça fiel à ordem que lhe concede os ensinamentos. Os kits da Era Viking são baseados em figuras tanto históricas quanto míticas do povo nórdico, com poderes específicos que os diferenciam os outros mortais. Eles são heróis e feitos para se destacarem.

O Mestre de Jogo deve permanecer atento quanto às regras que o personagem deve seguir, pois elas servem para equilibrar o jogo junto aos bônus que ele recebe. Alguns poderes místicos ganhos por proteção divina ou relativos podem ser perdidos no caso de perda do vínculo.

Os bônus indicados nas tabelas estão acumulados, portanto se um personagem recebe +2 para resistir nos atributos para resistir à magia arcana no nível 6 e depois +4 no nível 8, significa que, ao chegar ao nível 8, seu bônus aumentou apenas em +2 e não que ele

receberá +6 para resistir à magia arcana. Lembre-se de substituir o bônus anterior pelo atual, sendo que é sempre bom deixar isso anotado separadamente na ficha de personagem.

O avanço de nível do personagem também muda. Os personagens não ganham ponto de Aprimoramento no segundo nível, mas apenas no quinto, oitavo, décimo primeiro e décimo quarto. Personagens mundanos recebem apenas 15 pontos de Perícia para gastar por nível. Os místicos recebem os mesmos 10 pontos de Perícia por nível porém só recebem um Ponto de Foco e um Ponto de Magia a cada dois níveis ao invés de um por nível.

BERSERKER

O guerreiro berserker é uma peça essencial da cultura nórdica. É uma figura de impacto tanto cultural quanto militarmente, afinal, é a fera, a besta que avança sobre os exércitos inimigos e os destroça sem se preocupar consigo mesmo. É a fúria encarnada que morde seu escudo e preocupa-se apenas com o sangue espalhado à sua frente, erguendo violentamente lança ou espada para provocar mais derramamento da força da vida e destruir o que estiver em seu caminho.

O caminho do berserker é o da violência. Seu dever é lutar e combater. Ele não se interessa por outro motivo. Suas promessas sempre estão relacionadas com a guerra, seja para perecer nela ou jurar a um rei ou amigo que lutará a seu lado e espalhará o sangue de seus inimigos na Terra. Tocado por Odin, o berserker é a força intrínseca da guerra, o êxtase de estar diante de uma batalha. Enquanto outros guerreiros fazem pedidos, relembram-se de suas famílias ou temem, o berserker grita, dança e desafia em um ritual especial da berserkerang, o bando de guerra formado por esses homens de armas.

Os berserker não usam armadura nem têm o direito de portá-la. Só vestem peles de urso para protegerem seus corpos e lutam como se fossem possuídos pelos espíritos desses animais. Um tipo especial de guerreiro da fúria é o Ulfhednar, que retira sua força do lobo. Ele mesmo caça um desses animais e pede a seu espírito que mantenha-se na pele que retira e passa a vestir.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 210 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 40/10, Machado 40/20), Conhecimento (Religião Nórdica 20%), Escutar 20%, Esquiva 20%, Furtividade 10%, Manipulação (Intimidação 40%), Rastrear 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)

Aprimoramento: Contatos 1.

Pontos Heróicos: 5 por nível.



CUSTO DOS APRIMORAMENTOS

Fúria: 1 Ponto: Fúria, 2 Pontos: Golpe Furioso, 3 Pontos: Fúria Libertadora, 4 Pontos: Fúria Maior.

Resistência Sobrenatural: 1 Ponto: Resistência Sobrenatural 1, 2 Pontos: Resistência Sobrenatural 2, 3 Pontos: Resistência Sobrenatural 3

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Fúria: A principal característica do guerreiro berserker é sua capacidade de entrar em fúria. Seu coração se enche de ira e seu sangue ferve, enquanto uma onda vermelha toma seus olhos e tudo o que ele enxerga é sangue. A fúria dura um combate inteiro, uma vez que seja acionada. Não chegará ao fim enquanto todos os inimigos não estiverem caídos ou ensangüentados. É bem provável que o berserker mate todos e não deixe prisioneiros. Um berserker pode entrar em Fúria por um número de vezes por dia igual ao indicado na tabela. Nesse período, recebe os seguintes benefícios:

- * bônus de +6 em Força e Constituição, o que aumenta em +6 automaticamente seus Pontos de Vida;
- * + 10 Pontos Heróicos;
- * +2 no dano e +10% nos testes de ataque;
- * É imune à dor;
- * + 2 na Força de Vontade para resistir a controle mental ou magias que influenciem a mente.

Um guerreiro em Fúria, recebe as seguintes desvantagens:

- * Todas as suas manobras de defesa receberão um redutor de -10%;
- * Não participa de ataques coordenados ou estratégias além de avançar contra o inimigo;
- * -2 na Força de vontade para resistir a controle mental ou magias que influenciem a mente quando esses são usados para que ele continue em fúria ou continue atacando;
- * Uma vez engajado em uma luta contra um inimigo, só parará quando um dos dois estiver caído;
- * Ao final da Fúria, estará esgotado e receberá um redutor de -3 em Força e Constituição, precisando descansar por quinze minutos.

Fúria Maior: O berserker pode adquirir a habilidade de entrar em um momento de Fúria temido por qualquer guerreiro, até mesmo seus aliados. Ao entrar em Fúria Maior, ele adquire as seguintes vantagens:

- * bônus de +12 em Força e Constituição, o que aumenta em +12 automaticamente seus Pontos de Vida;
- * + 10 Pontos Heróicos;
- * +4 no dano e +20% nos testes de ataque;
- * É imune à dor;
- * + 6 na Força de Vontade para resistir a controle mental ou magias que influenciem a mente.

Um guerreiro em Fúria Maior, recebe as seguintes desvantagens:

- Não pode realizar manobras de defesa, apenas de ataque;
- Todas as desvantagens de Fúria;

- Não parará de lutar enquanto ainda houver pessoas armadas de pé, portanto mesmo que seu grupo vença a batalha, se algum amigo ainda estiver de pé e com arma na mão, será atacado. Durante o combate, assim que derrubar um inimigo, partirá para o indivíduo mais próximo, não importando se é amigo ou inimigo.

Golpe Furioso: O berserker concentra toda sua fúria em um único golpe, causando o dobro do dano normal. Pode realizar esse feito uma vez por dia.

Resistência Sobrenatural: Os berserker possuem uma resistência sobrenatural ao dano e à dor quando estão em Fúria. Some o bônus indicado na tabela ao Índice de Proteção do guerreiro sempre que ele entrar em Fúria.

Fúria Libertadora: Homem ou criatura nenhuma nos Nove Mundos mantém um berserker preso. Eles não aceitam estar acorrentados. Uma vez por dia, podem triplicar sua Força para um teste que lhes permita arrebentar amarras, correntes ou se livrar de agarramento.

Espírito Furioso: Se amarras físicas não podem impedir um berserker de lutar, as mentais também não. Sempre que for dominado por um feitiço mental, o guerreiro pode entrar em Fúria, anulando os efeitos que o feitiço, poder ou entorpecente tenham sobre sua mente, o que lhe permitirá lutar normalmente.

Nível	Aprimoramento
1	Fúria x1
2	Golpe Furioso
3	Fúria x2, Espírito Furioso
4	Resistência Sobrenatural 1
5	Fúria x3, Fúria Libertadora
6	Resistência Sobrenatural 2
7	Fúria x4
8	Resistência Sobrenatural 3
9	Fúria x5
10	Fúria Maior

BRUXA SEIDR

A magia é um atributo feminino entre os povos nórdicos. É ergi, isto é, denota feminilidade, portanto um homem pode perder sua honra ou o respeito de seus companheiros se trabalhar demais com os poderes místicos. Cabe às mulheres demonstrarem esse poder mágico. É uma força misteriosa que vem de dentro delas, que são detentoras das artes místicas guardadas e enviadas pelas deusas como Freyja.

Uma das bruxarias conhecidas é a seidr. Sua praticante pode ser chamada de seirdkona ou bruxa seidr. Diferente de outras tradições mágicas da Europa, essa feiticeira vive sozinha. Seus acompanhantes não são um grupo de iguais ou que compartilham conhecimento. São servos e ajudantes, quando aparecem. O poder místico da bruxa seidr implica em solidão. Ela se retira e mantém contato com a natureza e enxerga sinais e mensagens no mundo, compreendendo os deuses e usando seus poderes para desgraçar a vida dos outros ou ajudá-los.

A bruxa seidr é uma pessoa respeitada tanto por homens quanto por mulheres. Apenas com a chegada do cristianismo, seu papel foi começando a ser visto como perverso. De fato, algumas delas

contribuam para isso, pois cada bruxa poderia agir como quisesse e nem todas usavam seus poderes apenas para o bem.

As bruxas seidr são ensinadas por outras mulheres que desenvolvem as técnicas e querem passá-la adiante antes de se isolarem de vez do mundo. Algumas têm filhas a quem passam o poder e sua moradia por herança. Nenhum grupo de seidr se reúne. Apenas algumas se uniam às ordens místicas como aliadas ocasionais ou membros honorários. As mais poderosas até mesmo opinam em grandes reuniões dos magos nórdicos, sendo sempre consultadas antes de grandes decisões, em uma espécie de Thing Mística.

O foco da magia seidr está nos cânticos místicos que ela entoa para se concentrar e reunir as forças mágicas ao seu redor. Ossos e peles de animais fazem parte de seu vestuário, assim como são componentes para seus feitiços. Elas podem carregar objetos com energia mágica, amaldiçoando ou abençoando seus portadores. Seus rituais dão ênfase às maldições, metamorfose e ilusões.

Uma bruxa seidr sabe de sua posição na sociedade. Ela deve se tornar temida e respeitada, tanto que até mesmo os deuses a respeitam. Deve crescer em poder e saber utilizar a força da intimidação e da lábia aliada a seus poderes ilusórios. Tendo o poder de destruir a virilidade de um homem, a feiticeira é capaz de causar temor até no mais valente dos guerreiros.

KIT

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 270 pts. De Perícias

Perícias: Animais (Treinamento 20%), Armas Brancas (Adaga 20/20), Conhecimento (Astrologia 20%, Herbalismo 30%, Nove Mundos 30%, Religião Nórdica 30%, Rituais 30%), Escutar 30%, Esquiva 20%, Furtividade 30%, Investigação 30%, Manipulação (Empatia 20%, Interrogatório 20%, Intimidação 40%, Lábia 30%, Sedução 10%), Rastrear 20%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)

Aprimoramento: Aliados 1, Contatos 2, Poderes Mágicos 2, Recursos 1, Sentido Aguçado (Escolha um) 1.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

CUSTOS DOS APRIMORAMENTOS:

Gorningstakkr: 1 Ponto: IP+2, 2 Pontos: IP+4.

Hamhleypa: 1 Ponto: Visão Animal, 2 Pontos: Espírito Animal, 3 Pontos: Forma Animal.

Kveldrida: 3 Pontos.

Sjónhverfing: 1 Ponto: Ilusão, 2 Pontos: Invisibilidade.

Utiseti: 1 Ponto: Enxergar Espíritos, 2 Pontos: Enxergar a Morte, 3 Pontos: Contatar Hellheimr.

Vardoklur: 1 Ponto: Medo, 2 Pontos: Encanto, 3 Pontos: Confusão.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Sjónhverfing: A bruxa seidr é mestra na arte da ilusão. Ela pode mudar a aparência das pessoas e objetos, transformando-os em algo parecido, porém sem possibilidade de ser reconhecido por quem procura. Para usar esse poder, ela deve tocar o alvo e

pronunciar os cânticos mágicos, podendo fazê-lo uma vez por dia. Cor e textura da pele, dos olhos e dos cabelos, assim como tamanho do nariz e das orelhas podem ser mudados à vontade, porém o tamanho e o peso só podem ser aumentados ou diminuídos em 15%. Tem poder equivalente a uma magia de Foco 2.

No oitavo nível, a bruxa pode realizar um feito ainda maior, tornando uma pessoa invisível. A criatura não poderá ser vista enquanto não fizer movimentos de ataque ou muito bruscos. Caso tente atacar, a invisibilidade é quebrada imediatamente. O efeito dura um número de rodadas igual ao nível da bruxa + seu bônus de Inteligência. Equivale a uma magia de Foco 4.

Vardlokur: Uma das principais características da bruxa seidr é o encantamento. Ela usa suas artes para alterar a mente das pessoas, submetendo-as. Todos os poderes de Vardlokur envolvem uma disputa da Força de Vontade da bruxa contra a do alvo e duram um número de rodadas igual a 1d6 + o bônus de Força de Vontade da bruxa. Cada um deles pode ser usado uma vez por dia.

No primeiro nível, ela usa esse poder como Medo, podendo causar pavor nas pessoas. Se for bem sucedida, a feiticeira não poderá ser atacada por ele e ainda ganhará um bônus de 10% nos testes de Interrogatório e Intimidação usados contra ele. Equivale a uma magia de Foco 2.

No terceiro nível, a bruxa é capaz de encantar as pessoas, tornando-as mais dispostas a obedecerem-na. Se for bem sucedida, receberá um bônus de 20% em qualquer teste que envolva Carisma ao lidar com o alvo. Equivale a uma magia de Foco 3.

No quinto nível, a feiticeira já pode amaldiçoar seus inimigos usando o encanto da Impotência. Ela afeta suas mentes retirando-lhes a vontade de usar sua força. O alvo tem a Força reduzida em 1d6 + o bônus de Força de Vontade da bruxa. O alvo também ficará impotente. Ao contrário da redução em força, a maldição da impotência sexual terá o efeito em dias. Equivale a uma magia de Foco 4.

No sétimo nível, o poder de confundir a mente é adquirido. Usando Confusão, ela pode embaralhar a mente do alvo, fazendo com que perca o raciocínio e possa até atacar os amigos ou objetos pensando que sejam inimigos. A confusão diminui em 10% todos os testes, com exceção de Inteligência que cai em 20%. Existe uma chance de 30% a cada rodada de que o alvo confunda um objeto ou amigo próximo como um inimigo e o ataque.

Hamhleypa: O poder seidr confere a capacidade de a bruxa ter um grande contato com os animais.

No segundo nível, se for bem sucedida em um teste de Carisma, a bruxa pode contatar um animal que esteja em seu campo de visão e enxergar através de seus olhos. Pode usar sua força de vontade para enviá-lo para uma direção, porém não poderá lhe dar mais ordens através desse poder. Enquanto estiver vendo pelos olhos do animal, a bruxa não poderá movimentar seu próprio corpo, nem enxergará ou ouvirá nada a sua volta. Se for des concentrada, o poder se desfaz. Equivale a uma magia de Foco 1.

No quarto nível, a bruxa pode desligar seu espírito do corpo e libertá-lo no mundo na forma de um animal como o falcão ou o gato. Caso a forma animal seja destruída, a bruxa morrerá imediatamente. Esse poder pode ser usado apenas uma vez por dia, sem limite de duração após esse uso. Se a bruxa quiser continuar nessa forma por um dia ou mais, quando voltar a seu corpo, ainda poderá usar esse poder mais uma vez naquele mesmo dia. O corpo da bruxa ficará em uma espécie de coma, mas

precisará de alimento e água para continuar vivo. Se usar esse poder durante muito tempo, a feiticeira pode voltar para um corpo tão fraco e faminto que nem conseguirá se mexer. Equivale a uma magia de Foco 3.

No sétimo nível, a bruxa pode mudar sua forma para a de um animal como o gato, o javali ou o falcão. Uma vez por dia, ao alcançar o sétimo nível, enquanto ninguém a vê, ela assume a forma do animal escolhido durante meia hora para cada ponto de bônus em Constituição (mínimo meia hora).

Utisetia: O poder seidr do Utisetia permite que a bruxa tenha contato com as forças dos mortos, podendo ouvir até o que se passa em Helheimr.

No segundo nível, ela pode perceber quando os espíritos dos mortos estão próximos. Ela pode ouvi-los sem que eles tenham que usar poderes especiais para contatá-la. Para poder enxergar um fantasma, espectro ou alma desencarnada, ela deve ser bem sucedida em um teste de Percepção após se concentrar durante uma rodada inteira apenas nessa ação. Equivale a uma magia de Foco 2.

No sexto nível, a bruxa consegue Enxergar a Morte, percebendo criaturas com ligação com a morte como Valquírias, Einherjar, vampiros e pessoas possuídas por espíritos mesmo que queiram se esconder. Também pode detectar cemitérios e determinar como foi a morte de uma criatura caso tenha oportunidade de tocá-la. Deve ser bem sucedida em um teste de Percepção após se concentrar durante uma rodada inteira apenas nessa ação. Equivale a uma magia de Foco 4 e pode ser usada uma vez por dia.

No décimo nível, a bruxa pode contatar Helheimr para poder conversar com os mortos e pedir conselhos. Deve se concentrar durante dez rodadas e por fim fazer uma pergunta que será respondida com até três palavras. Para respondê-la, os mortos sairão de seu sono e poderão se irritar, portanto se a bruxa falhar em um teste de Carisma, receberá um 2d6 pontos de dano. Para cada vez que usa esse poder no intervalo de uma lua, a bruxa recebe um redutor de 15% no teste de Carisma.

Kveldrida: No nono nível, a bruxa usa o poder do seidr para atacar seus inimigos. Ela convoca os espíritos da noite para tornar mais favorável qualquer ataque noturno contra aquela pessoa. Para usar esse poder, a bruxa deve ser bem sucedida em um teste de Força de Vontade contra o Carisma do alvo. O alvo pode ter redutores ou bônus no teste se for um profanador, não der valor a seus ancestrais, um traidor da religião ou se for amado pelos deuses, tiver mais de 4 Pontos de Fé ou renome entre seu povo. Se a bruxa for bem sucedida, durante uma noite, um número de criaturas igual ao bônus de Força de Vontade da bruxa receberá um bônus de 20% nos testes de ataque e + 3 no dano em seu primeiro ataque contra o alvo da Kveldrida. Pode ser usado uma vez por dia e equivale a uma magia de Foco 6.

Gorningstakkr: A bruxa pode abençoar a pele animal ou a camisa que uma pessoa veste, conferindo-lhe o poder de proteção. No quinto nível, essa vestimenta receberá o bônus de 2 pontos no Índice de Proteção durante um número de rodadas igual a 2d6 + ao bônus de Força de Vontade da feiticeira. O bônus aumenta para 4 quando a bruxa alcança o nono nível. Pode ser usado uma vez por dia e equivale a uma magia de Foco igual a 1 por ponto extra no Índice de Proteção.

Nível Aprimoramento

- | | |
|----|---|
| 1 | Vardlokur (Medo) |
| 2 | Utisetia (Enxergar Espíritos), Hamhleypa (Visão Animal) |
| 3 | Vardlokur (Encanto) |
| 4 | Sjónhverfing (Ilusão), Hamhleypa (Espírito Animal) |
| 5 | Vardlokur (Impotência), Gorningstakkr (IP + 2) |
| 6 | Utisetia (Enxergar a Morte) |
| 7 | Vardlokur (Confusão), Hamhleypa (Forma Animal) |
| 8 | Sjónhverfing (Invisibilidade), Gorningstakkr (IP + 4) |
| 9 | Kveldrida |
| 10 | Utisetia (Contatar Helheimr) |

DAMA DO ESCUDO

A Dama do Escudo é uma guerreira com um objetivo. Ela escolheu deixar sua posição de dama ou esposa para se tornar uma mestra na arte da guerra, lutando em prol de uma causa a que dedica a santidade de sua posição feminina. Ela não é mais uma mera mulher e recusa a maioria dos trabalhos relacionados com essa parte na sociedade. Muitas se portam quase como homens, vestindo-se sem adereços, sem vaidade, tornando-se meras guerreiras cuja única dedicação está na batalha.

A Dama do Escudo tem uma causa. Ela deve se dedicar a mesma com o empenho máximo, por mais difícil que seja. Seu juramento é feito quando pega em armas e porta a espada pela primeira vez. Algumas se dedicam à libertação de seu povo, impedindo que qualquer opressor o ataque. Elas se tornam mártires nessas batalhas, morrendo em glória para garantir a sobrevivência dos familiares.

Conta-se que cerca de 300 Damas do Escudo lutaram ao lado dos dinamarqueses na lendária Batalha de Brávellir, um embate de glória entre os reis da Suécia e da Dinamarca para garantir a entrada de um deles no Valhalla. Mesmo que seja difícil reunir tantas delas e sejam personagens tão raras, as Damas do Escudo demonstram nessa lenda o quanto podem ser importantes. Hervor Filha de Heidrek tombou em batalha comandando um batalhão contra os hunos.

A maioria delas escolhe o caminho da virgindade, não se entregando a ninguém e mantendo a castidade sob a proteção de Frigg ou Thrúd. Aquelas que resolvem se entregar à paixão esquecem-se da serenidade e da razão para mergulharem no frenesi da batalha. É um caminho sem volta, mas se não sentem feliz com a escolha, afundam ainda mais na fúria e perecem em glória.

KT

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 260 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 30/40), Artes (Canto 20%), Conhecimento (Herbalismo 10%, Nove Mundos 10%, Religião Nórdica 20%), Escudo 30%, Escutar 20%, Esquiva 30%, Furtividade 20%, Manipulação (Empatia 20%, Intimidação 20%, Lábias 20%, Sedução 10%), Negociação (Barganha 20%), Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)

Aprimoramento: Aliados 2, Contatos 1, Recursos 1.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 4 por nível.

CUSTO DOS APRIMORAMENTOS:

Benção da Divina Mulher: 1 ponto por cada habilidade.
Escudo Abençoado: 2 Pontos: +2, 3 Pontos: +3, 4 Pontos: +4.
Juramento: 2 Pontos.
Orgulho: 1 Ponto: +3, 2 Pontos: +9.
Postura: 1 Ponto.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Postura: a dama do Escudo precisa ter uma postura firme para ter o respeito e o nome de guerreira em um mundo dominado por homens. Com essa postura dada pelos deuses e pela força de sua alma, ela consegue intimidar os homens com muito mais facilidade. Sempre que for lidar com um homem, seus testes de Intimidação possuem um bônus de 15%.

Escudo Abençoado: As deusas abençoam as Damas do Escudo. Tanto Freyja quanto Frigg estão do lado dela e outras divindades menores dão-lhes o presente de tocarem suas proteções para lhes protegerem de todo o mal. A Dama do Escudo ganha o bônus de IP indicado na tabela quando usa seu escudo especial.

Benção da Divina Mulher: Uma Dama do Escudo pode ser abençoada pela fúria feminina ou pela pureza e pela graça. Freyja ou Frigg olharão por ela, caso escolha continuar intocada pelos homens ou se entregar à luxúria e fúria. A Dama do Escudo deve escolher um dos poderes a seguir. Caos uma dama casta se entregue sexualmente a alguém, perderá os poderes de Pureza e receberá a Fúria.

- **Pureza:** Uma Dama do Escudo que se mantenha virgem e casta ganha o poder da pureza dado por Frigg. No terceiro nível, qualquer homem que tente atacá-la recebe um redutor de -4 na Iniciativa. O redutor passa para -6 no sexto nível. No sétimo nível, ela ganha um bônus de 20% nos testes de Esquiva.

- **Fúria:** A dama do Escudo é tomada pela Fúria de Freyja. No terceiro nível, sua ansiedade pela guerra lhe dá um bônus de +3 na Iniciativa. No sexto nível ela pode entrar em Fúria uma vez por dia como o Berserker. No nono nível ela passa a poder entrar em Fúria duas vezes por dia.

Juramento: A Dama do Escudo pode fazer um juramento, um que a tenha feito se tornar uma guerreira. Nessa categoria, encontra-se a vingança contra algum líder, contra alguma religião, libertar seu povo da dominação ou destruir uma espécie de criatura. Sua espada é considerada uma arma mágica +1, além de receber um bônus de +3 em Constituição.

Orgulho: A dama do Escudo tem orgulho de si mesma e de sua missão. Ela não se abate com facilidade. Essa vontade se manifesta com o bônus de Força de Vontade indicado na tabela.

Nível	Aprimoramentos
1	Postura, Escudo Abençoado +1, Orgulho +3
2	Juramento
3	Benção da Divina Mulher
4	Escudo Abençoado +2
5	Orgulho +6
6	Benção da Divina Mulher
7	Escudo Abençoado +3
8	Orgulho +9
9	Benção da Divina Mulher
10	Escudo Abençoado +4

GALLDRA-SMIDR

O galldr é a arte do canto e da cura. É uma dádiva dos deuses para que a vida e o sofrimento dos homens seja aliviado. Através de cânticos mágicos, com várias entonações conforme a magia utilizada, o galldra-smidr pode curar ferimentos e mazelas da mente. Ele afeta tanto o corpo quanto o espírito das criaturas, tocando-os com as forças da vida para causar apenas efeitos benéficos. Ajuda na cura de ferimentos, colaborando com os eventos domésticos e com a guerra em si.

O galldr é considerado uma arte masculina e coberta de benefícios. Seu usuário tem o dever moral de ajudar o povo e socorrer os soldados. Deve estar preparado para usar essas mesmas forças contra as criaturas sobrenaturais, como espíritos e até mesmo a natureza, quando se revelam malignos e querem desgraçar a vida dos mortais. Algumas pessoas consideram o galldr oposto ao seidr, que é feminino e muitas vezes agressivo. Os usuários de ambos os estilos mágicos podem até entrar em atrito. De fato, enquanto uma é socialmente aceita e permitida, a outra é pouco valorizada pelos guerreiros, o que pode gerar grandes disputas entre os mestres das artes que pretendem se firmar e demonstrar seu poder.

Kit

Custos: 4 pts. Aprimoramento, 250 pts. De Perícias
Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20), Artes (Canto 40%), Conhecimento (Herbalismo 10%, Nove Mundos 20%, Religião Nórdica 30%), Escutar 40%, Esquiva 30%, Furtividade 20%, Investigação 20%, Manipulação (Empatia 30%, Líbia 30%, Sedução 10%), Negociação (Barganha 20%), Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)
Aprimoramento: Aliados 1, Contatos 3, Recursos 1.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

CUSTO DOS APRIMORAMENTOS

Acalmar: 2 Pontos: Pessoas, 3 Pontos: Criaturas, 4 Pontos: Natureza, 5 Pontos: Círculo de Cura.

Canto de Guerra: 2 Pontos.

Cura: 2 Pontos: 3D6, 3 Pontos: 6d6, 4 Pontos: 9d6.

Esconjurar: 2 Pontos.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Cura: O galldra-smidr pode usar seus poderes de cura sobre uma pessoa. Ela canta e toca a pessoa enquanto suas feridas se saram. Todos os dias, ele recebe um número de dados equivalente ao indicado na tabela para curar como quiser. Assim, ao alcançar o quinto nível, o galldra-smidr tem 9 dados de cura, podendo realizar nove curas de 1d6 em um dia ou três de 3d6 ou ainda apenas uma de 9d6.

Acalmar: O canto do galldra-smidr não só serve para curar, mas também para acalmar a ira. Para se usar o poder Acalmar, deve-se testar o Carisma do galldra-smidr contra a Força de Vontade do alvo. Alvos em fúria ou guerreiros berserker ganham um bônus de +2 na Força de Vontade para resistir ao teste. Pode ser usada um número de vezes por dia igual a 2 + 1 para cada

ponto de bônus conferido por Carisma (não acumula-se com Carisma aumentado por poderes ou itens mágicos).

No segundo nível, pode-se acalmar pessoas ou seres humanóides que não tenham a fagulha da divindade (pode-se usar em elfos normais de Arcádia, porém não em Álfar, por exemplo). O alvo não poderá tomar nenhuma atitude agressiva durante um número de turnos igual a $1d6 +$ o bônus de Carisma do galldra-smidr. O alvo também não poderá atacar ninguém, mas apenas se defender. Um guerreiro em fúria perderá o uso de sua habilidade. Equivale a uma magia de Foco 2.

No sexto nível, o poder Acalmar pode ser usado em animais ou em criaturas místicas como gigantes, espíritos e servos dos deuses. Equivale a uma magia de Foco 4, mesmo se usada em humanos.

No oitavo nível, o poder é um pouco modificado. O personagem conversa com a natureza e a apazigua utilizando seu canto. O galldra-smidr faz um teste de Carisma. Se for bem sucedido, ele pode acalmar o tempo, parando nevascas e tempestades pelo mesmo período de tempo definido acima. Tempestades enviadas pelos deuses ou efeitos punitivos podem gerar redutores no teste.

Esconjurar: O galdr pode ser utilizado para espantar criaturas de outros mundos, assim como para acabar com a possessão. Para se usar o poder Esconjurar, deve-se testar o Carisma do galldra-smidr contra a Força de Vontade do alvo. Se o galldra-smidr vencer, o alvo deverá se afastar dele ou deixar o corpo que está possuindo. O afastamento deve ser de no mínimo dez metros. Se não puder recuar mais, o alvo ficará encantado, apenas se defendendo se o galldra-smidr o atacar. Pode ser usada uma vez por dia. Equivale a uma magia de Foco 5.

Canto de Proteção: O galldra-smidr concentra todo seu poder e suas ações para cantar para proteger quem está do seu lado. Enquanto canta, ele cria um círculo de proteção que confere 2D de proteção contra magia ou poderes de dano a quem estiver em um raio de 4 metros. Equivale a uma magia de Foco 4 e poder ser usado uma vez por dia.

Círculo de Cura: O poder de cura do galldra-smidr se ampliou tanto que quando ele canta, todos os seres a sua volta recebem os benefícios de seus poderes de cura. Todos em um raio de oito metros curarão $2d6$ pontos de vida. Pode ser usado uma vez por dia.

Canto de Guerra: A arte de maior poder dos galldra-smidr não é a da cura, mas a de usar as forças que consegue reunir para a batalha, para assim poder se juntar aos guerreiros e proteger seu povo. Com uma canção sangrenta, ele incita seus aliados a matar. Um número de aliados igual a $2 +$ o bônus de Carisma do galldra-smidr adquire os efeitos de Fúria. Pode ser usada uma vez por dia.

Nível	Aprimoramentos
1	Cura $3d6$
2	Acalmar (Pessoas)
3	Cura $6d6$
4	Esconjurar
5	Cura $9d6$
6	Acalmar (Criaturas)
7	Canto de Proteção
8	Acalmar (Natureza)
9	Círculo de Cura
10	Canto de Guerra

HERSIR

O poder da guerra é uma das grandes glórias do homem nórdico. Aquele que detém a coragem e a habilidade com a espada e ainda sobrevive para contar suas histórias é um homem feliz. Se tem amigos com quem dividir os espólios e com quem tomar toda a cerveja em uma noite de festa, melhor ainda. O hersir tem tudo isso. Ele é o homem que lidera, aquele que sabe como inspirar os outros guerreiros e está caminhando para se tornar ainda mais poderoso, talvez até um jarl.

Um hersir tem renome. Ele chegou a um posto de honra em um caminho que só se consegue através da honra e da glória ou pelos atos mais terríveis. De um jeito ou de outro, esse homem sabe lutar e não foge das batalhas sem arrancar sangue do inimigo e fazê-lo temer um dia desafiar um nórdico.

O hersir lidera um grande grupo de homens, às vezes até vinte deles e está sempre preparado para inspirá-los. Também pode comandar um navio e ser o líder de um grupo de saque, carregando com glória o nome de viking. Nas aventuras, os hersir não precisam estar acompanhados de um exército, mas são aqueles que assumem a liderança de um grupo nos momentos das batalhas ou das estratégias. É ele quem inspira todos quando estão desanimados ou eleva sua ambição para planejar um saque ou iniciar uma batalha.

O hersir jura fidelidade a um Jarl, sendo um de seus capitães nas empreitadas contra o restante do mundo. Esses laços de fidelidade são parte essencial da vida de um homem e um hersir sem um senhor para lhe amparar geralmente é uma criatura sem felicidade ou glória.

Rt

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 340 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 30/30, Machado 30/30), Conhecimento (Religião Nórdica 20%), Escutar 20%, Esquiva 30%, Furtividade 20%, Investigação 10%, Manipulação (Empatia 10%, Interrogatório 20%), Intimidação 40%, Lábria 30%, Liderança 40%, Navegação 30%, Negociação (Avaliação 20%, Barganha 20%), Sobre-vivência (Escolha Duas Áreas 20%)

Aprimoramento: Aliados 2, Contatos 2, Recursos 3.

Pontos de Magia: 0.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

CUSTO DOS APRIMORAMENTOS

Espólios: 1 Ponto.

Equipamento: 1 Ponto.

Fama: 1 Ponto: +20, 2 Pontos: +30.

Fúria: 1 Ponto: x1, 2 Pontos: x2, 3 Pontos: x3.

Glórias: 1 Ponto.

Inspiração: 1 Ponto: x1, 2 Pontos: x2, 3 Pontos: x3.

Respeito: 1 Ponto

Violência: 1 Ponto: +1, 2 Pontos: +2, 3 Pontos: +3.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Espólios: Os espólios de guerra ou de uma batalha sempre vão em maior parte para o hersir. Ele tem direito a escolher o melhor primeiro, recebendo até 25% mais que os outros personagens.

Equipamento: O hersir tem um equipamento aprimorado, talvez herdado de seu pai ou que já tenha consigo ao provar sua glória. Ele carrega consigo uma espada, uma armadura, um escudo, dois machados, botas, capa. Todos esses itens já são fornecidos pela mecânica do kit, sem que o personagem tenha que dispor de seu dinheiro.

Fama: Um homem não se torna hersir só por riquezas ou por herdar um título. Não, ele se mantém nesse cargo por ser um guerreiro batizado pelo aço que já cortou sua pele e pelas conquistas que o enriqueceram. Graças a essa fama, ele recebe o bônus na tabela nos testes de Intimidação, Liderança, Interrogatório e Barganha.

Fúria: Funciona como a Fúria dos berserker.

Glória: Um viking não busca apenas dinheiro. Ele também busca glória. O hersir ganha bônus especiais sempre que se joga sobre os inimigos em uma ação intrépida, como pular sobre uma parede de escudos, enfrentar um número maior de oponentes para salvar os amigos ou atacar primeiro um dragão antes de todos. Deve ser uma história a ser contada e recontada pelos bárbaros. Nessas ações, ele ganha +20% nos testes de ataque e uma sorte que lhe confere 20% na Esquiva. O bônus dura 1d6 rodadas.

Inspiração: O hersir pode inspirar seus pares a lutarem mais bravamente. Ele grita palavras de incentivos, brada hinos de guerra e luta como um demônio. Ele pode aumentar em 10% os testes de ataque de um número de aliados igual ao seu nível em hersir durante um combate. Realiza esse feito um número de vezes igual ao descrito na tabela.

Respeito: Um líder viking tem que ser respeitado e ele o faz por sua força, fama e glória. Graças a esse respeito, ele é sempre bem tratado se capturado ou recebe presentes daqueles que lutam a seu lado ou já foram salvos por ele. O Respeito lhe garante um bônus de +3 no Carisma.

Violência: A vida de um hersir é regida pela violência. Ele tem que aprender a lidar com a batalha e se tornar um mestre nela, pois esse é o principal modo de ele ser respeitado e se manter no poder. Ele recebe o bônus indicado na tabela no dano provocado por suas armas brancas, graças à violência com que ataca seus inimigos. O bônus só funciona com as armas de seu equipamento, todas com um nome e uma inscrição rúnica abençoando-o.

Nível	Aprimoramento
1	Equipamento, Fama +10, Violência +1
2	Espólios, Inspiração x 1
3	Fúria x 1
4	Fama +20
5	Glória, Inspiração x 2
6	Fúria x 2, Violência +2
7	Respeito
8	Fama +30
9	Fúria x 3
10	Inspiração x 3, Violência +3

RÚNA-MEISTARI

As mulheres nórdicas detêm um vasto poder mágico, principalmente quando se trata de artes divinatórias, da maldição ou da ilusão, porém a força das runas está nas mãos dos homens. Essa é uma representação maior, um poder que está na nobreza, no sangue. Conhecer as runas quer dizer deter a cultura e o conhecimento, quer dizer estar mais próximo de Odin e entender os caminhos do Pai de Todos.

As runas são elementos que concentram um poder elevado. Cada uma é escrita em uma sequência que vai acumulando energia mística a cada entalhe, provendo uma força que não mais se distribui, mas que canaliza. É quase como se o objeto em que a runa foi entalhada adquirisse vida e respirasse, inspirando toda as forças mágicas e se carregando desse elemento especial do universo. Então ele expira de volta o poder em forma de um efeito mágico, revertendo-o para o mundo conforme as inscrições lhe ditam como fazer.

O rúna-meistari entende a energia de cada runa e sabe como colocá-las em sequências e ativá-las. Cada símbolo em si carrega um poder que pode ser moldado pelo mestre rúnico. Ele o faz em geral com respeito pelas forças da natureza, porém há quem queira dominar essas energias e suplantar a mortalidade utilizando os símbolos máximos de sabedoria viking para dominar.

O saber das runas é em si um símbolo de nobreza. Ele é confiado aos chefes e sábios do povo, pessoas bem nascidas com disponibilidade para aprender e ímpeto para dominar.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 340 pts. De Perícias

Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 30/30), Conhecimento (Astrologia 10%, Herbalismo 10%, Nove Mundos 30%, Religião Nórdica 30%, Rituais 30%, Runas 30%), Escutar 20%, Esquiva 30%, Furtividade 20%, Investigação 10%, Manipulação (Empatia 10%, Interrogatório 20%, Intimidação 30%, Lábria 30%, Liderança 20%), Navegação 20%, Negociação (Avaliação 30%, Barganha 20%), Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)

Aprimoramento: Aliados 1, Contatos 1, Poderes Mágicos 2, Recursos 3.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.

CUSTO DOS APRIMORAMENTOS:

Inscrição: 1 Ponto: x3, 2 Pontos: x6.

Preparação Rúnica: 1 Ponto: 2, 2 Pontos: 4.

Runa: Duas por 1 Ponto.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL:

Inscrição: O rúna-meistari inscreve suas runas previamente em um objeto, em seu corpo ou mesmo na pele de uma pessoa. Ele poderá ativá-las com um teste de Conhecimento (Runas), devendo ao menos poder lê-la e pronunciá-la em voz alta ou tocá-la. Para cada vez que Inscrição aparece na tabela, o rúna-meistari pode ter uma runa previamente preparada (a quantidade está indicada). Ele poderá substituí-la quando quiser, porém

deve fazê-lo com antecedência e preparação, gastando ao menos dois Pontos de Magia no processo.

Preparação Rúnica: O rûna-meistari pode preparar uma magia previamente e deixá-la carregada em uma runa. Após usar o feitiço adequado, com todos os seus componentes, a magia será absorvida pela runa e só será ativada em um momento específico definido pelo mago durante a preparação e inscrição. O número máximo de Pontos de Foco que um rûna-meistari pode armazenar em sua runa está definido na tabela. Portanto, ao alcançar o sétimo nível, o mago pode preparar o equivalente a uma magia de Foco 4, duas de Foco 2 ou 4 de Foco 1. Toda preparação exige um teste de Conhecimento (Runas) e pelo menos três rodadas para cada Ponto de Foco armazenado na runa. Uma vez que a magia seja liberada, ela surtirá o efeito durante o tempo normal de sua duração. A mesma runa não poderá ser reaproveitada.

Runas: O rûna-meistari aprende aos poucos a utilizar as runas de maneira eficiente. A cada nível ele domina plenamente uma delas, devendo escolhê-las na lista a seguir. Escolhe-se uma a cada nível depois do segundo. A única exceção é a Runa de Poder, que se aprende a inscrever apenas quando se alcança o décimo nível.

Runa da Vitória: A runa da vitória é chamada sigrúnar. Quando inscrita sobre um objeto ou sobre uma pessoa, aumenta em 1D o foco das magias para causar dano.

Runa de Cerveja: A runa da cerveja é chamada ölrúnar. Quando inscrita sobre uma pessoa ou recipiente que contém ou conterá algum líquido, triplica o efeito desse líquido, podendo ser álcool ou mesmo veneno. Assim o álcool deixará um indivíduo embriagado três vezes mais rápido enquanto um veneno provocará o triplo do dano. Funciona apenas até o recipiente ser esvaziado ou no primeiro gole do indivíduo. Se mais bebida for colocada, o efeito da runa já estará desfeito, a não ser que seja usado o poder Inscrição sobre ela.

Runa de Proteção: A runa de proteção é chamada bjargrúnar. Aumenta em 1D o Foco da Magia ou do Poder sendo utilizado para proteção no momento.

Runa de Navegação: A runa de navegação é chamada brimrúnar. Aumenta em 1D o Foco de Magias ou Poderes utilizados para encontrar caminhos ou durante a Navegação.

Runa de Ramos: A runa de ramos é chamada de limrúnar. Aumenta em 1D o Foco de Magias ou Poderes utilizados para cura e acabar com possessão.

Runa de Fala: A runa de fala é chamada málrúnar. Aumenta em 1D o Foco de Magias ou Poderes utilizados para de encantamento intimidação ou para aumentar ou diminuir o Carisma de um indivíduo.

Runa de Auxílio: A runa de auxílio é chamada bókrúnar. Ela pode substituir um componente material em qualquer ritual desde que esse não seja o sacrifício de um ser vivo, sangue ou um espírito. Pode ser plantas, objetos preciosos (que não sejam mágicos), metais, pedras ou armas.

Runa de Poder: A runa de poder é chamada meginrúnar. Aumenta em 3D o Foco de qualquer magia ou do efeito de um poder gerado por Pontos de Fé. Toda Runa de Poder deve ser Inscrita, não podendo ser feitas imediatamente antes de uma magia. Um rûna-meistari pode Inscrever apenas uma dessas por vez, nunca podendo andar com mais de uma delas preparadas. Quando a está preparando, deve testar Conhecimento (Runas) com um redutor de -15%. Caso falhe, o poder da runa explodirá, causando 2d6 pontos de dano.

Nível	Aprimoramento
1	Preparação Rúnica 1
2	Inscrição x2, Runa
3	Preparação Rúnica 2, Runa
4	Inscrição x3, Runa
5	Preparação Rúnica, Runa 3
6	Inscrição x4, Runa
7	Preparação Rúnica 4, Runa
8	Inscrição x5, Runa
9	Preparação Rúnica 5, Runa
10	Inscrição x6, Runa do Poder

TRAPACEIRO

Loki, Mestre das Mentiras, tem seus subordinados em Midgard. Ele não precisa criar o caos e provocar o mal sozinho. Há pessoas de índole quase tão torpe quanto a dele que se entregam à sedução do caos e das trevas. São mentirosos, assassinos, loucos ou viciados em jogos sociais. Esses Trapaceiros tentam imitar aquele que lhes dá o poder de espalhar o caos.

Os Trapaceiros tornam-se servos de Loki quando sua conduta atrai a atenção do deus. Ele lhes concede o poder, passando-lhes as mensagens do que são por sonhos ou por disfarces. Às vezes um Trapaceiro mais experiente se encarrega do ensino. Em outras, a pessoa nem sabe por que se tornou um trapaceiro e se vê desenvolvendo poderes à medida que causa mais caos.

Eles são naturalmente desorganizados. Não confiam em si mesmo e raramente agem em grupo. Se formam uma comunidade maior, logo acabam se destruindo. Ocasionalmente, andam disfarçados entre servos dos deuses ou como aliados ocasionais como Loki já foi várias vezes. Como nem todos os servos dos deuses sabem o que é um Trapaceiro, alguns podem andar entre eles e viver várias aventuras antes de serem descobertos.

Nem todos os Trapaceiros são fiéis a Loki. Alguns o renegam e logo são mortos por antigos colegas ou acabam realizando o jogo de seu ex-patrono sem saber. Uma vez ligado dentro dos jogos dele, nunca mais se foge.

Kt

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 390 pts. De Perícias
Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20, Espada 10/30), Conhecimento (Herbalismo 10%, Nove Mundos 20%, Religião Nórdica 30%, Rituais 30%, Runas 10%), Escutar 20%, Esquiva 50%, Furtividade 40%, Investigação 40%, Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 30%, Lábia 50%), Negociação (Avaliação 40%, Barganha 40%), Presidência 40%, Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)
Aprimoramento: Aliados 3, Contatos 3, Recursos 3.
Pontos de Magia: 0.
Pontos Heróicos: 2 por nível.

CUSTO DOS APRIMORAMENTOS:

Ataque Sorrateiro: 1 Ponto: 1D6, 2 Pontos: 2D6, 3 Pontos: 3D6, 4 Pontos: 4D6.

Belas Palavras: 2 Pontos.

Liberdade: 2 Pontos.

Mentira: 2 Pontos.

Mudar Aparência: 1 Ponto.

Ofensa: 1 Ponto.

Sorte: 1 Ponto.

Telepatia: 1 Ponto.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Mentira: Os Trapaceiros são ótimos mentirosos, não só pela sua capacidade natural para a lábia, mas pela proteção mágica contra as forças da verdade. Qualquer criatura que tente usar poderes místicos, sejam magias, rituais, runas ou poderes de criaturas sobrenaturais, para saber se um Trapaceiro está mentindo, deverá ter esse mesmo poder em nível maior do que o do kit do Trapaceiro ou nenhuma mentira será detectada. Assim, caso um poder de nível 2 seja usado contra um trapaceiro de nível 2, o usuário imaginará que sua vítima está dizendo a verdade, pois não detectará nada. Apenas testes de Perícia normais funcionam contra o Trapaceiro.

Ataque Sorrateiro: Os Trapaceiros são ótimos na arte dos ataques sorrateiros. Sempre que estiverem a menos de nove metros de uma pessoa e a mesma não estiver ciente de sua presença ou de costas, um ataque sorrateiro poderá ser feito, visando os pontos vitais do indivíduo. Funciona apenas no primeiro ataque ou enquanto o alvo estiver indefeso. O dano na tabela é somado no caso de um ataque bem sucedido.

Belas Palavras: Uma vez por dia mais uma por bônus de Inteligência, o Trapaceiro pode emitir uma frase ou responder uma pergunta de um modo que a pessoa que o ouve e que está diretamente envolvida no assunto acreditará naquelas palavras sem ter direito a um teste para verificar a veracidade do que foi dito.

Mudar Aparência: O Trapaceiro pode mudar sua aparência, variando o sexo, a cor dos olhos, do cabelo e alterando as expressões faciais. A altura e o peso podem variar em até 15%. Ele pode usar esse poder uma vez por dia e dura até 1d6 x 10 minutos.

Sorte: Os Trapaceiros possuem uma sorte assustadora. Eles se livram dos males que causam a si mesmos com uma frequência que fazem muitos pensar como o mundo é injusto. Uma vez por campanha (mais uma por bônus de Percepção), o Trapaceiro pode evitar o sucesso que algum inimigo tenha contra ele. Esse ataque deve ser físico, podendo ser por arma ou por magia. O Trapaceiro deve estar ciente do ataque. Caso não esteja, gastará sua sorte pelo restante da campanha.

Ofensa: A língua do trapaceiro é muito afiada, tão afiada que causa irritação até nas pessoas mais calmas quando desata a tecer ofensas e ironias. O Trapaceiro deve testar sua Lábia contra a Força de Vontade do alvo. Caso tenha sucesso, a vítima da ofensa recebe um redutor de -15% em qualquer teste social ou mental nas próximas 1d6 rodadas, quando então terá direito a outro teste de Força de Vontade para se acalmar. Caso falhe novamente, continuará furiosa por ou-

tras 1d6 rodadas. Personagens com a habilidade ou poder Fúria a ativarão caso percam a disputa, só podendo se controlar depois do teste após as primeiras 1d6 rodadas.

Liberdade: Prender um Trapaceiro é muito difícil. Ele tem uma habilidade peculiar para se livrar de amarras, correntes ou algemas. Elas simplesmente se soltam dele quando deseja. Se estiver preso dentro de uma sala, recebe um bônus de +15% em testes para procurar uma saída ou abrir uma porta. Esse poder não se aplica a prisões ou amarras mágicas.

Telepatia: O Trapaceiro pode ler os pensamentos mais superficiais de um alvo. Após uma disputa de sua Inteligência contra a Força de Vontade da vítima, ele será capaz saber o que ela está pensando enquanto mantiverem contato visual. Apenas os pensamentos superficiais são lidos. Os mais profundos não são acessíveis.

Nível	Aprimoramento
1	Mentira, Ataque Sorrateiro +1d6
2	Mudar Aparência
3	Belas Palavras
4	Ataque Sorrateiro +2d6
5	Sorte
6	Telepatia
7	Ataque Sorrateiro +3d6
8	Ofensa
9	Liberdade
10	Ataque Sorrateiro +4d6

VÖLVA

A feitiçaria seidr não era o único estilo de magia dominado pelas mulheres nórdicas. Havia um ainda mais precioso, mais respeitado e mais bem visto pelos povos vikings. Era o cargo da profetisa. Uma vólva é um elemento essencial, uma criatura com capacidade de entender o tempo e a trama que tece o mundo. Ela enxerga os padrões e vê como as Norns dedilham os fios do tempo para então poder traçar o futuro e passá-lo para os homens e deuses, que finalmente poderão compreender melhor qual o peso que carregam em seus ombros.

A magia da vólva é chamada de spá e lhe dá poder sobre o orlög, a lei de como as coisas serão. Essa lei que rege o universo, dominada completamente apenas pelas Norns, é entendida através de fragmentos pelas vólvas. Algumas chegam ao pouco de perceber quase toda a trama, podendo enxergar longe nesses fios muitas vezes firmes, quase impossíveis de serem movidos.

O destino nem sempre pode ser mudado, mas existem as melhores maneiras de se encarar-lo e enfrentá-lo, de se preparar para o que vem. A vólva dá essa indicação para que um homem pereça ou vença com honra e valentia, para que seu nome seja gravado em runas e nos corações dos que ficam. A vólva é o que faz um pai perguntar sobre o destino do filho para saber que não será envergonhado ou uma mulher perguntar se terá futuro com um amado. Nem sempre as perguntas são para mudar o destino, mas sim para se tomar rumos que aproveitem melhor a força de cada um.

A força das vólvas é tanta que até mesmo os deuses procuram as mais poderosas para se aconselharem. Algumas delas possuem uma visão ainda maior do que a divina, entendendo melhor a

trama do mundo. Quando nem mesmo as Norns respondem, proibidas de revelarem os segredos que batalharam tanto para entender, resta recorrer aos mortos ou aos espíritos desses para conseguir algumas informações.

Kit

Custos: 5 pts. Aprimoramento, 220 pts. De Perícias
Perícias: Armas Brancas (Adaga 20/20), Conhecimento (Astrologia 20%, Nove Mundos 40%, Religião Nórdica 20%), Escutar 40%, Esquiva 10%, Furtividade 10%, Manipulação (Empatia 40%, Interrogatório 20%, Intimidação 20%, Liderança 40%), Negociação (Barganha 20%), Sobrevivência (Escolha Uma Área 20%)
Aprimoramento: Aliados 2, Contatos 2, Sensitivo 2, Poderes Mágicos 1.
Pontos de Magia: 1 + 1 por nível.
Pontos Heróicos: 3 por nível.

CUSTO DOS APRIMORAMENTOS

Magia dos Ossos: 1 Ponto: 1D, 2 Pontos: 2D.
Premonição: 1 Ponto: x1, 2 Pontos: x3.
Proteção Espiritual: 1 Ponto: 1D, 2 Pontos: 3D.
Respeito Divino: 1 Ponto.
Respeito Mágico: 1 Ponto.

APRIMORAMENTOS POR NÍVEL

Magia dos Ossos: A vólva recolhe ossos de uma pessoa morta e pode usá-los para melhorar suas magias para entrar em contato com os mortos ou para manipular mortais descendentes desse morto. Suas magias aumentam o efeito quando utilizadas para contatar, invocar ou controlar o espírito a quem os ossos um dia pertenceram ou para controlar um descendente direto do morto. Na segunda opção, o efeito só pode ser usado uma vez e contra uma só pessoa, depois a energia dos ossos se esvai. O efeito mágico aumenta em um número de dados igual ao indicado na tabela.

Proteção Espiritual: Os espíritos respeitam a profetisa, sabendo que essa mulher é temida até pelos deuses. O próprio mundo espiritual a evita. A vólva recebe o bônus para proteção indicado na tabela contra qualquer poder de criaturas de Spiritum ou baseado no Caminho de Spiritum.

Premonição: Uma vez por dia para cada indicação na tabela, a vólva tem um pressentimento sobre algum perigo, podendo saber quando acontecerá e ter uma vaga idéia de como ele ocorrerá. As descrições devem ser vagas e com imagens rápidas, muitas vezes difíceis de serem definidas. Em alguns momentos, a vólva pode forçar uma premonição como para escolher o melhor caminho a se seguir, mas nesse caso recebe um redutor de -15% nos testes.

Faz-se um teste de Percepção. Caso seja bem sucedida, a vólva recebe uma das indicações abaixo, além de mais uma para cada 10% a menos que tenha retirado no teste. Por exemplo, uma volta com Percepção 10 (40% no teste) que consiga 20% nos dados, receberá três das informações a seguir, decididas pelo Mestre de Jogo.

Condições do acontecimento: como vai acontecer, o que precisa haver ou qual situação como cores, tipo de pessoas.

Local do acontecimento: Uma descrição vaga do local como algumas imagens ou se é uma construção, se é natural.

Número de Pessoas: Número de pessoas envolvidas no ataque.

Criaturas: Qual tipo de criatura estará envolvida no ataque.

Armas: qual espécie de arma será utilizada no ataque, como veneno, espadas, magia.

Respeito Divino: A vólva adquiriu tanto poder que passou a ser respeitada até mesmo pelos deuses. Criaturas de todos os Nove Mundos a procuram para saber de suas profecias. Ela recebe o bônus indicado na tabela para resistir a poderes de servos dos deuses e efeitos realizados com Pontos de Fé.

Respeito Mágico: A vólva é respeitada por seus poderes mágicos. Sua habilidade é essencial para a cultura viking e mesmo depois da vinda do cristianismo, ainda sempre houve um temor ao se lidar com a vólva. O homem comum e até mesmo o nobre a respeita e abaixa a cabeça para essa profetisa. Ela recebe 10% nos testes de Liderança, Lâbia e Intimidação. Quando em círculos mágicos ou com pessoas que a consultam em relação a poderes mágicos, o bônus aumenta para 20%. Para usar essa habilidade, a vólva deve revelar sua identidade e habilidades.

Nível	Aprimoramento
1	Respeito Mágico, Premonição x1
2	Magia dos Ossos 1D-
3	Proteção Espiritual 1D
4	Premonição x2
5	Magia dos Ossos 2D
6	Proteção Espiritual 2D
7	Premonição x3
8	Magia dos Ossos 3D, Respeito Divino 1D
9	Proteção Espiritual 3D
10	Premonição x4, Respeito Divino 2D

NOVOS CONHECIMENTOS

Existem grupos de conhecimentos específicos para a cultura viking. A maioria deles é estudada com mais afinco por membros de ordens secretas, mas muitos entusiastas possuem alguns níveis iniciais dessas perícias. Os inimigos também podem buscar por esses segredos e se tornarem muito perigosos após alguns anos de estudo.

CONHECIMENTO: RELIGIÃO NÓRDICA

A perícia Conhecimento (Religião Nórdica) permite saber sobre a fé, os rituais e dogmas da religião dos povos nórdicos, até mesmo a história de sua evolução. Não se aprende sobre fatos específicos sobre como sobreviver em Jötunheimr ou como alcançar Helheimr, mas sim sobre as lendas, a histórias dos deuses e suas relações, até sobre os gigantes, elfos, anões e figuras importantes do culto, como sacerdotes e guerreiros, até mesmo os espirituais.

Estudiosos ou interessados posteriores à Era Viking terão aprendido muito a partir dos Eddas, enquanto aqueles nascidos naquela era saberão pelas lendas passadas oralmente pelo povo.

Conhecimento (Religião Nórdica) 10%: Sabe os nomes dos principais deuses e uma lenda ou outra. É apenas um curioso.

Conhecimento (Religião Nórdica) 20%: Aprendeu sobre os Eddas e suas origens. Sabe como a religião nórdica se originou e conhece os nomes de todos os deuses, assim como quais são os Nove Mundos.

Conhecimento (Religião Nórdica) 30%: Consegue falar de todos os deuses, até mesmo os menos famosos. Já leu os Eddas e entende a filosofia por trás deles. Sabe sobre os costumes dos vikings e os significados religiosos, assim como as datas de festas.

Conhecimento (Religião Nórdica) 40%: Começa a entender melhor as forças dos deuses, sabe sobre as lendas mais obscuras, entendendo até os nomes menos famosos. Conhece os nomes de todos os salões e reinos dos Nove Mundos que tenham sido citados nos Eddas, assim como as lendas. Sabe de alguns pontos das paisagens citados nas lendas e algumas das fraquezas de certas criaturas.

Conhecimento (Religião Nórdica) 50%: Entende alguns segredos da religião, como a história além das lendas. Sabe das batalhas dos deuses com outras cidades de Paradísia. Conhece as personalidades dos deuses e suas atuações no tempo em que vive. Consegue reconhecer sinais específicos e servos das criaturas da mitologia nórdica.

Conhecimento (Religião Nórdica) 60%: Sabe dos acasos de cada deus e sobre seus planos naquele tempo específico. Conhece os principais locais onde são louvados, até mesmo seus sacerdotes, podendo reconhecê-los por nomes e apelidos. Pode identificar criaturas das lendas, sabendo sobre suas possíveis fraquezas e o melhor modo de agradar aos indivíduos, atendendo às especificidades.

Conhecimento (Religião Nórdica) 70%: Conhece nomes e lendas sobre criaturas que nem são citadas nos Eddas. Sabe de nomes e fatos relacionados a vários indivíduos que fizeram fama há pouco tempo e ainda nem foram registrados nas lendas.

Conhecimento (Religião Nórdica) 80%: Sabe segredos da religião e envolvimento da mesma com outras religiões, além de seitas e organizações secretas. Provavelmente está em uma delas ou é caçado pelas mesmas por saber demais.

Conhecimento (Religião Nórdica) 90%: Sabe segredos de pessoas das organizações secretas e de entidades. Conhece rituais para invocá-los e pode reconhecer seus rastros com facilidade.

Conhecimento (Religião Nórdica) 100%: Sabe quem são os principais sacerdotes e magos envolvidos com os Nove Mundos.

CONHECIMENTO: NOVE MUNDOS

Se um indivíduo quer conhecer lendas e saber algo geral sobre os Nove Mundos, deve estender seu estudo na Religião Nórdica. No entanto, para o viajante dos planos ou aqueles que se encontram com frequência com criaturas de outros reinos, o melhor é ter um conhecimento específico para cada um dos Nove Mundos, ou melhor, dos oito, já que não existe apenas um para Midgard, que é mais amplo.

Todos os outros podem gerar uma perícia específica para que o personagem use para entender a política local, como chegar a um desses reinos, como sobreviver lá, regras de comportamento, quais são os governantes e criaturas que ali habitam. Também pode ser usado para entender a língua desses povos. Logicamente, alguém com Conhecimento (Jötunheimr), não poderá encontrar caminhos secretos em Álfheimr.

Conhecimento 10%: Sabe algumas coisas sobre o reino, basicamente as histórias específicas dos Eddas.

Conhecimento 20%: Conhece os portais e as divisões básicas do reino, sabendo diferenciar alguns grupos políticos mais abertos, assim como castas.

Conhecimento 30%: Conhece alguns costumes e regras de etiqueta, sabendo se portar na mesa ou conversar e fazer acordos sem ofender.

Conhecimento 40%: Sabe quem são os governantes reais, aqueles que manipulam o poder. Sabe quais as criaturas e bestas mais perigosas.

Conhecimento 50%: Conhece os caminhos e viaja sem se preocupar em se perder, podendo até despistar rastreadores.

Conhecimento 60%: Conhece códigos secretos e mensagens, assim como locais de emboscada e melhores esconderijos.

Conhecimento 70%: Sabe dos principais grupos políticos, até os mais secretos como seitas e organizações.

Conhecimento 80%: Conhece caminhos secretos desconhecidos até para os habitantes comuns e até mesmo a liderança do reino.

Conhecimento 90%: Sabe segredos dos governantes que podem ser usados até mesmo em chantagens. Conhece as histórias de muitos indivíduos e reconhece seus nomes com facilidade.

Conhecimento 100%: Sabe mais sobre o reino que muitos de seus líderes imortais.

CONHECIMENTO: RUNAS

Um dos estilos mágicos mais conhecidos entre os vikings eram as runas. Mesmo que fossem utilizadas para inscrições sem poder místico, suas forças geraram lendas que causaram espanto, temor e entusiasmo. Quase sempre era a nobreza que lidava com essa prática. O camponês era coibido e era difícil encontrar tempo para aprender a lidar com o completo alfabeto rúnico, que tinha muitas ligações secretas.

O primeiro alfabeto rúnico era composto por 24 runas. Foi chamado de Futhark Antigo e desapareceu no início da Era Viking, dando lugar ao Futhark Jovem que tem 16 runas. É uma forma simplificada, o que não significa que seja menos complexo. Deve-se estudar muito bem para se entender como as runas devem ser gravadas. As tjáldrúnir (runas suspensas) e as kvistrúnir (runas de ligadura) faziam parte de um instrumento especial para a inscrição de segredos. Para se entender esse uso é preciso saber a ordem da inscrição, substituindo uma runa pela outra conforme são gravadas naquela linha.

A inscrição de uma runa deve ser feita no alvo do poder ou em quem está utilizando o poder mágico que será ampliado no momento. O rúna-meistari deve fazer um teste de Conhecimento (Runas) e começar a inscrever o símbolo utilizando seus instrumentos. A inscrição deve de fato modificar o objeto ou pessoa. Se for feito em alguma coisa viva, deve haver sangramento durante a inscrição. Se for feito em um objeto, deve ao menos arranhá-lo. O ato de inscrever demora um número de turnos de acordo com o Conhecimento (Runas). Essa ação não envolve apenas um rabisco ou rascunho, mas sim o entalhe completo, na posição correta com profundidade e tamanhos calculados.

O poder da runa aumenta apenas o efeito da magia em si, porém não o conhecimento do mago ou a quantidade mínima de Pontos de Foco necessária para se realizar um certo efeito. Portanto, se um mago precisa de Controlar Fogo 6 para utilizar um ritual e tem apenas Controlar Fogo 4, não será utilizando uma Runa de Poder que ele poderá realizar o feitiço. Ele apenas aumentará o efeito das magias que pode utilizar com Controlar Fogo 4 em 2 Pontos de Foco.

A duração do efeito de uma runa é de apenas uma magia. Após isso, a inscrição perde seu efeito e não poderá ser reaproveitada. Caso o rúna-meistari invista um Ponto de Magia nessa runa, ela poderá ser usada para um efeito adicional antes que sua energia se esgote. Ele não recuperará esse Ponto de Magia investido até que as cargas da runa acabem ou que ele mesmo ou outra pessoa desfaça o símbolo ou anule seu poder.

Por exemplo, um rúna-meistari pretende encantar uma espada para causar mais dano. Ele usará o ritual de Controlar/

Criar Fogo 3 na lâmina para que em um só golpe ela cause +3d6 pontos de dano. Ele inscreve a runa da vitória em si mesmo ou na lâmina e, após usar a magia, aumenta o Foco da mesma em 1D, portanto o efeito do ritual será equivalente a Foco 4, aumentando o dano da espada de chamas em 4d6.

Conhecimento (Runas) 10%: O personagem conhece um pouco sobre a história das runas, qual povo a criou, seu valor místico. Sabe que existem dois alfabetos, porém não sabe diferenciá-los e não pode dizer muito bem o que isso significa. Não sabe inscrever nenhuma runa nem tem nenhuma decorada. Entende apenas o Futhark Jovem.

Conhecimento (Runas) 20%: O personagem conhece algumas runas. Sabe reconhecer o que significa o poder de cada uma individualmente, porém não quando estão juntas. Já consegue ler algumas palavras, mas não entende frases inteiras. Demora 11 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 30%: O personagem conhece o alfabeto rúnico, diferenciando todas os seus símbolos. Consegue ler frases inteiras e até mesmo escrever usando esse alfabeto e língua. Demora 10 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 40%: O personagem consegue ler bem e rapidamente as frases. Entende ironias e brincadeiras, assim como assinaturas textuais. Consegue entender códigos secretos como tjáldrúnir e kvistrúnir, porém ainda não consegue escrevê-los para passar as mensagens. Entende runas escritas com o Futhark Antigo. Demora 9 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 50%: O personagem consegue compreender os estilos de escrita e até mesmo a época em que elas foram escritas. Já tem habilidade para saber estilos de alguns mestres de runas famosos e pode identificá-los. Consegue escrever o Futhark Antigo. Começa a entender seus estilos e pode ler frases inteiras. Demora 8 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 60%: Pode falsificar estilos de outras pessoas e até escrever em estilos de outras épocas. Pode interpretar ironias e assinaturas em Futhark Antigo. Demora 7 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 70%: Consegue fazer um estilo e assinaturas difíceis de copiar. Quem tentar receberá um redutor de -20%. Pode misturar os dois Futhark para passar mensagens que apenas aqueles altamente graduados compreenderão na mistura dos alfabetos. Demora 6 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 80%: O redutor para copiá-lo agora é de -30%, valendo também para se entender os códigos secretos que coloca. Demora 5 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 90%: Seu estilo não pode ser copiado a não ser por alguém que tenha o mesmo nível de conhe-



cimento ou esteja utilizando uma magia especial para copiar runas. Demora 4 turnos para gravar uma runa mágica.

Conhecimento (Runas) 100%: Pode deixar mensagens implícitas que apenas aqueles que estudaram sob sua tutela compreenderão. Tem um estilo próprio tão peculiar e intrincado que magias para copiá-lo falham em 70% das vezes. Demora 3 turnos para gravar uma runa mágica.

NOVOS APRIMORAMENTOS

GLÓRIA

Dois pontos: O personagem realizou grandes feitos em vida. Suas histórias são contadas e cantadas nas tavernas e pelos soldados mundo afora. Graça a isso, ele recupera três Pontos Heróicos por dia ao invés de um. O jogador deve descrever quais foram os grandes feitos do herói. Geralmente esse atributo é utilizado em campanhas de nível mais alto.

Três pontos: Einherjar, Valkírias e Álfar podem comprar esse aprimoramento. Enquanto estão em Midgard, recuperam dois Pontos de Vida a mais se utilizam o Poder Regeneração.

MONTARIA

As Valquírias possuem montarias especiais para seguirem pelos planos em busca de almas. Usam-nas tanto para se defenderem quanto para apressarem suas buscas. Elas costumam ser criaturas inteligente em quem a Valkyrja pode utilizar poderes especiais para se comunicar. Toda montaria está ligada espiritualmente a seu dono, morrendo quando ele morre. Caso esse ser seja destruído, o montador recebe automaticamente 5d6 pontos de dano e perde permanentemente 1d6 pontos de poder (retirando a partir dos de maior nível).

Outras criaturas também podem possuir esse aprimoramento, mas são as Valquírias que o utilizam melhor graças a seus poderes. O montador pode usar seus pontos de aprimoramento para comprar novos poderes para a montaria na razão de um ponto de aprimoramento para um ponto de poder.

1 ponto: A montaria tem 4D nos atributos físicos e Percepção, 2D nos restantes. Recebe 100 pontos para gastar nas Perícias Briga, Esquiva, Rastreo, Sobrevivência. Tem um ponto de poder.

2 pontos: A montaria tem 5D nos atributos físicos e Percepção, 2D nos restantes. Recebe 120 pontos para gastar nas Perícias Briga, Esquiva, Rastreo, Sobrevivência. Tem dois pontos de poder.

3 pontos: A montaria tem 6D nos atributos físicos e Percepção, 3D nos restantes. Recebe 140 pontos para gastar nas Perícias Briga, Esquiva, Rastreo, Sobrevivência. Tem dois pontos de poder.

4 pontos: A montaria tem 7D nos atributos físicos e Percepção, 3D nos restantes. Recebe 160 pontos para gastar em Perícias. Tem três pontos de poder.

5 pontos: A montaria tem 8D nos atributos físicos e Percepção, 3D nos restantes. Recebe 180 pontos para gastar em Perícias. Tem quatro pontos de poder.

SACERDÓCIO

O sacerdócio dos deuses nórdicos não é feito de orações, não é feito de rezas. Ele é dedicação direta, amizade e submissão a um deus, conversas, ameaças e trocas de pensamento. A comunhão é carnal e feita por uma entrega que se demonstra pela ação direta sobre o mundo. Não é contemplação ou escapar do mundo, mas dedicar-se a ele e influenciá-lo de modo a mostrar como a divindade pensa.

Os sacerdócios apresentados a seguir custam pontos de Aprimoramento. Eles não indicam apenas poder, mas também o status do personagem dentro do culto a Asgard. Para cada ponto gasto, o indivíduo ganha 5% nos testes sociais ao lidar com um outro sacerdote da mesma divindade e 2% com sacerdotes de outras divindades. Esse respeito nem sempre vale para outros seguidores que não sejam sacerdotes, pois os nórdicos não se dedicam tanto aos clérigos, fazendo seus próprios pactos com suas divindades.

Há um revés sem e tornar sacerdote. Esses indivíduos são os primeiros a serem caçados quando houver guerras religiosas e podem provocar uma antipatia natural com seguidores de outras religiões.

FORSETI

Rezar por Forseti é pedir justiça e paz através das palavras. É fazer acordos, é dar sentenças que façam alguém se redimir e se recuperar de seus crimes. Esse sacerdote sabe viver pela espada, mas a utiliza como última opção, quando não pode mais convencer alguém de seu erro apenas pelas palavras.

1 ponto: +10% nos testes de ataque e +1 no dano ao lidar com espadas.

2 pontos: + 20% em Interrogatório, Direito e Empatia.

Três pontos: + 2 no Índice de Proteção quando atacado após ter tentando (legitimamente) negociar ao invés de lutar.

4 pontos: O sacerdote sempre sabe quando alguém está mentindo. Para esconder uma mentira dele é preciso um poder ou magia de no mínimo nível 5.

FREYJA

Um sacerdote de Freyja, homem ou mulher, é uma pessoa que libera sua libido sem restrições. Não se abate pela opinião alheia e lida com sua vida como quiser. Vive com os sentimentos aflorados, demonstrando o que pensa com uma sinceridade ofensiva. É apaixonado por sua deusa e por propagar seu nome.

1 ponto: +10% nos testes de ataque e +1 no dano ao lidar com espadas.

2 pontos: + 6 em Carisma.

3 pontos: + 2 no dano.

4 pontos: O sacerdote pode conceder um favor sexual a alguém. Ele entrega seu corpo para outra pessoa, concedendo-lhe todo tipo de prazer. Ao fim da relação sexual, o outro deverá realizar um favor para o clérigo. Caso se recuse a fazê-lo, sua Força de Vontade se reduzirá à metade e ele não poderá utilizar seus Pontos Heróicos. O sacerdote deverá avisar antes da relação que cobrará um favor e o nível do mesmo, se envolverá risco de vida ou não.

FREY

Frey é um deus de vigor e cura e seus sacerdotes seguem a mesma tendência. Amigos dos elfos, esses clérigos são homens de corpo perfeito que detêm o poder sobre a fertilidade masculina. São pessoas apaixonadas que não sabem o que é a frieza do coração.

1 ponto: +10% nos testes de ataque e +1 no dano ao lidar com espadas.

2 pontos: + 3 em Constituição.

Três pontos: Pode usar o dom da cura curando 2d6 + bônus de Constituição. Funciona uma vez por dia por bônus de Força de Vontade (mínimo uma vez).

3 pontos: O sacerdote ganha um vigor físico incomparável. Ele nunca se cansa e nunca pode ser entoxicado por venenos mundanos.

HEIMDALL

Os sacerdotes de Heimdall são raros. Quase todos existem apenas para guardar pessoas especiais para os cultos nórdicos ou locais sagrados. São mais guerreiros e vigias do que propagadores da fé de seu deus. Costumam ser homens e mulheres quietos que cumprem seus deveres às vezes sem serem notados e sem esperar glória ou reconhecimento.

1 ponto: + 20% em Escutar e + 3 na Iniciativa.

2 pontos: + 6 em Percepção.

3 pontos: O sacerdote só precisa dormir 4 noites por semana. As outras três ele pode passar acordado. Também recebe um senso de perigo. Nunca é pego de surpresa.

4 pontos: + 3 na Iniciativa, Percepção e Agilidade (acumula com os níveis anteriores).

NJÖRD

O trabalho tradicional dos sacerdotes de Njörd é abençoar as embarcações e ajudar os povos nórdicos a se movimentarem tanto pelos oceanos de Midgard quanto pelos espirituais quando precisam fazer viagens. Muitos deles entendem os caminhos mágicos, principalmente para lidar com o Caminho da Água.

1 ponto: + 20% em Natação e Navegação.

2 pontos: + 20% nos testes de ataque e + 1 no dano para lutar enquanto estiver no mar.

3 pontos: Pode respirar debaixo d'água e nunca se cansa ao nadar.

4 pontos: + 3 no Índice de Proteção enquanto estiver no mar.

ODIN

Os sacerdotes de Odin são homens da nobreza que amam a batalha, amam o conhecimento e lutam tanto pela glória quanto para manter seu status. Eles auxiliam a manter a posição dos reis e dos jarls. Entre eles estão tanto homens de batalha, líderes que conduzem os guerreiros, quanto perseguidores de conhecimento.

1 ponto: +10% nos testes de ataque e +1 no dano ao lidar com lanças.

2 pontos: + 2 Pontos de Foco para distribuir em suas magias.

3 pontos: + 3 Pontos de Magia.

4 pontos: + 3 no dano ao utilizar armas ou ao utilizar magias. Deve-se escolher como receberá o benefício quando compra-se esse nível de aprimoramento.

THOR

Um clérigo de Thor é um guerreiro tanto do povo quanto dos nobres. Ele não ajuda a manter o status, mas trabalha como um campeão de seu povo. Auxilia nos combates, mas também está disposto a ajudar até na colheita. É um homem de valor e coragem, que não se esconde de nenhuma tarefa que precisa de força e vontade para ser feita.

1 ponto: +10% nos testes de ataque e +1 no dano ao lidar com martelos de guerra.

2 pontos: +3 em Força.

3 pontos: + 2 no dano quando luta com os punhos ou com armas. Não vale para magias.

4 pontos: É capaz de entrar em Fúria Maior duas vezes por dia.

TÝR

Uma pessoa que se dedique a Týr precisa endurecer o coração. Precisa entender o que é o sacrifício de fazer justiça pela espada. Esse sacerdote sabe o que é morte e mutilação e não teme usar nenhuma das duas mesmo sobre seus amigos.

1 ponto: +10% nos testes de ataque e +1 no dano ao lidar com espadas.

2 pontos: O sacerdote pode sentir a presença de um criminoso procurado que esteja num raio de 5 metros para cada ponto de bônus de Percepção. Esse criminoso precisa ter cometido um crime importante contra os povos nórdicos ou alguém já deve ter pedido ajuda contra o crime dele para o sacerdote. O clérigo não pode sentir com exatidão onde está o criminoso se ele estiver escondido, mas pode indicar a direção.

3 pontos: + 3 no dano quando estiver atacando um criminoso procurado.

4 pontos: O sacerdote pode encontrar criminosos facilmente, enxergando através de ilusões e invisibilidade, vendo sua forma verdadeira. Se alguma vez já houver experimentado o sangue desse criminoso, esse nunca mais poderá se esconder dele. O clérigo o sentirá em qualquer parte do mundo.

ULL

O sacerdote de Ull é um caçador. Ele vaga por Midgard em qualquer missão que seu povo o envie. Pode procurar criminosos, caçar para a sobrevivência da comunidade, escoltar as pessoas por vales perigosos ou explorar novas terras à procura dos melhores lugares para o saque.

1 ponto: +10% nos ataques e +1 no dano ao lidar com arcos.

2 pontos: O sacerdote pode encantar uma flecha por dia mais uma por ponto de bônus de Força de Vontade. Essa flecha mágica atravessa qualquer Índice de Proteção, a não ser aqueles mágicos.

3 pontos: O sacerdote pode marcar uma flecha contra um alvo específico. Ele precisa saber o nome verdadeiro ou ter em mãos um objeto da vítima. Só pode criar uma flecha por vez. Caso acerte o alvo, o dano será multiplicado por cinco.

4 pontos: O sacerdote pode criar flechas a partir do ar. Uma vez por dia mais uma por ponto de bônus de Força de Vontade, ele criará flechas que recebem o bônus de +1 no dano.

SANGUE ÉLFICO

O personagem descende dos elfos. De alguma forma, um dos Álfar deitou-se com uma humana e o sangue desse ancestral ainda corre forte no corpo do personagem. Ele tem a aparência nobre e o corpo esguio, além de uma altivez natural. Conforme os pontos gastos no aprimoramento, denota-se a distância do ancestral. O aprimoramento só pode ser comprado durante a criação do personagem e depois não pode ser aumentado.

1 Ponto: O personagem é respeitado pelos elfos de Arcádia por ter sangue Álfar, mas pode também ser invejado por outros ou ser considerado um mestiço indigno. Seu ancestral está longe na família, mas o sangue se faz sentir pela beleza do corpo. Recebe +2 em Carisma e +1 em Percepção.

2 Pontos: Um avô ou bisavô do personagem era um elfo. O sangue dos Álfar está forte em suas veias. Ele sente o chamado divino na alma e no corpo. Recebe +3 em Carisma, +3 em Percepção e +5% nos testes sociais ao lidar com elfos que não sejam Álfar. Seu bônus é de +1 (além de 10% para somar em defesa ou ataque) e só funciona nas mãos do personagem.

3 Pontos: O pai ou mãe do personagem é um Álfar. Seus olhos são mágicos e belos e o poder da magia está em sua aura. Recebe +6 em Carisma, +3 em Percepção e +10% nos testes sociais ao lidar com elfos que não sejam Álfar. Ainda tem direito a uma arma mágica forjada pelos elfos. Seu bônus é de +2 no dano (além de 20% para somar em defesa ou ataque).

NOVOS PODERES DE FÉ

ARCO DE ULL

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: Um combate

O sacerdote pode transformar qualquer pedaço de madeira de no mínimo 50 cm e no máximo 2 metros em um arco comum. O efeito só dura por um combate e aquele pedaço de madeira não poderá mais ser utilizado para esse fim.

BENÇÃO DE FREY

Custo: 5 Pontos de Fé

Duração: Especial

O sacerdote abençoa a cópula de um casal de modo que daquela relação com certeza nascerá um rebento. O sexo não poderá ser definido, mas com o gasto do dobro de Pontos de Fé e um sacrifício de um animal do sexo requerido, o clérigo pode definir se a criança será menino ou menina.

CHUVA DE LANÇAS

Custo: 5 Pontos de Fé

Duração: Instantâneo

Um dos poderes mais utilizados pelos sacerdotes de Odin, a Chuva de Lanças é invocada contra muitos inimigos. Ela trás do céu inúmeras lanças que caem de ponta em uma área de 10 metros de raio, cada uma provocando 1d10 + 3 pontos de dano nas pessoas na área, não importando se são amigos ou inimigos do sacerdote.

FAVOR DE ODIN

Custo: Variável

Duração: Instantâneo

Esse é um dos poderes de fé mais estranhos vistos entre as batalhas dos nórdicos. Quando usado, o sacerdote transfere todos os bônus que os inimigos adquiriram através de Pontos de Fé para si e seus companheiros na mesma razão que eles existiam nos indivíduos originais (Se cinco pessoas recebiam um bônus de +1 no dano com espadas, cinco companheiros do sacerdote que portarem espadas receberão esse bônus de +1). O sacerdote deve ser de um nível maior do que o sacerdote que utilizou os outros milagres e deve gastar 2 Pontos de Fé a mais do que o outro gastou.

Esse milagre é uma concessão especial que Odin dá a seus sacerdotes, provando que pode mudar o curso de uma batalha a seu bel prazer. Apenas nobres com Liderança maior do que 50% e uma habilidade com arma maior do que 60% podem utilizar esse poder.

FLECHA DE ULL

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: Especial

O sacerdote pode transformar qualquer pedaço de madeira de no mínimo 15 cm e no máximo 60 cm em uma flecha comum. Essa flecha poderá ser guardada até ser atirada, quando então voltará a seu aspecto anterior atingindo ou não o alvo. O pedaço de madeira não poderá mais ser utilizado para o mesmo fim.

FLECHA PARA O CÉU

Custo: 2 Pontos de Fé

Duração: Instantâneo

O sacerdote atira uma flecha para o céu aberto. Ela atingirá automaticamente um inimigo que esteja no campo de visão do clérigo, não importando a cobertura que tenha.

LAÇO DE SANGUE

Custo: 4 Pontos de Fé

Duração: 6 meses

O Laço de Sangue é feito por um grupo de amigos que se une e faz juramento pela terra e pelo sangue. Misturam seu sangue em um recipiente com hidromel e depois cada um bebe um pouco. Daí nasce

um laço em que cada um sentirá quando o outro precise de ajuda. Quando um deles estiver próximo da morte, poderá enviar uma mensagem mental aos amigos delatando a identidade de quem o matou.

LANÇA DE ODIN

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: Um combate

O sacerdote pode transformar qualquer pedaço de madeira de no mínimo 60 cm e no máximo 3 metros em uma lança de 2 a 3 metros de comprimento capaz de provocar 1d6 + 2 pontos de dano. O efeito só dura por um combate e aquele pedaço de madeira não poderá mais ser utilizado para esse fim.

LUVAS DE THOR

Custo: 3 Pontos de Fé

Duração: 1d6 + bônus de Constituição rodadas

O sacerdote invoca os poderes das manoplas de Thor para proteger suas mãos. Durante o tempo do milagre, ele poderá segurar livremente qualquer item que o causaria dano ou que estaria impedido de portar. O item não pode ser um artefato divino (como o martelo de Thor) que imponha restrições superiores.

TENTAÇÃO DE FREYJA

Custo: 1 Ponto de Fé

Duração: 1d6 + bônus de Força de Vontade rodadas

O sacerdote torna o alvo sexualmente mais atraente, aumentando em 20% seus testes de Sedução. Ele será alvo de muitos olhares e atrairá a atenção das pessoas num raio de 10 metros, podendo ser abordado algumas vezes por indivíduos mais afoitos.

TROVÃO

Custo: 2 Pontos de Fé

Duração: Instantâneo

O sacerdote bate com o pé no chão ou bate palmas, emitindo o som de um trovão. Todos em um raio de 10 metros devem fazer um teste Força de Vontade ou ficarão atordoados por 1d6 turnos. Esse atordoamento implica na perda de 15% nas próximas 1d6 rodadas.

VENENO DA SERPENTE DO MUNDO

Custo: 4 Pontos de Fé

Duração: Seis horas

O sacerdote pode criar um veneno especial similar ao da Serpente do Mundo. Ele precisa matar uma cobra e misturar seu sangue ao dela. Os líquidos se unirão e se transformarão em uma mera fração de 1 mL de veneno. Quem ingerir essa quantidade receberá 4d6 + 3 pontos de dano na Constituição. O veneno pode ser utilizado em flechas. Após seis horas, ele perde seu efeito.



PODERES E FRAQUEZAS

PODERES

ADLIG

1 – Presença: O elfo da luz atrai olhares quando chega em um recinto. Sua presença sempre é notada e as pessoas desviam a atenção do que estão fazendo para ver a entrada desse nobre ser que chega. Caso mais de um elfo esteja utilizando esse poder, aquele de maior Carisma vence. Esse poder pode ser usado para distrair oponentes, mas não para aumentar a chance de ataques surpresa. Afeta um número de pessoas igual ao Carisma do personagem.

1 a 5 – Arma Mágica: Todo elfo da luz carrega consigo uma arma mágica que ele mesmo tenha forjado ou que tenha recebido de presente de um superior ou da família. Para cada ponto que gaste nesse poder, a arma ganha um bônus de +10% para distribuir em defesa ou ataque e +1 no dano. O bônus só funciona enquanto nas mãos do personagem.

2 – Aura de Luz: O elfo da luz emite uma aura com um brilho leve e confortante que aquece os corpos cansados e impressiona os corações amedrontados. A luminosidade se estende por um raio de 2 metros por bônus de Carisma e atravessa qualquer poder menor que o nível 3 ou magia de Foco menor do que 2. Protege contra frio quando a temperatura não está menor do que -10 °C.

2 – Aura de Fertilidade: A presença do elfo da luz é um símbolo de fertilidade e de que a vida é eterna. A depressão se acaba e todas as imagens do mundo se revelam como mais belas quando próximas do elfo. Ninguém sente dor e todos os ferimentos desaparecem enquanto estiverem em um raio de 3 metros do personagem. Esse poder não cura os ferimentos, mas transmite a imagem de nobreza e de perfeição. O elfo nunca parecerá sujo, ferido ou feio.

3 – Atrair da Luz e da Vida: O Ljósálfar carrega a luz e a energia da vida dentro de si. Ela está em seu coração com tanta intensidade que se estende para suas armas. Ao lutar contra criaturas das trevas ou mortos-vivos, ele recebe um bônus de +10% nos testes de ataque e +3 no dano.

3 – Dignidade: A aparência do elfo é a mais pura nobreza. Tentativas de humilhá-lo através de poderes ou de magias se tornam muito mais difíceis. Apenas poderes de nível 3 ou maior podem ser utilizados para criar redutores nos atributos ou testes sociais do personagem.

4 – Sentidos Nobres: Os olhos e ouvidos de um Ljósálfar percebem a nobreza e a verdadeira identidade do sangue de alguém, permitindo saber quando os atributos sociais são naturais daquele que os porta no momento. Assim para se utilizar qualquer poder que aumente testes sociais (a não ser Aumento de Atributos Carisma) precisa ser de nível 5 para ser utilizado contra o Ljósálfar.

4 – Explosão de Luz e Vida: O Ljósálfar libera toda a energia de luz e vida dentro de si em uma explosão mágica que

afeta uma área um raio de 1 metro para cada bônus de Constituição. Todos na área devem testar Constituição para não ficarem cegos durante os próximos 1d6 turnos e ainda recebem 1d6 + bônus de Constituição pontos de dano. Criaturas das trevas e mortos-vivos recebem 2d6 pontos de vida. Pode ser utilizado uma vez por dia.

5 – Renovação: todo elfo da luz é uma criatura de fertilidade. Sua existência representa vida, sua manutenção e renovação. Uma vez por sessão de jogo, ele pode invocar o que representa, recuperando todos os seus Pontos de Vida e livrando-se de envenenamentos e poderes que o paralisem.

5 – Área de Luz: A aura de luz do Ljósálfar pode se tornar tão forte que mortos-vivos e criaturas das trevas não conseguem penetrá-la sem vencer um teste resistindo de sua Constituição contra a Força de Vontade do personagem. Assim que penetram na área, recebem 4d6+2 pontos de dano. Qualquer magia ou poder baseado no Caminho de Trevas ou necromancia tem um redutor de 2D assim que penetra na área de luz. Esse poder é invocado juntamente com Aura de Luz, no entanto dura por um número de rodadas igual a 1d6 + bônus de Constituição e só pode ser utilizado uma vez por dia.

ARVINGE

1 a 5 – Herança: O Nelfheim recebe uma herança de seu pai divino, que são os poderes que o deus concede a seus sacerdotes. Ele pode trocar um Ponto de Poder por um Ponto de Aprimoramento para comprar os poderes concedidos pela divindade que o gerou, mas nenhum outro além destes.

1 a 5 – Memórias: Nem sempre o Nelfheim consegue invocar todas as memórias de suas vidas passadas com eficiência. Algumas aparecem nubladas e outras são mais registros de seus parentes, convivência, amizades e inimidades do que elementos práticos. Em termos de jogo, nem toda memória conta como uma Perícia efetiva. Para cada Ponto de Poder gasto em memória, o Nelfheim recebe um bônus de 30 pontos para gastar em Perícias relacionadas com o histórico do personagem.

2 a 6 – Milagre do Sangue: O Nelfheim tem uma capacidade especial de chamar pelo poder divino. Ele pode usar o poder de sua vida e sua herança sanguínea para realizar um feito. Ele utiliza seus Pontos de Vida como se fossem Pontos de Fé, assim pode realizar milagres gastando Pontos de Vida. No entanto, para realizar esse feito, o custo é dobrado. Um Nelfheim que queria realizar o milagre Luvas de Thor gastará 4 Pontos de Vida. O nível gasto nesse poder define o número de Pontos de Vida que podem ser usados.

5 – Excelência: o Nelfheim possui um treinamento extenso em uma determinada perícia. Essa deve ser escolhida segundo seu histórico. Seu acerto crítico na mesma é calculado dividindo-se seu valor total por 3 ao invés de dividir por 4. No caso de de Perícias com armas, soma-se 1d10 ao dano.

AUMENTO DE ATRIBUTOS EXCEPCIONAL

Permite que um atributo seja aumentando em 6 pontos por ponto de poder gasto. A maioria das criaturas pode escolher apenas um atributo para ser aumentado e esse não poderá ser mudado. Os gigantes são uma exceção, podendo aumentar todos os atributos físicos. O bônus só estará disponível na forma natural da criatura, ficando inativo quando ele toma a forma humana.

AVLIDEN

1 – Corpo Sem Dor: O Draugr não sente dor. Seu corpo é apenas uma pilha de carne apodrecida incapaz de sensações que não seja lhe informar de algum perigo ou o que está tocando. A dor é apenas um formigamento. Nenhum poder, magia ou golpe que possa paralisá-lo ou afetar de algum modo as ações por causa da dor surtirá efeito no Draugr.

1 a 5 – Toque Congelante: Uma vez por dia o Draugr pode tocar um inimigo e transmitir-lhe todo o frio do Mundo dos Mortos. Ele infligirá 1d10 de dano para cada ponto gasto nesse poder, variando, portanto, de 1d10 a 5d10.

1 – Bolsos de Carne: O Draugr pode esconder pequenos objetos dentro de sua carne morta. Apenas com um teste difícil de alguma perícia médica e com o personagem paralisado é possível encontrar o objeto. Poderes de detecção até o nível 3 não funcionarão para encontrá-lo, podendo indicar no máximo que está na mesma sala que o Draugr, mas não mais do que isso.

2 a 5 – Aura Gelada: O Draugr pode gerar uma aura gelada que mata as plantas e pequenos animais ao seu redor. Morrem devido ao frio infernal que suga suas vidas. Ela atinge um raio de 2 metros mais 1 metro para cada ponto gasto. Quando invocada, pode se tornar um campo gelido que dificulta as ações de todos os seres vivos ou de outros mundos que não seja o dos Mortos. Quando estiverem na área, receberão um redutor de -15% em todas as ações físicas. O Draugr pode gerar a aura gelada uma vez por dia por 1d6 rodadas + 1 por bônus de Constituição.

2 – Carne Endurecida: O Draugr pode endurecer sua carne após receber golpe de um modo que as armas que cortarem ou se enfiarem em seu corpo ficarão presas. É preciso um teste de Força contra a Constituição do Draugr para retirá-la que só pode ser feito na próxima rodada (é uma ação que dura toda a rodada). A arma não causará nenhum dano enquanto estiver dentro do cadáver.

2 – Olhar da Vergonha: Os olhos do Draugr refletem morte, covardia, desespero e infâmia. Quando olha para um herói, ele pode intimidá-lo e retirar seus momentos de glória, cortando qualquer bônus concedido por poderes inspirados desde o canto mágico do galldra-smidr até a Glória e Inspiração do hersir. O alvo ainda tem um direito a um teste resistido de Força de Vontade contra a Força de Vontade do Morto para não perder todos os bônus.

3 – Medo da Morte: Agora o Draugr pode invocar uma das maldições de sua existência contra um alvo. Uma vez por dia, ele pode cruzar os olhos com um alvo e o aterrorizar de um modo que todo seu instinto heróico se esvai. Isso equivale a causar 3d6 + bônus de Força de Vontade pontos de dano que atingem apenas os Pontos Heróicos.

4 – Corpo Morto: O estado de cadáver do Draugr alcançou um ponto em que o fluxo de energia tenebrosa não é mais alterado conforme os órgãos ou partes do corpo que ainda possua. Acertar pontos fatais não surte efeito, portanto ele se torna imune a Acertos Críticos, recebendo o dano normal mesmo quando um inimigo o golpeia com tal perfeição.

5 – Terror: O Draugr pode invocar o medo da morte sobre inúmeros alvos, expandindo sua aura fria em um raio de 20 metros. Todos dentro dessa área devem testar Força de Vontade contra a Força de Vontade do Morto para não fugirem apavorados, largando suas armas e tudo que atrapalhe a correr. Fugirão durante um número de rodadas igual a 1d6 + o bônus de Força de Vontade do Draugr.

ELEMENTO: ÁGUA

1 – Congelar: O toque do gigante congela um litro de água por rodada. Caso toque uma criatura viva, esta poderá resistir ao congelamento com um teste de Constituição. Caso falhe, receberá 1 ponto de dano por rodada.

2 – Coração Gelado: Os sentimentos do gigante são congelados como as terras em que nasceu. Ele quase não tem emoções. Toda tentativa de alterar suas emoções tem um redutor de 3 dados (como no foco de uma magia) ou -30%. Caso o poder ou magia exija apenas um teste de resistência por parte do Jotun, ele tem um bônus de 20% nesse teste.

3 – Estilhaços: O corpo gelado do gigante se estilhaça com os golpes, emitindo pedaços de gelo que cortam como vidro. Uma vez por dia, mais uma por bônus de Constituição, o gigante pode causar 1d6 de dano em todos em 1,5 metro de raio cada vez que receber um golpe.

4 – Sopro de Gelo: O gigante emite um sopro de gelo a uma temperatura de -20 °C. Ele sai na forma de um cilindro de 20 cm de diâmetro e 2 metros de comprimento. Congela tudo no caminho, causando 4d6 pontos de dano em criaturas vivas. Pode ser usado uma vez por dia.

5 – Área Gelada: O gigante pode emitir uma poderosa aura de gelo, baixando toda temperatura ao seu redor para -20 °C. A temperatura cai rapidamente, congelando a água, prendendo armas nas bainhas, matando plantas pouco adaptadas ao frio e atingindo as pessoas com um frio tão grande que dificultará sua movimentação (todos os seres vivos que falharem em um teste de Constituição perdem 15% em Destreza e Agilidade). Dentro da área gelada, o gigante tem um bônus de +6 em Força e +6 em Constituição. O poder dura 3d6 rodadas e pode ser utilizado uma vez por dia. Afeta uma área de 30 metros de raio e 15 metros de altura, começando a partir do ponto que o gigante o ativou (não se move junto com ele). O Mestre de Jogo deve ficar atento aos danos colaterais da área, como terreno escorregadio, dificuldade de se usar magias de fogo (foco reduzido em 1), testes de Constituição para quem estava molhando antes da ativação da área e congelamento de rios e lagos.

ELEMENTO: FOGO

1 – Sangue de Fogo: O sangue do gigante é como lava. É um fogo quintessencial que corre por seus vasos sanguíneos. Caso o gigante se corte e espalhe seu sangue, colocará fogo em

qualquer coisa. Para cada 4 pontos de dano que ele provocar em si mesmo, causará 1d6 pontos de dano em alguma coisa. Os Pontos de Vida perdido representam o sangue que o gigante extrai magicamente de si e joga no que quer causar dano. Esse poder não tem efeito caso seu sangue espirre por golpes que outros causem no personagem. O sangue extraído faz parte da alma do gigante e só sairá por livre e espontânea vontade dele.

2 – Corpo Quente: A pele do gigante é muito quente ao toque. Aquece o metal se o toca por muito tempo e é capaz de provocar dano em pessoas que o tocam. Ele aumenta a temperatura do metal em 2 °C por rodada que toca. Quem o segurar, receberá um ponto de dano por rodada que mantiver contato.

3 – Força das Chamas: O fogo aumenta o poder do gigante. Quando ele luta em um ambiente coberto por chamas ou com temperatura maior do que 60 °C, recebe um bônus de + 12 em Força e seu poder regeneração aumenta em 1 pontos. O lugar em questão deve estar coberto por chamas em uma área de um raio de pelo menos 6 metros.

4 – Vitalidade do Fogo: O calor das chamas revitaliza o gigante. Enquanto estiver totalmente envolvido por fogo que ele mesmo não tenha provocado, pode recuperar seus ferimentos com mais facilidade, somando 2 pontos a seu poder de Regeneração. Caso seja atacado com fogo mágico, sofre o dano normal (reduzido por outros poderes de proteção), porém essa quantidade de dano é somada em sua Força para se calcular o dano do próximo ataque (apenas na rodada que ocorre imediatamente após o dano).

5 – Explosão de Fogo: Todo o poder mágico que o gigante acumula sai de seu corpo em uma explosão magnífica que ilumina até um quilômetro de raio como um relâmpago no céu noturno. Ele se torna uma bomba de fogo e lava que se espalha num raio de 15 metros, derretendo todo metal não mágico e colocando em chamas qualquer material combustível. Todos nessa área recebem 1d6 pontos de dano por bônus de Constituição do gigante. Esse poder só pode ser utilizado uma vez por semana.

ELEMENTO: TERRA

1 – Mãos de Pedra: As mãos do gigante tornam-se rochas. São endurecidas a um ponto que podem ser usadas para socar aumentando em 2 pontos o dano. Ele não se corta se usá-las para aparar armas cortantes.

2 – Sangue de Pedra: O sangue do gigante é duro como rocha. Ele não sangra por qualquer espécie de ferimento, nem mesmo mágico. Magias que tentem afetar seu sangue ou água dentro de seu corpo devem ter foco maior do que 3 para atingi-lo. Todos os testes para resistir a envenenamento se tornam fáceis; testes difíceis se tornam normais.

3 – Extrair Força da Terra: Tocando a rocha ou a terra com os pés nus, o gigante extrai força da mesma. Enquanto estiver parado e tocando o solo, ele tem a força aumentada em + 12 e a Constituição em +6. Caso se mova, perde o efeito desse poder. Pode usá-lo uma vez por dia mais uma por bônus de Constituição. Esse poder não pode ser usado na mesma área no mesmo dia. O gigante ou qualquer outra criatura com essa mesma habilidade precisa se afastar pelo menos 1 quilômetro do local para usá-lo.

4 – Golem: Uma vez por dia, durante 1d6 rodadas, o gigante se transforma em uma força viva da natureza. Ele é pedra

pura, portanto é imune a tudo que afete especificamente seres vivos como envenenamento, poções que devem ser ingeridas ou magias que precisem de vida ou alguma mente envolvida. No entanto, está suscetível a qualquer outro tipo de dano (a não ser magias do Caminho da Terra). Magias do Caminho Ar ou efeitos sônicos causam 3 vezes mais dano.

5 – Corpo de Rocha: O corpo do gigante está tão endurecido que resiste a ataques cortantes e perfurantes. Os primeiros têm o dano reduzido a um quarto e os últimos não causam dano. Apenas armas de impacto causam dano efetivo no gigante. Ataques baseados em vibração ou no Caminho Mágico do Ar causam o dobro do dano.

KARNA

1 – Dom do Construtor: O anão consegue avaliar qualquer construção, túnel ou caverna, tocando sua estrutura e sentindo suas falhas e as possibilidades de desabamento ou se foi feita por magia, pelas mãos do homem ou de animais.

1 – Força da Terra: Enquanto está com os pés no solo, mantendo contato direto com a terra ou com a rocha, o anão ganha um bônus de + 6 em sua Força. Caso seja erguido, pise em concreto, asfalto ou outros produtos processados pelas mãos dos homens, o bônus é perdido.

1 – Analisar o Metal Forjado: O anão tem a capacidade especial de analisar qualquer estrutura metálica, podendo verificar todas as suas imperfeições e até mesmo sua magia. Com isso, ele pode saber se o ouro ou a prata das moedas é puro, a qualidade de uma arma ou se algum item tem algum poder mágico. No entanto, ele não pode identificar os poderes ou quais são as falhas sem testes com Perícias relacionadas com o item em questão. A análise compreende apenas a qualidade, se é boa ou não, se é puro ou não ou se é mágico ou não.

1 – Mordida: O anão tem dentes fortes. São tão poderosos que quebram rocha. Sua mordida causa 1d10 de dano e pode quebrar rocha caso seja bem sucedido em um teste de Força.

2 – Peso de Rocha: O anão une seu corpo a Terra espiritualmente e nessa ligação consegue fazer com que seu peso aumente vinte vezes. Esse aumento de massa praticamente impossibilitará que alguém mova seu corpo, mas algumas estruturas podem ruir, sendo incapazes de suportar mais de uma tonelada sobre elas.

2 – Mão de Martelo: As mãos do anão tornam-se tão duras quanto o metal, podendo ser usadas como martelos tanto para atacar quanto para moldar e quebrar objetos. Quando golpeia com as mãos, ele provoca dano de 1d10 + 1 + bônus de Força. O poder só pode ser utilizado uma vez por dia e dura dez minutos.

3 – Destruir Fruto da Terra: Os golpes do anão se tornam especiais, de modo que ele destrói com facilidade metal ou rocha. Qualquer criatura feita de metal ou de rocha receberá dano dobrado quando atacada pelo anão. Armaduras de metal ou com IP aumentado por magias do Caminho da Terra, terão os Índices de Proteção reduzidos em 3.

3 – Terra Estável: O território em volta do anão se torna estável, sem abalos, graças ao contato dele com o solo, que percebe a afinidade entre ambos. Qualquer magia que tente abalar o solo em volta dele falhará, a não ser que tenha Foco Maior do que 5 no Caminho da Terra.

3 – Resistência de Rocha: O anão tem uma resistência superior que o permite superar danos maciços. Caso receba algum dano que seja suficiente para matá-lo de uma vez só quando estiver com mais da metade de seus Pontos de Vida, ainda ficará com um Ponto de Vida. Só funciona uma vez por dia.

4 – Encantamento Rápido: Com uma forja ao alcance, o anão pode encantar rapidamente uma arma utilizando seus poderes místicos. Ele bate nela com seu martelo, aquece-a na chama e insere as forças do mundo por um breve momento no item. A arma ganhará um bônus de +2 no dano, podendo somar +20% no ataque ou na defesa. O efeito expira em um dia e após isso o item só poderá ser submetido ao processo novamente após duas luas. Esse poder só pode ser utilizado uma vez por dia.

4 – Quebrar as Armas: A pele do anão se transforma em uma estrutura poderosa que reage contra qualquer metal, madeira ou rocha que seja jogada contra ele. Caso esses objetos não sejam mágicos e tenham peso menor do que o anão, quebrarão durante o ataque. Elementais e outras criaturas da terra que ataquem com mãos nuas ou partes de seu corpo receberão 1d6 de dano. Além disso, o anão recebe um bônus de +1 no IP contra qualquer arma de metal, madeira ou pedra.

5 – Coração de Forja: O anão tem um coração tão quente e poderoso que mais aprecia uma forja. Seu sangue mais parece lava, tornando seu corpo poderoso. Ele recebe um bônus de +3 em Força e Constituição. Caso seu sangue respingue em qualquer coisa, causará um dano de 1d6 e colocará em chamas qualquer material combustível. Caso o anão seja morto, poderá escolher explodir em seu último suspiro, causando 1d6 de dano por bônus de Constituição a todos em um raio de 5 metros.

5 – Verme da Terra: O anão consegue atravessar rocha e terra escavando um buraco rapidamente. Esse buraco se fecha logo atrás dele, como se ele não houvesse existido. Poderá caminhar em sua velocidade normal, até dobrando-a em caso de ter mais pressa. Caso utilize apenas metade da velocidade, pode manter o buraco aberto por mais tempo para levar consigo um número de pessoas igual a seu bônus de Constituição.

KRIGARE

1 – Iniciativa: O Einherjar recebe um bônus de +3 nos testes de iniciativa.

1 – Banquete: Enquanto come e bebe junto a seus companheiros de batalha, o Einherjar pode recuperar seus pontos de vida. Durante o banquete ele recupera 2d6 pontos de vida. A refeição deve durar pelo menos dez minutos. Não pode ser feita mais de uma vez a cada 3 horas.

1 a 5 – Fúria: O Einherjar pode comprar várias vezes esse poder. Para cada um ponto que gastar, pode entrar em Fúria uma vez por dia como um guerreiro berserker. Os Pontos Heróicos são substituídos por Pontos de Vida.

2 – Arma Mágica: A arma do Einherjar se torna mágica enquanto está em suas mãos e recebe um bônus de +2 no dano e +10% nos ataques.

2 – Banho de Sangue: Enquanto luta e se suja com o sangue de seus oponentes, o Einherjar ganha mais força e aumenta seu poder. Além de recuperar 10 PV, ele ganha um bônus de 20% nos testes de ataque. Funciona apenas uma vez por dia.

3 – Grande Banquete: Como Banquete só que recupera 5d6 Pontos de Vida.

3 – Ataque Divino: Uma vez por dia, o Einherjar pode invocar sua ligação com Asgard para chamar todo o poder divino para um único golpe concentrado. Ao invés de somar o bônus de Força, ele soma todo o seu atributo nesse golpe. Após usar esse poder, ele não terá direito a teste de defesa ou esquiva na mesma rodada e não poderá atacar na próxima.

4 – Banquete dos Deuses: O Einherjar pode banquetear com outros guerreiros e recuperar seus poderes e os deles. Enquanto ele recupera 4d6 Pontos de Vida, eles regeneram 2d6. Esse poder só pode ser usado na presença de outros guerreiros aliados do Einherjar.

4 – Quebrar Defesas: Os ataques dos servos de Asgard podem ser destruidores. Uma vez por dia mais uma por bônus de Constituição, o Einherjar pode usar esse poder para quebrar qualquer coisa que o oponente utilize para aparar seu golpe, seja uma arma ou um escudo. Caso o objeto não seja mágico, será quebrado no mesmo instante. Itens mágicos possuem uma chance de se salvar de 15% por bônus que ofereçam (45% para um arma +3).

5 – Até o Último Sangue: O Einherjar pode lutar até que atinja -15 Pontos de Vida. Tomará somente quando a luta acabar ou quando chegar a -16. Após isso, sofrerá as mesmas consequências que qualquer personagem, a morte.

JÄTTE

1 – Intimidar: O gigante faz uma demonstração de força batendo no peito, gritando ou estalando os ossos e provoca intimidação nos alvos. Todos aqueles que não forem bem sucedidos em um teste de Força de Vontade receberão um redutor de -1 na Iniciativa.

1 – Evento de Força: Uma vez por dia por bônus de Constituição, o gigante pode realizar um feito de força que lhe permite utilizar seu atributo Força triplicado. Tal evento deve ser erguer, arrastar ou empurrar algo.

2 – Passo do Trovão: Os passos do gigante são tão pesados e poderosos que emitem um barulho ensurdecedor quando ele caminha, aumentando sua Intimidação em 10%. Uma vez por dia, ele pode pisar no chão com tanta força que todos em um raio de 1 metro por bônus de Força precisarão testar Agilidade para não caírem. Esse poder pode ser desativado a qualquer momento.

2 – Aura de Medo: O gigante causa um medo impressionante naqueles que se aproximam dele. Seu tamanho e aspecto é intimidador. Quem estiver em um raio de 1 metro para cada bônus de Força do personagem, deve testar Força de Vontade para não ficar intimidado e receber um redutor de -15% nas ações nas próximas 1d6 rodadas.

2 – Carga: o gigante pode investir em carga contra um inimigo. É uma corrida poderosa em que o bônus de dano de seu atributo Força é duplicado. Ele precisa correr uma distância de pelo menos 6 metros antes de utilizar esse poder.

3 – Golpe Esmagador: O gigante pode realizar um golpe tão destrutivo que seu impacto terá o som de um trovão. Uma vez por dia para cada bônus de Constituição (máximo 3), o golpe do personagem terá o bônus triplicado, caso acerte.

3 - Corrida Imperturbável: O gigante corre com tanta violência que mais parece a força dos elementos em ação. Qualquer tentativa de pará-lo precisa ser bem sucedida contra a Força triplicada do personagem. O poder só tem início depois dos primeiros 3 metros de corrida.

4 - Golpe Destruidor: Os golpes do gigante são mais que o trovão. Eles são avalanches que desabam sobre seus inimigos. Nenhum Índice de Proteção é considerado e armaduras têm uma chance de se quebrar igual a 1% por ponto de dano provocado. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Constituição para que os ossos de um de seus membros não se quebre. Pode ser usado uma vez por bônus de Constituição (máximo 4).

4 - Ossos de Aço: Os ossos do gigante nunca se quebram. Sua resistência ainda adiciona + 2 ao Índice de Proteção.

5 - Resistência Elemental: O gigante se torna momentaneamente parte dos elementos e do caos do mundo de modo que é reconhecido por eles como uma dessas forças. Duas vezes por dia, ele pode ignorar totalmente qualquer dano baseado em água, terra, ar ou fogo.

5 - Explosão de Raiva: O gigante pode entrar em um estado de fúria temido até pelos servos dos deuses. Uma vez por dia, ele libera todo o ódio, caos e insanidade dentro de si, tornando-se apenas instinto e raiva. Durante 1d6 rodadas, ele aumenta sua força em um terço, pode fazer um ataque extra, recebe um bônus de +4 no IP e movimenta-se com o triplo de sua velocidade. Ele não tem controle sobre quem ataca durante esse evento, sempre partindo para o alvo mais próximo. Devido ao frenesi, torna-se incapaz de realizar testes de defesa.

MÄLSMAN

1 - Saber Linhagem: A Dísir pode tocar uma pessoa e conhecer seus antepassados e descendentes. Poderá traçar a árvore genealógica de um estranho até seus bisavós e netos. Caso o alvo seja nórdico, saberá toda sua ascendência, até as primeiras migrações dos clãs.

1 - Localizar Linhagem: Uma vez que tenha utilizado Saber Linhagem, a Dísir pode localizar os parentes ou os restos mortais dos mesmos, não sabendo se a pessoa está viva ou morta. A Dísir sempre saberá a direção que deve seguir, mas não conhecerá o local com precisão. Medirá as distâncias por adjetivos como muito longe, longe, próximo, muito próximo e aqui.

2 - Aura de Desgraça: A Dísir pode gerar uma aura de desgraça para amaldiçoar aqueles que odeia ou simplesmente que merecem punição. Qualquer um que estiver em um raio de 3 metros da personagem e obtiver um resultado maior do que 85 em um teste, terá o equivalente a uma falha crítica. Se for em um ataque, perderá a arma, atingirá automaticamente um amigo ou a si mesmo. Em testes sociais, ganhará a inimizade de quem estiver ouvindo ou será ridicularizado. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Carisma e dura 1d6x10 minutos.

2 - Maldição da Morte: A Dísir pode tocar uma vítima e amaldiçoá-la. A morte observará essa pessoa com mais atenção e seu Índice de Proteção será diminuído em 1 durante 1d6 rodadas e todo dano que receber terá um bônus de + 2. Pode ser usada uma vez por dia.

2 - Benção da Vida: É o inverso de Maldição da Morte. Funciona da mesma maneira, mas confere um bônus de + 1 no Índice de Proteção e redutor de - 2 no dano.

3 - Aura de Proteção: A Dísir gera uma aura que evita que a morte perceba com avidez as pessoas. A personagem aumenta em 1 o Índice de proteção de um número de pessoas igual a seu bônus de Carisma. Pode ser usado uma vez por dia por bônus de Carisma e dura 1d6x10 minutos.

3 - Sorte: A Dísir pode abençoar uma pessoa, permitindo que ela tenha a chance de se recuperar de uma falha. Duas vezes por dia, a personagem pode conceder a alguém a chance de repetir um teste.

4 - Chances de Vida: A Dísir olha por seus protegidos e companheiros. Abençoando alguém, ela lhe dá uma proteção excepcional, permitindo que os próximos 1d6 + 1 ataques não o atinjam. Só pode ser utilizado uma vez por sessão de jogo.

4 - Acerto Milagroso: Uma vez por sessão de jogo, a Dísir pode abençoar seus protegidos e companheiros permitindo que um de seus testes seja um acerto crítico. A benção deve ser feita antes do teste quando a ação é declarada e nenhum dado deve ou precisa ser rolado.

5 - Retirar Heroísmo: As Dísir podem muito bem utilizar de seus poderes para destruir e fama e o valor que um herói carrega. Amaldiçoando uma vítima, impede que ela utilize seus Pontos Heróicos durante uma hora. Pode ser utilizado uma vez por dia.

5 - Desgraça do Herói: A Dísir amaldiçoa uma pessoa de modo que as chances de ela ser morta aumentem drasticamente. Uma vez por sessão de jogo, a personagem pode utilizar esse poder sobre uma vítima fazendo com que os próximos 1d6 ataques que receba sejam frutos de acertos críticos. Para invocar a maldição, o alvo deve estar no campo de visão.

MÖRKER

1 - Enxergar nas Trevas: O elfo negro consegue enxergar perfeitamente na escuridão. Vê claramente mesmo através das trevas mágicas, a não ser que seu foco seja maior do que o nível do maior poder que o personagem possui em Mörker.

1 - Atacar a Sombra: O elfo da escuridão pode atacar a sombra do alvo ao invés de atingi-lo em pessoa. O dano em questão é reduzido à metade, mas a IP não-mágica não é contada. Esse poder pode ser utilizado uma vez por dia, mais uma para cada bônus de Força de Vontade.

2 - Aranha: O elfo negro pode se mover livremente pelas paredes seja com as mãos ou com os pés. Enquanto tocar em uma superfície, ele se locomove como se estivesse pisando no chão normalmente.

2 - Coração Malicioso: O elfo negro tem um coração já coberto pela escuridão. As trevas do mundo sussurram-lhe as maldades do universo e o mantêm atentos à perversidade que o rodeia. Sempre que forem mentir, fazer um falso elogio ou tentá-lo convencer maldosamente sobre algo em que o personagem não acredita, o outro tem um redutor de - 15% nos testes.

3 - Sombra: O elfo negro pode se mesclar nas sombras, penetrando em qualquer fragmento, por menor que seja, e ali se escondendo. Ele pode observar, ouvir e sentir odores de tudo que existe nas proximidades, mas não poderá realizar magias ou fazer qualquer tipo de ataque a partir de lá. Qualquer tentativa

de atacar o retirará das sombras e lhe dará um bônus de + 2 na iniciativa. Não é possível fazer um ataque com magia no mesmo turno em que se sai das sombras.

3 – Imperceptível: O elfo negro não pode mais ser detectado por meio de poderes ou magia que permitam procurá-lo nas proximidades. Esse poder só vale quando aquele que procura está na mesma área que o personagem, sendo inútil para outros poderes e rituais de rastreio mais poderosos.

4 – Invisibilidade: O elfo negro pode se tornar invisível. Para enxergá-lo é preciso algum poder de detecção igual ou maior do que quatro. Caso ataque ou seja atacado, a invisibilidade é perturbada e ele se transformará em uma mancha difusa difícil de ser percebida. Qualquer ataque contra ele nesse estado recebe um redutor de -30%. O elfo negro pode se manter invisível por 10 minutos por dia para cada bônus de Força de Vontade.

4 – Palavras Envenenadas: A palavra do elfo negro vem de um coração tão malicioso que um mero comentário seu é capaz de envenenar um coração. É necessário emitir um comentário direcionado exclusivamente contra o alvo, que deve ouvi-lo. Ocorre então um teste resistido do Carisma do elfo negro contra a Força de Vontade do alvo. Caso o elfo vença, provoca 4d6 + bônus de Carisma pontos de dano. Pode ser utilizado um número de vezes por dia igual ao bônus de Carisma (máximo 4).

5 – Mente Caótica: A mente do elfo da escuridão está tomada pelo caos. Controlar sua mente é difícil e lê-la é mais complicado ainda. Qualquer tentativa de modificar ou controlar a mente do Dökkálfar deve ser feita com um poder ou magia com nível ou foco maior do que 6. Quem tentar ler sua mente e não possuir esse mesmo poder, deve testar Fora de Vontade ou ficar confuso nas próximas 1d6 rodadas. Durante o período de confusão, a vítima receberá um redutor de -15% em qualquer teste.

5 – Amizade das Sombras: O elfo da escuridão é praticamente uno com as sombras ao seu redor. Elas o protegem e ainda sussurram segredos para ele. Toda magia baseada em Trevas tem o foco efetivo reduzido à metade quando usada contra o Dökkálfar. Graças ao sussurro das sombras, ele pode conseguir mais informações, como se alguém está contando uma mentira (a sombra do alvo conta que ele está mentindo), se está para receber um ataque, para conseguir ajuda para seguir a trilha de alguém ou para identificar fatos relacionados com certo local. Efetivamente, o personagem ganha um bônus de 20% nos testes de Empatia, Esquiva, Rastrear e Procura.

RESA

1 – Perceber o Guerreiro: A Valquíria pode perceber as habilidades de um guerreiro simplesmente ao observá-lo. Ela terá uma idéia de seu poder e de sua bravura, podendo julgá-lo. Costumam utilizar esse nível para selecionar as almas a serem levadas para Valhalla, mas também para perceber a habilidade dos inimigos. Ela terá uma idéia de qual é a principal habilidade guerreira de um indivíduo (descobre sua principal perícia) e seu poder (estima o nível como menor do que 3, maior do que 4, maior do que 8 e maior do que 12).

1 – Montaria: A Valquíria consegue montar qualquer tipo de criatura, dominando-a e forçando-a a levá-la para qualquer lugar. Criaturas mais poderosas, principalmente as racionais, podem resistir com uma disputa de Força de Vontade.

1 – Rastrear: Tocando o objeto pessoal ou já tendo contato físico com um inimigo, a Valquíria pode rastrear essa pessoa, sempre sentindo a direção para onde foi.

1 – Comunicação: A valquíria pode se comunicar silenciosamente com sua montaria. Estando em um raio de 50 metros, ela pode enviar comandos mentais sem precisar se expressar de qualquer forma.

2 – Aurora Boreal: Conta a lenda que as Valquírias eram as responsáveis pela criação da Aurora Boreal. Elas usam esse poder para vários motivos. A Aurora impede o rastreio de teleporte e ainda duplica a velocidade da guerreira, estando ela montada ou não. Pode ser utilizada uma vez por dia.

2 – Marcar o Covarde: As Valquírias detêm o poder de julgar os guerreiros. Os traidores e mentirosos logo recebem uma marca que os acompanhará na pós-vida. Ela nunca poderá ser apagada e sempre o delatará como alguém indigno de confiança. Ao tentar contar uma mentira contar ou sempre que tentar conseguir a confiança de alguém, recebe um redutor de -20% no teste. As Valquírias usam esse poder com cuidado, pois se for provado que não foram justas no julgamento, receberão uma punição direta dos deuses.

2 – Arauto da Morte: A Valquíria pode invocar sua posição como arauto da morte, recolhadora de almas. Caso não ataque ninguém, também não será atacada, pois é um insulto tentar eliminar um dos agentes da morte. Quem o fizer receberá um redutor de -15% em todos os testes para tentar se defender. A Valquíria poderá invocar a ira das leis do universo contra o alvo, emitindo um ataque que provocará o dobro do dano. Caso ela ataque um alvo, saindo de seu papel de agente da morte, sofrerá esses mesmos efeitos.

2 – Doar Poderes: Tocando sua montaria, a Valquíria pode doar-lhe alguns de seus poderes durante um dia. Ela deve escolher quais serão os poderes e ter em mente que não poderá usá-los enquanto não passarem 24 horas e os receber da montaria.

3 – Lança Assassina: Quando arremessa sua lança, a Valquíria nunca erra o ataque. Ela acerta o alvo causando 3 pontos a mais de dano. Só pode ser usado uma vez por alvo.

3 – Passagem: A Valquíria pode atravessar uma parede de até 5 metros de espessura como se ela não existisse. Deve caminhar apenas em linha reta, sem fazer desvios. Pode realizar esse feito uma vez por dia mais uma por bônus de Constituição.

3 – Esforço Maior: A Valquíria pode exigir o máximo de sua montaria, fazendo-a utilizar uma velocidade de corrida quatro vezes maior do que o normal. O esforço leva a criatura à exaustão ao fim da jornada, mas ela poderá correr sem se cansar durante duas horas.

4 – Viajar para Asgard: A Valquíria pode viajar entre mundos carregando uma pessoa consigo (uma alma, geralmente). Ela abre um portal instantâneo e dá um salto espiritual, aparecendo em Asgard. Só pode ser utilizado uma vez por dia.

4 – Ataque Espiritual: A arma da Valquíria se adapta a destruir inimigos espirituais. Quaisquer criaturas ligadas a Spirium recebem +1 ponto de dano por bônus de Força de Vontade da portadora. Acertos críticos causam o triplo do dano. O efeito também vale para demônios Espectros e criaturas em viagem astral.

4 – Carga Fatal: A Valquíria emite um grito de batalha em nome de Freyja ou Odin e investe contra os inimigos usando toda a força de sua montaria. Nesse ataque, ela causa dano triplicado. Caso

utilize uma lança, o dano será quadruplicado. Ela não terá direito a defesa na próxima rodada. Pode ser realizado uma vez por dia mais uma por ponto de Constituição da montaria. Exige um teste bem sucedido de Montaria ou Cavalgar.

5 – Repelir Espíritos: Uma Valquíria não lida apenas com os espíritos destinados a Asgard. Às vezes ela se vê cercada de almas penadas procurando por um lugar para ficar, meros fracassados que nunca serão aceitos em lugar algum. Com esse poder, nenhum deles pode se aproximar a um raio de 5 metros da valquíria a menos que a vença em uma disputa de Força de Vontade. Para continuar dentro desse perímetro, deve fazer outro teste após 1d6 rodadas. Vencendo esse, poderá continuar próximo sem problemas até sair da área e tentar entrar de novo. Esse poder também afeta os Draugr e Espectros.

5 – Fúria Maior: A Valquíria pode entrar em Fúria Maior uma vez por dia. Funciona como a habilidade do Berserker.

FRAQUEZAS

As fraquezas para as entidades mitológicas são citadas a seguir. Qualquer tentativa de resisti-las não pode ser feita com um valor maior do que 65% para evitar que os personagens se tornem imunes às fraquezas.

ATRIBUTO LIMITADO

A entidade tem alguma limitação no desenvolvimento de um atributo. As razões podem ser desde maldições divinas à própria natureza da criatura. Um gigante deformado e animalesco pode ser condenado a ter um Carisma baixo para o restante de sua existência. Uma vez que essa fraqueza seja adquirida, o Atributo não poderá ser elevado além de 9 nem por meios mágicos.

BARREIRA

A entidade é sensível a barreiras formadas por algum tipo de substância ou objeto. Círculos de sal, pétalas de rosa, pregos de aço nas paredes, marcas de sangue animal nas portas são exemplos de proteções contra a entidade. Caso ela ingira essa substância, terá uma sensação de vômito instantânea e receberá 1d6 pontos de dano. Para atravessar a barreira, deve ser bem sucedida em um teste de Força de Vontade contra 10 + a Força de Vontade de quem ergueu a Barreira (25 se for uma barreira natural). Exemplos de substâncias: rosas, sal, sangue de um animal específico (geralmente não muito raro), pregos, aço frio, pó de vidro, água benta, visgo.

CORPO CORROMPIDO

O corpo da entidade foi contaminado pelas energias corruptas de Ark-a-nun, Infernun ou dos tenebrianos. Ele será facilmente percebido como uma criatura das trevas, sensível aos poderes celestiais. Qualquer teste para identificá-lo como um ser dos mundos inferiores torna-se fácil (ou passa de difícil para normal). Seres de Paradísia ou objetos mágicos vindos dos mundos superiores ou alimentados com Pontos de Fé causam +1 de dano.

DEPENDÊNCIA

A entidade depende carne de seres racionais, Pontos de Magia, Pontos de Fé ou sangue para sobreviver. A opção cabe ao jogador, mas sempre é limitante e é preciso ser ingerida todos os dias ou os Atributos Físicos receberão um redutor de -4 para cada hora do dia seguinte de fome do dia seguinte. A entidade adquire os Pontos de Fé ou Magia simplesmente sugando a energia da vítima enquanto a mantém imobilizada.

Magia: É preciso um mínimo de Pontos de Magia igual a 1/5 do seu total de Pontos de Vida.

Fé: Idem magia, mas com Pontos de Fé.

Sangue: Retirados diretamente dos Pontos de Vida da vítima, como no caso dos vampiros. A entidade precisa de um mínimo de sangue, ou Pontos de Vida, equivalente a 1/3 dos seus próprios Pontos de Vida.

Carne: Precisa se alimentar de pelo menos 2% de sua massa.

FETICHE

Todos os poderes da entidade estão baseados em um objeto especial. Pode ser uma arma, um amuleto ou parte de seu próprio corpo. Quanto atingido ou roubado, a entidade estará incapaz de usar seus poderes até recuperá-lo.

FÚRIA

A entidade está propícia a momentos de fúria em que não enxerga aliados ou inimigos e esquece-se do uso da razão ou de seus poderes. Ela simplesmente ataca o que vê pela frente até não restar mais perigo ou ser abatida. Recebe um bônus de 10% nos ataques, porém um redutor de -20% na Defesa e é incapaz de usar poderes que necessitem sua vontade para ativar. A fúria abate a mente em momentos de provocação ou stress e exige um teste de Força de Vontade para ser suprimida.

MENTE ATORMENTADA

A mente da entidade é instável por causa de uma maldição, por ter visto muitos horrores ou por ser um estado natural de sua espécie. Todos os dias, o jogador deve jogar 1d6. Conforme o resultado, a mente da entidade será afetada por uma das loucuras a seguir: 1 – Megalomania; 2 – Amnésia; 3 – Fobia; 4 – Depressão; 5 – Compulsão; 6 – Falsas Verdades.

PONTO VULNERÁVEL

Alguma parte do corpo da entidade é especialmente vulnerável como o coração de um vampiro. Uma vez que tenha sido perfurada ou cortada, causará a morte irreversível da criatura. Exige um golpe que obtenha um acerto crítico e cause a perda de pelo menos um 1/3 dos pontos de vida da entidade.

SEGREDO

A entidade tem um segredo que revela uma vulnerabilidade. Pode ser seu nome verdadeiro, uma frase ou uma história. Quem conhecer o segredo poderá usá-lo para atormentar a vida da

criatura. Essa pessoa terá um bônus de + 20% em todos os testes contra a entidade e suas magias receberão um bônus de 1 ponto de Foco quando usadas para dominar ou atacar aquele que teve seu segredo revelado.

SENSIBILIDADE A ELEMENTO

A entidade é sensível a algum elemento. Magias ou poderes baseados nessas energias causam o dobro do dano. Exposição ao elemento causa dano na seguinte proporção (dano por rodada de contato): exposição total 3d6, grande parte do corpo 2d6, pequena parte do corpo 1d6. Essa fraqueza pode ser escolhida mais de uma vez tanto para que a entidade seja vulnerável a mais um elemento além do já escolhido ou para aumentar a sensibilidade (três vezes, quatro vezes e assim sucessivamente). O dano não precisa ser necessariamente um ferimento que sangre ou uma queimadura. Anões e elfos negros com Sensibilidade a Luz podem ver sua pele se transformar em pele aos poucos enquanto ficam ao sol. Quando seus pontos de vida chegam a zero, transformam-se em estátuas.

OBEDIÊNCIA

A entidade deve obediência total a seus superiores. É um voto que está inserido na sua essência e corre junto com seu sangue. Sempre que desobedecer as ordens de um superior, sejam eles deuses ou tenebrianos, ficará impossibilitado de usar seus poderes até se redimir.

VERDADE

A entidade é incapaz de mentir. O ato de distorcer a verdade ou inventar informações fere seu próprio ser. Qualquer mentira contada é percebida automaticamente pelas pelos outros.



MUNDO DE TREVAS

O Mundo de Trevas viu muitas guerras e mortes desde a Era Viking. Os deuses e mortais sofreram com todo o movimento do mundo sobrenatural e cada passo da história foi registrado. O mundo mudou, com heróis caindo e outras faces surgindo para salvar vidas ou acabar com elas.

AS LENDAS DOS DEUSES

QUASE UM RAGNARÖK

A Idade Média já estava quase no fim por volta de 1300 quando os deuses nórdicos quase se viram diante de um Ragnarök. Cada vez menos almas eram levadas para Asgard. Os deuses temiam que os salões ficariam vazios e não suportariam os ataques das outras cidades de Paradísia, algumas aflitas para conseguirem poder mágico e não sucumbirem à força inexorável do Esquecimento. As maquinações de Loki continuavam colaborando para acabar com as poucas manifestações de paganismo na Escandinávia.

Signy foi uma inesperada salvação para os deuses. Se há uma coisa mais terrível do que a fúria nórdica é a fúria vingativa de uma mulher desprezada que ainda ama. Pior ainda se essa mulher for uma deusa. Ela delatou os planos de Loki, ajudou a localizá-lo e por pouco ele não foi pego pelos deuses. Quase todas as suas forças e aliados foram caçados e mortos aos poucos por Álfar, Einherjar e Valquírias.

A vitória foi um descanso para os Aesir, porém ainda precisavam lidar com a Cidade de Prata. Ao menos os anjos também lutavam contra os gigantes, o que dividia as forças de Demiurgo e Christos.

O PROTESTANTISMO NA ESCANDINÁVIA

A Reforma, no século XVI, quase destruiu de vez o que restava das forças dos seguidores de Asgard. Houve um tempo em que o culto particular era permitido na Islândia. Ele se foi. Em seguida, mesmo aquelas regiões mais afastadas dentro dos países nórdicos perderam essa liberdade, aquele modo de culto que todo mundo finge que não vê que está ocorrendo. O protestantismo levou isso ao máximo, caçando e perseguindo qualquer resquício dos seguidores dos deuses nórdicos.

Todos os países escandinavos assumiram a posição de defensores da fé protestante. As ordens de magia precisaram se ocultar ainda mais para evitar a perseguição. Muitos deles foram afogados ou queimados quando uma espécie de inquisição protestante, similar a que houve em países como a Alemanha, caçou-os e os forçou ao exílio. Nunca o Ragnarök esteve tão próximo dos deuses nórdicos.

Em Paradísia, Asgard e Vanaheimr precisaram de novas alianças e tratados para não sofrerem mais ataques. Não fosse a briga entre anjos protestantes e católicos na Cidade de Prata,

talvez as forças de Christos pudessem aproveitar a oportunidade para um ataque que deixaria a situação dos deuses nórdicos ainda mais difícil. Os Aesir e Vanir sabiam que estavam destinados a serem derrotados para que um novo ciclo se iniciasse, mas aquela nova fase do ciclo não estava em seus planos. A Cidade de Prata não fazia parte da ordem natural que eles concebiam. O plano dos anjos era abolir os ciclos e criar uma linha temporal contínua, com início, a Gênese, meio, com os conflitos religiosos e vinda dos profetas, e fim, o chamado Apocalipse. Nada de renovação final.

Era uma derrota que os Aesir não poderiam aceitar. Odin começou a reorganizar seu culto e refez o significado de sacerdócio, criando rituais de iniciação. Os outros deuses seguiram a mesma iniciativa. Passou a haver uma hierarquia rígida e um sistema completo na religião nórdica para que pudessem sobreviver ao cristianismo. Não havia um sumo-sacerdócio, mas uma série de células integradas que se ajudavam, mas podiam sobreviver sozinhas e se alastrar.

Loki começava a reavivar suas forças e os gigantes refaziam suas táticas, evitando um pouco os países nórdicos e caminhando por Spiritum e Ginnungagap para fazer novas alianças. Era difícil lidar com a Cidade de Prata e eles ainda não poderiam atacar Asgard, pois os únicos portais que tinham para acessar Paradísia agora eram vigiados pelos anjos. As lutas entre os Aesir e os Jötnar se transformaram em escaramuças secretas na tentativa de defender alguns poucos locais de resistência em Midgard, como fortalezas no interior da Terra, nos céus ou em bosques.

RENASCIMENTO NÓRDICO

A era romântica dos países escandinavos, com uma grande influência, e até surgimento de guerras, ocorreu depois do século XVII. Muitos valores antigos foram resgatados, principalmente nos círculos místicos. Mesmo com a grande perseguição, as ordens e os sacerdotes asgardianos iniciaram muitos novos guerreiros, magos e clérigos. Ainda eram círculos restritos e secretos, porém o número aumentava e era um lampejo de esperança em vista dos anos anteriores. Almas já eram levadas para Asgard sem que fossem feitos tratados ou que soldados destinados ao Inferno precisassem ser convencidos a ter essa nova chance.

Começava uma nova fase do ciclo e Loki já estava pronto para atuar também. Ele não tinha sacerdócio, mas seus seguidores eram trapaceiros renomados que recebiam poderes especiais de enganação para atacarem os deuses nórdicos e auxiliarem os gigantes a entrar na sociedade dos mortais, fosse como feiticeiros disfarçados ou guarda-costas de inimigos de Asgard. Tentou oferecer alianças aos anjos, mas todos recusaram. Apenas alguns elementos do Arkanun Arcanorum cederam aos convites de Loki, o que gerou uma grande desavença com os Senhores da Tempestade e a Escola de Luft.

A SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

Os Magos do Vácuo foram aqueles que mais se aproveitaram de toda a confusão. Já no século XVIII, muitas décadas depois do desaparecimento de seu líder, Mathias Szachmary, e após a morte de muitos dos magos originais do círculo interno, as alianças da ordem começaram a mudar. O nome Sagrada Ordem dos Magos tornou-se definitivo e suas forças aumentaram nos territórios que hoje são a Alemanha, a Áustria e Escandinávia. As alianças com Asgard se deterioraram e foram trocadas por acordos com demônios do Inferno, anjos caídos e até os gigantes.

Os Senhores da Tempestade gostaram da troca de alianças dos Magos do Vácuo. Não precisavam mais de nenhuma desculpa para usar todo seu poder e convocar Einherjar ou Álfar para lutar contra seus inimigos mortais. Morrer em um combate contra eles se tornara uma garantia de ser levado para Asgard.

CONFLITOS DOS HOMENS, CRIMES DOS DEUSES

A Primeira Guerra Mundial marcou a volta dos exércitos de Asgard para as frentes de batalha através das forças germânicas. Grupos de Einherjar saíram de Paradisia e começaram a batalhar contra anjos e qualquer criatura sobrenatural, sem se importar com os lados. Sempre que ocorria um enfrentamento direto entre os exércitos, apareciam os servos dos deuses nórdicos para massacrar anjo, demônio ou espírito que estivesse lutando de qualquer lado. Eles surgiam apenas para desequilibrar as lutas e causar mais tumulto, massacrando o lado que estivesse vencendo. Enquanto isso, as Valquírias passavam recolhendo as almas de soldados, antes que anjos e demônios pudessem aliciar qualquer um que não tivesse fé suficiente.

Os anões cavavam trincheiras em vales espirituais e andavam entre as trincheiras dos humanos para coletar informações e abrir portais para facilitar o deslocamento dos servos de Asgard. Assim eles chegaram repentinamente e passaram a ser temidos. Ao final da guerra, muitas forças estavam exauridas, porém a Cidade de Prata ainda tinha muito poder de fogo e o próprio Christos interveio perante os Tribunais Espirituais. Asgard estava roubando almas de anjos e demônios da morte, rompendo pactos milenares que ditavam que a escolha do futuro do espírito estava em seu passado de encerramento na carne.

Odin usou toda sua sabedoria e charadas para tentar evitar um desastre diplomático, porém foram Forseti e Týr que agiram para que mais uma iminência de guerra total fosse eliminada. Eles conseguiram convencer outros panteões de Paradisia a testemunharem a seu favor nos Tribunais. Os Juizes não concordaram com a argumentação. Afirmaram que a Cidade de Prata tinha seu direito, afinal haviam vencido as Guerras de Fé sem crimes. No entanto, ao invés de punirem Asgard, apenas advertiram a cidade.

UMA PUNIÇÃO JÁ ESPERADA

Os deuses nórdicos nunca se filiaram a partidos políticos. Eles nunca se interessaram com essa faceta dos homens, a não

ser que isso se retratasse em guerras, pilhagem e almas. Era de se esperar uma situação assim em um panteão liderado por deuses guerreiros. Por isso eles não se importaram com o nazismo. Nem tinham idéia do que eram os judeus, além de que eram seguidores de um grupo menor da Cidade de Prata. Quando os seguidores de Asgard fomentaram a Segunda Guerra Mundial, na década de 1930, agiram auxiliando os planos já feitos pelos mortais. O que fizeram foi ampliar o desejo de guerra.

Assim se iniciou um dos maiores conflitos do século XX e os deuses nórdicos colheram tantas almas ceifadas quanto um fazendeiro orgulhoso da melhor safra que já viu na vida. Usaram o mesmo esquema de guerra. No início, foram supremos no campo de batalha, usando todos os soldados adquiridos cerca de 20 anos antes, na Primeira Grande Guerra. Foi um investimento lucrativo, pois nunca Asgard recebera tantos soldados. Nunca os anjos e demônios da morte tiveram tanto trabalho. Para piorar, vários elfos da escuridão trabalharam caçados essas entidades que deveriam levar as almas para o Céu e para o Inferno. Sem eles, vários espíritos vagavam nos campos de guerra, prontos para receberem as propostas das Valquírias.

A guerra acabou com a Alemanha destruída. Muitos também haviam morrido na terra natal dos seguidores de Asgard, mas as invasões nazistas na Dinamarca e na Noruega serviram para desorganizar os anjos e seus seguidores da Cidade de Prata e do Inferno. Infelizmente, os gigantes também se aproveitaram da situação. Eles massacraram anjos e grupos de Einherjar enfraquecidos pela luta. Quase destruíram fortalezas dos anões e dos Álfar. Tudo graças a Loki, que apenas esperava.

O Trapaceiro esperou a guerra acabar. Durante o avanço soviético para a Alemanha, enquanto as Valquírias recolhiam a maior quantidade de combatentes alemães e soviéticos, alguns dos quais descendentes dos rus, Loki fez sua denúncia aos Tribunais e serviu de principal testemunha dos crimes dos deuses nórdicos. Disfarçado de corvo, ele presenciara inúmeras batalhas e as gravara em seu espírito. Recolheu Einherjar caídos e os levou para confessar de onde haviam vindo. Alguns eram novos, transformados ainda no início da guerra e logo cederam nos interrogatórios.

CRIMES DIVINOS, CASTIGOS INFERNAIS

Asgard ficou vazia quando todo o panteão foi levado acorrentado para os Tribunais. Seus servos ficaram preocupados, contando apenas com os mais velhos para coordenar. Por um breve momento, foi permitido que Baldr voltasse para sua cidade natal para ali comandar enquanto seus pais e irmãos eram julgados.

Os Juizes não cederam dessa vez e nenhum panteão apareceu para testemunhar a favor de Asgard. Loki cuidara para que isso não acontecesse e o poder da Cidade de Prata ainda aumentara. Havia pequenas desculpas e tratados ocultos criados pelos Nimbus para declarar guerra contra panteões específicos sem que os outros pudessem agir. O apoio de Hel não impediu que o Inferno também apresentasse suas acusações.

Odin declarou que era o único culpado e assumiria toda a responsabilidade pelos crimes. Imaginava que isso salvaria seu panteão do pior. Como já havia uma profecia declarada sobre seu fim, pensava que ainda sobreviveria e teria o Tribu-

nal em cheque. O Pai de Todos podia ser inteligente e sábio, mas pensar isso era subestimar os Juízes. De fato, eles o puniram como já haviam feito com outros líderes de cidades de Paradisia. No entanto, essa punição repercutiu em todos os filhos e irmãos de Odin. Ele foi forçado a deixar o poder de Asgard e viver a condenação no Inferno após ser humilhado pelos anjos na Cidade de Prata. Andou acorrentado nas ruas praticadas com uma coleira e foi desafiado pelos anjos mais fracos nos campos do Distrito de Marte. Após a humilhação, sentiu o gelo de Helheimr e sofreu torturas no Inferno durante duas décadas de Midgard que valeriam como quinze milênios em questão de pensamento e sensação.

A punição de Odin acabou em 1973 e a sentença final foi dada. Ele foi transformado em mortal, ainda que estivesse acima da maioria deles, talvez até acima dos anjos. Para piorar, estava anulada a profecia da Völva. Não necessariamente Odin deveria morrer pelas presas de Fenris durante o Ragnarök. Ele poderia falecer antes disso pelas mãos de qualquer criatura que tivesse o poder de vencê-lo ou envenená-lo. Aturdidos, os deuses pararam para pensar o que aquilo significava. Agora não havia mais a certeza da luta final que esperavam. Também não havia mais a certeza da destruição e da renovação que era parte essencial da vida de Asgard. Os deuses nórdicos não precisariam lutar pela renovação e pelo ritual. Agora seria uma questão de pura sobrevivência. Isso despedaçou corações divinos em Asgard e fez chorar Einherjar e Valquirias em Valhalla. Agora, talvez, pudesse ocorrer o fim de tudo.

A NOVA ASGARD

Os deuses reuniram em sua Thing para debater sobre a punição final. Týr assumiu o governo de Asgard, visto que Thor preferia mais ser um general do que um governante. Forseti e Frigg seriam conselheiros. Odin não estaria mais entre eles a não ser que vencesse seus desafios e bebesse da fonte da divindade. No entanto, não poderiam reclamar. Haviam perdido o Pai de Todos, mas os salões estavam tão abarrotados de guerreiros quanto nunca estiveram. Milhões de almas haviam sido adquiridas nas guerras e a força dos deuses nórdicos começou a ser reabilitada na Europa e até nos Estados Unidos, com seguidores os cultuando sem medo, a céu aberto.

Os Aesir sempre souberam que tudo na vida tinha seu custo. Lamentavam que esse custo fosse a possibilidade de haver o fim dos ciclos. Sempre estiveram dispostos a morrer lutando para que a vida se renovasse. Agora precisariam sobreviver para que a vida fosse renovada. Teriam que aprender a lidar com os anjos e com outros panteões de uma maneira diferente, pois a batalha final de Asgard talvez, apenas talvez, não estivesse fadada a ser apenas uma decisão entre deuses e gigantes, mas um conflito maior.

AS VIDAS DOS HOMENS

BAIXA IDADE MÉDIA

Depois do século XI, os vikings conheceram um período de decadência. Não havia mais o sangue viking liderando grandes ataques e aterrorizando os cristãos. Aqueles homens bravos do norte foram aos poucos se identificando com as nações européias e se tornando parte da cristandade. Os ataques foram cessando, fosse por causa de derrotas, fosse por causa da organização dos reinos nórdicos que começava a ter que se estruturar.

Até os rus perderam poder, pois a rede de comércio que tinham foi duramente afetada pelas Cruzadas, que fizeram a rota comercial da Europa mudar para o mar Mediterrâneo. Assim a Era dos Vikings passou com algumas vitórias de seus descendentes, como Guilherme conquistando a Inglaterra e criando uma nova linhagem de reis.

A UNIÃO DE KALMAR

A primeira união entre os reinos escandinavos ocorreu quando o jovem Magnus herdou os tronos da Noruega e da Suécia. Nessa época, a peste negra já havia matado quase dois terços dos noruegueses e o reino encontrava-se em declínio. A expectativa de esperar Magnus atingir a maioria causou muitos conflitos políticos e uma tensão que os nobres não poderiam suportar tanto na Suécia quanto na Noruega.

Devido ao poder dos donos de terra, o rei foi forçado a convocar o primeiro Riksdag, o parlamento sueco. O sucessor de Magnus foi retirado do poder pela Rainha Margaret da Dinamarca a pedido dos próprios suecos. Uma convenção realizada em Kalmar em 1388 elegeu o Eric da Pomerania como rei dos três países escandinavos.

A Dinamarca era o mais forte desses reinos e o que deveria ser uma união mais de fraternidade do que política acabou levando Suécia e Noruega a se submeterem. Entretanto, o povo logo se insurgiu e houve uma série de separações e uniões até finalmente a Suécia declarar independência em 1523.

O GRANDE PODER DA SUÉCIA

Os suecos, sob o comando de Gustav Vasa, recusaram-se a restabelecer a União de Kalmar e batalharam para manter os dinamarqueses fora de seu território. Vasa também foi um dos responsáveis por cortar as relações com a Igreja Católica e estabelecer o protestantismo no país. A Noruega também seguiu o caminho do protestantismo, o que dificultou ainda mais sua situação, visto que perderia as peregrinações para as relíquias de Santo Olav, o que levaria a país a perder muito do contato com a Europa.

Charles IX subiu ao poder da Suécia em 1604. Foi declarado o compromisso do país com o protestantismo, impedindo que católicos se tornassem reis ou assumissem cargos no país. A religião católica foi banida e as reformas suecas se tornaram tanto religiosas quanto militares. O país passou a investir no exército e iniciou o que se tornaria um império. Charles IX declarou guerra contra a Rússia, depois contra a

Dinamarca. A última guerra foi um desastre, mas a Suécia não deixou de prosperar por causa disso.

O rei Gustavus Adolphus participou de algumas das muitas guerras com a Rússia, inclusive a guerra polonesa. Imaginava que lutava em nome da religião, com a fé de que era seu dever impedir que os católicos chegassem aos países escandinavos, pois, segundo sua concepção, isso significaria a destruição dos países nórdicos. Gustavus se imaginava o protetor do protestantismo.

O poder sueco diminuiu quando o reino foi atacado pela Rússia, Polônia e Dinamarca (ainda com a Noruega anexada) em 1700, mesmo com grandes vitórias no início, a Suécia não conseguiu suportar os ataques, pois logo a Prússia e a Inglaterra se uniram à aliança.

SEPARAÇÃO DA DINAMARCA E DA NORUEGA

Noruegueses e dinamarqueses continuaram como um só reino até 1814. A Inglaterra havia atacado o país, o que o fez tomar o lado de Napoleão. Foi um erro que apenas dificultou a situação dos dinamarqueses, que logo viram a Noruega se aproveitar da situação para declarar independência.

Os dinamarqueses viveram um período difícil após as guerras napoleônicas. Foi dito que a Dinamarca estava praticamente falida. Em 1849, deixou de ser uma monarquia absolutista para se tornar uma monarquia constitucional.

Os suecos e dinamarqueses criaram a União Monetária Escandinava em 1873, a qual os noruegueses aderiram dois anos mais tarde. Era um tratado comercial que favorecia todos os países e que acabou em 1914, com a Primeira Guerra Mundial.

O SÉCULO XX

Os três países escandinavos permaneceram neutros durante a Primeira Guerra Mundial. Foi durante a Segunda Guerra que sofreram mais com a situação, mesmo que houvesse declarado-se como neutros mais uma vez, apesar de a Suécia, sem condições de refutar a imposição da Alemanha, ter tido contato com os nazistas. Secretamente, os suecos tentaram contatar os Aliados.

A Dinamarca e a Noruega sofreram com invasões dos nazistas. Com o fim da Guerra, os dinamarqueses se tornaram parte da ONU e foram um dos membros originais da Organização do Tratado do Atlântico Norte. A Suécia ainda não assina nenhum tratado militar.

O MUNDO, A LUZ E AS TREVAS

O mundo mudou, acompanhando o tempo e se transformando cada vez mais rapidamente, deixando os mais lentos para trás sem nem se dar ao trabalho de se despedir. Os deuses nórdicos ainda estão tentando se adaptar a todos os problemas que foram jogados contra eles nos últimos séculos. A perda de fé, seguida pela exaustiva batalha contra gigantes e outros panteões debilitaram Asgard. Entretanto, os deuses nórdicos são incansáveis e mesmo a queda de Odin não os fez desistir de continuar.

Os países nórdicos são muito diferentes da Era Viking. Muitos dos velhos costumes caíram e são lembrados apenas por pessoas saudosas ou por grupos que tentam resgatar ativamente

a velha cultura, ensinando-a a seus filhos. Sua influência política é mínima em áreas dominadas pelo protestantismo.

Os países escandinavos se desenvolveram, estando entre os primeiros do mundo em qualidade de vida. Gozam de bastante liberdade e se recuperaram bem a despeito dos difíceis tempos de guerra. Nenhum deles tem mais a glória de antes, muito menos um exército temido, mas se adequaram aos valores mais esperados pela população nos dias atuais, que é a qualidade e não o estilo de vida.

A RELIGIÃO MODERNA

A fé em Asgard possui várias vertentes nos dias de hoje, formadas por pequenas comunidades que passaram a ressurgir com maior força a partir da segunda metade do século XX. Seu início ocorreu na Islândia, quando um fazendeiro chamado Sveinbjörn Beinteinsson começou a organizar o movimento chamado Ásatrú. O significado de Ásatrú é fé dos Aesir e foi reconhecido pelo governo islandês como religião oficial em 1973. A Dinamarca e a Noruega logo fizeram o mesmo.

Existem vários nomes para as comunidades ou mesmo para as crenças do paganismo baseado na crença dos Aesir. Heathen, Odinismo e Theodismo são apenas algumas dentre muitas. Todas, no entanto, se baseiam na fé dos Aesir e nas nove virtudes retiradas do Hávamal.

A nova fé em Asgard não tem um líder específico, mas está dividida em pequenas comunidades. Ainda carecem de força política e seus grupos possuem liberdade para se filiarem a qualquer ideologia. Na Europa, existem tanto seguidores apolíticos quando aqueles mais radicais que apoiam movimentos como o neonazismo.

AS CRENÇAS

Os seguidores da Ásatrú crêem nos Aesir, Vanir e Jötnar, assim como em suas guerras. Não existe uma crença única na vida após a morte. Para quem segue uma vida virtuosa, é provável que tenha uma continuação de tudo isso, com prazeres e recompensas, enquanto aqueles regados em vício estarão fadados ao mundo monótono e esquecido de Hel. Em geral, o seguidor de Asgard não deve se preocupar com a vida após a morte, mas sim com o que vive no momento.

As nove virtudes que o servo de Asgard deve seguir são: coragem, verdade, honra, fidelidade, disciplina, hospitalidade, diligência, autoconfiança e perseverança. Esses atributos são essenciais na vida, permitindo que se cultive amizades e trate bem tanto os familiares quanto os conhecidos. Honrar seus compromissos e promessas, nunca trair a quem se ama, obedecer tanto a suas próprias regras quanto a de quem serve são exemplos de como usar essas virtudes. Um seguidor de Ásatrú é zeloso em tudo o que faz e deseja sempre a independência e a liberdade para agir.

RITOS

O sacerdote Ásatrú é chamado Ghoti e a sacerdotisa Gythia. Suas comunidades são conhecidas como Kindreds, Garths ou até mesmo Hearths. Muitas pretendem viver em contato com a nature-

za, restabelecendo a sintonia do homem e do elemento e crendo que os deuses podem responder quando a pessoa dialoga com o mundo.

O blót ainda é muito utilizado entre os devotos de Asgard. Não existem mais os sacrifícios animais ou humanos, como são relatados em muitas das histórias antigas. Agora é costume oferecer hidromel, cidra ou cerveja aos deuses. Em seguida, o círculo bebe em conjunto aquele líquido consagrado para depois despejar um pouco em homenagem.

O brinde ritual é chamado de sumbel. Ocorre em três etapas, sendo a primeira em homenagem aos deuses, começando por Odin. Em seguida, despeja-se um pouco para Loki, para evitar que ele faça suas perversidades. A segunda etapa é a da homenagem aos ancestrais ou qualquer morto digno. O sumbel termina com homenagens livres por parte do círculo, comemorando ou congratulando.

O RENASCIMENTO SECRETO

Existem alguns grupos de seguidores de Asgard que são secretos. Eles compartilham pouco com os seguidores mundanos da religião. Aqui estão linhagens que nunca desistiram de Asgard e que suportaram por séculos a pressão do cristianismo e das criaturas sobrenaturais. São sacerdotes e famílias que convivem diretamente com a força dos elementos e dos deuses e que precisam ser duros em suas ações para sobreviverem.

Vários desses cultos estão espalhados pelos países escandinavos e pelos Estados Unidos. Na Alemanha, a antiga religião também começa a ganhar novos efeitos. Muitos novos sacerdotes são trazidos das pequenas comunidades de Kindred ou Garth para serem iniciados nos mistérios de Asgard, algumas vezes até se tornando membros das ordens de magia.

É nesse mundo que está a verdadeira batalha. Apesar da dificuldade de os seguidores do Ásatrú terem de lidar com as forças mundanas, com a pressão da sociedade e com sua própria fé, é entre as trevas que se encontra a maior luta de Asgard. Um sacerdote deve saber usar as armas e a magia, pois está certo de que precisará usá-las contra as forças místicas que o perseguirão.

O SACERDÓCIO

Cada sacerdote secreto de Asgard cultua um deus específico. Ele precisa se dedicar àquela divindade e ao que ela representa, geralmente simulando sua personalidade e poderes. Tal dedicação trás a força divina para Midgard, refazendo o contato entre a alma do mundo e a de Asgard. Assim as energias circulam entre os mundos, enquanto esses simulacros dos deuses levam sua fé para os cantos do mundo, seja pela palavra ou pela força.

A tarefa de um sacerdote é primeiramente a de refazer as forças de seu deus e representá-lo. Ele dedica os elementos dos rituais e até mesmo os procura e adquire quando são partes mais especiais. A segunda missão é proteger a comunidade que o segue. O sacerdote regula todo o grupo e costuma ser seu líder, portanto além de viver pelo exemplo, deve dar sua vida para a continuidade do grupo.

Os sacerdotes se dividem segundo sua fama e idade. É uma relação difícil, pois muitos dos mais novos já lutaram tanto e obtiveram tantas vitórias que sua fama suplanta a de alguns sábios clérigos que há muito não entram no plano dos combates.

Aqueles que preferem se abster da luta e cuidam placidamente de suas comunidades acabam substituídos pelos mais novos e mais fortes, pois, para sobreviver, a Garth deve ser dinâmica. Apenas os grupos mundanos podem se manter com a cultura do mais velho e mais sábio. No mundo secreto, deve-se ser sábio, experiente e forte, como Odin.

É normal que um sacerdote carregue um símbolo de seu deus e uma arma. As armas são sagradas e parte de cada pessoa, geralmente com seu nome escrito em forma de runas para dedicá-la ao dono. Os combates da Era Viking podem ter acabado, mas a vida do sacerdote ainda é dura e violenta como a de seus antepassados. Se ele baixar a arma por um momento que seja, será atropelado pelo mar de adversidades e forças sobrenaturais que tentarão ocupar seu espaço.

OS FIÉS

Os seguidores da religião secreta de Asgard ainda são vikings. Eles são guerreiros poderosos que andam pelas sombras da sociedade. São agentes tanto de deuses quanto de suas linhagens que passam pelas barreiras do mundo para manter sua fé viva e a memória de seus ancestrais ainda em glória. Eles não querem envergonhar nenhum de seus antepassados, pois sabem que lá de Asgard eles os enxergam. Seu nome deve estar limpo para que, quando tombarem, possam olhá-los de cabeça erguida.

É preciso conseguir recursos para essas batalhas, portanto um devoto de Asgard deve combater e ainda saquear. Ele invade os centros de poder de seus inimigos e consegue o que precisa. Guerra é guerra, e o devoto tem o sangue da batalha correndo por gerações infindáveis.

É difícil ser um seguidor de Asgard, pois em todo esse mundo de combate, ele deve seguir os princípios básicos das nove virtudes e ainda sustentar uma família. As relações familiares são a principal força desse guerreiro. Nem sempre consistem em esposa e filhos, mas podem significar a própria comunidade. Os sinais de fraqueza não são aceitos nela, mas o afeto e a boa vontade quebram a tensão do corpo e da mente.

ORGANIZAÇÃO

Os cultos de Asgard estão divididos em pequenas células formadas tanto por famílias quanto por grupos guerreiros. Todos os membros são considerados iguais, devendo respeitar-se, porém valorizando a glória e a sabedoria dos outros conforme eles a adquiriram.

As Garth possuem bastante contato, mas a maioria não tenta se sobrepor a outra. Quando isso acontece, ocorrem batalhas entre os grupos e o derrotado é submetido e jura aliança ao vitorioso. Elas também se reconhecem por fama e poder bélico ou mágico, mais do que por uma organização rígida. Alguns sacerdotes mais antigos costumam ter muitas regalias quando visitam alguma Garth e até recebem a liderança ou a honra de conduzir uma Thing quando as Garth se reúnem.

Uma Garth não precisa existir como uma comunidade separada, mas pode ser um grupo dentro de uma seita ou organização maior. Alguns deles estão nos exércitos escandinavos como grupos de forças especiais que sempre atuam em conjunto e às vezes tomam suas próprias missões. Outras até possuem seus templos e fazendas onde vivem afastados do mundo.



SACRIFÍCIOS

Os cultos secretos muitas vezes discutem quanto à necessidade de sacrifícios. É certo que sacrifícios tanto humanos quanto animais fortalecem os deuses. Os sacerdotes então se perguntam se devem ou não usar as práticas de seus antepassados. Muitos argumentam ferozmente que sim, pois quanto mais força Asgard tiver melhor. Eles pretendem usar todos os prisioneiros de guerra dessa maneira.

Os sacerdotes mais modernos preferem evitar essas práticas. Apesar de ainda usarem a Águia Sangrenta durante as vitórias mais significativas, a maioria prefere não dedicar sacrifícios humanos aos deuses, para não entrarem em sintonia com as forças malignas que têm usado essa prática ultimamente. Afirmam que os tempos mudaram e que dedicarem vitórias, batalhas rituais ou os simples ritos como o sumbel já é o suficiente.

OS DEUSES E A PASSAGEM DOS SÉCULOS

BRAGI

BAIXA IDADE MÉDIA

O moral baixo dos Aesir precisou ser aumentando pelas poesias de ânimo de Bragi. Ele saiu pouco de Asgard e quando o fez foi na companhia de deuses guerreiros, pois sua cabeça ainda estava a prêmio. Seus sacerdotes foram caçados pois eram registros vivos da história e da influência de Asgard.

MUNDO DE TREVAS

Os sacerdotes de Bragi voltaram para levar a história de Asgard às pessoas utilizando música, poesia, livros e o que mais houver como meio de informação. Eles viajam de culto em culto para cantar e reunir os servos dos Aesir. Algumas divindades e anjos ainda odeiam Bragi e tentam caçar esses sacerdotes, porém os deuses nórdicos estão os protegendo assim como fazem com o deus da poesia. Recentemente, Bragi quase foi destruído em dois atentados. Um por mercenários Dökkálfar que só foi rechaçado por outros elfos da escuridão aliados aos Aesir. Outro foi por uma entidade misteriosa que alguns dizem ser um anjo que caiu por causa das poesias do deus.

FORSETI

BAIXA IDADE MÉDIA

Forseti foi peça essencial nas negociações para impedir que a desgraça se abatesse sob Asgard. Quando os deuses eram orgulhosos demais para retroceder ou para não se lançarem em uma última investida para a morte, ele intercedeu. Suas palavras evitaram desastres maiores depois que da desordem que a ambição de Asgard havia provocado.

MUNDO DE TREVAS

Forseti é o principal embaixador de Asgard para lidar com todos os panteões do mundo e seus sacerdotes tentam unir as ordens de magia da Escandinávia, além de evitar batalhas entre os cultos.

FREYJA

BAIXA IDADE MÉDIA

Muitas mulheres oprimidas passaram a rezar para Freyja, seja para pedir magia ou para ter a ajuda de seus sacerdotes para garantirem algum poder na nova sociedade que se formava. Freyja as ouviu e tentou mudar o campo de batalha para lidar com os amores e o sexo nas cortes ou mesmo no campo. A tentativa não deu certo e ela acabou se atendo a ajudar o irmão em combates em Arcádia, recolhendo almas ali ao invés de Midgard. Conseguiu muitos aliados entre os elfos nessa época, havendo até a formação de alguns grupos como os Preferidos de Freyja, guerreiros que um dia se deitaram com a deusa após as vitórias nos bolsões e continuaram em grandes missões por Paradisia, Arcádia e Spiritum.

MUNDO DE TREVAS

Freyja levou sua atenção de volta para a Terra quando os planos de Odin recomeçaram. Participou das Grandes Guerras seduzindo almas e aparecendo no sonho de soldados que logo lhe entregavam seus espíritos. Muitos foram para Asgard apaixonados por ela. Freyja reforçou seu contato com as feiticeiras e ordens de magia para refazer laços há muitos perdidos e passou a enviar elfas para ajudar seus sacerdotes. Manteve alguns Einherjar como guarda-costas de feiticeiras seidr e ainda o faz para garantir que elas se mantenham em um mundo tão disputado.

FREYR

BAIXA IDADE MÉDIA

Com a redução do poder dos Aesir, Freyr deixou Midgard para estender seus planos para Arcádia e Spiritum. Ofereceu seus poderes a vários bolsões para torná-los cheios de vida enquanto os transformava em vassalos e colocava elfos para cobrar tributo. Reuniu outros arcadianos presos na Terra sob o seu comando e criou bolsões específicos para muitos deles.

MUNDO DE TREVAS

Freyr continua procurando por sua espada e tem certeza de que ela está em Midgard. Desde a punição de Odin, está particularmente consternado. Preocupa-se com a situação de Vanaheimr, está pensando em se tornar o novo rei. Procura por vólvas que possam dizer se os boatos de nascimento de um novo líder dos Vanir é verdade ou se ele já pode assumir esse cargo. No entanto, notou que esses seus planos já deixaram várias facções dos Álfar em rebuliço e que as conseqüências serão devastadoras. Alguns querem matar o novo rei para que Freyr vá logo para Vanaheimr e o reconstrua. Outros não querem perder o rei e trabalham para que o novo Vanir nasça logo.

Por fim, tem que lidar com Gerdr. Descobriu que a esposa está tramando contra ele junto às cortes élficas. Depois de anos, ela se cansou do casamento e a magia de Freyr sobre ela se perdeu em parte. Talvez seja hora de ela se vingar.

FRIGG

BAIXA IDADE MÉDIA

Frigg continuou cuidando de Asgard na Baixa Idade Média. Manteve um culto secreto e muito restrito na Escandinávia para apoiar as mulheres. Nesses tempos difíceis, mesmo os guerreiros de coração mais valeroso precisaram de Frigg e de suas seguidoras para conversar e desabafar sobre as batalhas perdidas e a decadência de Asgard.

MUNDO DE TREVAS

A ausência de Odin afetou Frigg. Ela se entristeceu por não mais ter o marido que era um desafio para suas artes. Agora alguns Aesir estão querendo a forçar a se casar com Týr para legitimar o reinado do deus da justiça. Pressionada e sem saber os reais motivos disso, ela se vê cada vez mais em disputa com Freyja, que tem mais poder agora que a mulher moderna tem assumido outras posições. Tem se encontrado por vezes com Odin para ajudá-lo, porém os espiões e as forças inimigas estão a sua procura. Se ela for capturada ou atacada, é bem provável que Asgard caia sem seu pilar de estabilidade.

HEIMDALLR

BAIXA IDADE MÉDIA

Heimdallr sofreu para evitar que inimigos sorrateiros entrassem em Asgard enquanto os deuses sofriam a opressão da Idade Média, com tantas cidades de Paradisia tentando destruir a morada dos Aesir. Preciso treinar vários Einherjar, Álfar e Valquírias para trabalharem como seus espiões e acabarem com planos de invasão.

MUNDO DE TREVAS

A maior preocupação de Heimdallr atualmente é Frigg. Sua insistência sair de Asgard deixa o Deus Branco preocupado, pois divide sua lealdade em proteger a morada dos Aesir e a esposa de Odin. Ele ainda se tornou mais eloquente para defendê-la da pressão que muitos têm feito para que se case com Týr, sem que o deus da justiça se ofenda com essa defesa.

Já enxergou o fim do mundo, porém só contou para Frigg o que viu. Os dois dividem pouco suas visões. Enquanto uma enxerga por profecias, o outro vê a realidade e o fim físico do mundo. Ele enxerga Ginungagap e sabe que as forças tenebrosas se agitam como nunca fizeram antes, assim como os gigantes.

IDUNN

BAIXA IDADE MÉDIA

Vários atentados e negociações foram feitos para que anjos e deuses de outras cidades de Paradisia conseguissem algumas maçãs de Idunn. Pactos com os gigantes e com Loki criaram muitos planos para atrair Idunn mais uma vez para fora de Asgard. Heimdallr e outros vigias precisaram ficar especialmente atentos para evitar que a tragédia ocorresse. Asgard negou terminantemente as alianças que pediam as maçãs em troca de exércitos ou

apoio político. No entanto, Idunn fez alguns contatos misteriosos fora de Paradisia que talvez tenha salvo vidas ou tenha apenas atrasado um futuro pior.

MUNDO DE TREVAS

Idunn é uma deusa preocupada. Vigia suas maçãs dia e noite e mantém longas conversas com Heimdallr. Claro que o Deus Branco nunca revela o teor desses diálogos, o que já gerou muito atrito com Bragi. Seja como for, seus olhos já não demonstraram tanta simplicidade e felicidade, mas preocupação. Algumas vezes ela já pediu permissão para sair de Asgard, mas ninguém a não ser Freyja concordou.

NJÖRDR

BAIXA IDADE MÉDIA

Njördr partiu em viagem quando seu culto quase desapareceu. Apenas alguns sacerdotes restaram para ajudar as vilas. Conseguiu mais informações de Vanaheimr e trouxe algo que chamou de semente do renascimento. Ele sussurrou esse nome e ninguém mais soube do que se tratava, porém olhos intrigados dos Aesir mantiveram a vigilância e desde então Heimdallr desconfia desse pacífico deus. Alguns sacerdotes procuram outras sementes ou símbolos de fertilidade para ajudar Vanaheimr.

MUNDO DE TREVAS

Heimdallr continua com Njördr sob vigilância, o que já provocou discussões com Freyja e Freyr. A Dama dos Vanir até mesmo tentou colocar os Aesir contra o Vigia, porém de nada adiantou. Heimdallr é um símbolo de confiança grande demais. Njördr acalmou a situação, todavia enganar Heimdallr é difícil e, em toda Thing, o Deus dos Fatos Favores teme que o assunto seja abordado e ele seja levado a Týr, a quem terá que revelar tudo.

ODIN

BAIXA IDADE MÉDIA

O culto de Odin perdeu poder na Idade Média. Quase toda a realeza se tornou cristã e foi difícil conseguir contato com esses grupos. Na Noruega, até mesmo os berserker foram proibidos. Odin passou a exigir maior discrição de seus sacerdotes, com um culto especial e secreto. Havia uma iniciação que gerava um grupo de senhores de terras e gerais que compactuavam em guerras e manipulavam os reis e a corte para lutarem contra quem queriam.

MUNDO DE TREVAS

Odin caiu e não vive mais entre os deuses. Agora é quase um homem, vivendo em andanças pelo mundo espiritual e por Midgard para encontrar novos desafios que possam fazê-lo ascender à divindade novamente. Muitos inimigos o perseguem e sua cabeça está a prêmio. Não existe proibição para matá-lo, o que faz anjos, magos e mercenários procurarem pelo Pai de Todos. Dezenas já pereceram nessa empreitada, pois Odin ainda tem poder, muito poder. Apesar de estar carente de força divina, seus poderes mágicos estão acima dos meros magos que o caçam.

O salão Valaskjalf está vazio. Ninguém o frequenta, a não ser Aqueles que Esperam, guerreiros que juraram lutar todos os dias perante o salão, sempre trazendo desafiantes a Asgard para garantir que haja sangue derramado diante do trono de seu deus.

O culto de Odin se modificou. Ainda são uma elite de chefes de guerra infiltrados nos exércitos nórdicos, na Alemanha e até nos Estados Unidos, porém seus poderes de fé não são mais os mesmos. Seus milagres são concedidos por todos os Aesir, como foi combinado, a não ser os poderes concedidos que um sacerdote consegue ao fazer um voto expresso ao deus e garantindo ali seu poder. Alguns exemplos são: sempre usar um anel, sem o qual seus poderes se vão; arrancar um olho; autoflagelar-se nos primeiros nove dias do mês para garantir os poderes durante aquele mês.

THOR

BAIXA IDADE MÉDIA

As ações de Thor caíram de produção na Baixa Idade Média. Seu culto diminuiu em poder e deuses mais sutis como Odin e Frigg ganharam influência. Algumas vezes Thor vagou entre guerreiros, mas passou a utilizar seu tempo em batalhas astrais, principalmente nos Nove Mundos. Focou seus ataques em Jötunheimr, sem se esquecer da Cidade de Prata, que passou a odiar tanto quanto os gigantes. Odin lhe cedeu muitos Einherjar para participar de algumas missões especiais, no entanto o deus do trovão entrou em atrito com o pai por causa de divergências quanto ao modo de agir, cauteloso ou violento.

MUNDO DE TREVAS

Thor começou a retomar seu culto. Seus sacerdotes estão entre os principais líderes na zona de batalha contra os anjos, homens que se venderam aos gigantes e até mesmo contra outros deuses pagãos. Muitos Einherjar se aliaram a ele, tomando o martelo como símbolo e arma, mostrando que agora seu novo senhor os liderará na revanche final.

TÝR

BAIXA IDADE MÉDIA

As forças de Asgard confiaram em Týr para resolver conflitos com os anjos quando Asgard precisou recuar. Graças aos conselhos do Deus de Uma Mão, os Aesir entraram em batalhas em que poderiam vencer e conseguir algum lucro devido às leis desrespeitadas por outros grupos.

MUNDO DE TREVAS

Týr assumiu o poder do panteão nórdico. Não é um líder carismático, mas transmite tanta confiança e força que todos os Aesir o apóiam. Deuses de outras cidades sabem que podem confiar nas palavras de Asgard, sem precisar pensar o que há por trás das palavras e promessas, como acontecia com Odin. Isso deu muito mais credibilidade aos Aesir, porém sua força e estratégia foram diminuídas sem a inteligência do Pai de Todos coordenando diretamente Asgard.

Uma elite de Einherjar está sob o controle de Týr. São enviados tanto para prender entidades nórdicas que transgridam acor-

dos quanto para punir anjos e outras criaturas que traíam Asgard. Os sacerdotes estão na liderança dos cultos, sempre sendo chamados para selar acordos.

ULLR

BAIXA IDADE MÉDIA

Enquanto os Aesir se preocupavam com o destino e se preparavam para o Ragnarök, Ullr desceu a Midgard e conviveu com os mortais, aprendeu com eles e foi uma figura ativa nos países escandinavos, batalhando junto aos cristãos e se divertindo com as guerras e com os festivais sem se importar com a religião. Os sacerdotes continuaram seguindo-o com a mesma despreocupação. Escondiam sua verdadeira fé e combatiam, treinando um ou outro aprendiz e disfarçando a divindade como um antepassado ou herói a ser louvado. Alguns até pensaram que ele fosse um santo.

MUNDO DE TREVAS

Ullr voltou à ativa com uma elite de sacerdotes preparada para combater. Tem arqueiros especialistas de famílias que treina desde a Idade Média. Elas são lideradas por um Nelfheim filho dele que os coordena como servos dos deuses e mercenários.

OS GIGANTES E A PASSAGEM DOS SÉCULOS

AEGIR

BAIXA IDADE MÉDIA

Aegir passou a descontar sua fúria em qualquer navio que rondasse os mares escandinavos. Irritado por ter sido enganado por Loki, envenenou todos os Trapaceiros que tentaram se alimentar de produtos do mar e fez gigantes perseguirem demônios e outras criaturas que serviam o Inimigo dos Aesir. Com essa fúria descontrolada, diminuiu os banquetes aos deuses e entrou em desavenças com vários deles durante o clima tenso do século XIV.

MUNDO DE TREVAS

Aegir sente-se velho e constantemente atacado pelas forças humanas que viajam pelo mar. Mudou seu santuário do fundo do oceano de Midgard para um bolsão espiritual perto de Jötunheimr. Ainda nada pelos mares do mundo dos homens, mas vê embarcações cada vez mais poderosas e uma poluição que não se encaixa em seus padrões do que pode ser destruição e renovação. Aquilo não é caos, mas aniquilamento, algo que vem de Ginunnagap, em sua opinião. Retomou seus banquetes, porém não se julga de lado nenhum, apenas recebendo as melhores ofertas para alianças que duram curtos períodos.

Ele sabe que agora existe mais alguma coisa no mar, algo além dele e de outras criaturas que antes se consideravam os horrores dos mares.

ANGRBODA

BAIXA IDADE MÉDIA

A Floresta de Ferro continuou a ameaçar a Escandinávia, só que agora com novas vítimas, como os cristãos e seus anjos. Houve até algumas alianças entre as forças dos Aesir e as de Christos para combater Angrboda. Foi com esse sucesso que ela quase foi expulsa e descobriu-se que Loki também estava colaborando com ela.

MUNDO DE TREVAS

Angrboda mudou de estratégia. Agora surge raramente na Escandinávia. Prefere mover a Floresta de Ferro por bolsões espirituais. Graças a Loki, conseguiu alguns segredos que lhe permitem alcançar até mesmo Álfheimr. Ela tem batalhado para conseguir a chave que lhe possibilitará lançar a floresta em Asgard para causar caos suficiente para que outras forças possam atacar a morada dos Aesir.

HEL

BAIXA IDADE MÉDIA

Hel recebeu cada vez mais corpos durante a Baixa Idade Média. Muitos mortais que não seguiam adequadamente o cristianismo eram enviados para ela. Outros eram guerreiros que não eram pagãos nem cristãos e acabavam enviados para Niflheimr por não serem aceitos por divindade nenhuma. Seu exército de mortos cresceu muito e ela ficou ainda mais satisfeita. Manteve a companhia de Baldr e fez alianças com demônios de outros mundos.

MUNDO DE TREVAS

Hel decidiu colocar seus mortos em atividade. Mandou muitos deles como espiões para aprenderem mais sobre as sociedades secretas ou para viajarem entre os mundos. Eles sempre saem com grilhões nos pulsos, mostrando que não foram libertados pela morte, mas apenas liberados para as missões. Ela pretende começar a interferir, ao invés de se manter passiva e esperar que os mortos venham a ela. Seus planos ainda são desconhecidos, mas teme-se que Ginnungagap tenha a tocado de uma forma irreversível.

LOKI

BAIXA IDADE MÉDIA

Loki quase festejou sua vitória final durante o século XIV. Seus planos encontravam apenas sucesso e via Einherjar e Valquírias serem assassinados assim que tomavam missões muito afastadas de Asgard. Seus Trapaceiros denunciavam sacerdotes dos Aesir e os enviavam para a fogueira com apoio das forças angelicais. Então Sigyn ressurgiu. Sua esposa estava tomada pela ira e já tinha planos preparados para denunciá-los. Em uma ação coordenada, ela fez elfos e guerreiros caçarem Trapaceiros, demônios e gigantes que serviam o Ladrão. Pela primeira vez Loki viu alguém ser muito mais inteligente que ele e percebeu o quanto havia subestimado sua esposa.

Tentou o quanto pôde, mas Álfar e Dokkalfar protegeram Sigyn e suas sacerdotisas. Loki precisou refazer suas táticas sabendo que contava com um novo inimigo que aprendera muito sobre ele após anos de convivência.

MUNDO DE TREVAS

Hoje Loki não é apenas Loki Laufeyson. Ele é Loki, o demônio, Loki, o maligno, Loki, o destruidor de esperanças. Sua personalidade se encaixou em parte na visão que as pessoas têm dele, pois agora ele não realiza seus intentos apenas pelo caos, mas também pelo mal que causa. Antes ele não pensava em vingança quando agia contra os deuses. Mesmo depois de tempos aprisionado e sofrendo, fazendo juras de vingança, saiu da prisão ainda como um arauto do caos. Os anos de batalha o transformaram aos poucos. Precisava de mais do que a vontade para prevalecer. O ódio também lhe daria forças.

Loki tem aliados e contatos no Inferno, em Midgard e até mesmo em Paradisia, local onde ainda tem algum acesso. Em seus disfarces, visita cidades paradisíacas e fomenta a guerra. Algumas vezes entrega informações preciosas de Asgard para qualquer um que ofereça algum presente, mais pelo desejo de ver os deuses destruídos do que pela recompensa em si. Está sempre tentando reunir testemunhas essenciais que possam levar Asgard a outro julgamento.

UTGARDA-LOKI

BAIXA IDADE MÉDIA

Irritado por não ser ouvido, Utgarda-loki uniu suas próprias forças e atacou várias bases de Asgard no mundo espiritual, devastando-as e arruinando o poder já frágil dos Aesir. A reação se deu coordenada por Thor que pediu ajuda a Frey e aos contatos de Odin com os Dökkalfar. Assim grupos de Álfar, Valquírias, Einherjar e Dverg se uniram para enfrentar a ameaça dos gigantes e fazê-la retroceder a Jötunheimr.

MUNDO DAS TREVAS

O maior aliado de Utgarda-loki nos tempos atuais é Loki. O gigante tenta reorganizar as forças de Jötunheimr enquanto cede parte de seus feitiçeiros para auxiliar o Trapaceiro na luta contra os Aesir. Muitos Jötnar estão furiosos com a petulância de Utgarda-loki e já houve casos até de alguns salões recorrendo aos elfos, anões e até Einherjar para ajudar a evitar as incursões de Utgardr.

AS CASTAS E A BATALHA DOS SÉCULOS

Einherjar

Os Einherjar possuem objetivos simples, lutar e treinar para o Ragnarok. A maioria crê apenas nisso e se satisfaz em viajar pelos planos espirituais para combater. Muitos não dão a mínima para a lamentação dos elfos sobre a perda de cultura. Consideram que isso é apenas um motivo melhor para continuarem lutando e nunca pararem de erguer as armas.

O grande problema da casta é como lidar com as almas mais novas, os guerreiros surgidos depois do século XIX, acostumados

com estilos de guerra totalmente diferentes e muitas vezes se negando a portar armas brancas. Nenhum Einherjar usa armas de fogo ou coisa parecida, no máximo um arco e ainda assim, a maioria prefere espadas, lanças e machados. Algumas pancadas logo resolvem a petulância desses novatos, mas os mais velhos se preocupam com a influência desse pensamento em Asgard. Não querem que as tradições sejam quebradas dentro do Lar dos Deuses.

Os Einherjar mais ligados a Odin começaram a formar uma guarda especial. São pequenos grupos, quase como cabalas, unidas em juramento para procurar por novas fontes de conhecimento para sua divindade. São mestres em magia e na arte das runas, muitas vezes procurando os mestres das runas na Terra para aventuras em nome de Odin.

DÍSIR

As Dísir possuem um trabalho árduo que é manter intactas as linhagens nórdicas. Muitas passam por situações difíceis com a conversão desses grupos para o cristianismo, precisando manter a vigilância mesmo com anjos as caçando e tentando expulsá-las. Algumas se enfurecem com a situação e tornam-se perseguidoras ensandecidas, desgraçando a família até que ela perca a fé na nova religião.

Muitos Nelfheim se aliam às Dísir e pedem apoio para que suas famílias sejam vigiadas. A maioria é atendida, pois as Intercessoras sabem que eles fazem parte da história nórdica e precisam ser protegidos.

O grande drama de uma Dís é ver como os humanos abandonam com grande facilidade as tradições. Cada coração que se volta para outra fé é como uma espada matando almas em Asgard, mais mortal do que um gigante em frenesi. As Dísir acabam tendo que lidar com famílias que seguem o cristianismo e algumas não se importam em torturar seus protegidos até que percam toda a fé nos anjos da Cidade de Prata. Uma Dís é como uma mãe ciumenta, que pode passar da mais pura bondade para a perversidade para proteger o caminho que escolheu para o filho.

Os tempos modernos estão tornando as Dísir cada vez mais duras para proteger o rebanho de Asgard.

DÖKKÁLFAR

Os elfos da escuridão se regozijam na confusão do Mundo de Trevas. Eles passaram pelas eras aproveitando-se de cada momento em que foram necessários, quando panteões, demônios, espíritos, magos e caçadores precisaram de sua ajuda. Fizeram fama e riqueza, alimentando sua sociedade com ainda mais magia e dinheiro, o que a tornou ainda mais sangrenta e doentia. Eles lutam e batalham, entre si ou contra quem pagar mais, como os mercenários perfeitos e assassinos preciosos.

Os Dökkálfar são criaturas incomuns, deuses piratas cujo poder atrai milhares de seres de outros mundos dispostos a servir seres que batalham pelos planos em busca de riqueza. A glória não lhes serve. É o momento que deve ser seguido. A glória só tem serventia quando pode ser usada para comprar títulos de nobreza ou para esmagar os inimigos.

Eles continuam coletando segredos, aquele que deveriam ser esquecidos. Sempre existem boatos de mistérios que os Dökkálfar possuem em suas cidades ou em bolsões espirituais.

Ultimamente comenta-se sobre uma espada capaz de romper as trevas e a luz. Fala-se do corpo de um mortal que já abrigou a essência de uma runa e até do olho arrancado de Odin.

DVERGAR

Os anões não estavam preparados para as mudanças bruscas do mundo. Eles são um povo de pedra e terra, que não muda a não ser por tremores violentos que despedaçam furiosamente tudo a sua volta antes de se adaptarem. Foi com muita guerra entre os clãs e batalhas que destruíram grupos inteiros em seu reino que eles começaram a se adaptar às mudanças do mundo.

As batalhas entre os clãs ainda não acabaram. Grupos de resistência, que não concordaram com a chamada Trégua do Coração de Rocha, batalham tanto na Terra quanto nos reinos espirituais. Alguns grupos expulsos divergiram para o mal e se aliaram a elfos da escuridão ou se tornaram pequenos deuses em bolsões dentro de Arcádia, governando sociedades dos anões.

Foi por pouco que os anões não destruíram por completo sua sociedade durante a Idade Média e ainda não sanaram das feridas, nem as deixaram cicatrizar completamente. Há um desejo dentro deles de se adaptarem ao novo mundo, pois querem sobreviver a tudo que lhes é jogado, demonstrando a dureza da rocha. Só imaginam que podem forjar o metal dentro de si para se tornarem mais adaptados ao que o universo e os deuses precisam.

JÖTNAR

Os gigantes continuam seus caminhos, não importando se o mundo mudou ou deseja mudar. Eles são forças da natureza pouco lhes convém quererem se adaptar. Sempre julgam que o restante do universo é que deve se curvar à sua força. São como o mar batendo incessantemente nas rochas, até destruí-las e sem se importar com a dor do movimento insistente.

Os gigantes não se torturam se o mundo deixou de louvá-los ou se os esqueceu. Muitos deles nem se importam com os mortais, estando satisfeitos em lutar no mundo espiritual ou aparecer ocasionalmente na Terra e perturbar toda a ordem precária que as sociedades secretas e outros seres sobrenaturais conseguiram impor.

O fim está próximo e nenhum jötunn tem dúvida disso. Entretanto, eles não possuem nenhum consenso sobre o que fazer quanto a isso. Por mais que alguns líderes comecem a organizar os exércitos para lutar contra Asgard, há sempre um grupo lutando ao lado de Einherjar em outros vales espirituais ou contra os anjos. Claro que a maioria deles ainda está em batalha contra Asgard e isso torna-se um drama para aqueles que ainda não se decidiram.

DRAUGR

Os Mortos estão se preparando para caminhar na Terra. Eles estão ansiosos para visitar seus parentes e convencê-los de alguma maneira que não morreram em vão ou que nada que contam sobre eles realmente ocorreu. Os Draugr procuram incessantemente algum modo de agradar Hel e conseguir uma passagem para Midgard, onde poderão realizar seus objetivos.

A proximidade do Ragnarok os deixa ainda mais ansiosos. Hel está enviando vários deles para as mais variadas missões e

alguns às vezes são deixados livres para atuar como forem. Dizem que Hel vê através dos olhos desses que perambulam, conseguindo informações sobre o mundo todo.

A mudança dos tempos assusta alguns Draugr mais velhos, mas a maioria fica satisfeita, pois assim sabe que já foram esquecidos e podem andar sem vergonha por Midgard. Quanto mais a cultura nórdica é destruída, mais eles se satisfazem ao andar em Midgard. Até mesmo quando ninguém mais acredita em um fantasma ou em um Morto, eles ficam alegres, pois assim passarão mais despercebidos. É quase uma vingança saber que nem aqueles que morreram em glória têm suas histórias contadas.

LJÓSÁLFAR

Os elfos da luz não estão satisfeitos com Midgard. A vida na Terra tornou-se um drama. Não existe mais respeito a eles e quase nenhum blót é realizado em sua homenagem. Quando um desses acontece, nem sempre o respeito devido a uma divindade é dado. Tratam-nos como meras fadas, diferente a realza que representam. Confundem-nos com seus meros simulacros descendentes dos arcadianos.

Ao surgirem em Midgard, eles são muitas vezes perseguidos por dezenas de sociedades secretas, inimigos vingativos ou até por anjos que não querem mais essa representação da Antiga Religião. Os Ljósálfar sabem o quanto representam a fertilidade e a vida da religião nórdica e se orgulham disso. Recusam-se a se curvarem a esses inimigos. Alguns deles já quiseram fechar os portais para Midgard, isolando o Reino de Luz dos elfos. Na Idade Média, isso aconteceu quase por completo, mas depois do século XIX, com o ressurgimento de alguns cultos, eles voltaram a agir, considerando um ultraje os humanos os esquecerem e os malditos anjos resolverem tomar a posição de um grupo tão nobre quanto o deles.

A volta de muitos dos Alfer foi sanguinolenta. Mesmo em Arcádia, muitos de seus reinos haviam perdido poder. Isso provocou uma retaliação violenta por parte deles, trucidando revoltas e demonstrando aos arcadianos porque os Ljósálfar possuem o status de deuses. Na Terra, muitos desses elfos amargurados voltaram para a vingança. Demonstraram o poder de sua luz e deram bênçãos especiais às famílias que não haviam os esquecidos.

A nobreza continua sendo o impulso e o orgulho dessas divindades da fertilidade e da luz, mas a amargura está dentro de muitos deles, incapazes de aceitar as mudanças que espoliaram tudo o que tinham em Midgard. Alguns criaram bolsões espirituais em cavernas para reaverem o contato com seus seguidores e começaram a reatar os antigos blót. Mesmo sendo caçados, persistem e juram a si mesmo que serão os últimos a tombar.

NELFHEIM

A quantidade de Nelfheim sempre foi pequena em relação aos outros seguidores de Asgard. Eram minúsculas representações da magia dos deuses em Midgard. A maioria deles ainda existe, o grande problema foi a perda de algumas linhagens que se esqueceram de sua herança e agora não compreendem seus poderes. Vivem em um mundo que não aceita seu sangue pagão e consideram loucura as memórias antigas. Mas o sangue chama e o chamado é incessante. Cedo ou tarde os poderes precisam ser aceitos.

Os Nelfheim são os últimos grandes líderes e a última grande chance das sociedades secretas nórdicas. Há um peso gigantesco sobre seus ombros e uma cobrança para que não desperdicem suas vidas e morram com glória. Paradoxalmente, a morte é o que menos se espera deles, pois a queda de um Nelfheim representa a perda de um bastião de resistência. O sangue demora a despertar novamente e, até que eles voltem, talvez não haja tempo.

VALQUÍRIAS

A violência das eras afetou as Valquírias de um modo íntimo. Transformou parte de aspectos da morte e da glória em anjos que procuravam por pessoas de valor, fosse na magia, na guerra ou apenas aqueles de coração para enfrentar os desafios do mundo e louvarem os antigos deuses. Outras acirraram o aspecto da batalha, aproximando-os dos Finherjar e tornando-se caçadoras da morte, fatiando demônios, anjos e espíritos enquanto procuravam pelas almas que selecionavam.

As Valquírias agora misturam piedade e fúria de uma maneira complexa que as divide como a nenhum outro grupo das deidades nórdicas. As discussões entre essas facções são intermináveis e quase sempre acabam em mais violência, principalmente quando é preciso decidir como uma alma será tratada ou qual tipo de espírito será levado ao Valhalla. Enquanto as pacíficas, Schafe, dizem que uma mãe que sofre para criar os filhos e suporta todos os problemas deve entrar para o Valhalla, as fúrias salientam que essa mulher precisaria pegar uma arma e partir para a luta para melhorar o mundo ao invés de apenas se defender.

OS MORTAIS

BERSERKER

BAIXA IDADE MÉDIA

O povo passou a temer a instabilidade dos berserker; de grandes guerreiros passaram a criminosos. Em 1014, uma lei na Noruega os declarou como inimigos da lei. Muitos passaram a encarar a fúria dos berserker como uma maldição. Seus bandos precisaram se esconder e seus ataques de fúria muitas vezes eram relatados e denunciados para as autoridades para que o povo logo se visse livre de uma criatura tão perigosa. No entanto, alguns jarls mantiveram alguns deles como arma secreta para enviar em combates especiais.

NAS TREVAS DO MUNDO

Os berserker precisaram se adaptar a novas estratégias de batalhas quando as armas de fogo passaram a ser um novo perigo. Nenhum deles pode utilizar mais de uma delas ou recarregar uma arma enquanto está em fúria, portanto precisa estar bastante pronto para chamar por seus poderes antes de saltar contra o inimigo. Ainda sim, sua maior vantagem é no combate corpo a corpo. Guerreiros berserker são bastante prezados quando um ataque frontal é necessário e são procurados por ordens nórdicas, até mesmo alguns deles foram aceitos entre os Teutônicos.

Todo berserker ligado aos deuses nórdicos ainda utiliza peles de animais, apesar de que agora muitas delas são tratadas e costuradas para serem vestimentas mais modernas que não chamem muita atenção.

BRUXA SEIDR

BAIXA IDADE MÉDIA

A magia seidr foi duramente perseguida na Baixa Idade Média. Foi um período de dominação do cristianismo, em que as feiticeiras foram caçadas e expulsas.

Muito de seu valor foi perdido e mesmo aquelas que eram casadas e usavam seus poderes em casa foram sendo coagidas a dispensar essas artes. Aquelas que se mantiveram em público não tiveram um final feliz.

A maioria das bruxas seidr buscou apoio junto às ordens nórdicas e aos rúna-meistari. Sem o poder dos tempos idos, não recebiam mais oferendas ou eram consultadas abertamente. Apenas em assuntos secretos e furtivos uma pessoa procurava uma praticante do seidr. As ordens nórdicas as ajudaram, unindo um poder que seria necessário para a sobrevivência de todos nos tempos ainda mais difíceis que viriam.

NAS TREVAS DO MUNDO

Por volta do século XIX, houve um renascimento das práticas pagãs e a magia seidr ressurgiu. Muitas praticantes reapareceram. A grande maioria era de charlatãs ou entusiastas da cultura nórdica e assim continuaram por muito tempo. As bruxas seidr sempre utilizaram essas charlatãs para enganar seus inimigos no mundo sobrenatural.

As bruxas mais sérias mantêm-se afastadas da sociedade, em contato com o mundo espiritual e sem estardalhaço. Elas sabem do poder que têm e do perigo que é mostrar o verdadeiro poder abertamente no Mundo de Trevas, portanto é melhor deixar as outras se mostrarem como grandes pavões e alvos. Ao menos estão contribuindo de algum modo para a volta dos deuses.

GALLDRA-SMIDR

BAIXA IDADE MÉDIA

O galldr foi uma das poucas artes mágicas que continuou a ser respeitada quando o cristianismo dominou a Escandinávia. Os galldra-smidr estavam até mesmo entre os seguidores da Igreja e fiéis à Cidade de Prata e aos anjos, auxiliando-os na caça aos servos de Asgard. Então se formaram dois grupos de usuários de galldr, ambos aceitos, porém um deles disfarçado e às vezes recluso por ainda louvar a antiga religião.

NAS TREVAS DO MUNDO

Os galldra-smidr ligados aos deuses nórdicos retornaram com muita força entre os seguidores de Asgard. É uma prática bastante louvada, principalmente nesses tempos difíceis em que os mais bravos servos de Asgard precisam combater de frente as forças protestantes para poder reaver seu lugar na sociedade ou sobreviver no mundo sobrenatural.

HERSIR

NA IDADE MÉDIA

O hersir quase sucumbiu perante o cavaleiro, mas continuou como um forte capitão entre as forças nórdicas. Adaptou algumas de suas técnicas à cavalaria e a ânsia de glória o permitiu continuar como um guerreiro temido.

MUNDO DE TREVAS

O hersir é um capitão das forças pagãs. Ele luta pela supremacia dos Nove Mundos, representando a glória de Asgard que está para ser reerguida. Alguns deles podem até ter se aliado às forças inferiores, mas ainda são inimigos mortais daqueles que lutam contra o paganismo.

RÚNA-MEISTARI

NA IDADE MÉDIA

A força dos rúna-meistari diminuiu bastante durante a Idade Média, porém não foi uma perda total. Ainda era símbolo de status ter um conhecimento como esse, desde que não se exibisse e não se pronunciasse o nome dos deuses pagãos. Ele tinha que se mostrar apenas como um pesquisador ou cronista ou então um nobre que conhecia os antigos costumes. Os rúna-meistari foram um dos grandes mantenedores da magia nórdica, usando seus recursos para proteger outros grupos menos privilegiados pelo status.

NAS TREVAS DO MUNDO

Os rúna-meistari continuam sendo aristocratas e estão entre os membros mais poderosos das ordens nórdicas. São mestres orgulhosos do saber e devotos do sacrifício de Odin. No Mundo de Trevas, outros grupos acabaram desenvolvendo o poder das runas para assuntos mais variados, muitas vezes sem contato com as forças nórdicas. Isso tem deixando muitos mestres rúnicos furiosos e dizem que um grupo especial de caçadores está sendo formado para caçar esses corruptores da arte, principalmente aqueles traidores membros da Ordem Sagrada dos Magos.

VÖLVA

BAIXA IDADE MÉDIA

A vólva continuou sendo respeitada mesmo depois da chegada do cristianismo. Perdeu seu cargo de coordenar sacrifícios aos deuses, no entanto manteve o ar de respeito perante os nobres. Sempre protegida e detentora do saber e do poder de intimidar, ela soube de esquivar da opressão. As vólvas souberam se misturar ao mundo e a não deixar seus poderes aparecerem muito e perturbarem os cristãos. Eram procuradas discretamente ou exerciam sua arte em forma de conselhos.

Apenas depois da Idade Média, com a chegada do protestantismo, a situação mudou. As vólvas foram duramente perseguidas e a arte de prever o futuro foi considerada uma maldição. Era uma vergonha ter uma mulher assim em casa.

NO MUNDO DE TREVAS

O respeito às vólvas voltou com bastante força com o renascimento das forças nórdicas. Ainda existem poucas delas usando seus poderes e a maioria é bastante discreta, porém são respeitadas na sociedade, principalmente no meio sobrenatural. Einherjar, Valquírias e Álfar consultam-nas sempre que preciso, principalmente nesses tempos de guerra.

AS ORDENS DE MAGIA

As três principais ordens de magia derivadas dos poderes nórdicos são a Escola Cabalística de Luft, a Ordem dos Senhores da Tempestade e a Sagrada Ordem dos Magos. Existem outros grupos menores porém sua relevância política tanto sobrenatural quanto mundana é pouca. Não passam de algumas cabalas de estudiosos envolvidos mais com seus livros do que nas batalhas religiosas ou com o Arkanun Arcanorum.

As ordens de magia retiram muito de seus iniciados dos Garth. Não é regra que todos venham de lá, mas é certo que a maioria dos devotos de Asgard com algum dom para magia com certeza se tornará membro de uma das ordens. Elas encontram facilmente essas pessoas e logo as conduzem para seus grupos de estudo. Assim formam guerreiros e magos mais completos.

A relação entre os Garth e as ordens de magia não precisa ser boa. Muitos sacerdotes se ressentem quando os magos entram em seus grupos e se julgam superiores e com direito a aliciar qualquer membro para entrar na ordem. Outros ainda entram em uma comunidade e agem subitamente, sem que o sacerdote ou líder saiba que há um místico ali. Atritos entre cabalas e Garth já causaram batalhas que levaram Einherjar e Álfar a lutarem junto a magos e sacerdotes sem saber qual era o lado certo da questão.

As ordens de magia também possuem um grande ciúme de seu conhecimento. Quando sacerdotes ou outros membros do Garth pretendem estudar por conta própria, os magos logo tentam fazê-los desistir da ideia. Muitos clérigos de Odin, já familiarizados com magia, encontram dificuldades em imitar seu deus em sacrifício e conhecimento, pois são impedidos por magos ciumentos.

A maior força dos Garth e das ordens de magia ocorre quando cabalas são formadas dentro das comunidades, com três ou quatro magos se unindo ao círculo como irmãos e auxiliando os guerreiros e sacerdotes. Relações abertas e sem segredos dão melhor resultado.

ESCOLA CABALÍSTICA DE LUFT

Deuses Patronos: Odin, Freyr, Frigg, Idunn, Vör

Objetivos: Estudar Yggdrasil, reatar laços com Vanaheimr, Asgard e Álfheimr, reabrir portais, incentivar a religião Asatru, melhorar colaboração com o Arkanun Arcanorum

Os magos de Luft são os mais pacíficos entre os místicos nórdicos. Desde a batalha entre Canterri e Szachmary, a maior parte do ímpeto guerreiro deixou a ordem, dissolvendo-se entre os dois grupos dissidentes. Restaram para a Escola de Luft os estudiosos que preferiam se sacrificar pela sabedoria,

abandonando a guerra e o ódio para exercitar exclusivamente suas mentes e espíritos.

Foi a ordem que encontrou menos dificuldades durante os árduos anos de decadência das forças pagãs do norte. Os magos de Luft nem sempre precisaram se dedicar exclusivamente à religião ou depender dela. Na Idade Média, eram estudiosos que se prendiam em seus castelos ou fazendas e passavam anos estudando a fim de com o sonho de acumularem poder para criarem um bolsão e ali voltarem a se isolar, talvez o usando para levar seus familiares e manterem sua linhagem.

A Escola de Luft foi conhecida como a protetora de reis, pois sempre havia um deles responsável por cuidar da linhagem de cada rei. Algumas vezes, o filho mais novo de cada casal real era levado para Arcádia ou para um bolsão para ser criado e educado segundo os antigos costumes, sendo trazido para a Terra para casar e depois levado de volta. Assim ele mantinha o sangue real vivo a despeito das disputas monárquicas. Os Senhores da Tempestade nunca concordaram com isso, afirmando que um rei que não se mantivesse vivo era apenas o membro de uma linhagem fraca que deveria ser eliminada. Antes um mundo de iguais fortes sem rei, do que um mundo sob a liderança de uma dinastia fraca.

O estudo da imortalidade e dos ciclos da vida fazem parte da existência da Escola de Luft. Eles viajam por planos espirituais e se comunicam trocando informações sobre o que vêem, coletando tudo em suas bibliotecas. Seus livros são todos codificados em escritas rúnicas e disponíveis segundo o grau da ordem.

Um dos problemas atuais é o fato de os Nelfheim ocuparem os principais cargos. Como as cabalas são círculos muito fechados, dominados pelos mais velhos, geralmente esses descendentes dos deuses as dominam. A ideia de força do sangue, prevalente nas ordens nórdicas, colabora para mantê-los em posição de maior importância, eliminando o valor e a esperança de muitos outros magos. Com isso, eles acabam se mudando para as outras ordens, onde podem usar a força para subir de posição sem se importar com protocolos.

Antecedentes: Os magos da Escola de Luft são recrutados entre sábios, escritores e pesquisadores. Muitos professores universitários são discretamente chamados para a ordem e introduzidos na arte mística aos poucos para começarem a estudar tanto as línguas antigas quanto os mistérios. Alguns professores primários também começaram a ser iniciados para que possam levar a cultura nórdica às crianças.

Ser um mago da Escola de Luft é estudar e batalhar no campo da pesquisa e do conhecimento. Os desafios dos místicos estarão em debates e em provar suas teorias e descobertas, assim como abrir portais e reatar laços com criaturas de outros mundos. Agir como diplomata com os elfos de um bolsão de Arcádia ou aliar-se a um Álfar é mais importante do que matar dois ou quatro gigantes de uma vez só. Se um mago de Luft enfrenta um desafio físico, suas armas sempre serão sua magia e inteligência.

Estilos de Magia: Os magos de Luft utilizam a magia principalmente através da escrita e um desses meios são runas. No entanto, nem tudo o que fazem é por runas. A escrita de qualquer estilo como pergaminhos e tintas para desenhar círculos de magia é fundamental na linha de pensamento de Luft. Os

instrumentos mais típicos de seus rituais são o cajado e oferendas para os deuses na forma de comida e bebida. Quase tudo é feito utilizando formas simétricas e materiais que possam ser reaproveitados pela natureza depois de utilizados pela magia.

Graus: Os magos do Primeiro Círculo são sempre os encarregados das missões fora das cabalas. Eles ainda cuidam de fornecer material para rituais, homenagem aos deuses, confecção dos livros e de cuidar da limpeza e do bem estar do círculo. Apenas um cavaleiro tem direito a ler os livros secretos, porém não pode ensinar. Como mestre, torna-se responsável por passar parte do que conhece para aqueles de nível inferior.

Os membros do segundo círculo já começam a cuidar da biblioteca local, escrever as cartas para os líderes da Escola, escreverem os livros, cuidarem de missões diplomáticas e coordenarem os principais rituais festivos. Podem convocar a Thing da cabala e até junto às cabalas mais próximas. Um Mestre Cavaleiro tem a oportunidade de coordenar a abertura de portais para os Nove Mundos.

Os grão-mestres possuem as chaves dos portais, conhecem os rituais para contatarem os deuses e possuem acesso a todas as cartas mágicas enviadas pelo caminho do ar. Todos também são sacerdotes e usam esses títulos ao convocar as Things para reunirem todas as cabalas de um determinado país, podendo até chamar Mestres Cavaleiros de outros países.

ORDEM DOS SENHORES DA TEMPESTADE

Deuses Patronos: Freyja, Thor, Týr, Vali, Magni, Modi.

Objetivos: Combater os gigantes, destruir a Ordem Sagrada dos Magos, reafirmar o poder nórdico

Os Senhores da Tempestade existem para combater. Para entrar nesse grupo seletivo, o mago deve ser forte de corpo e alma ou será consumido rapidamente pela competição acirrada entre os círculos. Ninguém sobe os graus demonstrando fraqueza. Tornar-se um Senhor da Tempestade já deve ser um símbolo de força, um poder mantido pelo punho tanto mágico quanto mundano, pela ponta da espada.

Desde a separação da Escola de Luft, a Ordem dos Senhores da Tempestade se aliou principalmente aos deuses guerreiros. De fato, a maioria deles diminuiu a colaboração com os magos do ar para se unir aos magos da tempestade. Thor foi um dos primeiros a declarar que daria apoio ao grupo, enviando uma mensagem na forma de um martelo similar ao Mjölnir que passaria de mão em mão entre os líderes.

A maioria dos Einherjar criados durante a Idade Média eram magos da tempestade. Aos poucos, muitas mulheres também começaram a surgir na ordem. Algumas eram Damas do Escudo em serviço de Freyja que logo se tornaram famosas, a despeito das tendências visivelmente masculinas da ordem.

Toda a luta da Idade Média se conteve em criar novos Garth e mantê-los, em uma estrutura defensiva. O poder mágico foi utilizado para se criar bolsões, como castelos nas nuvens e cavernas sobrenaturais abaixo dos castelos dos grandes nobres. Por sinal, a ordem sempre teve uma tendência para a nobreza, desprezando ativamente os camponeses. Na maioria das vezes, os

plebeus eram tomados apenas como guerreiros e, se tinham poder mágico, não passavam dos primeiros graus.

O mesmo sistema continuou com o passar dos anos. A monarquia foi mantida nos países nórdicos e as linhagens nobres continuaram no poder entre os magos da tempestade, inclusive com alguns combates entre famílias lideradas por Nelfheim que renascem e voltam para a ordem para lutar tanto contra inimigos internos e externos.

Após o século XVII, um dos principais hábitos dos magos da tempestade foi caçar magos do vácuo. Em muitos grupos, era praticamente um ritual de iniciação para guerreiros e místicos encontrar um desses arquiinimigos e voltar com sua cabeça. Tornou-se um dos únicos meios de se subir para o Segundo Grau. O ritual da Águia Sangrenta era praticamente uma regra após o enfrentamento com os místicos da Ordem Sagrada dos Magos. A inimizade continuou, mas reduziu até o início do século XXI.

A volta de Mathias Szachmary causou um rebuliço tão grande na ordem que ameaçou suas estruturas, com magos querendo lutar para assumir o comando e conduzir logo uma guerra aberta para destruir os místicos do vácuo. O círculo de liderança já pensa em resgatar Luigi Canterri, que está desaparecido desde o século XV. A meta é reativar alianças com algumas forças que com certeza serão utilizadas pelos arquiinimigos, como os Dökkálfar, que nunca estiveram firmes nem de um lado nem do outro.

Antecedentes: Os Senhores da Tempestade sempre são recrutados na juventude, quando o desejo de lutar é maior. É mais fácil educar e doutrinar os jovens para o caminho da guerra e da batalha, aproveitando tanto os dons mágicos quanto físicos. Muitos nem sabem que estão sendo treinados para isso, julgando que estão apenas recebendo alguma educação especial. Enquanto isso, começam carreiras no exército ou se graduam em cursos relacionados com a guerra ou política.

Um Senhor da Tempestade é versado tanto em disciplina quanto na liberdade de agir. Está sempre no conflito entre esses dois fatores, o que apenas aumenta sua raiva. Qualquer fúria que possua é canalizada contra os inimigos.

Estilos de Magia: A Ordem dos Senhores da Tempestade utiliza magias baseadas em runas, armas e na fúria espiritual. Itens que possam canalizar a fúria do guerreiro e sua magia são utilizados como foco. Seus símbolos de poder também são miniaturas de arma. As runas são famosas entre os Senhores da Tempestade, porém o maior símbolo utilizado em suas magias é seu próprio sangue. Eles banham suas armas de sangue para ativarem seus poderes, gravam runas na pele ou se cortam para liberar poder mágico.

Graus: Só se sobe nos círculos da Ordem dos Senhores da Tempestade lutando com magia ou com a espada. A organização é similar à da Escola de Luft, porém cada título é quase o equivalente a uma patente do exército, precisando ser respeitado sob punição física conforme a gravidade do desrespeito. Um líder fraco pode ser desafiado por alguém com menos de três círculos de diferença. Caso o desafiante saia vitorioso, assume esse cargo. Geralmente o desafio é feito durante a Thing e quase sempre é uma batalha até a morte.

SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

Recomendado para NPCs.

Deuses Patronos: Nenhum, porém é apoiada por entidades de Ginnungagap.

Objetivos: Combater os deuses nórdicos e seus servos, reforçar a supremacia ariana, renovar contatos com cultos de Ginnungagap.

Mathias Szachmary, fundador da Sagrada Ordem dos Magos, deixou da Escola de Luft sem se importar com o que seus mestres pensariam, muito menos com a opinião dos Aesir. Filho de deuses, ele preferiu seguir seu próprio caminho, tomando alianças com as criaturas mais obscuras das lendas nórdicas, desde Jötnar a Dökkálfar. Usou cada um deles na guerra contra os Senhores da Tempestade. Mathias liderava pessoalmente cada enfrentamento como um algoz de qualquer mago que o desafiasse.

A prisão de Mathias por Merlim desestabilizou a ordem, pois Szachmary concentrava tanto poder e influência que o círculo Interno demorou demais a se recuperar da perda. Nesse ínterim, os Senhores da Tempestade e os servos nórdicos saíram da defensiva para um enfrentamento direto. Inúmeras Águias Sangrentas foram realizadas nessa época e os magos do vácuo quase desapareceram.

A Sagrada Ordem dos Magos obteve esse nome por apoiar incondicionalmente o Sacro Império Germânico. Mesmo tendo sua fundação na Noruega, foi na região que se tornaria a Alemanha que encontrou sua maior fonte de poder. Colaborou com todos os imperadores na luta contra as forças papais e ajudou qualquer ordem ou criatura que combatesse as forças nórdicas. Os magos do vácuo, como eram chamados, eram a nata da nobreza germânica, com apenas alguns cavaleiros usados como guerreiros nas frentes de combate e camponeses selecionados para servirem como infantaria.

A falta de ligação espiritual e dedicação exclusiva ao ideal do sangue puro permitiu que a Sagrada Ordem sobrevivesse sem se preocupar com mudanças religiosas. Seus membros se disfarçavam em meio a qualquer religião ou grupo e sobreviviam. Quando finalmente fizeram contato com os Magos Corrosivos de Marcellus van Lexis, uniram as duas ordens e criaram um grupo com influência política baseada em poder infernal. Essa nova ordem sobreviveu como um grupo secreto disfarçado dentro de sociedades secretas. Deixaram que seus peões fossem caçados e exterminados enquanto os círculos maiores sobreviviam.

No século XVIII, os magos do vácuo voltaram a se apresentar ao mundo. Fizeram-no na forma de outras sociedades secretas de fachada, atraíram a atenção de seus inimigos para depois transformarem os caçadores em caça. Seu poder cresceu após a unificação da Alemanha, pois detiveram controle sobre muitos elementos do governo.

As Guerras Mundiais foram expressões do ódio e da força da Sagrada Ordem dos Magos. Mesmo que não tenham sido os responsáveis diretos por elas, apoiaram cada movimento. O nazismo era a ideologia perfeita segundo os pensamentos torpes dessa ordem. Usaram-no para invadir os países nórdicos e caçarem magos da tempestade e da Escola de Luft. Os magos do

vácuo tentaram impedir que os Aesir e seus devotos se aproveitassem da guerra, invocando muitos demônios para caçar as Valquírias que recolhiam as almas.

Depois do fim da guerra, esconderam-se e refizeram suas alianças. Precisaram se esconder por causa da caçada imposta pela Escola de Yamesh e a Ordem de Salomão, que apoiavam os judeus. Saíram da defensiva apenas com a libertação de Mathias (ver livro Abismo). Agora realizam a Águia Sangrenta em todos os Álfar e Finherjar que capturam. Seus atuais objetivos são o contato com as forças abissais, renovar seu poder na política alemã, austríaca e nos países nórdicos, além de violenta vingança... mas com classe e nobreza.

Antecedentes Todos os membros da Sagrada Ordem dos Magos são do mais puro sangue germânico. Uma pequena facção tem sangue derivado na nobreza húngara ou de antigas famílias gregas, porém são melhor localizados na Europa Oriental. A maior influência política está entre os arianos. São famílias tradicionais que sempre traçam sua descendência por muitas gerações. Os mais inteligentes e mais fortes de cada uma delas recebem o direito de se tornar um mago do vácuo. A doutrinação é feita desde cedo no seio familiar, para que mesmo que o indivíduo não se torne um mago, ele tenha pensamentos semelhantes aos da ordem, tornando-se um bom contato.

A carreira política é a mais importante entre os magos do vácuo, mas alguns são induzidos a se isolarem e estudarem Ginnungagap, runas e rituais de invocações para trazer criaturas combativas para Midgard, de preferência caçadores que possam encontrar os inimigos da ordem.

Estilo de Magia: A magia dos magos do vácuo é profundamente ritualizada. Não há excessos nos gestos ou nas palavras. São traços contidos e perfeitos, simétricos, que se unem com um tom de voz que nunca se altera. A frieza é um dos pontos básicos de sua magia, um sinal do controle que possuem sobre si mesmos e o mundo. Utilizam sangue colhido com cautela, como se fossem médicos. Não há emoção, apenas a frieza das palavras e dos argumentos mágicos. Baseiam-se em livros luxuosamente encadernados e até em obras de arte.

Graus: As exigências para se subir de grau são tanto a pureza do sangue quanto a influência política ou militar. Não basta ter conhecimento ou poder bruto, mas é preciso estender essa força obscura sobre o mundo. Alguns troféus ajudam no processo. Agora que Szachmary está de volta, é sempre bom lhe entregar algumas cabeças ou orelhas de Álfar ou qualquer criatura de Arcádia.

PAÍSES NÓRDICOS

DINAMARCA

Capital: Copenhague

População: Seis milhões

Governo: Monarquia Constitucional

A Dinamarca está localizada em uma grande península chamada Jutland. Além de ser composta por essa parte do continente europeu, também tem inúmeras ilhas como território. Sua monarquia é uma das mais antigas do mundo, existindo há cerca de um milênio. A Folketinget define a legislação desse país em que o rei detém poder apenas em teoria, porém é o primeiro ministro quem governa junto ao parlamento.

A maior parte do trabalho na Dinamarca está ligada a grupos comerciais. Há também um acesso grande ao estudo, com escolas públicas que vão da escola primária a universidades. O serviço militar é compulsório para os homens que são considerados aptos a servir.

A maior parte dos dinamarqueses segue a religião luterana, mas cerca de 10% da população professa outra religião, inclusive islamismo. Entretanto, eles não são muito religiosos. Possuem o terceiro maior índice de ateísmo do mundo.

O SOBRENATURAL

A Dinamarca tem pouca influência dos anjos. Já foi uma base das forças da Cidade de Prata, porém os anjos que lá residem cederam espaço para as forças pagãs. Muitos Corpore e Protetore ainda circulam pelo país, protegendo os cristãos da ameaça pagã que surge cada vez mais forte, mas trabalham quase sozinhos, já que nem as forças inquisitoriais das igrejas protestantes atuam mais no país. Os templários formam grupos quase insignificantes.

A luta sobrenatural ocorre mesmo entre as forças dos Nove Mundos que consideram a Dinamarca um paraíso para suas batalhas. É a chance que cada grupo tem de conquistar um território só seu e os magos da tempestade estão ganhando, aliados aos Einherjar de Freyja e Thor.

ORDENS SECRETAS

ESCOLA CABLÍSTICA DE LUFT

Os magos de Luft estão espalhados pela Dinamarca, encontrando-se informalmente e trocando informações ou discutindo teorias mágicas enquanto passeiam pelas ilhas ou visitam paisagens que os fazem lembrar de suas histórias. Seus grupos formam círculos abertos a convivência com qualquer mago que tenha fê em sua herança nórdica ou que ao menos respeite a Antiga Religião.

São os menos ligados à política. Quase sempre se abstêm de interferir nos processos políticos dinamarqueses. Pregam a liberdade, tanto que raramente caçam ou punem os seus se resolvem quebrar essa regra de não interferir politicamente.

ORDEM DOS SENHORES DA TEMPESTADE

A política dinamarquesa está tomada pelos Senhores da Tempestade. Esses magos interferem no parlamento e até nas prefeituras. Sua estratégia é conseguir um campo ideal para a atuação da ordem. Sabem que será difícil repetir as guerras do império sueco, então preferem conseguir um estado em que sejam supremos e possam proliferar seu poder para submeter qualquer ordem de magia, nórdica ou não, que queira entrar no país.

Eles são os combatentes mais ativos contra as forças dos mundos inferiores, caçando em todos os campos do país, do interior às cidades grandes. Mesmo com toda essa atividade, a Dinamarca ainda não é deles. Os gigantes, elfos negros e Draugr caminham pelo país e enfrentam os magos da tempestade sem medo.

SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

Os magos corrosivos vêem os magos da tempestade como pequenas formigas inquietas em seu trabalho de construir um formigueiro prestes a ser destruído. Eles apenas esperam para derramar água fervente na casa desses inimigos mortais. Aliados a Reinblutgesellschaft (ver Abismo), os magos corrosivos conseguiram espaço no parlamento e ainda apoio de várias seitas secretas da Alemanha. Podem ser caçados, mas aprenderam a lidar com o poder físico dos outros magos utilizando a política.

A meta atual da Sagrada Ordem é reerguer um império das sombras englobando a Dinamarca, Noruega e Áustria, locais onde tem mais poderes. Seus líderes dinamarqueses são os mais ativos, trabalhando para criar uma ponte com os noruegueses. Esse império das sombras tem tendência a se expandir e já possui soldados para defenderem os magos da ameaça de Asgard.

NORUEGA

Capital: Oslo

População: Cinco milhões

Governo: Monarquia Constitucional

A Noruega é uma monarquia constitucional, cuja família real, os Glücksburg, tem sangue alemão. A função do rei é puramente de simbolizar a união do país, sem possuir qualquer poder dentro da política. Pode se manifestar com favores e jogos políticos, porém não opina em questão legislativas ou executivas. O parlamento, Stortinget, é eleito pelos 19 condados a cada 4 anos e é coordenado por um primeiro ministro.

Os direitos humanos são muito respeitados na Noruega. O país está entre os primeiros no Índice de Desenvolvimento Humano das Nações Unidas. Há muita liberdade tanto na imprensa quanto na religião, apesar de que jornalistas geralmente se impõem certa precaução ao redigirem as matérias.

A economia teve bastante progresso depois das descobertas de reservas de petróleo e gás natural na década de sessenta. O crescimento populacional se deve em grande parte à imigração (cerca de 8% da população é de imigrantes dinamarqueses, suecos, somalis, paquistaneses, vietnamitas e iraquianos). A maior parte dos noruegueses segue a igreja luterana, sendo ligados à Igreja da Noruega. Entretanto muitos simplesmente atendem à igreja para passar por seus ritos como batismo, casamento e o

enterro, sem frequentar com ardor as cerimônias. Esses ritos são muito importantes na cultura norueguesa, fazendo parte dos desejos e anseios das pessoas.

OSOBRENATURAL

A Noruega tem uma regra básica. Todo ser sobrenatural deve ser respeitado, enquanto não cause agressão física a nenhuma outra criatura ou ao território. Estando em seu nicho e não se expandindo violentamente, qualquer criatura pode entrar lá. Quando um ser do Abismo aparece causando tumulto, o que quase sempre acontece, as ordens de magia recomeçam as lutas.

As ordens religiosas perderam muito poder na Noruega. As forças inquisitoriais protestantes quase não existem mais por lá, havendo uma meia dúzia desses sacerdotes para protegerem as leis religiosas. Os sacerdotes nórdicos estão crescendo em força, porém ainda não possuem uma organização que não seja subordinada às ordens de magia.

Os anjos noruegueses convivem em paz com as criaturas dos Nove Mundos. Consideram-se vitoriosos das batalhas do passado e satisfeitos por deixarem os elfos e servos de Asgard partilharem das migalhas que sobraram. Observam de perto das forças pagãs para atuarem em caso extremos, principalmente se notarem uma alta concentração de guerreiros.

Grupos de anjos muçulmanos têm aparecido, mas ainda não causaram tumulto. Os demônios passam pelo país com frequência e são mal vistos devido às manipulações que já fizeram e ainda fazem para tomarem o parlamento.

ORDENS SECRETAS

ESCOLA CABALÍSTICA DE LUFT

Os magos de Luft são os maiores defensores da liberdade de expressão na Noruega. Eles aprenderam a lidar até mesmo com os magos corrosivos, encontrando-os sem provocarem brigas nas cidades e até no parlamento. Agem como juizes nas disputas entre as ordens secretas e vários grupos sobrenaturais para que uma boa convivência seja mantida.

Uma pequena seita de magos de Luft tem a intenção de mudar um pouco as regras desse jogo, pois a volta de Mathias Szachmary reforçou demais o poder dos magos corrosivos e está acabando com o frágil equilíbrio dentro da Noruega. Mesmo temendo não terem apoio dos anciões, eles pensam em se aliar aos magos da tempestade e combater tanto politicamente quanto fisicamente os magos corrosivos.

ORDEM DOS SENHORES DA TEMPESTADE

Os Senhores da Tempestade cansaram-se de lutar na Noruega. Ainda não desistiram, mas enviam para lá os mais jovens magos que ainda possuem ideais elevados e acham que podem mudar o rumo da política sobrenatural do país. O problema deles não é com a política mortal, mas com o avanço da Sagrada Ordem dos Magos e a impossibilidade de lutar contra eles.

A liberdade da Noruega não combina com o conceito dos Senhores da Tempestade. Eles bem que acreditam que todos

devem fazer o que querem, mas há limites que nunca devem ser ultrapassados como permitir que um mago corrosivo ande impunemente em um país.

SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

Os magos corrosivos comemoram a liberdade norueguesa. Eles convivem com toda espécie de seres sobrenaturais, podendo fazer suas negociações e interferirem na política. Em caso de assassinato, vários grupos sobrenaturais cairão sobre quem tentar os atacar.

Mathias visitou a Noruega algumas vezes e cada vez que pisou no país gerou um tumulto tão grande que desfez alianças e criou inimizades. Ele é a nova ameaça que pode mudar a liberdade dos seres sobrenaturais da Noruega.

SUÉCIA

Capital: Estocolmo

População: Nove milhões

Governo: Monarquia Constitucional

A Suécia sofreu com a Segunda Guerra Mundial, no entanto pôde usar o resultado da mesma para se tornar um dos países mais ricos da Europa. Passando por um período de paz, pôde reabilitar suas indústrias e colaborar na reconstrução do continente. Houve uma diminuição no crescimento nos anos posteriores, o que não impediu os suecos de terem uma ótima condição de vida, formando uma população considerada liberal e moderna.

A religião oficial da Suécia é o protestantismo, com a Igreja Sueca, de origem luterana, tendo 70% da população em seu rebanho. Até 1860, não havia liberdade de culto e judeus e católicos eram proibidos de entrar no país. Com o tempo, as leis sobre a religião diminuíram e hoje em dia as pessoas quase não atendem mais aos serviços das igrejas. Se antes uma pessoa era considerada criminoso por não pertencer à Igreja Sueca ou mesmo por não participar dos cultos, hoje ela tem liberdade para professar qualquer fé. Imigrações de judeus e católicos aumentaram o número de pessoas dessas religiões, mas o fato é que os suecos perderam o fervor religioso. Muitos já não frequentam igreja alguma.

A Suécia tem uma boa fonte de recursos naturais, com muitos rios e um interior coberto por florestas. A densidade populacional é baixa. Apesar de ainda terem um rei, os suecos reconhecem que ele detém poder apenas cerimonial. Cabe ao parlamento, Riksdag, promulgar as leis. Desde 1995, a Suécia é parte da União Européia.

Estocolmo é a maior cidade da Suécia, talvez também dos países nórdicos quando se conta sua área metropolitana. Chega a ter cerca de 1,7 milhões de habitantes. É uma das metrópoles mais limpas do mundo, sem indústrias pesadas em sua região.

OSOBRENATURAL

A Suécia é quase uma ditadura de Asgard. É um dos lugares em que um dos panteões renascidos mais conseguiu tomar poder. Não fosse uma resistência tenaz dos anjos, todo o domínio

sobrenatural estaria tomado pelas forças de Asgard. O problema é que os anjos não desistem e pretendem continuar na Suécia, formando bases, lutando e influenciando politicamente.

A entrada de outros seres sobrenaturais para a guerra tem sido grande. Forças islâmicas estão mais atuantes, até mesmo se ligando à Cidade de Prata para evitar que o poder bélico de Asgard domine de vez a versão-sobrenatural da Suécia. As batalhas no país seguem um ritmo constante, com as ordens de Magia, elfos da luz, anões e servos de Asgard tentando se livrar de tudo o que não é nórdico e pagão.

Um problema que os magos suecos estão começando a notar é que a perda de fé dos cristãos é uma faca de dois gumes. Permitiu que eles recuperassem suas forças no país, mas a maioria dos indivíduos sem fé não volta a seguir nenhuma outra religião, o que alimenta outros poderes, alguns deles inimigos mortais de Asgard.

ORDENS SECRETAS

ESCOLA CABALÍSTICA DE LUFT

Os magos de Luft estão misturados à cultura sueca. São professores nas universidades, donos de livrarias e fazem parte até mesmo do Instituto Real de Tecnologia e do Colégio Real de Música. Sua influência é predominantemente cultural. Alguns possuem acesso ao colégio de teologia, mas ele é limitado pelos teólogos cristãos que ainda lutam contra o estabelecimento de outras religiões, principalmente da cultura antiga.

Não existe nenhum mago da Escola de Luft no Riksdag, apenas parentes e colegas que recebem alguma influência da ordem. A maioria desses desconhece os laços que possuem. Os magos de Luft estão pouco interessados nesses termos políticos e usam seus contatos apenas quando precisam de apoio cultural.

Os magos de Luft suecos não são muito organizados. As cabalas são deixadas livres para estudarem o que quiserem, só precisando se reportar semanalmente aos grão-mestres sobre o movimento sobrenatural da região. A comunicação serve para que a liberdade não acabe afastando demais os grupos. Algumas Things são convocadas para discussões de assuntos relevantes ou simplesmente para confraternização.

ORDEM DOS SENHORES DA TEMPESTADE

Os magos da tempestade são tradicionais nas forças militares suecas. Desde a proibição do paganismo e o desaparecimento dos berserker, eles formam grupos secretos dentro das forças armadas. Participaram de todas as grandes batalhas nórdicas e apoiaram a formação do império sueco. Mesmo com a caçada dos inquisidores protestantes, os magos da tempestade mantiveram seus guerreiros atuantes na sociedade.

A base dos magos da tempestade está em um castelo no interior da Suécia, o Lar da Vitória da Tempestade. O local é rodeado pela floresta e possui apenas uma via de acesso. Logo atrás estão montanhas dominadas pelos Dverg. As matas ao redor possuem guerreiros Álfar e dentro do castelo há um portal para Asgard. Ali é treinada a elite dos magos da tempestade e onde são realizados a maioria dos duelos formais nas disputas pelo poder.

Os magos da tempestade estão em uma guerra árdua com os magos do vácuo. Sua influência está baseada no poder militar e poucos políticos os apoiam plenamente, enquanto a Ordem Sagrada conseguiu conquistar muitos adeptos em poucos anos.

SAGRADA ORDEM DOS MAGOS

A Suécia ainda não é o melhor lugar para um membro da Sagrada Ordem viver. Esse é o refúgio das outras ordens nórdicas, um local mítico em que elas travam suas batalhas e realizam suas alianças há séculos. Aqui os magos corrosivos são caçados até a morte. Nenhum deles é poupado. Há um aviso quanto à entrada deles e paga-se caro pela captura desses inimigos. Até mesmo os elfos negros participam dessas caçadas para receberem prêmios valiosos.

Acontece que os magos corrosivos são mestres em lidarem com as sombras. Alguns deles se instalaram individualmente na Suécia, com pelo menos cinco disfarçados entre as outras ordens. Eles são apoiados por servos dos gigantes e criaturas de Gimungagap. Suas identidades são desconhecidas, mas dizem que um deles é na verdade um Draugr liberado por Hel para vigiar as ordens nórdicas e preparar a destruição das mesmas. Não se sabe se a lenda é verdadeira, mas muitos caçadores, Álfar e Einherjar já perderam suas vidas em combate com um Draugr poderoso, entendedor de magias malignas, que caminha pela Europa.

AVENTURAS

As aventuras de Vikings podem variar por vários temas. Elas circulam desde a guerra e os saques até as conspirações religiosas e a política dos reis nórdicos. Com uma grande tendência à violência, esses temas persistem em qualquer enredo, desde a Era Viking até Arkanun e Trevas.

TRÊS ERAS

A proposta inicial de Vikings era expandir o Mundo de Trevas. Assim, o jogador pode usar seus personagens na Era Viking, depois conduzi-los para a era de Arkanun (Baixa Idade Média, século XIV) ou na atualidade do RPG Trevas.

As eras podem possuir temas semelhantes, mas a violência explícita vai se atenuando com o passar dos séculos. Os saques da Era Viking são substituídos por guerras com motivos políticos em Arkanun e, por fim, por conflitos secretos em Trevas. Obviamente, isso não é uma regra, mas em termos gerais, ocorre essa minimização do tamanho e da exposição dos combates. A violência pode continuar predominante nessa guerra, pois ela nunca cessa, mesmo nos pálidos acordos de paz.

O TEMA CENTRAL

Qualquer que seja a época em que o jogo seja mestrado, o tema central de uma aventura com os povos nórdicos e suas lendas é a glória na vida e na morte. É um fundamento claro que os povos nórdicos sabem que nada é eterno e que o fim chegará em breve, no entanto, cabe a todos seguir para ele portando suas armas, de cabeça em pé e o enfrentando de modo que os outros contarão como ele caiu glorioso como um titã coberto pelo sangue dos inimigos.

O fim é inevitável e o que importa é como uma pessoa o enfrenta. É com essa dignidade e valor que um indivíduo se sobressai e se torna parte da história, nem que seja a história apenas de sua família, de sua tribo ou de seu clã.

AGLÓRIA E A ERA VIKING

Esse tema nos remete a todos os outros. Os saques da Era Viking levavam fortuna para os países nórdicos, que tinham poucos recursos naturais. Assim um homem liderava seus pares para a guerra e trazia de volta consigo algo com o que pudesse sustentar sua família e gerar ainda mais história sobre seu poder e aventuras além mar. O medo que gerava fazia seu nome ser espalhado por terras estranhas.

Os deuses já sabiam das lendas do Ragnarok, mas ainda sim lutavam para deixar seu nome registrado e garantir que sua herança seria preservada, para que a renovação de sua religião permitisse que uma época morresse, mas que seu universo continuasse. A glória era a razão e ela estava por toda parte, bastava ao homem buscar por um meio de ser banhado por esse ouro que se pesa por palavras na balança das almas.

A GLÓRIA E A IDADE MÉDIA

Na era de Arkanun, o mar de glória quase desapareceu. Agora os homens precisam brigar desesperadamente para consegui-la e mesmo quando a têm, nem sempre são bem aceitos nesse sentido. Precisam de um motivo maior para conseguir glória, um que tanto seu povo quanto os estrangeiros considerem justo. As histórias de aventuras possuem menos valor do que aquelas por cavaleirismo e procura por uma religião que não é a original dos nórdicos.

Os deuses ainda procuram por glória, mas antes é preciso sobreviver, para depois chegar a esse momento de êxtase. A glória está em se manter de pé nesse momento difícil, quando o mundo os cerca e seus aliados perecem aos montes ou já estão enterrados e esquecidos.

A GLÓRIA E O MUNDO DE TREVAS

O renascimento das forças e a preparação para uma grande guerra é o tema principal no Mundo de Trevas quando se trata dos povos nórdicos aliados ao paganismo. Os costumes começam a ser retomados, mas tudo isso ainda é incipiente. É preciso mais. Morrer em glória é um dever, mas o dever maior é continuar lutando e atrasar um pouco a morte até que ela permita que outros vivam e sigam em frente graças a seu sacrifício. É preciso morrer para permitir que outros renasçam. Morte sem perpetuação da vida não tem motivo.

VIOLÊNCIA

O tema da violência não escapará de muitas aventuras, principalmente aquelas na Idade Média. Os nórdicos tinham modos rápidos e pragmáticos de resolver seus conflitos e muitos deles envolviam guerra. Para dizer a verdade, não eram tão diferentes de outros povos, mas a imagem transmitida pelas gerações era de uma violência maior graças ao medo que as invasões vikings geraram. Mesmo que a história nórdica não se limite a violência, esse tema será recorrente em muitas aventuras, pois o guerreiro corajoso e intrépido é uma das figuras mais marcantes quando se lembra de um viking.

O medo era uma das garantias de respeito que os vikings possuíam. Tinham a glória, a luta e a força, mas no fim das contas, o terror que geravam era uma de suas principais armas durante as invasões. Foi o que colaborou para submeterem muitos inimigos e afastarem exércitos. Como o medo é gerado por violência, seja psicológica ou física, e gera ainda mais da mesma, entra-se em um ciclo vicioso que pode dar idéias para muitas aventuras. Jovens vikings podem ser testados para superarem seus medos ou deporem um líder a quem não temem. Guerreiros experientes podem criar uma campanha de terror para forçar alianças com reinos ou submeterem revoltosos.

Mesmo que um Mestre de Jogo queira fugir desse tema, considerando-o clichê ou talvez até um vício da história, deve ter em mente que estará retirando uma parte essencial da glória, tão impor-

tante na mentalidade dos nórdicos da Era Viking. Talvez a violência possa ser mais tênue, com um aspecto psicológico e de ameaça, gerando intrigas políticas, jogos entre ordens de magias ou até mesmo um modo de afastar os inimigos nas cortes dos elfos.

O INIMIGO

Os seguidores dos deuses nórdicos possuem vários inimigos. No centro de todos, como principais vilões, estão os gigantes. Essas forças do caos são tudo o que há de contrário na crença nórdica. Elas são o antagonismo que marca o fim das eras e acaba com a cultura e a sociedade. Sem essas duas, não existe a glória nem o respeito aos antepassados e a crença da preservação do futuro.

Esse antagonismo não rege as disputas entre os filhos de Asgard e os jotnar. Eles sabem que ambos são parte de forças de um ciclo e precisam continuar inimigos, mas também compreendem que não é preciso combaterem o tempo todo. Há alianças algumas vezes e até casamentos entre eles. São exceções no meio dessa guerra, mas acontecem, o que permitem que Einherjar e gigantes lutem do mesmo lado.

Loki é um dos grandes problemas em toda essa história. Ele é uma entidade estranha, bizarra, vinda de fora da realidade para destruir qualquer equilíbrio entre as forças divinas e dos gigantes. Ele e seus servos subvertem tudo e transformam a guerra na procura por um fim que trará a destruição e evitará a renovação esperada por Asgard. O Trapaceiro não é uma figura como Shaitan. Pode ser perverso, mas o mal não é sua essência. A subversão e o desvio dos caminhos sim; a vingança e a transformação dos desejos dos outros nos seus são suas respostas. Ele se diverte com o caos e a destruição de um modo que ninguém consegue compreender.

O conflito com outras religiões e panteões é outro aspecto importante. A Cidade de Prata e os Jardins de Allah sofreram ataques dos vikings sem compreender a lógica desse povo. Enquanto os nórdicos acreditavam que poderiam lutar e depois fazer amizade, sem dar atenção para regras ou se apegar a rancores; os outros grupos tomavam-nos como agentes do caos e da destruição, representando superstições.

Outros panteões, como o celta, também sofreram com a invasão dos nórdicos. Demorou a haver um equilíbrio entre todas essas forças e algumas disputas pelas parcas forças pagãs ainda persistem.

ASGARD E OS GIGANTES

As aventuras entre as forças de Asgard e a dos gigantes podem se basear no conflito básico entre essas forças opostas. Esses grupos são inimigos naturais e criar uma campanha de lutas entre eles faz parte de qualquer história nórdica. Eles nasceram para combaterem um ao outro. O Mestre de Jogo só deve ter em mente que os gigantes não devem ser tratados apenas como inimigos a serem mortos aos montes. Muitos deles são tão velhos e poderosos que causam temor às divindades. Outros são tão inteligentes que enganam os servos de Asgard e colaboram para destruir sua religião de um modo que não necessite diretamente de violência.

Lutar contra os Jotnar não é tornar tudo um festim dessas criaturas. Derrubar um deles é penoso, mesmo para os Einherjar mais poderosos. Os mortais podem considerar quase impossível vencer uma criatura dessas que tenha mais de duzentos anos de

idade. A aparição de um gigante em Midgard é um evento terrível. Um deles pode destruir muitas vilas e acabar com uma cidade antes de ser derrubado. É com muito pedido aos deuses que a criatura será parada ou talvez caso seus desejos estranhos sejam atendidos.

Claro que a situação também pode ser invertida. Um grupo de jogadores pode interpretar os gigantes, Draugr e elfos negros sofrendo com os ataques constantes de Einherjar, Álfar e Valquirias sedentos de glória. A caçada é inversa e essas criaturas aparecem aos montes para caçá-los só porque o gigante em questão quer viver sua vida. É um problema o fato de viver sua vida de gigante incluir causar caos por onde passe. Quase sempre os desejos de um gigante, por mais bobos que sejam, incluem caos na vida de uma comunidade. Mesmo que ele pare em uma vila apenas para exigir trigo e água todos os dias, causará um tumulto violento a um local mais pobre.

LOKI

Loki pode ser o inimigo de todos ou amigo de todos. Nunca se sabe o que esperar dele. Todos os habitantes de Asgard o odeiam e tentam combater quem o segue. O Trapaceiro é seu grande inimigo e será perseguido até a morte. Os gigantes não se importam com ele, a não ser quando são atçados pela luta. Alguns o vêem como inimigo, uma criatura esperta que não os deixa em paz e coloca ainda mais guerreiros de Asgard contra eles.

Loki raramente aparecerá pessoalmente em uma aventura. Ele tem muitos agentes e mesmo que precise surgir em pessoa, será como alguém disfarçado. Ele assume tantas formas quanto a imaginação é capaz de conceber. A melhor maneira de usá-lo é colocando os jogadores para sofrer as consequências de suas ações e trapaças. Eles nem saberão de onde veio o golpe ou a manipulação. Loki tem jogos dentro de jogos que estão dentro de outros jogos. Mesmo quando perde, gera alguma consequência que criará caos adiante.

Até mesmo os servos de Asgard podem ter Loki como seu aliado ocasional. Logicamente, essa aliança logo gerará mais problemas do que valem as soluções imediatas, mas o Trapaceiro sabe como distorcer tudo a um ponto em que as pessoas não vêem outra saída além de se aliar a ele.

PROCURA POR ALMAS

Toda cidade astral precisa de almas para renovar continuamente seu poder. Asgard não é diferente. Enquanto nos reinos dos elfos e dos gigantes a população é continuamente renovada pelo nascimento de novos indivíduos ou, talvez, reencarnação, o Lar dos Deuses precisa lutar para manter sua influência em Midgard e conseguir novas almas para se tornarem Valquirias ou Einherjar. Mesmo que muitas Valquírias sejam filhas dos deuses, descendentes diretas do sangue divino, a maioria ainda tem origem de almas de Midgard.

A força de outras religiões como o cristianismo mina a busca de almas de Asgard. Muitas aventuras podem ser feitas através desse jogo entre as religiões. A influência sobre comunidades na Terra pode estar em jogo e cabe aos servos dos deuses procurar fazer os homens voltarem às antigas práticas. Essas aventuras envolvem muitos testes de relações sociais e prova do que os deuses podem oferecer.

A procura por almas pode ser um evento mais direto, com batalhas entre Valquírias e Anjos. Ambos os grupos tentarão conseguir convencer os mortos a se juntarem a eles. Farão ameaças, lutarão uns com os outros e se esforçarão para voltarem para seu lar com mais um guerreiro para as lutas religiosas.

AVENTURAS COM ELFOS DA LUZ

Os Álfar são criaturas peculiares. São quase deuses e um deles com mais de 500 anos é praticamente uma divindade aos olhos de um simples elfo de um dos bolsões de Arcádia. De fato, alguns Álfar mais antigos formam pequenos panteões em bolsões menores. Esses são vassalos do Reino dos Elfos. Quando se recusam a se submeterem ao reino de origem, a guerra é quase certa. Vários guerreiros serão enviados para lidarem com esses líderes que saíram da linha.

Quando um bolsão sob jurisdição dos Álfar se rebela, vários grupos de aventureiros são enviados para analisar o local antes que um exército possa ser enviado. Algumas vezes, um assassinato de um líder ou a destruição do que mais os incentivou a se rebelar pode resolver tudo.

Álfheimr é visto como um paraíso pelos elfos de muitos bolsões de Arcádia. Isso não é uma regra, ao contrário do que os Ljósálfar gostam de pensar. Alguns arcadianos nunca ouviram falar de lá e outros odeiam esses opressores que se consideram deuses. Essa dificuldade de aceitação aliada ao orgulho natural dos Ljósálfar pode acarretar em tantos conflitos que gerarão verdadeiras campanhas. Elfos procurando por reinos para governar ou para criarem alianças podem se ver entre escolher serem carismáticos ou se imporem pela força.

Os elfos são orgulhosos e poderosos, mas por mais que pareçam dominadores sedentos de poder, eles não são todos assim. O fato de procurarem por isso vem apenas da acirrada competição em seu meio, que os leva a essa válvula de escape. As aventuras podem girar em torno das intrigas nas cortes ou, o mais importante, na procura do elfo para criar sua própria arma mágica e conhecer o respeito que tem por si mesmo, adquirindo seu orgulho, para depois fazer os outros se orgulharem dele.

As cerimônias dos elfos são importantes no meio disso tudo. Eles são criaturas sociáveis, símbolos de fertilidade. Envolvem-se com intensidade, apesar de seu ar orgulhoso fazer alguns deles parecerem distantes. As aventuras que envolvem a honra do elfo, a busca por respeito e conhecimento de sua alma podem ser ainda mais interessantes. O Ljósálfar pode ser orgulhoso, mas ele em geral ama com intensidade. Se não tivesse esses sentimentos, não simbolizaria a fertilidade.

AVENTURAS COM ELFOS DA ESCURIDÃO

A mentalidade dos Dökkálfar é bizarra aos olhos dos elfos da luz e até dos deuses. Talvez seja mais fácil para Loki compreendê-los em eu jeito torpe de se divertir. Não que eles sejam maus ou perversos. Muitos deles de o são, mas a maioria simplesmente pensa diferente de outros seres dos Nove Mundos. Seu primeiro intento é provar para si mesmo tudo do que é capaz, superando-se sem se preocupar com o que o cerca. Depois disso, ele espantará o mundo ao seu redor até que ele perceba tudo o que o Dökkálfar em questão merece.

A questão da amoralidade dos elfos da escuridão pode ser bem utilizada nas aventuras. Gerará muitos conflitos entre personagens e até ao se lidar com aliados ou inimigos. O indivíduo amoral não encara a honra como um Einherjar. Dá valor a sua palavra, mas a retira quando considera desnecessária para sua vida sem sentir conflitos emocionais ou prazer nisso. É como um ser humano descartando um pedaço de papel na lixeira. É um ato, não algo para se filosofar.

Esses elfos possuem personalidade forte e essa é uma característica de suas aventuras. Vivem em uma sociedade em que o mais esperto e poderoso sobrevive, mas atrai muito inimigos se sobressai demais. Quando encontra amigos nesse meio, é capaz de matar tudo o que encontra pela frente para protegê-lo, apesar de nem sempre se dispor a dar a vida por essa pessoa.

Além da idéia das conspirações, do trabalho de mercenário, das pilhagens e assassinatos, os Dökkálfar possuem dois outros estilos de aventura peculiares. O primeiro é guardar os piores segredos do mundo; não são quaisquer segredos. Esse conhecimento é tão perigoso que destrói aquele que o possui. Por isso os Dökkálfar amam essa missão, pois dominando essa sabedoria negra, conseguem se superar. Os elfos da escuridão seguirão até o fim do universo procurando por esses segredos e se sacrificarão para mantê-los em segredo, impedindo que deuses e demônios os obtenham.

A quebra das tradições é uma outra opção de aventuras. Os elfos da escuridão não são meros piratas. Eles percorrem os planos colocando sociedades em movimento, testando as tensões e fazendo a roda do mundo girar. Procuram essas ocasiões ou são enviados pelos deuses quando uma mudança radical e suja é necessária para consertar as coisas.

AVENTURAS COM OS GIGANTES

Os Jötnar podem ser vistos como o lado maligno das aventuras dos nórdicos. Eles não são o mal em si, mas o caos que, por si, acaba provocando o temido mal na sociedade. As aventuras com essas criaturas podem variar do terror contra os habitantes de Midgard, a vingança contra Asgard ou a simples tentativa de sobreviver em suas terras que são perigosas até para eles mesmos.

Um Jötunn tem grande poder físico e isso pode influenciar muitas aventuras, inclusive até para uni-lo a um grupo de servos de Asgard. Se o Mestre de Jogo não pretende criar uma aventura usando apenas inimigos dos deuses como personagens jogadores, pode incluir os gigantes em um grupo misto sem problemas. A ética dos nórdicos não era maniqueísta, vendo bem e mal e nunca os encaixando. Mesmo que haja certa desconfiança entre as partes aliadas, elas podem funcionar muito bem, ajudando-se em várias ocasiões. Servos dos deuses podem encontrar um aliado inesperado no reino dos Jötnar, alguém que colaborará para retirá-los de lá ou para destruir uma ameaça maior.

CRIATURAS

DEILDEGAST

A ambição é a desgraça de muitas pessoas. Quando alguém move as pedras que marcam as fronteiras para aumentar seu território ou mexe em pedras sagradas, é amaldiçoado a uma existência sem descanso após a morte. Ele se torna um deildegast, um fantasma destinado a proteger as pedras sagradas ou as fronteiras de suas terras pela eternidade. Ele atacará quem quiser passar e matará sem discriminar as vítimas. Seu único pensamento é proteger a fronteira.

Um deildegast tem a forma de um humano sem pálpebras com o rosto azulado e as mãos machucadas por sempre mover as pedras. Não é feito de carne, mas é apenas uma alma penada malévola.

CON 15, FR 15, DEX 14, AGI 17,
INT 11, WILL 15, CAR 8, PER 14

Toque Congelante 70 1d6+2

Ataques [1], IP 0, PVs 20

Principais Perícias: Briga 60%, Esquiva 60%, Escutar 60%,
Furtividade 80%, Intimidação 70%

Principais Poderes: Controle Mental (1 - Blenden, 2 -
Vanish, 3 - Sonhos), Möker (1 - Enxergar nas Trevas)

- Por ser incorpóreo, tem IP 12 contra armas comuns e IP 2
contra armas mágicas;

- Pode enxergar o invisível;

- Não pode se afastar mais de 100 metros de seu território
ou perde um ponto de Constituição por rodada, desfazendo-se e só se refazendo de novo na próxima lua cheia.

GULON

A fome é a maior característica do gulon. Essa criatura mata e come até não conseguir mais se encher. O gulon fica cheio, mas nunca satisfeito. Ele corre até duas árvores e pressiona-se nelas até conseguir retirar toda a comida de dentro do corpo. Então volta a caçar para comer mais.

A forma de um gulon é a de um cão, exceto pelas orelhas e as garras que são de gato e o rabo que é de raposa. É uma criatura agressiva, sempre faminta, que tentará atacar em qualquer oportunidade.

CON 20, FR 22, DEX 10, AGI 16,
INT 8, WILL 12, CAR 6, PER 30

Garras 70 1d6+4

Mordida 70 2d6+4

Ataques [2], IP 2, PVs 20

Principais Perícias: Briga 60%, Esquiva 60%, Escutar 60%,
Furtividade 80%, Intimidação 70%

Principais Poderes: Controle Mental (1 - Blenden), Möker
(1 - Enxergar nas Trevas)

JÄRNTAND

A Floresta de Ferro de Angrboda tem criaturas terríveis. O medo está presente naquele lugar nas mais variadas formas. Um deles é o järntand, uma criatura de garras e dentes de ferro, cujo pelo é mais duro do que um escudo.

Assemelha-se a um lobo, porém tem todos os pelos eriçados como espinhos de metal com pequenos ganchos que prendem a carne de suas vítimas. Eles nascem das Esposas dos Troll, as feiticeiras a serviço de Angrboda e caçam quando são liberados pela gigante.

CON 30, FR 25, DEX 10, AGI 20,
INT 7, WILL 13, CAR 6, PER 30

Garras 80 3d6+6

Mordida 80 3d6+6

Ataques [2], IP 8, PVs 30

Principais Perícias: Briga 80%, Esquiva 60%, Escutar 60%,
Furtividade 80%, Intimidação 70%, Rastrear 70%

Principais Poderes: Controle Mental (1 - Blenden), Defesas Especiais (1 - Imunidade a Doenças, 2 - Espinhos, Imunidade a Venenos, Proteção vs. Bem, 3 - Aura de Medo), Möker (1 - Enxergar nas Trevas)

JÄTTEVARG

O jättevarg é uma ameaça nascida nas terras dos gigantes. É uma criatura possuída pelo instinto de sobrevivência que não vê diferença entre matar para se defender ou simplesmente por prazer. Ele faz ambos, atacando antes que seja atacado. Tem a forma de um lobo negro com quase dois metros de altura, com uma boca tão grande que pode arrancar a cabeça de um homem com uma só mordida.

Loki levou os jättevarg para Asgard pouco depois de levar Fenrir. Dizem que eles são crias menores, descendentes do grande lobo que até os deuses temiam. Agora eles estão espalhados pelos vales espirituais e caçá-los é difícil. Eles crescem cada vez mais, aumentando a força com o passar dos séculos. Os mais jovens caçam na Terra, enquanto os mais velhos preferem procurar presas maiores nos reinos espirituais. Ocasionalmente, formam alcateias com outros 4 ou 7. Quando um ancião assume o controle de uma dessas, o caos impera e somente grandes heróis podem acabar com os problemas.

JATTEVARG JOVEM

CON 30, FR 23, DEX 8, AGI 16,
INT 10, WILL 13, CAR 6, PER 25
Garras 60 1d6+5
Mordida 80 2d6+5

Ataques [2], IP 2, PVs 25

Principais Perícias: Briga 80%, Esquiva 70%, Escutar 60%,
Furtividade 70%, Intimidação 60%, Natação 40%, Rastrear
70%, Sobrevivência (Florestas 80%, Montanhas 80%)
Principais Poderes: Defesas Especiais (1 – Imunidade a
Doenças, 2 – Imunidade a Venenos, Proteção vs. Bem, 3 –
Aura de Medo), Regeneração 4

JATTEVARG ANCIÃO

CON 38, FR 35, DEX 8, AGI 20,
INT 15, WILL 20, CAR 6, PER 35
Garras 70 1d6+11
Mordida 100 2d6+11

Ataques [3], IP 4, PVs 60

Principais Perícias: Briga 80%, Escutar 80%, Furtividade
70%, Intimidação 80%, Natação 60%, Rastrear 100%, So-
brevivência (Florestas 80%, Montanhas 80%)
Principais Poderes: Defesas Especiais (1 – Imunidade a
Doenças, 2 – Imunidade a Venenos, Proteção vs. Bem, 3 –
Aura de Medo, 4 – Imunidade a Ataques Elétricos, 5 –
Imunidade a Dominação), Regeneração 4

HULDRA

A huldra é uma mulher linda, de cabelos claros que vive nas florestas e na beira dos lagos. Sua face é sempre a de uma jovem de quase 18 anos, com uma sedução ingênua nos gestos. Diferencia-se dos humanos por ter uma cauda de um animal que pode ser a de uma raposa ou de vaca. Ela gosta de seduzir os homens e levá-los para a floresta para relações sexuais. Sempre mata quem não a deixa satisfeita. Muitas vezes ela troca os bebês humanos por um dos seus, os huldrebarn. Se essas crianças são mulheres, crescem para se tornar outras huldras, desaparecendo na floresta quando alcançam a puberdade. Os meninos se tornam humanos normais.

As maldições da huldra sempre afetam os caçadores. Ela também protege os animais e a floresta, cuidando para que os humanos não abusem da natureza.

CON 17, FR 12, DEX 14, AGI 18,
INT 13, WILL 13, CAR 19, PER 20
Garras 70 1d6
Mordida 70 1d6

Ataques [1], IP 1, PVs 20

Principais Perícias: Briga 70%, Camuflagem 70%, Empatia
50%, Escutar 60%, Esquiva 80%, Furtividade 80%, Inti-
midiação 40%, Lâbia 60%, Natação 90%, Rastrear 50%,
Sedução 70%, Sobrevivência (Florestas 70%)
Principais Poderes: Controle Mental (1 – Blenden, Hipnose, 2 –
Atração), Jätte (1 – Evento de Força), Regeneração 2
- Pode, uma vez por dia, amaldiçoar uma arma, impedindo que
cause dano durante 1d6 dias. Por mais que seja utilizada, ela baterá
em uma criatura e sempre acertará de raspão o alvo, nunca causan-
do dano grave. Vale também para armas de ataque a distância.
- Quando a huldra está enfurecida, ela pode emitir um ataque
devastador. Três vezes por dia, ela ataca causando 3d6+4 pon-
tos de dano com a finalidade de destruir de uma vez alguém
que tenha a ofendido ou não a tenha satisfeito na cama;
- Pode se transformar em uma árvore ou em um tronco de
uma árvore caída.

KAJSA

Um kajsa é uma criatura do ar. Está intrinsecamente ligada aos ventos e vaga pelos Nove Mundos divertindo-se com pequenas peças que prega nas pessoas. Não é uma criatura má, mas não tem nenhum senso de moral, o que o leva a cometer certas atrocidades para se divertir, sem ser capaz de se importar com o sentimento alheio.

A aparência de um kajsa é a de um homem ou mulher com cabelos sempre esvoaçantes que começam escuros e vão clareando até desaparecerem no vento. A pele é muito clara e às vezes se move como se fosse agredida por um vento forte, dando uma aparência bizarra. Suas roupas estão quase sempre gastas e rasgadas de suas viagens constantes.

Os kajsa aprendem muito em suas viagens e podem ser ótimas fontes de informações se forem convencidos a colaborar. Algumas vezes cedem quando recebem em troca algo precioso para a pessoa com quem conversa, que pode ser desde a espada de um guerreiro ao primogênito de uma mulher.

CON 15, FR 14, DEX 18, AGI 25,
INT 14, WILL 11, CAR 14, PER 22
Faca 50 1d6
Mordida 50 1d6

Ataques [1], IP 0, PVs 17

Principais Perícias: Barganha 60%, Briga 50%, Escutar 80%,
Esquiva 50%, Furtividade 90%, Intimidação 30%, Lâbia 70%,
Rastrear 70%, Sobrevivência (Florestas 60%, Montanhas 60%)
Principais Poderes: Regeneração 2
- Pode se transformar em vento quando quiser, não podendo
ser atingido, mas também não é capaz de atacar de maneira
alguma. A transformação demora 1d6 rodadas;
- Pode controlar o ar como se tivesse Foco 3 no Caminho do
Ar e 6 Pontos de Magia.



LINDWORM

O lindworm é uma serpente semelhante a um dragão. Essa criatura bizarra tem duas patas poderosas com que se move e usa para rasgar suas presas. Pode se movimentar tanto com o abdome sobre a terra como uma cobra quando correndo com as patas. Suas escamas são escuras e tão duras que podem até proteger contra ataques de espada. Seu tamanho gela os corações dos guerreiros, que se surpreendem ao ver essa criatura de mais de 15 metros se erguendo para atacá-los.

O lindworm não enxerga credo ou raça. Ele quer simplesmente se alimentar em já invadiu igrejas para comer os cristãos, destruiu cemitérios para alimentar-se dos mortos e virou navios para devorar guerreiros.

CON 50, FR 45, DEX 8, AGI 14,
INT 8, WILL 16, CAR 6, PER 25
Cauda 80 1d6+16
Garras 80 2d6+16
Mordida 80 3d6+16

Ataques [3], IP 6, PVs 80

Principais Perícias: Briga 80%, Escutar 70%, Esquiva 60%,
Furtividade 50%, Intimidação 90%, Natação 80%, Sobrevivência (Florestas 80%, Montanhas 80%)

Principais Poderes: Regeneração 6

- Possui sangue ácido que espirra sempre que sofre mais de 5 pontos de dano causando 1d6 pontos de dano caso o atacante não consiga se esquivar (distância máxima de 2 metros);
- Pode gerar uma aura de medo duas vezes por dia, paralisando por 2d6 rodadas todos aqueles que falharem em um teste difícil de Força de Vontade num raio de 50 metros.

NÄCKEN

As criaturas do mundo sobrenatural, principalmente as ligadas a Arcádia, raramente conseguem reconhecer os códigos de moral dos humanos. O näcken é uma dessas. Na forma de um jovem humano bonito, ele fica junto aos lagos e cachoeiras, cantando e tocando um instrumento musical que encanta crianças e mulheres. A maioria delas fica hipnotizada e se afoga dentro das águas. O näcken não se importa, pois considera problema delas o que fazem com suas vidas. Somente continua tocado e pára para conversar com os viajantes trocando histórias e novas músicas.

Os näcken não são maus e nem gostam de pregar peças como outras fadas. Seu intuito é entreter as pessoas e comunicar-se. Ele acaba sendo incompreendido e se enfurece com isso. Às vezes também fica furioso se descobre que em alguma vila há alguém que toca melhor ou que ofendeu sua música. Então ele pode até matar.

CON 14, FR 14, DEX 22, AGI 15,
INT 13, WILL 15, CAR 18, PER 20

Punhal Mágico 60/60 1d6+2

Ataques [1], IP 2, PVs 16

Principais Perícias: Barganha 60%, Briga 60%, Escutar 90%,
Esquiva 80%, Furtividade 70%, Intimidação 50%, Lábia 60%,
Música 90%, Natação 70%, Sobrevivência (Florestas 50%,
Montanhas 50%)

Principais Poderes: Controle Mental (1 – Blenden, 2 – Atração, Vanish), Regeneração 1

- Pode tocar uma música que hipnotiza mulheres e crianças. Elas devem testar Força de Vontade contra a Música do näcken para não andarem até ele sem se importar com sua própria segurança. O efeito dura enquanto o näcken tocar;
- A arma é mágica somente em suas mãos. Existe uma chance de 10% de que realmente seja uma arma mágica que funcione para humanos e outras criaturas.

TOMTE

Os tomte são criaturas pequenas de quase um metro de altura. Todos se parecem com humanos velhos de longas barbas brancas. Alguns possuem apenas um olho no meio da testa, outros possuem uma face dócil de um avô carinhoso. Vivem junto a fazendas protegendo e cuidando das famílias. Gostam daqueles que são carinhosos com eles e os respeitam, mesmo que nunca os vejam. Quem os ofende geralmente é atacado e tem a fazenda destruída se não se desculpa depressa.

Um tomte pode também atacar e perseguir quem perturbe a família que ele protege. Ele atacará até mesmo outros tomtes que protejam outras famílias. Como fazendas grandes possuem mais de um deles, algumas vezes esses grupos se juntam e brigam entre si. Um tomte pode ser pequeno, mas é forte como um touro e pode causar um verdadeiro estrago quando está enfurecido.

CON 14, FR 20, DEX 15, AGI 13,
INT 13, WILL 17, CAR 10, PER 14

Martelo Mágico 50/70 2d6+3

Ataques [1], IP 1, PVs 20

Principais Perícias: Avaliação 50%, Briga 60%, Carpintaria 80%,
Culinária 70%, Escutar 40%, Esquiva 60%,
Furtividade 90%, Intimidação 50%, Tratamento de Animais 80%

Principais Poderes: Controle Mental (1 – Blenden, 2 – Esquecimento, Vanish, Aversão, 3 – Localização), Jätte (1 – Evento de Força), Mälsman (1 – Saber Linhagem), Möker (1 – Enxergar nas Trevas)

- A arma é mágica somente em suas mãos. Existe uma chance de 5% de que realmente seja uma arma mágica que funcione para humanos e outras criaturas.

TROLL

O troll é um descendente dos gigantes. Não se sabe muito além disso, mas esses seres passaram a povoar as profundezas de Midgard quase junto com os homens e ali viveram, saindo das cavernas para caçar e se alimentar do que os filhos dos deuses produziam, fosse gado ou crianças.

Um troll é uma criatura alta, com mais de 2 metros de altura, com peito largo e face de um homem primitivo. Quase sempre tem uma barba cheia de pedregulhos e toda dobra em seu corpo é feita de pedra. É violento em qualquer ação, preferindo destruir e lidar com os restos dos humanos do que debater com eles.

CON 20, FR 23, DEX 10, AGI 10,
INT 9, WILL 12, CAR 8, PER 14

Soco 60 1d6+5
Clava 80/60 2d6+5
Mordida 60 1d6

Ataques [2], IP 5, PVs 30
Principais Perícias: Briga 60%, Escutar 40%, Esquiva 70%,
Furtividade 50%, Intimidação 60%, Rastrear 50%, Sobre-
vivência (Florestas 80%, Montanhas 80%)
Principais Poderes: Jätte (1 – Intimidar, Evento de Força),
Regeneração 7

TROLLKONOR

Uma habitante perigosa da floresta é trollkonor. Essa criatura surge como uma beldade bem vestida, tão elegante quanto nenhuma humana poderia ser. Ela caminha em meio à floresta sem se incomodar com nenhum imprevisto. As árvores abrem espaço para ela, os animais retiram as pedras para que não tropece. Sempre linda, com a aparência variando de uma para outra, a trollkonor rapta os homens para viver consigo em seus bolsões espirituais. Quando os entrega de novo, décadas depois, eles nunca sabem o que aconteceu.

Essas criaturas são ligadas a natureza e ao mundo espiritual. Nasceram da magia de suas mães e aproveitam-se do sangue humano em suas veias para retirarem ainda mais poder do mundo. Seus bolsões espirituais parecem-se com pequenos castelos construídos a partir de uma árvore gigantesca. A forma exterior é a de uma floresta perigosa que nem ela mesma frequenta, pois sabe que está ligada às florestas mais perigosas dos mundos espirituais.

O objetivo de vida das trollkonor é simplesmente viver eternamente e se reproduzir. Ela pretende ter as filhas que espalharão mais castelos-árvores pelo mundo espiritual, dominando florestas e submetendo as outras criaturas. Algumas delas tornam-se grandes rivais dos elfos, criando inimizades que movem reinos e destroem as vidas de dezenas de criaturas.

Dizem também que quando uma trollkonor dá a luz a um filho homem, ele se transforma em um lobo, tão terrível quando um jättevarg.

CON 20, FR 15, DEX 15, AGI 16,
INT 25, WILL 25, CAR 25, PER 20

Punhal de Madeira Mágica 70/60 1d6+3
Garras 50 1d6+1

Ataques [1], IP 4, PVs 60

Principais Perícias: Barganha 80%, Briga 50%, Conheci-
mento (escolha 3 em 60%), Empatia 70%, Escutar 80%,
Esquiva 40%, Etiqueta 70%, Furtividade 70%, Intimida-
ção 50%, Lábios 70%, Natação 50%, Oculto 70%, Sedução
90%, Sobrevivência (Florestas 100%)

Principais Poderes: Controle Mental (1 – Hipnose, Blenden,
Leitura de Auras, 2 – Previsão, Esquecimento, Atração,
Vanish), Defesas Especiais (1 – Imunidade a Doenças, 2 –
Espinhos, Imunidade a Venenos), Regeneração 3

Poderes Mágicos: 15 Pontos de Magia

Entender 1, Controlar 2, Criar 2, Ar 1, Água 4, Humanos 3,
Luz 1, Plantas 4, Terra 1

UTBURD

O utburd ou myling é uma criança que morreu sem ser batizada. Sua alma renasce e ataca durante a noite, saltando nas costas das pessoas e exigindo que seja carregado até sua cova. O problema é que o utburd cresce e se torna mais pesado a cada passo, fazendo a pessoa afundar no chão enquanto anda. Quando a vítima não consegue levá-lo até a cova, a criatura medonha e gigantesca a mata.

Esse monstro parece-se com uma criança pálida com vernizes comendo parte de sua carne. Cresce até parecer um morto-vivo com quase dois metros, com a carne enegrecida fedendo a morte.

CON 10 (25), FR 9 (25), DEX 15, AGI 16,
INT 10, WILL 10, CAR 9, PER 10

Garras 50 1d6+1

Ataques [1], IP 4, PVs 60

Principais Perícias: Briga 50%, Escutar 40%, Furtividade
70%, Intimidação 40%, Salto 80%

Principais Poderes: Controle Mental (1 – Hipnose, Blenden,
Leitura de Auras, 2 – Previsão, Esquecimento, Atração,
Vanish), Regeneração 3

- Caso consiga se pendurar nas costas de alguém, o utburd
passa a ter Força 25 e Força de Vontade 25 para resistir à
qualquer método que tente retirá-lo de lá. Nessa posição,
ele pode atacar facilmente a jugular da vítima e o fará caso
seja ameaçado, causando 2d6+2 pontos de dano;

- Depois que se liga às costas da pessoa, sua Constituição e
Força sobem em um ponto por rodada. Seu peso começa
com 30 kg e aumenta em 4 kg por rodada. A vítima deve
testar Constituição para conseguir carregar a criatura e não
cair exausta.

VIKINGS



O vento norte e os mares trazem mais do que o frio, mas uma mensagem de guerra. É das águas geladas que surgem os vikings, congelando de terror os corações dos povos do sul. Guerreiros frenéticos, moldados pelas terras duras onde a vida pertence apenas a quem a toma com paixão, esses homens agora são apresentados em um RPG da Editora Daemon.

Conheça a cultura da Era Viking, aprendendo sobre os dados históricos, a religião e a guerra. Saiba mais sobre o lado terrível desses guerreiros, mas jogue com seu lado humano, do homem sedento por glória e preocupado com sua família e terras natais. Siga o caminho do triunfo e navegue pelos mares para assegurar seu caminho no Valhalla e nas histórias dos bardos.

O jogo não acaba para aqueles que tombam em batalha. Os Nove Mundos são desafios para as almas incansáveis e ainda sedentas de glória. **Vikings** detalha Asgard e os outros mundos da mitologia nórdica, permitindo que os guerreiros tombados se levantem no mundo espiritual para lutar junto aos deuses e contra os gigantes.

Vikings possui regras para se jogar na Era Viking e ainda adaptações para o cenário de Arkanun e Trevas. São oito novos kits (berserker, bruxa seidr, dama do escudo, galldra-smirdr, hersir, mestre das runas, trapaceiro, völva) com novas Habilidades, Aprimoramentos e detalhamento de sacerdotes para os deuses pagãos. Além dos mortais, são descritas as castas dos guerreiros Einherjar, dos elfos Ljósálfar e Dökkálfar (da Luz e da Escuridão), os anões Dvergjar, gigantes, as guardiãs Dísir, os mortos-vivos Draugr, as poderosas Valkírias e os filhos dos deuses Nelfheim.

ISBN 978-85-87013-68-2



9 788587 013682

**Daemon
Editora**