



MIDGARD

CHAVES • SCANAPIECO • SCHEFFER



MIDGARD

Scans By OrC do Cerrado

Vikings: Guerreiros do Norte - Midgard

Copyright © Conclave Editora - 2005

Autores: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira, Fernando Carlos Scheffer Machado, Victor Scanapieco Queiroz

Revisão: Marcelo Luiz de Oliveira

Ilustração da Capa: Flávio Augusto Ribeiro

Montagem da Capa: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Ilustrações Internas: Flávio Augusto Ribeiro

Diagramação: Cristiano Chaves 'Cuty' de Oliveira

Colaboradores: Fabrício Camargo de Oliveira, Frederico Lopes Ribeiro, Marcelo Luiz de Oliveira e Marcelo Telles.

OPEN GAME CONTENT: *a a nova Classe Básica 'Conjurador Rúnico', as Classes de Prestígio 'Göddar', 'Escolhido das Nornes' e todos os talentos são material OGC (Open Game Content), podendo ser utilizados abertamente em outras publicações.*

ISBN: 85-89690-10-5

Oliveira, Cristiano Chaves de., Machado, Fernando Carlos Scheffer., Queiroz, Victor Scanapieco
Vikings: Guerreiros do Norte - Midgard / Cristiano Chaves de Oliveira, Fernando Carlos Scheffer Machado e Victor Scanapieco Queiroz.

-- Juiz de Fora: Conclave Editora, 2005.

100 p.

1. Jogos de Aventura
2. Jogos de Fantasia

I. Título

Copyright © Conclave Comic Shop e Editora Ltda. - 2005

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e da editora.

Conclave Comic Shop e Editora
Rua Jarbas de Lery Santos, 1685, lj. 3309
Juiz de Fora - MG - CEP: 36013-150
Tel: (32) 3215-2708
www.editora.conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br
conclave@powermail.com.br

CONCLAVE
EDITORA

INTRODUÇÃO

Este livro foi baseado nas escrituras dos antigos Edda, poemas islandeses que contém as principais histórias da mitologia nórdica. **VIKINGS: GUERREIROS DO NORTE** apresenta um novo universo que leva os jogadores de volta aos contos e personagens que, indiretamente, deram origem ao RPG. A mitologia nórdica foi a principal fonte de inspiração para J. R. R. Tolkien, criador da Terra-Média de *O Hobbit*, *O Senhor dos Anéis* e *O Silmarillion*, que por sua vez, inspirou um grupo de jovens americanos a criarem o primeiro jogo de interpretação, o *Dungeons & Dragons®*.

Esta nova linha de RPG da Editora Conclave traz uma ambientação que funde, num único cenário, elementos da história e da mitologia dos povos escandinavos. Um mundo novo, onde você poderá participar de aventuras fantásticas ou embrenhar-se em contendas históricas, dando um novo rumo aos fatos.

Midgard é o primeiro livro da série e apresenta o mundo dos mortais, que agora se fundiu às terras místicas. Conheça as raças que agora convivem com os humanos, seus deuses e outras criaturas que lá habitam.

Seja bem-vindo a este novo mundo de aventuras e aguarde, pois muito mais está por vir...

Os autores

Obs.: As regras deste livro foram concebidas para o sistema D20. Caso você queira jogar usando o sistema Clavius, baixe a conversão em nosso site (www.editora.conclaveweb.com.br).

Agradecemos a todo o panteão asgardiano, aos nossos familiares, aos amigos e a todos aqueles que colaboraram para a produção deste livro, em especial ao Sandro "bardo viking", ao Marcelo "trespassar sem noção", ao Luã "kobold magoado", ao Fred "lutador ébrio", ao Fabrício "zuador rúnico", ao Mateus "vaniryan inútil", ao Flávio "Loki sem elmo de chifres?!", à Juliana "isso não acaba não?!" e ao Daniel e seu "canário australiano gripado", grandes personagens desta saga...

Os Escaldos

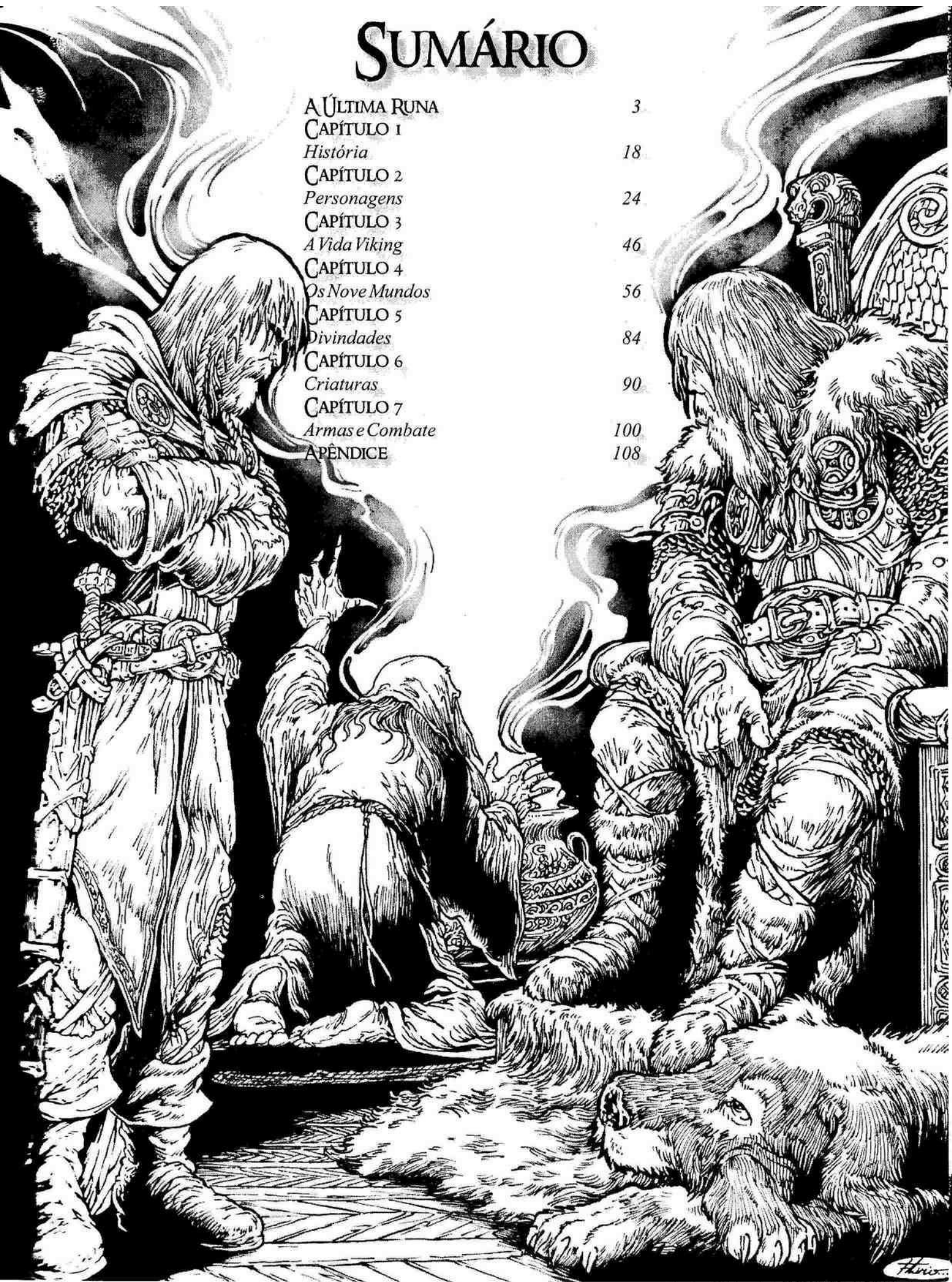
UMA ADVERTÊNCIA:

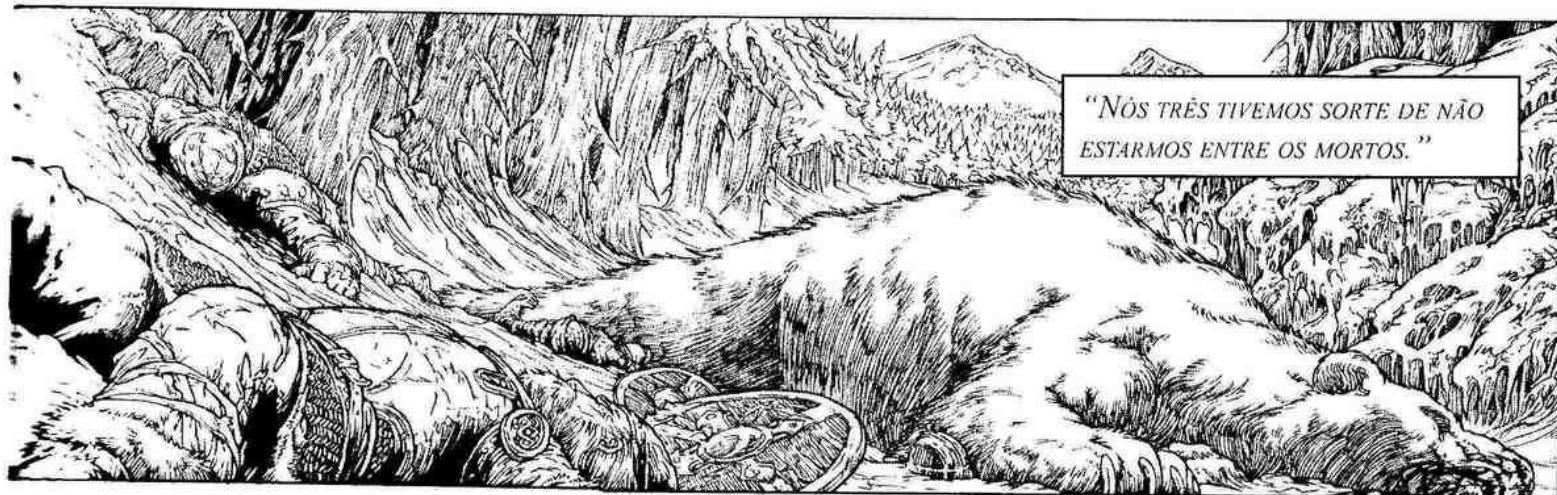
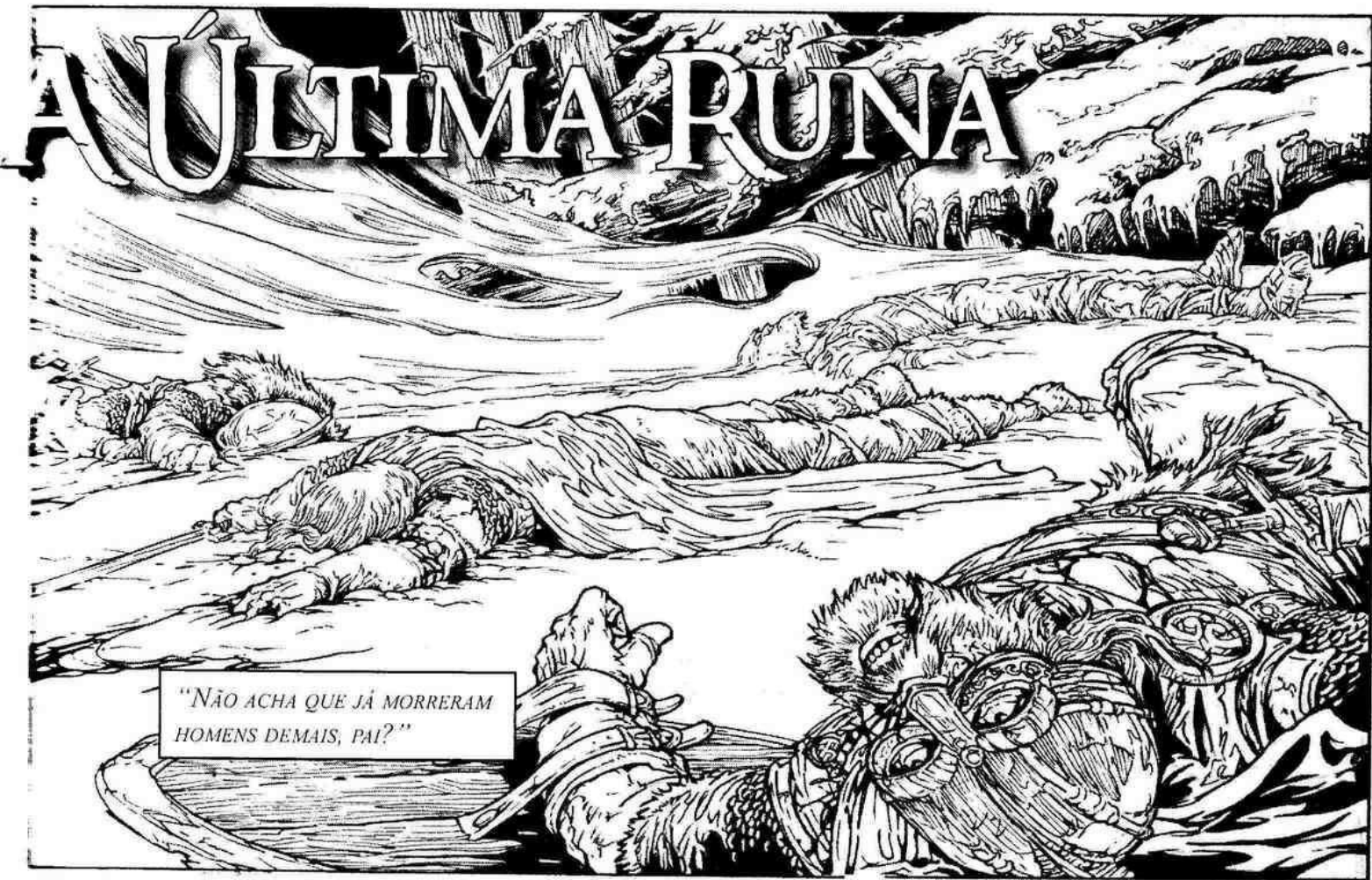
Apesar de todo o embasamento deste livro estar amarrado a pesquisas (sejam elas reais ou fictícias), seu contexto é puramente fictício. Não tencionamos causar qualquer tipo de ofensa, criar correntes ideológicas ou, até mesmo, explicar fatos.

Os personagens e acontecimentos aqui descritos, ainda que possam se assemelhar à realidade, são simplesmente parte de uma ficção. Qualquer semelhança com fatos reais e/ou personagens reais ou, ainda, outras obras ficcionais, é mera coincidência.

SUMÁRIO

A ÚLTIMA RUNA	3
CAPÍTULO 1	
<i>História</i>	18
CAPÍTULO 2	
<i>Personagens</i>	24
CAPÍTULO 3	
<i>A Vida Viking</i>	46
CAPÍTULO 4	
<i>Os Nove Mundos</i>	56
CAPÍTULO 5	
<i>Divindades</i>	84
CAPÍTULO 6	
<i>Criaturas</i>	90
CAPÍTULO 7	
<i>Armas e Combate</i>	100
APÊNDICE	108







NÃO EXISTE OUTRA RUNA, PAI. A INTENÇÃO DA VIDENTE ERA MANDÁ-LO PARA A MORTE.



NÃO DEVIA DUVIDAR DE SEU PAI, HURN. APENAS PENSE QUAL SERÁ SUA RECOMPENSA POR TER DITO ESTAS PALAVRAS QUANDO ELE TIVER ENCONTRADO A ÚLTIMA RUNA.



EU NÃO VOU PROSSEGUIR NUMA BUSCA INFRUTÍFERA.



LEMBRE-SE QUE, ANTES DE SER SEU PAI, ELE É SEU JARL! HOMENS MUITO MELHORES QUE VOCÊ DERAM SUAS VIDAS POR ELE NESSA BUSCA.



O MÍNIMO QUE VOCÊ PODE FAZER É ACATAR A DECISÃO DELE.

“AINDA EXIGIRÃO MAIS DE MIM, Ô FORÇAS ANCESTRAIS?
TODO O SANGUE QUE LHES OFERECI NÃO É O SUFICIENTE PARA ENTREGAREM-ME O QUE ESTÁ DESTINADO A SER MEU?
JÁ PERDI QUASE TODOS AQUELES QUE OPTARAM POR ME SEGUIR. RESTARAM-ME APENAS UM ÚNICO GUARDA-COSTAS DE CONFIANÇA E UM FILHO IMPRESTÁVEL.”

"BESQUE AS RUNAS, ELA DISSE..."



TUA HORA CHEGOU, SVEN
SVENSSON, HERDEIRO DOS AESIRES.

AO DESAFIAR O REI DOS GIGANTES,
TU PROVASTE SER MERECEDOR DESTA PROCURA..

SEGUE O CAMINHO INDICADO
E AS RUNAS SECRETAS SERÃO REVELADAS A TI.
TRAZE-AS PARA MIM E NADA MAIS TE IMPEDIRÁ DE
CONQUISTAR OS NOVE MUNDOS.

"OS MELHORES GUERREIROS DE MIDGARD PARTIRAM EM MINHA COMPANHIA..."



"OS MELHORES, E ALGUNS OUTROS TAMBÉM..."



"DERRAMAMOS NOSSO SANGUE
CONTRA OS BERSERKERS AO LONGO
DA COSTA DOS SVÍAR..."



...DESAFIAMOS OS FILHOS
DE FENRIR NOS ERMOS DE
NORSKLUND..."

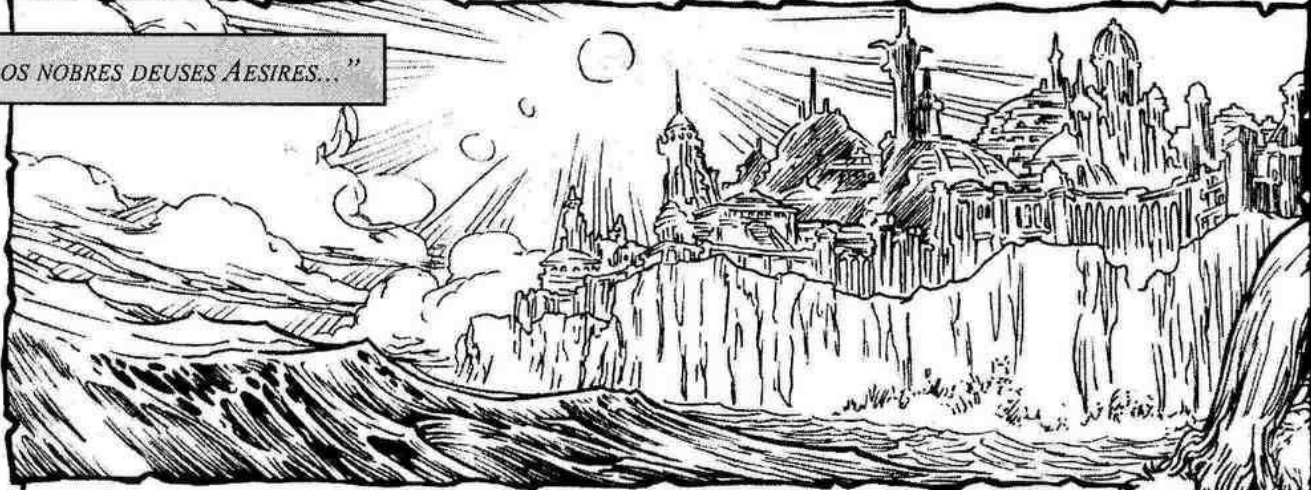


...MUITOS FORAM OS BRAVOS QUE TOM-
BARAM EM COMBATE E FORAM LEVADOS PARA
SEU MERECIDO DESTINO EM VALHALLA."

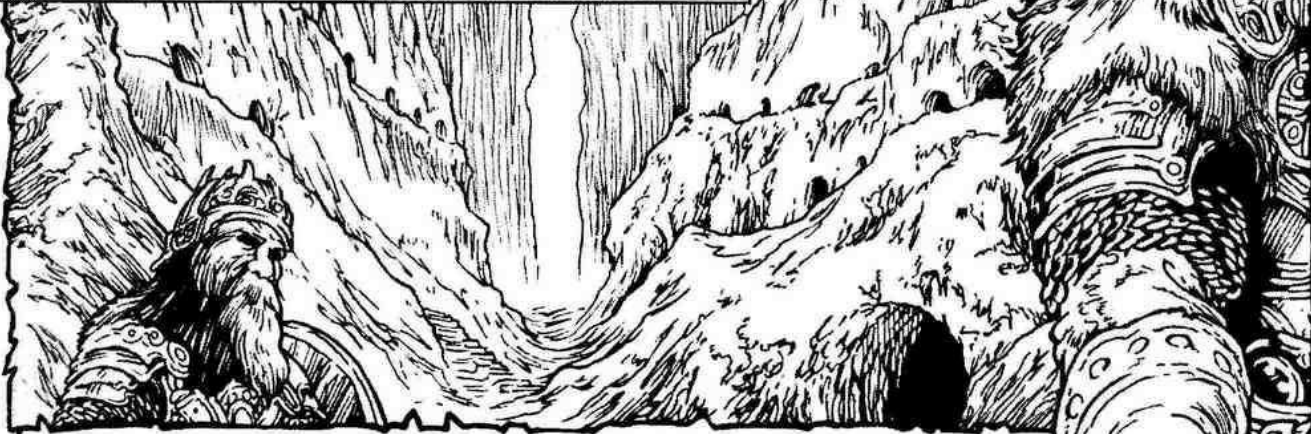


"TUDO PARA QUE CHEGÁSSEMOS ATÉ AQUI, NA FRONTEIRA DA TERRA DOS FINNS, O LOCAL DA ÚLTIMA RUNA. JUNTAS, ELAS ME FORNECERÃO PODER SOBRE OS OITO MUNDOS ALÉM DE MIDGARD..."

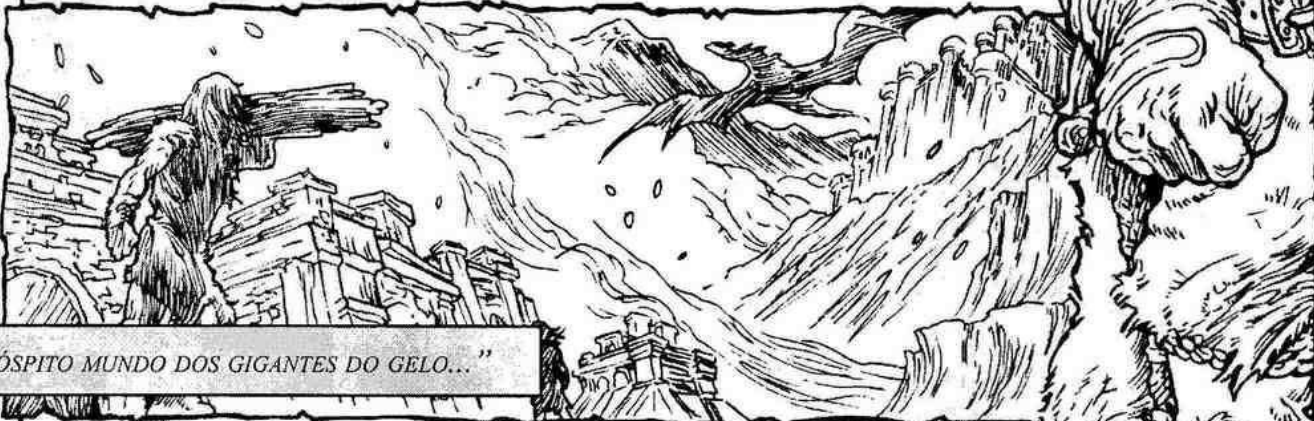
"ÁSGARD, REINO DOS NOBRES DEUSES AESIRES..."



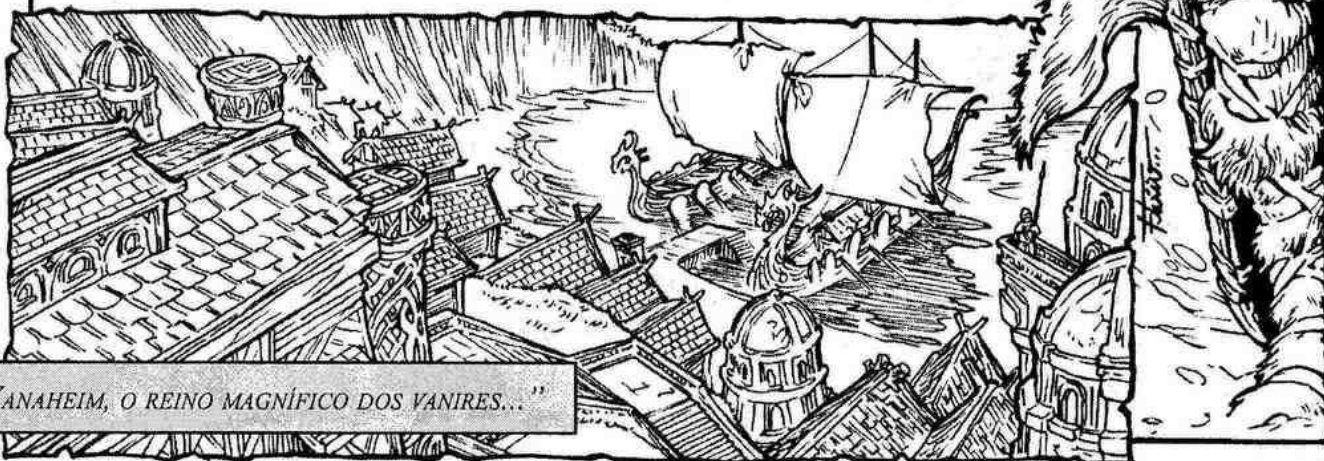
"NIDAVELLIR, A TERRA DOS ANÕES NO ÂMAGO DAS MONTANHAS..."



"JOTUNHEIM, O INÓSPITO MUNDO DOS GIGANTES DO GELO..."



"VANAHEIM, O REINO MAGNÍFICO DOS VANIRES..."





"ALFHEIM, A MISTERIOSA TERRA DOS ELFOS DA LUZ..."



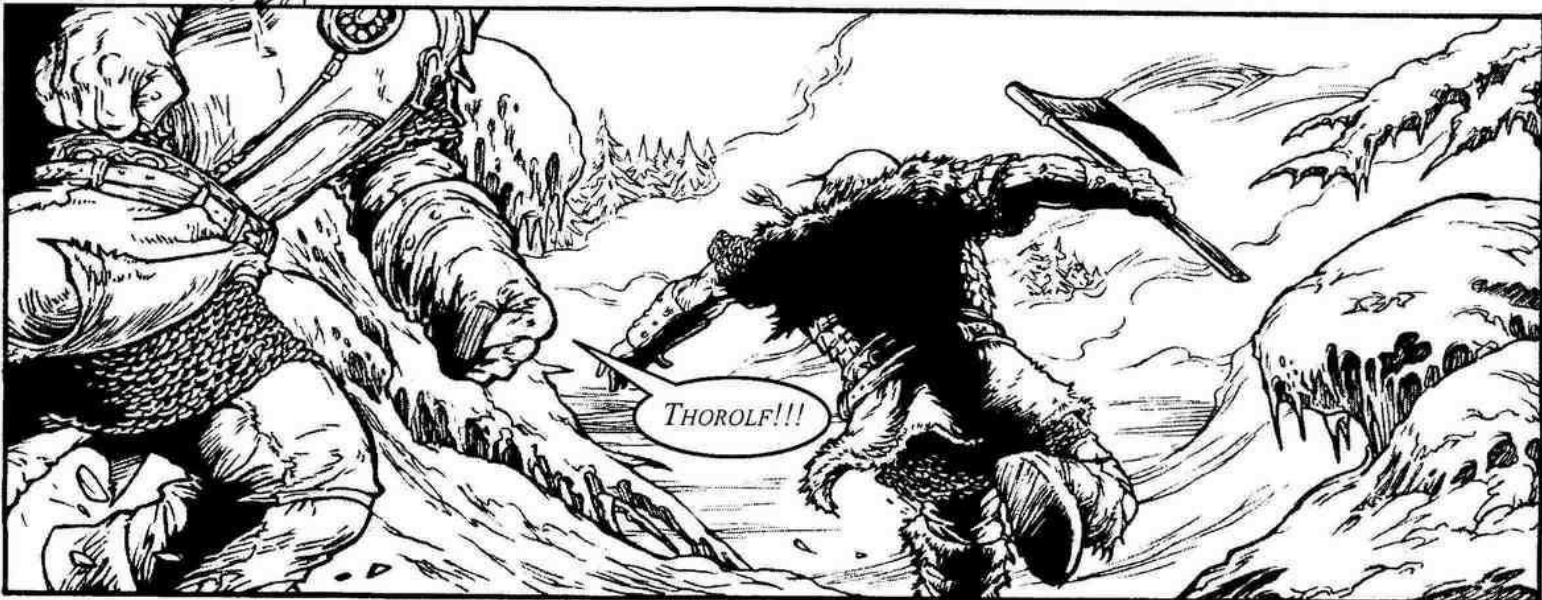
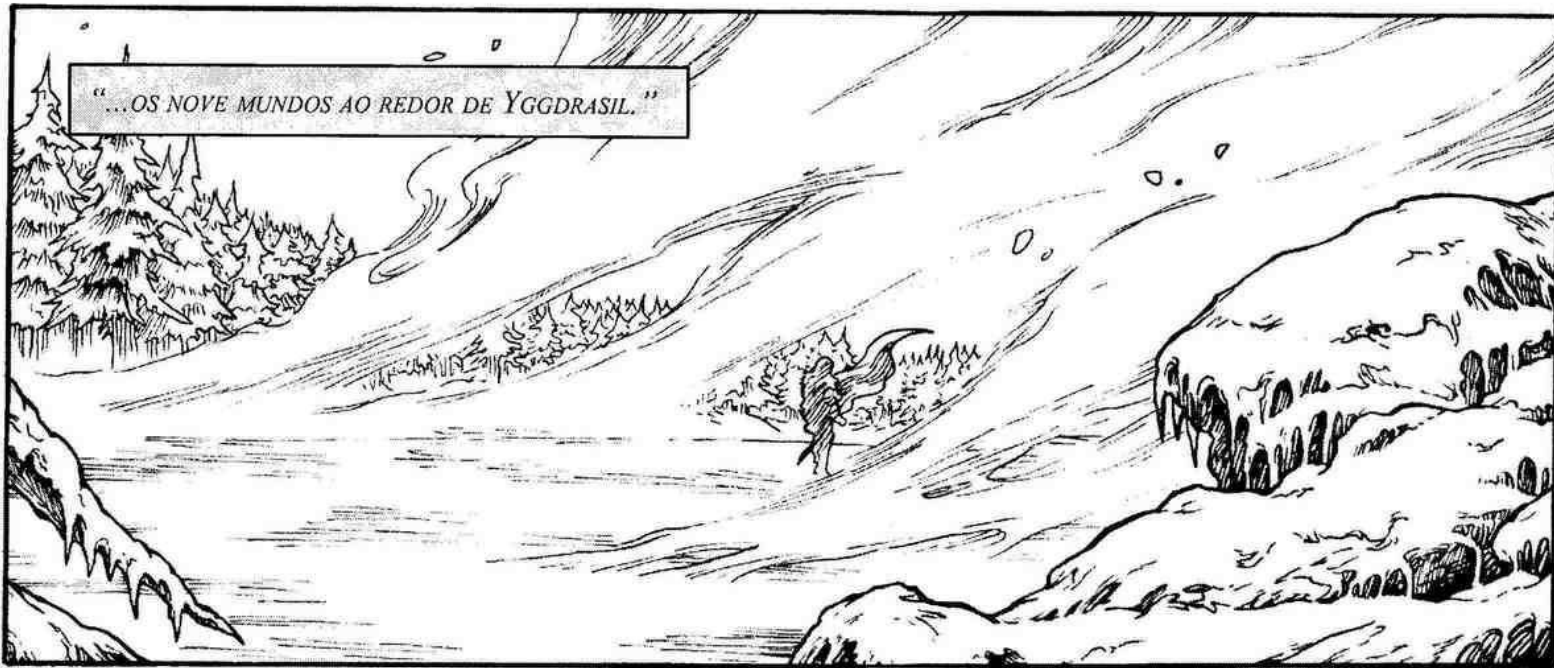
"MUSPELLSHEIM, ONDE AINDA ARDE O FOGO PRIMORDIAL..."

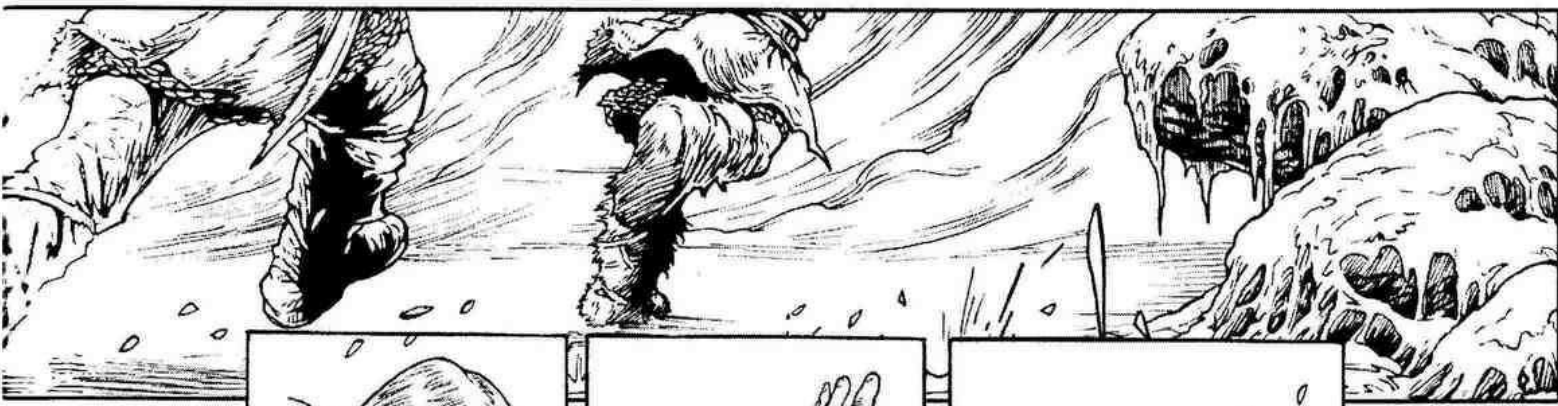


"NIFLHEIM, LUGAR DE TORMENTO ETERNO..."

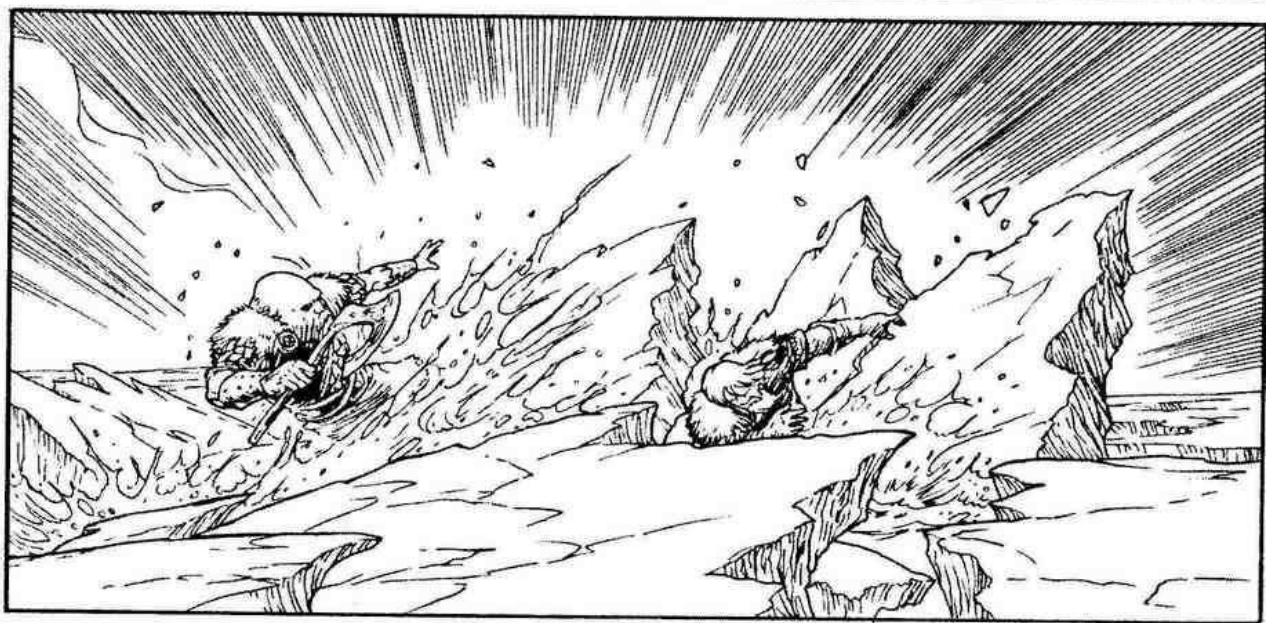
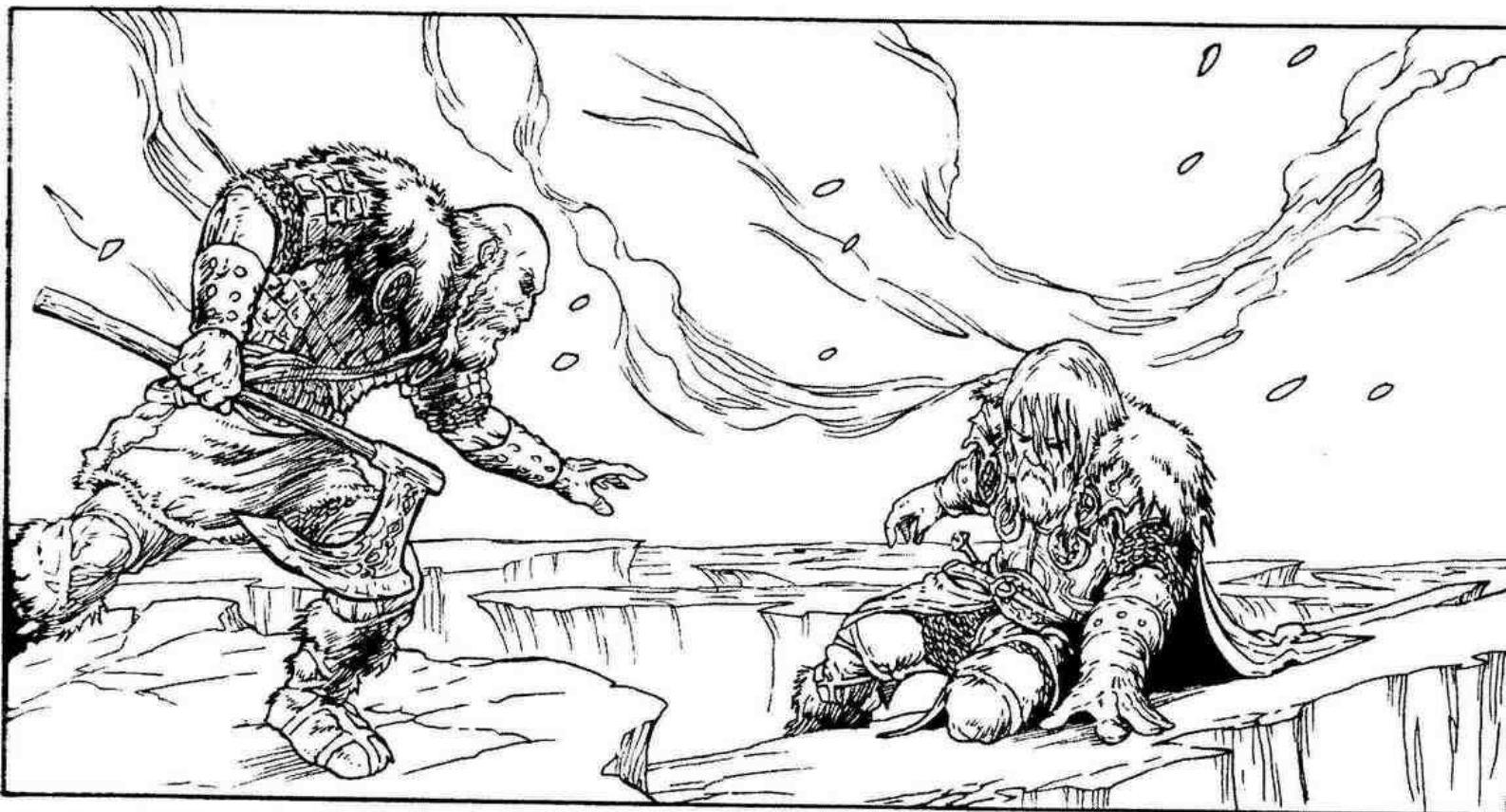


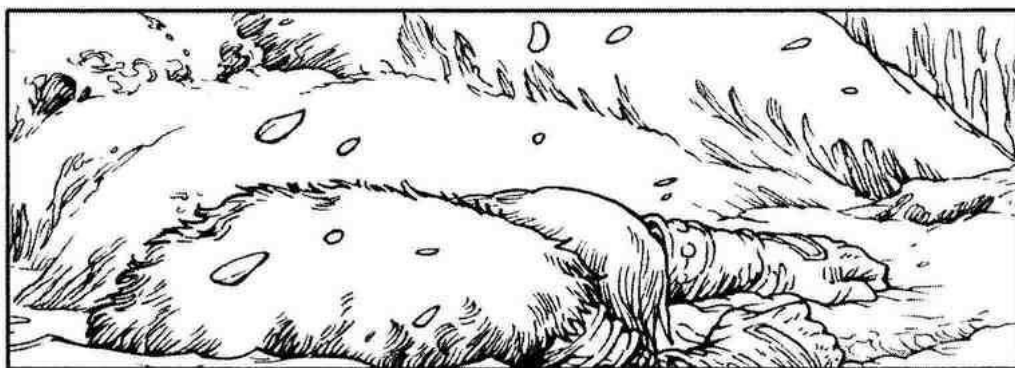
"E SVARTALFHEIM, O OBSCURO LAR DOS ELFOS NEGROS..."















...E OS NOVE MUNDOS TORNAR-SE-IAM APENAS UM...!

No princípio, nada havia além de duas regiões distintas no meio do vazio: uma de fogo, outra de gelo. E no meio delas, uma imensa fenda que assemelhava-se à uma boca monstruosa bocejando. Das regiões de fogo e gelo, corriam rios cósmicos que derramavam-se sobre a fenda, chamada de Ginnungagap. Esses rios traziam a energia do fogo e do gelo, que eram fundidas em Ginnungagap, dando origem a uma força criadora no centro da fenda. Essa força foi moldando-se aos poucos, até criar um gigantesco ser sobre a fenda. Esse ser era o primeiro gigante do gelo, Ymir, ainda desprovido da razão e do pensamento, mas preenchido com enorme quantidade da força criadora que dera origem a ele.

Moldando essa força criadora de forma inconsequente, Ymir criou um casal de seres semelhantes a ele, um homem e uma mulher, porém infinitamente menores, tão menores que viviam sobre seu corpo. Esses foram os primeiros jotuns, os gigantes do gelo, ainda possuindo dentro de si bastante da força criadora de Ginnungagap. Ymir moldou ainda um outro ser, disforme, mas que era capaz de alimentá-lo, restituindo-lhe a energia que fora gasta com a criação do casal de jotuns. Eles porém, também alimentaram-se desse ser, que chamava-se Audumla, e tiveram forças para crescer e reproduzir-se. Assim a raça dos jotuns proliferou sobre o corpo de Ymir, e muitos deles ainda tinham em si a energia capaz de originar novas criações.

Da união dos jotuns que possuíam essa energia, surgiu a raça dos aesires, um povo menor do que os gigantes, porém de mentes mais sagazes. Os primeiros aesires eram três irmãos: Odin, Vili e Ve. Eles acreditavam-se melhores do que os jotuns e capazes de criar coisas mais úteis a partir da energia presente no corpo de Ymir. Assim, a partir do próprio corpo do primeiro gigante, eles construíram o primeiro mundo, Midgard. Montanhas foram erguidas, plantas e animais nasceram, rios corriam sobre a terra, tudo originado do corpo de Ymir. Quando toda a matéria disponível – carne, pele e ossos – havia terminado, restou ainda a energia interior do gigante, que também podia ser usada para criar. Com essa energia, os aesires criaram o céu, as nuvens, o sol, a lua e as estrelas. Ymir agora havia se tornado o mundo onde aesires e gigantes viviam.

AESIRES E VANIRES

Os aesires já não eram mais apenas três. Da mesma forma que Odin, Vili e Ve haviam nascido dos jotuns, outros de sua raça também foram criados e uniram-se a eles em Midgard. Os aesires encontraram-se então com uma outra raça, bastante semelhante a eles, porém estes não haviam surgido dos jotuns. Chamavam-se de vanires e diziam ter surgido junto com Ymir. Alguns entre eles possuíam grande poder sobre as forças naturais, como o tempo, o frio, o calor, e alegavam ser mais antigos do que os aesires, tendo, portanto, mais direito sobre o mundo do que eles. Os aesires, orgulhosos, não aceitaram essa idéia, e iniciaram a primeira de todas as guerras. Esse conflito entre os aesires e os vanires ficou conhecido como a Guerra Ancestral e sua duração não pode ser medida por padrões mortais.

O SEGREDO DAS RUNAS

Ao ter início a Guerra Ancestral, Odin buscou a ajuda de seu tio Mimir, um gigante do gelo, o guardião da fonte da sabedoria. A fonte de Mimir encontrava-se protegida entre as raízes de Yggdrasil, um gigantesco freixo que sustentava o mundo. Odin implorou para que seu tio concedesse-lhe a dádiva da sabedoria, porém este considerou o aesir indigno de tal dádiva. Odin, então, com um golpe violento de sua lança, prendeu-se ao tronco de Yggdrasil. Lá ele permaneceu por nove dias, até que Mimir aceitou seu sacrifício e retirou-o da árvore, cuidando dele e fortalecendo-o. Mimir fez ainda mais uma exigência a Odin: este deveria oferecer um olho em troca de conhecimento. Odin aceitou a proposta e recebeu a permissão de beber da fonte da sabedoria de Mimir. O gigante então ensinou-lhe o segredo das runas para garantir a vitória dos aesires na Guerra Ancestral. Porém Odin ainda ambicionava por mais; antes que seu tio pudesse reagir, o orgulhoso aesir cortou-lhe a cabeça, levando-a consigo para que agisse como conselheiro.

A GUERRA ANCESTRAL

A batalha travada durou um tempo incomensurável e estendeu-se por várias regiões de Midgard, modificando a forma do mundo. Os golpes das armas dos aesires criavam vales e cânions, mudavam o leito dos rios, derrubavam montanhas. Os vanires, por sua vez, munidos de seus poderes, transformavam florestas em geleiras, secavam lagos, varriam plantas e animais para longe com seus ventos esmagadores. Muitos vanires perderam suas vidas neste conflito, assim como muitos aesires, incluindo os irmãos de Odin. Os vanires perceberam que ainda sofreriam muitas baixas nesta guerra, devido ao uso das runas trazidas por Odin, e propuseram um acordo: eles deixariam Midgard se os aesires os poupassem.

A proposta foi aceita e os vanires foram banidos para uma terra distante chamada Vanaheim. Alguns vanires, porém, permaneceram entre os aesires, demonstrando simpatia por estes. Njord e seus filhos, Freyr e Freyja, foram os principais vanires que permaneceram. Ao partirem, os vanires ainda tinham em sua companhia o aesir Honir, que decidira unir-se a eles em Vanaheim.

ASGARD E JOTUNHEIM

Apesar da Guerra Ancestral estar terminada, os aesires ainda não estavam em paz. Havia ainda os jotuns, que vez ou outra estranhavam-se com eles e iniciavam violentas brigas. Os aesires então planejaram construir um palácio onde pudessem abrigar-se dos jotuns, que eram maiores e mais numerosos do que eles.

Para a construção desse palácio, eles aceitaram o conselho de Loki, um filho de gigantes que não eram nem jotun nem aesir, porém vivia entre eles há algum tempo. Loki sugeria ludibriar um dos jotuns, oferecendo-lhe a mais bela das mulheres, Freyja, se ele fosse capaz de construir o palácio em menos de um ano. Como era uma tarefa impossível, os aesires aceitaram a idéia, sem nenhum receio de perder a bela Freyja para um gigante qualquer.

Porém o jotun convocado para a tarefa contava com o auxílio de um magnífico cavalo, Svadilfari, que era capaz de transportar enormes pesos sem nenhuma dificuldade. Assim, o gigante não precisava ter o trabalho de buscar seu material todos os dias. Ele ficava apenas construindo, enquanto Svadilfari trazia as gigantescas pedras que constituiriam o palácio dos aesires. Quando o prazo

estipulado foi terminando, os aesires perceberam que faltava muito pouco para o jotun terminar sua tarefa, e começaram a preocupar-se em ter que entregar-lhe Freyja. Eles convocaram novamente Loki para resolver a situação, já que fora ele quem sugerira Freyja como pagamento. E Loki sabia que a proeza do gigante devia-se inteiramente ao auxílio de Svadilfari.

Assim, Loki, que era um mestre das formas, surgiu como uma encantadora égua, que imediatamente chamou a atenção do cavalo do gigante, fazendo com que ele abandonasse seu trabalho e perseguisse o belo animal até os confins do mundo. Os dois não retornaram antes do prazo terminar, e o gigante não foi capaz de terminar o palácio sozinho. Porém, faltava muito pouco para que ele terminasse a construção, e ele exigiu seu pagamento de qualquer forma. Os aesires, resolutos, não abririam mão de Freyja, e ameaçaram o gigante se ele não partisse imediatamente. Furioso, ele investiu contra os aesires, mas foi derrotado pela força combinada dos mais poderosos entre eles.

A morte do jotun foi o motivo necessário para que uma nova guerra acontecesse, desta vez entre os aesires e os gigantes. Desta vez, porém, os aesires tinham um refúgio: o palácio construído pelo gigante, que eles chamaram de Asgard, onde eles podiam abrigar-se e fortalecer-se. Assim foi possível deter o ataque dos gigantes e, ainda, confiná-los a uma terra montanhosa chamada de Jotunheim.

O SURGIMENTO DE ANÕES E HOMENS

Após Midgard ter sido construída com o corpo de Ymir, algumas partes do mundo mantiveram uma fração da energia criadora presente no corpo do primeiro gigante. Com os jotuns confinados em Jotunheim, e os aesires e vanires isolados em Asgard e Vanaheim, essas regiões puderam dar origem a novas formas de vida.

Nas montanhas, surgiu a raça dos anões, um pequeno povo, ainda inculto, que tinha entre seus membros dois indivíduos de capacidades sensacionais: Dvalin e Ivaldi. Estes dois anões foram responsáveis pelo aprendizado de toda a raça, um deles ensinando a fala, a escrita e a magia das runas, e o outro ensinando a arte de construir e forjar itens. Assim, quando os anões foram descobertos pelos aesires, eles já possuíam uma vasta produção de itens extraordinários, que chamaram muita atenção dos soberanos de Asgard. Os aesires forjaram uma aliança com a raça dos anões e, mais que isso, construíram para eles o reino de Nidavellir, onde eles poderiam viver em segurança e conforto, desde que fornecessem seus maravilhosos produtos para os aesires.

Tempos depois, Odin, Loki e Honir – que vivia entre os vanires – viajavam por Midgard quando encontraram, em um bosque distante de Nidavellir, um homem deitado aos pés de um freixo. Próximo a ele, havia também uma mulher deitada aos pés de um olmo. Eles imediatamente reconheceram que aqueles não eram indivíduos de nenhuma das raças conhecidas, mas interessaram-se em fazer algo por aquele casal. Assim, eles deram ao primeiro casal de homens as dádivas da alma, da razão e da vontade, que fizeram com que eles despertassem e tornassem-se conscientes do que haviam se tornado. Eles rapidamente proliferaram-se por Midgard, que ficou sendo seu reino, e passaram a adorar os maiores dos aesires como deuses.

OS REINOS SUBTERRÂNEOS E OS FILHOS DE LOKI

Com o passar do tempo, os aesires prosperaram em Asgard, os homens em Midgard, e os anões em Nidavellir. Os gigantes do gelo quase não deixavam suas montanhas em Jotunheim, e os vanires permaneceram esquecidos em Vanaheim. Contudo, outras coisas vinham acontecendo nas profundezas do mundo, abaixo das terras povoadas por homens, anões e gigantes.

O fogo primordial que nutria os rios que corriam para Ginnungagap ainda existia e havia se concentrado em uma região do subterrâneo. E havia originado seus próprios seres nessa região, chamada agora de Muspellsheim. Eram os gigantes do fogo, ferozes e cruéis, capazes de manipular o fogo do qual foram criados e ansiavam por conquistar o mundo da superfície.

Em outra parte do subterrâneo, as almas dos homens, anões e gigantes mortos se reuniam em sofrimento, prendendo-se a esse lugar e atraindo para lá as almas dos recém-falecidos. Essa região ficou conhecida como Niflheim, o mundo dos mortos, e todos passaram a temer esse nome.

Os aesires tornaram-se cientes desses perigos vindo das terras inferiores, porém tinham também seus próprios problemas. Loki havia tido filhos com a gigante Angrboda, e esses herdaram do pai a capacidade de mudar de forma, tornando-se criaturas temíveis. Um deles era o imenso lobo Fenrir, e outro, a maléfica serpente Jormungand. Essas duas feras aterrorizavam Midgard e ameaçavam os aesires em Asgard. Assim, eles reuniram-se em conselho, para decidir o que deveria ser feito para garantir a segurança de todos. O próprio Loki participou desse conselho, mesmo tendo sido ele o culpado pela existência de seus filhos, pois ele sempre convencia os deuses a aceitarem seus conselhos.

Os aesires decidiram então tomar ações contra os filhos de Loki. Fenrir foi capturado e aprisionado com uma corrente mágica forjada pelos anões, sendo depois atirado a um profundo abismo próximo a Niflheim. Jormungand foi arremessada por Odin nos confins do oceano que circundava Midgard, ficando limitada a viver nas bordas do mundo.

Outra filha de Loki, Hel, que não era tão violenta quanto seus irmãos, escapou da punição que eles sofreram e encontrou seu lugar em meio aos mortos de Niflheim, tornando-se sua soberana.

O FECHAMENTO DAS PASSAGENS

Para impedir o avanço das ameaças subterrâneas, os aesires resolveram criar runas que selariam as passagens entre os mundos. O segredo dessas runas foi escondido em lugares inacessíveis espalhados por Midgard. Dessa forma, a paz voltaria a reinar e não haveria mais a freqüente preocupação com inimigos. Assim, os nove mundos foram separados, inclusive Alfheim e Svartalfheim, os reinos dos elfos da luz e dos elfos negros, que viviam reclusos e não haviam interferido na história de Midgard até então.

Algumas passagens, porém, permaneceram abertas, como as que existiam entre os três reinos subterrâneos de Niflheim, Muspellsheim e Svartalfheim. As outras poderiam ser abertas apenas pelos aesires, que conheciam as runas que foram utilizadas para selar as passagens. Contudo, os vanires logo contornaram esse problema e descobriram a runa responsável pela passagem entre Vanaheim e Midgard. Aproveitando-se disso, eles faziam incursões freqüentes ao mundo dos mortais para a obtenção de escravos.

Odin apiedou-se dos mortais, que estavam para sempre isolados dos aesires, e mandou construir um palácio em Asgard para receber os mortais que tombassem bravamente em batalha. Assim, eles evitariam ter que passar uma eternidade de sofrimento em Niflheim, podendo ser levados pelas valquírias para Valhalla, o salão dos mortos em Asgard. Lá eles teriam a oportunidade de agir novamente como faziam em suas vidas, lutando e festejando, ao lado de Odin, a menos que alguma nova ameaça acontecesse e eles precisassem guerrear uma última vez pelos aesires.

A APOSTA DE ODIN E LOKI

Odin e Loki eram deuses que viviam apostando um com outro, pelos motivos mais banais, apenas pela emoção da aposta. Quando esse hábito foi tornando-se tedioso, eles começaram a apostar coisas impossíveis, que colocavam em jogo até mesmo a segurança de Asgard. Em uma dessas apostas, Loki duvidou que Odin permaneceria fiel a sua esposa Frigga durante um ano, o que pareceu bastante improvável, levando em conta a reputação do senhor dos aesires. Se Odin vencesse a aposta, Loki lhe daria um presente tão valioso quanto aqueles feitos pelos anões, como Gungnir, a lança de Odin, e Mjollnir, o martelo de Thor. Porém, se Loki vencesse, Odin teria que revelar-lhe os locais onde foram escondidas as runas usadas para selar as passagens entre os mundos.

Onze meses se passaram, e Odin continuava fiel a sua esposa. Loki, porém, ainda não se considerava o perdedor. Muita coisa podia ser feita em um mês. Durante esse tempo, Loki recorreu a diversas asynjures, as mulheres dos aesires, para ajudarem-no em sua tarefa de desvirtuar Odin. Muitas delas, jovens e belas, deram ouvidos ao deus da trapaça, pois nutriam desejos secretos pelo senhor dos aesires. Porém, elas não foram capazes de seduzir o velho deus, que sempre lembrava-se do que estava em jogo dessa vez. Loki ainda tinha esperanças, pois sabia que havia em Asgard uma mulher para quem Odin nunca diria não: Freyja, a mais bela de todas. Porém, ela já conhecia Loki intimamente e suspeitava de suas intenções, e recusou-se a ajudá-lo. No último dia, então, sem ter outra escolha, Loki foi até uma fonte que sempre era visitada por Odin e lá esperou pelo velho aesir.

Quando Odin passou pela fonte, o que ele viu foi Freyja se banhando, completamente despida, chamando-o para se juntar a ela. Sua vontade então traiu-o. Encantado com a beleza da deusa, Odin entrou lentamente na fonte, hipnotizado pelos movimentos dela. Quando estava já próximo a ela, seus braços envolvendo-lhe e prestes a fechar-se sobre ela, ela revelou sua verdadeira face. Era Loki quem estava ali, deliciado com a vitória, satisfeito por ter conseguido o que queria, mesmo tendo trapaceado no final. Odin encheu-se de raiva, mas sabia que estava errado, e que tinha perdido a aposta, e acalmou-se.

Ao recuperar a postura e a dignidade, Odin levou Loki até seu trono na torre de Hlidskjolf, de onde ele podia ver tudo o que acontecia em Asgard e em Midgard, e lá revelou a Loki os locais das runas secretas que selaram as passagens dos mundos. Loki deu apenas um sorriso com o canto da boca, mas gargalhava por dentro, já prevendo quais seriam as consequências disso.

SVEN SVENSSON

Odin não se preocupava com a informação que havia dado a Loki. O deus da trapaça conhecia agora os esconderijos das runas que selaram as passagens, mas nada podia fazer, pois não possuía sangue aesir, e esse era um traço essencial estipulado pelos deuses para encontrá-las.

Porém Loki já tinha todo um plano traçado em mente. Ele sabia de alguém que ele podia usar para esse propósito, alguém com sangue aesir correndo em suas veias. Pois Odin tinha muitos filhos e filhas, e muitas de suas filhas eram valquírias, as habitantes de Asgard que mais tinham contato com Midgard. E uma delas, Hild, havia apaixonado-se por um mortal, Sven Bransson, o Sem-medo, e tivera um filho com ele em segredo. O garoto crescera em Midgard junto à família de seu pai sem conhecer seus parentes maternos. Nem o próprio Odin sabia de sua existência, mas Loki conhecia muitos segredos, tanto de deuses quanto de mortais, e ficou ciente do nascimento do pequeno Sven Svensson, neto de Odin.

Quando Loki adquiriu o segredo das runas, Sven Svensson já era um homem feito, um líder nato entre os mortais, renomado por todas as terras vikings. Destemido e confiante como o pai, que havia conquistado o amor de uma valquíria, Sven possuía um único defeito: ambição. Ele era um homem que sempre buscava expandir seu controle e influência sobre seus guerreiros e sobre as terras que conquistava. E dessa forma Loki aproximou-se dele, sob o disfarce de uma velha Norne, dizendo que os deuses estavam orgulhosos dele, e que iriam dar-lhe poder sobre os nove mundos se ele tivesse sucesso em um teste proposto por eles. Ele deveria partir em uma jornada, passando por lugares distantes e perigosos, para encontrar diversas runas secretas, que seriam o primeiro passo em sua ascensão. Loki tinha confiança em Sven ao mandá-lo para essas situações mortais, onde apenas os melhores dos melhores sobreviveriam. A cada desafio vencido, Sven obtinha uma nova runa. Após ter reunido oito runas, Sven deveria retornar até a caverna onde ele encontrara Loki disfarçado pela primeira vez, trazendo consigo o conhecimento das runas secretas.

Quando Sven reencontrou Loki, este estava no fundo da caverna, em seu disfarce de Norne, aguardando-o. Sven revelou a ele o conhecimento das oito runas e disse estar pronto para o que mais estivesse reservado para ele. Loki não conseguiu conter um sorriso de satisfação por seu escolhido ter sobrevivido a todos os desafios colocados em seu caminho. Sven percebeu o sorriso no rosto da norne e considerou o fato estranho, sendo as nornes criaturas pouco propensas a emoções. Ele ordenou então que seu filho, o único sobrevivente de seus seguidores, acendesse mais uma tocha e se aproximasse deles. Nesse momento, a sombra projetada pela norne no chão da caverna revelou a fraqueza de Loki: a sombra era a da velha mulher, mas o rosto era o de Loki. Ele era capaz de assumir qualquer forma, mas sua sombra sempre revelava suas feições. Sven imediatamente reconheceu o deus trapaceiro e ameaçou matar-lhe ali mesmo. Loki, transformado em uma serpente, escapou por uma pequena passagem no fundo da caverna, e desceu até os reinos subterrâneos.

Após descansar, ele se deu conta de quanto poderoso Sven havia se tornado, e que ele era agora uma ameaça, não mais um peão. Loki, então, pediu ajuda a sua filha Hel, a regente de Niflheim, e juntos eles libertaram Fenrir de seus grilhões mágicos.

O monstruoso lobo foi mandado de volta para Midgard, e voltou a espalhar sua prole mortífera pelo mundo dos mortais.

Odin ficara sabendo tarde demais que Sven possuía agora o segredo das runas que selaram as passagens, e amaldiçoou sua ambição. Porém, o aesir respeitava o mortal por tudo que ele havia sido, e não desconfiava ainda que Loki estava por trás de tudo. Ele sentou-se em seu trono na torre de Hlidskjolf e começou a observar Sven. Ele viu o mortal atravessando uma planície coberta de neve, seguido por seu filho, e assomando no horizonte, a gigantesca silhueta do lobo Fenrir. A princípio, Odin pensou em interferir no combate que certamente teria início, mas resolveu aproveitar a oportunidade para decidir se perdoaria Sven ou não. Se o mortal fosse capaz de enfrentar sozinho os cruéis ataques de Fenrir, Odin perdoaria-o e receberia-o em Valhalla. Caso Sven fugisse, ele seria punido por sua ambição. E assim teve início uma das maiores batalhas de Midgard.

Até então, mortal nenhum havia nutrido esperanças de encontrar o temível lobo e escapar com vida, porém Sven já pensava em como matar a criatura. Poucas vezes as garras de Fenrir aproximaram-se dele, e ainda assim a fera pagou um alto preço por isso. Sven lutava sem esforço, e sem sinais de cansaço. Fenrir, porém, tornava-se cada vez mais furioso com a presa invencível e, por fim, conseguiu prender Sven no chão sob suas patas. Nesse momento, Hurn reuniu toda a pouca coragem que tinha e gritou, chamando a atenção de Fenrir, que abandonou Sven caído no chão e investiu contra sua nova presa. Hurn foi arremessado longe pela força do golpe do lobo. Fenrir correu em sua direção para devorá-lo, porém Sven já estava de pé, à sua frente, espada em punho, pronto para retomar a luta. Fenrir, pego de surpresa, levou um golpe no focinho, que começou a sangrar demais. O grande lobo, acostumado a abater presas fáceis, percebeu então que, se continuasse na luta, poderia se machucar muito mais. E pela primeira vez em sua existência, ele fugiu.

Sven sentiu então todo o cansaço que devia ter sentido durante a luta, e caiu de joelhos na neve. Ao erguer a cabeça, viu que Odin, o senhor dos aesires, encontrava-se à sua frente. O velho deus disse-lhe que sua provação havia terminado. A luta com Fenrir serviria para redimi-lo perante os deuses, porém seu filho interferira no combate, tirando a honra de Sven. Assim, ele continuava considerado culpado por contrariar uma decisão dos deuses em prol de sua própria ambição. Odin deu as costas a ele, dizendo que suas proezas em combate não importavam mais. As portas de Valhalla estariam eternamente fechadas para ele. E com isso, o velho aesir desapareceu.

Já recuperado, Sven levantou-se novamente e caminhou na direção de seu filho moribundo. Havia sangue espalhado por toda a volta, Hurn estava certamente condenado à morte. Sven ergueu sua espada, tomado pela raiva, disposto a matar seu próprio filho por ter impedido sua redenção perante os deuses. Mas não o fez. Se eu matá-lo agora, ele pensou, Odin o receberá em Valhalla, e terei que viver sabendo que meu filho imprestável lá se encontra, enquanto eu estarei para sempre banido do Salão dos Mortos. Sven pegou-o nos braços e levou-o dali, até a primeira vila que apareceu em seu caminho. Lá ele deixou o filho aos cuidados de um aldeão, com instruções de que cuidassem de seus ferimentos, para que ele não morresse como resultado de sua última batalha. Depois que

ele já não corresse mais risco de morte pelos ferimentos, deveria ser envenenado. Assim, ao morrer, sua alma estaria condenada aos tormentos de Niflheim.

UM ÚNICO MUNDO

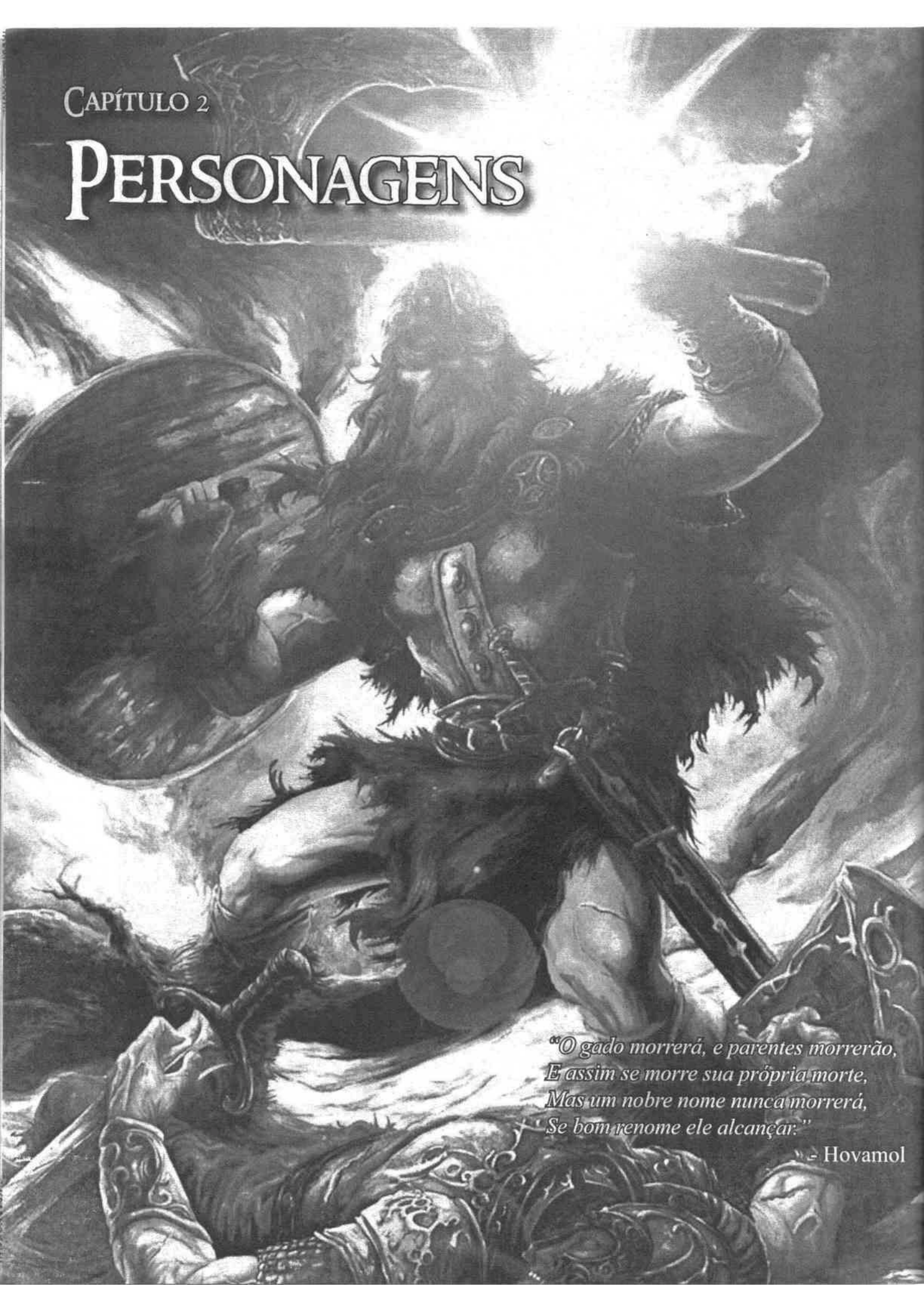
Durante esse tempo, Loki percorrera Midgard, visitando as passagens para os outros mundos que haviam sido seladas pelos aesires, e utilizando as runas que obtivera de Sven para reabrir essas passagens. Porém, as coisas não prosseguiram como Loki esperava. Algo não havia sido feito da maneira correta e, após todas as passagens serem abertas, os outros oito mundos foram tirados de seus lugares ao longo do freixo universal Yggdrasil e fundidos a Midgard. Eles passaram a ocupar regiões anteriormente semelhantes a cada reino, de modo que essas regiões foram substituídas pelos oito mundos.

Os recém-chegados a Midgard logo adaptaram-se à nova condição de vida, afinal seus reinos não haviam mudado em nada, apenas os arredores eram diferentes. Eles tiveram então contato com povos há muito tempo isolados entre si. Aesires e gigantes voltaram a se enfrentar, anões passaram a trabalhar lado a lado com humanos, e os elfos mais uma vez eram assunto de lendas e canções. Dessa forma, os vanires tornaram-se conhecidos dos mortais através dos vaniryans, que começaram a espalhar-se por Midgard. Os reinos subterrâneos, porém, continuaram distantes da superfície, embora possíveis de se alcançar.

Os aesires, descontentes com a situação, nada puderam fazer, pois o grande freixo Yggdrasil encontrava-se então completamente retorcido e disforme, devido à súbita retirada dos mundos que nele encontravam-se. O mundo agora era um lugar extremamente perigoso para os aesires. Os vanires, que haviam sido banidos, agora estavam sendo cultuados por mortais da mesma forma que eles. Os gigantes do gelo, enclausurados em Jotunheim, estavam livres para espalhar-se pelas terras mortais. Os reinos subterrâneos, antes apenas um pesadelo distante, tornou-se uma ameaça desconfortavelmente próxima. Os aesires podiam contar apenas com os mortais e com os anões, que sempre prestaram-lhes devoção e respeito.

Loki, satisfeito com o estado de caos em que o mundo se encontrava, tornou suas incursões aos reinos subterrâneos cada vez mais frequentes. Os aesires estavam em extremo perigo, os mortais encontravam-se no meio do caminho de qualquer ataque que pudesse ser realizado, e ele era o único que podia abrigar-se nas profundezas da terra, onde já havia feito aliados que já não podiam mais esperar por uma chance de tomar os reinos da superfície para si...





CAPÍTULO 2

PERSONAGENS

*"O gado morrerá, e parentes morrerão,
E assim se morre sua própria morte,
Mas um nobre nome nunca morrerá,
Se bom renome ele alcançar."*

— Hovamol

Os personagens em Vikings têm algumas características peculiares. Neste capítulo são apresentadas as raças existentes em Midgard, as Classes de personagem, as Classes de Prestígio, além de novos Talentos e detalhes sobre magia.

Raças

Além dos humanos vikings, as terras geladas de Midgard e suas redondezas abrigam ainda outras civilizações não-humanas. Entre elas, estão os habilidosos anões, os furtivos kobolds, os exilados jotunyns e os misteriosos vaniryans. Os elfos de alfheim e os gigantes de jotunheim não estão disponíveis para personagens jogadores e são descritos no Capítulo 6: Criaturas. A respeito de outras raças encontradas em livros já publicados, como os gnomos, halflings, e meio-orcs, estes não são nativos dos nove mundos, portanto seria, no mínimo, estranho encontrar um deles. Porém, o mestre pode decidir por aceitar tais raças em sua campanha, tomando-as como oriundas de lugares bem distantes.

HUMANOS

Os humanos de Midgard são divididos em três etnias: os Norske (de Norsklund), os Sviar (de Svearheim) e os Dane (de Danemark). Esses três povos não têm características físicas que os diferenciem uns dos outros, sendo considerados diferentes etnias apenas por sua história, seus costumes e pelo local onde vivem.

Descrição Física: Humanos têm entre 1,50m e 1,80m de altura, em sua maioria. Possuem pele clara e cabelos louros, ruivos e pretos. Os olhos dos humanos geralmente são azuis, mas olhos verdes, castanhos e pretos também são comuns.

Origem: Após a criação do mundo e a construção de Asgard, Odin, acompanhado de Honir e Loki, andava por Midgard, ainda desabitada. Lá eles encontraram o primeiro casal de humanos, nascidos de um Freixo e de um Olmo, porém desprovidos de identidade. Odin deu-lhes a alma, que tornou-os distintos das árvores de onde tinham surgido. Honir deu-lhes o pensamento e a fala para comunicarem-se. Loki deu-lhes a chama que arde no coração de todos os mortais, que pode fazer com que se apaixonem, se dediquem a seus objetivos ou ambicionem a ter aquilo que não possuem. A partir desse primeiro casal, que então recebera nomes – Ask (freixo) e Embla (olmo) –, a raça humana surgiu, e logo espalhou-se por toda Midgard. Eram todos louros ou ruivos, de olhos claros, mas estrangeiros e cabelos e olhos escuros vieram do sul e mesclaram-se a eles, originando a maior variedade existente na raça. Ao longo das eras, a abrangente raça dos humanos dividiu-se em três reinos: Norsklund, Svearheim e Danemark.

Idioma: Humanos de todas as três etnias utilizam o idioma Comum.

Nomes de homens: Afi, Agnar, Alf, Alvig, Am, Angantyr, Arf, Arngrim, Ask, Athal, Atli, Authi, Barn, Barri, Blind, Boddi, Bolthorn, Bondi, Brami, Brattskegg, Breith, Brodd, Bui, Bundiskeggi, Buthli, Dag, Dan, Danp, Delling, Digraldi, Dreng, Drott, Drumb, Erik, Eyjolf, Eylimi, Eymund, Fjolvar, Fjosnir, Franmar, Frathmar, Frekis, Frothi, Fulnir, Geirröth, Geitir, Gjuki, Gothmund, Gotthorm, Granmar, Gripir, Gunnar, Gyrth, Hæming, Haddings, Haki, Hal, Halfdan, Hamal, Hamund, Harald, Heimir, Hersir, Hervarth, Hethin, Hjalmar, Hjalprek, Hjorleif, Hjorvarth, Hlothvarth, Hogni, Holth, Hörvir, Hosvir, Hothbrodd, Hovarth,

Hrani, Hrauthung, Hreim, Hreithmar, Hrolf, Hrörek, Hrothmar, Humlung, Hunding, Hymling, Instein, Isolf, Isug, Ithmund, Ivar, Jofurmar, Joth, Karl, Kefsir, Kjar, Kleggi, Klur, Klypp, Kon, Kund, Lif, Lut, Lyngvi, Mog, Nith, Nithjung, Nithuth, Olaf, Osolf, Ottar, Randver, Rathbarth, Reifnir, Sæfari, Sækonung, Segg, Sigar, Skelfir, Smith, Solbjarth, Starkath, Sun, Svafnir, Svan, Svein, Sven, Svipdag, Thakkrath, Thegn, Thorir, Thræll, Tind, Tyrting, Varin, Vithga, Volsung, Yng. **Nomes de mulheres:** Almveig, Aloff, Ambott, Amma, Arinneffa, Aslaug, Aurbotha, Auth, Bekkhild, Bjort, Bleik, Blith, Borghild, Bothvild, Bruth, Drumba, Edda, Eikintjasna, Eir, Embla, Erna, Eyfura, Feima, Fljoth, Friauf, Frith, Grimhild, Groa, Guthrun, Hildigun, Hjordis, Hlif, Hlifthrasa, Hvethna, Kumba, Lifthrasir, Lofnheith, Lyngheith, Mothir, Nanna, Ristil, Særeith, Sigrlin, Sinrjoth, Skurhild, Snör, Snot, Sprakki, Sprund, Svanhild, Svanni, Svava, Thir, Thjothvara, Thora, Tronubeina, Vif, Ysja.

Características Raciais: As características raciais dos humanos estão descritas no *Livro do Jogador*. A única diferença nos humanos em Vikings é a seguinte:

- Idiomas básicos: Comum. Idiomas adicionais: Anão, jotun, kobold, troll, vanir.

Renome Inicial: 0.



SOBRENOMES VIKINGS

O método mais comum de formação de sobrenomes entre os vikings é adicionado-se o sufixo -son ou -sson após o nome do pai. Por exemplo, um Barri filho de Ivar seria chamado de Barri Ivarson ou Ivarsson. Para mulheres, o sufixo utilizado é -dottir ou -sdottir. Assim, uma Guthrun filha de Haki seria chamada de Guthrun Hakidottir ou Guthrun Hakisdottir.

Outros possíveis sobrenomes são palavras caracterizando o indivíduo, porém estes sobrenomes são adquiridos ao longo da vida, e não no nascimento. Ex.: Barba Cinzenta, Punho de Ferro, Língua Afiada, Olhos Atentos, Mente Serena.

ANÕES

Os anões são renomados artesãos e ferreiros, vivendo desses ofícios em tempos de paz e guerreando quando há necessidade. Vivem nas cavernas que formam o reino de Nidavellir, evitando envolver-se nos frequentes conflitos dos humanos. Ainda assim, muitos são os anões que, por variadas razões, deixaram sua terra natal e vivem entre outras raças, especialmente entre os humanos.

Personalidade: Anões são relativamente tranquilos, mas podem mostrar-se bem violentos em situações de conflito. Adoram festejar e celebrar, mesmo que seja pelos menores motivos. Anões costumam ser exagerados em seus sentimentos, tanto na amizade quanto no ódio.

Descrição física: Anões têm entre 1,20m e 1,35m de altura. É uma raça de constituição pesada e resistente. A maioria dos anões é de pele clara e a cor de seus cabelos varia da mesma forma que nos humanos. Os homens, em sua maioria esmagadora, cultivam suas barbas, e algumas mulheres também.

Relações: Anões geralmente não procuram conviver com outras raças, mas são capazes de aturá-los quando necessário, e até criar amizades. Os anões são bastante procurados por outros povos em consequência de sua tradição como armeiros e artesãos em geral. Com isso, o comércio é frequente entre humanos e anões.

Origem: Depois que os gigantes surgiram do corpo de Ymir, a carcaça do grande gigante do gelo foi abandonada e esquecida. Enquanto os aesires ocupavam-se com a construção de Asgard, um novo povo surgia dessa carcaça. A partir do sangue congelado de Ymir, nasceram os pais dos anões e, entre eles, dois destacaram-se por terem nascido com dons especiais. Dvalin, que conhecia o segredo da fala e das runas, e Ivaldi, que sabia como criar esplêndidos itens a partir de pedra, madeira e metal. Esses dois anões instruíram toda sua raça em seus conhecimentos, e quando foram encontrados pelos aesires, conquistaram a simpatia deles e foram levados por eles até Nidavellir, onde fundaram o reino dos anões, sob a proteção de Asgard. Lá os anões prosperaram em seus ofícios, e passaram a cultuar Dvalin e

Ivaldi como deuses.

Tendência e religião: A maioria dos anões é Leal, com tendências Boas. Seguem principalmente suas próprias divindades, Dvalin e Ivaldi, mas também podem dedicar-se a Heimdall, Odin, Thor, Tyr e Vindsval.

Idioma: Anões têm seu próprio idioma, que utiliza o alfabeto de runas Futhark.

Nomes de homens: Alf, Althjof, Alvis, Austri, Bifur, Bofur, Bombur, Dain, Dellling, Dolgthrasir, Dori, Draupnir, Duf, Durin, Eikinskjaldi, Fili, Fjalar, Frar, Frosti, Fundin, Gandalf, Ginnar, Gloin, Hannar, Haugspori, Heptifili, Hlevang, Hor, Hornbori, Iri, Jari, Kili, Lofar, Loni, Mjothvitnir, Nabbi, Nain, Nar, Nipin, Nithi, Nori, Northri, Nyr, Nyrath, Onar, Ori, Rathsvith, Sindri, Skafith, Suthri, Sviur, Thekk, Thorin, Thrain, Thrór, Uni, Vegdrasil, Vestri, Vigg, Vindalf, Virfir, Vit, Yngvi. **Nomes de mulheres:** Ai, An, Aurvang, Bari, Fith, Fræg, Lit, Nali, Nyi, Var.

Características raciais: As características raciais dos anões estão descritas no LIVRO DO JOGADOR. As únicas diferenças nos anões em Vikings são as seguintes:

- +1 de bônus racial em jogadas de ataque contra gigantes (em vez de orcs e goblinóides)

- Não recebem o bônus racial de +2 em testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia.

- Podem adquirir o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas sem possuírem o pré-requisito de 5º nível de conjurador; necessitam apenas de 4 graduações em Ofícios (armeiro) e 4 graduações em Ofícios (armoraria).

- Idiomas básicos: Comum e anão. Idiomas adicionais: Jotun, kobold e troll.

Renome Inicial: 0.

JOTUNYMS

Os jotunyms são filhos de gigantes do gelo que não atingem todo o potencial de seu tamanho. Por isso, são motivo de vergonha para os pais e são, frequentemente, banidos de sua terra natal. Um personagem jotunym de 1º nível é pouco maior que um humano, e ainda pode crescer um pouco com o passar do tempo. Mas, mesmo em sua altura máxima, o jotunym ainda está longe de rivalizar com gigantes verdadeiros.

Personalidade: Se comparados com outras raças, jotunyms são difíceis de se lidar, mas se comparados com os gigantes, eles são capazes de relacionar-se bem com outros povos, inclusive viver entre eles. Possuem um excesso de autoconfiança, que nem sempre faz jus às suas capacidades. Qualquer insulto contra um jotunym, por menor que seja, é exageradamente visto como uma séria ofensa que não pode passar sem ser punida. Os traços de



personalidade dos jotunyns os tornam solitários e, freqüentemente, mal-vistos. Porém, há aqueles indivíduos cujos feitos fizeram com que eles fossem bem aceitos entre as pessoas.

Descrição física: Jotunyns jovens não se assemelham muito a seus pais jotuns. São mais parecidos com humanos de feições rudes, geralmente não muito bonitos. A altura média de um jotunym jovem é entre 1,90m e 2,10m. Sua fisionomia varia tanto quanto em seus ancestrais. Há jotunyns barbados, carecas, louros, ruivos, de cabelos pretos, de pele clara ou um pouco mais escura, etc. À medida que um jotunym cresce, ele torna-se mais semelhante a um verdadeiro jotun.

Relações: A maioria dos jotunyns é banida de seus lares, porém há aqueles que são mantidos junto a seu povo de origem, os gigantes do gelo, seja como escravos ou simples membros mais fracos da comunidade. Entre os proscritos, muitos procuram novos lares entre outros povos, assim como os kobolds, enquanto outros adaptam-se à vida nos ermos, sozinhos ou na companhia de outros jotunyns. Os que vivem em povoados são algumas vezes escravizados ou trabalham usando sua força bruta, seu tamanho e sua resistência.

Origem: Os primeiros jotunym apareceram junto com o surgimento dos gigantes do gelo. Em número reduzido, devido à pequena população existente de jotuns, eles eram quase sempre mortos ou devorados pelos pais. Com a proliferação dos gigantes, passaram a nascer mais jotunyns, e alguns poucos começaram a sobreviver ao nascimento, sendo criados entre o povo de seus pais, ou deixando Jotunheim.

Tendência e religião: Os jotunyns são individualistas, mas não egoístas como um todo, portanto, tendem à neutralidade. Ainda assim, jotunyns de todas as tendências são facilmente encontrados, exceto Bons, que são mais raros nessa raça. Os jotunyns dedicam-se a vários deuses, tanto dos humanos quanto dos gigantes, entre eles Ægir, Fenrir, Frigga, Hel, Hrym, Jomungand, Njord, Ron, Surt, Tyr e Vindsval.

Idioma: Os jotunyns utilizam o mesmo idioma dos jotun, os gigantes do gelo.

Nomes: Os nomes de nascença dos jotunyns são nomes de gigantes, porém estes podem receber novos nomes ao conviver com outros povos. Nomes de homens: Beli, Blain, Fjolkald, Hati, Hrimgrinnir, Hrimnir, Hrungrinnir, Mithvitnir, Svaran, Thrym, Varkald, Vindkald. Nomes de mulheres: Fenja, Gunnloth, Heith, Hrimgerth, Hyndla, Jarnsaxa, Menja, Rind.

Características Raciais:

- Jotunyns são considerados humanóides (jotunym).
- +2 Força, -2 Inteligência, -2 Carisma
- Médios: como criaturas Médias, jotunyns não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- +1 de armadura natural na Classe de Armadura.
- O deslocamento básico dos jotunyns equivale a 9m.
- +2 de bônus racial nos testes de Escalar, Intimidação e Sobrevivência.
- Resistência ao frio 2.
- Sangue de gigante: para todas as habilidades especiais e efeitos, um jotunym também é considerado um gigante.
- Idiomas básicos: Comum e jotun. Idiomas adicionais: Anão, troll.
- Classe Favorecida: Bárbaro. A classe bárbaro de um jotunym é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.

Renome inicial: - 1.

KOBOLDS

Em vikings, os kobolds não são os humanóides reptilianos do *Livro dos Monstros*. Em vez disso, trata-se um povo sociável, que vive em vilas ou cidades em meio a outras raças civilizadas. Kobolds não têm um reino próprio, portanto adaptam-se aos lugares que os recebem.

Personalidade: Kobolds são um povo furtivo e oportunista. Tendem a atingir seus propósitos usando de métodos escusos e desonrados, desde que isso não vá colocá-los em grande perigo. Costumam ser covardes frente a ameaças e quase sempre seguem o lema: "Antes ele do que eu". Em consequência, a grande maioria dos kobolds torna-se ladino, e são raros os guerreiros oriundos dessa raça. Alguns ainda tornam-se bardos em comunidades de humanos, entretendo e divertindo os habitantes.

Descrição física: Kobolds têm entre 90cm e 1m de altura. São magros e leves, não possuem barba ou bigode, e costumam aparentar serem mais velhos do que



realmente são. As feições de um kobold são as de um idoso, com o nariz um pouco desproporcional em relação ao rosto, tornando-os ligeiramente cômicos.

Relações: Por não terem uma terra natal, kobolds procuram demonstrar utilidade em qualquer povoado, para que sejam aceitos ali. Com isso, desenvolvem habilidades que possam ser úteis ao lugar onde vivem. Porém, sua tendência em criar confusão freqüentemente faz com que sejam banidos dessas comunidades. Kobolds não são conhecidos por serem hábeis em sobrevivência nos ermos, portanto, kobolds proscritos estão sempre à procura de algum lugar que os aceite, em companhia de qualquer raça.

Origem: A origem dos kobolds não é conhecida entre os mortais. Apenas os aesires sabem que foi o deus da trapaça Loki quem deu origem a esse povo, numa ocasião em que ele envolveu-se com anões como parte de um plano. Porém os detalhes da concepção não são conhecidos nem pelos aesires, que sempre se indagam se Loki esteve com uma anã ou com um anão, como no caso em que ele seduziu o cavalo Svadilfari e deu à luz o magnífico corcel de Odin, Sleipnir. De qualquer forma, os rebentos nascidos desta união foram os primeiros kobolds, que logo disseminaram-se por Nidavellir e Midgard.

Tendência e religião: Kobolds não costumam seguir normas e leis, mesmo sabendo que sua aceitação numa comunidade depende disso. Assim, quase todos os kobolds são de tendência Caótica. Existem tantos kobolds Bons quanto Neutros e Maus. A maioria dos kobolds direciona, inconscientemente, suas orações a Loki, porém alguns outros ainda dedicam-se a Balder, Bragi, Hel, Hobrok, Mani e Ulf.

Idioma: O idioma dos kobolds não é de grande uso, nem mesmo entre eles. Ele está sendo esquecido por seu próprio povo, que prefere comunicar-se utilizando o idioma comum. O alfabeto utilizado é o Futhark.

Nomes de homens: Arrlis, Berrse, Derrisly, Flerrsy, Grissle, Rerry, Riussu, Silrro, Sirrim, Sram, Sroro. **Nomes de Mulheres:** Frollsa, Glarrsia, Rassra, Sissra.

Características raciais:

- Kobolds são humanóides (kobolds).
- +2 Destreza, -2 Força
- Tamanho Pequeno: como criaturas Pequenas, kobolds ganham +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura, +1 de bônus de tamanho em jogadas de ataque, e +4 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores que os humanos e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.
- O deslocamento básico dos kobolds equivale a 6m.
- +2 de bônus racial nos testes de Arte da Fuga, Equilíbrio, Furtividade e Ouvir.
- +2 de bônus racial nos testes de iniciativa.
- +1 de bônus racial nas jogadas de ataque ao fazer um ataque furtivo.
- Idiomas básicos: Comum e kobold. Idiomas adicionais: Anão, jotun, troll.
- Classe Favorecida: Ladino. A classe ladino de um kobold é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.

Renome inicial: -1.

VANIRYANS

Os vaniryans são os descendentes mortais dos antigos vanires, que, após terem sido subjugados pelos aesires, isolaram-se em seu reino de Vanaheim, e lá, mesclaram-se aos povos mortais, dando origem a uma nova prole. Os vaniryans são possuidores de certa longevidade, chegando a ultrapassar os 200 anos.

Estão extremamente ligados aos antigos deuses, por serem descendentes destes, e com isso, desenvolveram algumas habilidades especiais que demonstram a herança de seus antepassados. A maioria dos vaniryans vive em meio aos vanires em Vanaheim, mas muitos se espalharam por outras terras mortais, e também entre os elfos de Alfheim.

Personalidade: Os vaniryans são extremamente espirituais, contemplativos e filosóficos. Costumam adotar modos de vida pacíficos, porém proveitosos, e poucos dentre eles arriscam sua segurança longe de casa. A presença dos vaniryans em guerras e batalhas é muito rara. Aqueles que adotam a vida de um guerreiro o fazem apenas pelos motivos mais extremos. Vingança não é freqüente entre esse povo, mas muitos vaniryans aventurariam-se em



empreitadas para recuperar conhecimentos perdidos, encontrar lugares místicos ou simplesmente buscar um local onde sintam-se elevados espiritualmente.

Descrição física: Os vaniryans são pouco mais altos que humanos, medindo entre 1,80m e 2,00m. Sua pele é extremamente clara e seus cabelos são sempre loiros ou ruivos. Não têm bigodes ou barbas, assim como pêlos no corpo. Seus olhos são sempre azuis, nos mais diferentes tons. Vestem-se com roupas leves, pois são resistentes ao frio natural da terra de onde vêm.

Relações: Os vaniryans são mais próximos de seus antepassados vanires e dos elfos, mas convivem bem com outros povos quando necessário. Podem até mesmo aliar-se aos jotunys e aos kobolds se houver um objetivo em comum.

Origem: Os vaniryans surgiram quando os vanires isolados em Vanaheim começaram a escravizar outras raças, incluindo humanos. Da união desses humanos com os vanires, surgiram os primeiros vaniryans.

Tendência e Religião: A maioria dos vaniryans é Leal, com tendências à neutralidade. Em Vanaheim, todos os vaniryans são devotos dos vanires, seja dos três entre os aesires (Njord, Freyr e Freyja) ou dos outros deuses depostos (Alfredul, Gefjun, Mani, Menglod, Mundilferi e Vindsval). Fora de Vanaheim, pode acontecer de um vaniryan tornar-se devoto de um outro deus não-vanir, como Balder, Bragi, Hobrok, Honir ou Idunn, mas isso não é comum.

Idioma: Os vaniryans utilizam o idioma dos vanires, cujo alfabeto é o Futhark.

Nomes: Os nomes dos vaniryans podem ser os mesmos dos vanires ou nomes de humanos. Nomes de homens: Byggvir, Oth, Skirnir. Nomes de mulheres: Beyla, Gerth, Gollveig, Ingun.

Características Raciais:

- Vaniryans são considerados humanóides (vaniryan)
- +2 Sabedoria, +2 Carisma
- Médios: como criaturas médias, vaniryans não sofrem nenhuma penalidade ou recebem qualquer bônus em relação ao tamanho.
- O deslocamento básico dos vaniryans equivale a 9m.
- +2 de bônus racial nos testes de Conhecimento (religião) e Observar.

RAÇAS PODEROSAS

Raças que possuem um ajuste de nível são raças um pouco mais poderosas que as raças normalmente oferecidas para personagens jogadores. Um jogador que deseje construir um personagem de uma raça com ajuste de nível deve ter a permissão do Mestre. O Mestre sempre determina qual a quantidade inicial de pontos de experiência que cada personagem possuirá, e o jogador deve verificar se seu personagem será permitido na campanha. Para isso, ele soma o nível do personagem com o ajuste de nível da raça e compara com a quantidade de pontos de experiência definida pelo Mestre. Caso o total seja maior do que o permitido, ele não pode escolher essa raça. O equipamento inicial é definido de acordo com este nível efetivo, não com o nível do personagem. O personagem também soma seu ajuste de nível ao seu nível de personagem para determinar quantos pontos de experiência precisará para adquirir mais um nível. Assim, um vaniryan de 1o nível precisaria de 3.000 pontos de experiência para atingir o 2o nível, e não 1.000, como os personagens de outras raças. Porém, ele começaria o jogo com equipamento equivalente ao de um personagem de 2o nível.

- Resistência ao frio 10.
- Podem usar a magia *bênção* uma vez por dia como um clérigo de nível igual ao seu nível de personagem.
- Idiomas básicos: Comum e vanir. Idiomas adicionais: Élfico, jotun.
- Classe Favorecida: Clérigo. A classe clérigo de um vaniryan é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido a multiclasse.
- Ajuste de nível: +1.
- Renome inicial:** 1 (e conseqüentemente, 1 ponto de façanha inicial)



CLASSES

A maioria das classes do *Livro do Jogador* é encontrada em Vikings, porém nem todas. Magos, feiticeiros e monges não existem nos nove mundos, porém eles podem ser introduzidos em algumas campanhas como forasteiros de povos apropriados (magos do oriente médio, monges hunos, etc.). As classes que usam magia arcana (exceto o bardo) foram substituídas pelo conjurador rúnico. As classes de PdMs (adepto, aristocrata, combatente, especialista e plebeu) são encontradas entre todas as raças, sendo que existem diversos especialistas entre os humanos e anões (navegadores, construtores) e adeptos entre os gigantes, jotunymys e kobolds.

BÁRBAROS

Ao lado de guerreiro, bárbaro é a classe mais comum dos nove mundos. Eles proliferam entre os humanos, gigantes do gelo e jotunymys e muitos deles também são encontrados entre os anões. Há ainda uns poucos vaniryans bárbaros e kobolds bárbaros. Bárbaros estão presentes tanto nas cidades quanto nos ermos, e até mesmo em navios pelos mares.

BARDOS

Bardos são vistos com grande estima por reis e nobres, e freqüentemente contratados não só para desempenhar suas artes performáticas, como também para registrar os feitos heróicos de grandes personagens. Chamados de escaldos, eles são responsáveis por manter vivas as tradições, principalmente em canções e contos.

CLÉRIGOS

Apesar de não serem muitos, os clérigos desempenham um papel importantíssimo para todas as raças, já que as culturas são extremamente influenciadas pelos deuses. Os clérigos agem como arautos dos deuses, espalhando seus exemplos e ensinamentos. A grande maioria das cidades de Midgard possui ao menos um clérigo devoto à divindade principal daquela cidade. Muitos dos clérigos humanos costumam adquirir níveis de guerreiro, para mostrar-se mais valorosos perante seu povo, que tanto preza as batalhas.

DRUIDAS

Os druidas concentram-se mais em Alfheim e Jotunheim. São completamente inexistentes em Asgard, Nidavellir e nos reinos subterrâneos e raros nas terras de Midgard e Vanaheim. Eles estão restritos a lugares ermos e pouco habitados, vivendo vidas solitárias ao lado de animais e plantas. Um druida deve ser devoto de uma das seguintes divindades: Freyr, Hobrok, Idunn, Ulf e Vindsval.

GUERREIROS

Guerreiros são encontrados em todos os nove mundos, porém em Vanaheim e Alfheim eles não são muitos. Guerreiros vikings típicos dedicam-se a dominar as técnicas de luta com espadas, machados, lanças e arcos. Outras armas também são utilizadas por eles, porém com menos freqüência. Entre os vikings, o treinamento dá-se de maneira informal, na maioria das vezes o aprendiz é treinado por um ou mais guerreiros experientes da cidade onde vive. Não existem locais específicos para treinamento de combate, apesar de a maioria dos povos serem voltados para a luta e aprendendo desde cedo como sobreviver em situações de risco.

LADINOS

Ladinos são mais comuns entre humanos e kobolds, porém não inexistentes em outras raças. Como os atos normalmente realizados por ladinos são extremamente mal-vistos na sociedade viking, estes precisam ser ainda mais cuidadosos ou capazes de enfrentar as consequências. Ainda há a possibilidade de tornarem-se enganadores, trapaceiros, ou simplesmente batedores.

PALADINOS

Paladinos são extremamente raros, mas não menos importantes para seus deuses. São devotos dos aesires e dos vanires e dedicam suas vidas a se oporem às forças do mal, como os gigantes, dragões e mortos-vivos. Sua escolha de armas é geralmente a mesma dos guerreiros: espadas, machados e lanças. Um paladino deve ser devoto de um dos seguintes deuses: Alfrodul, Balder, Gefjun, Heimdall, Menglod, Sif ou Thor.

RANGERS

Rangers estão espalhados por todo o continente, e alguns também partem em expedições marítimas para outras terras, atuando lá como batedores e rastreadores. A maioria dos rangers é de humanos e jotunymys, porém alguns kobolds também seguem esse caminho. Rangers de outras raças existem, mas em pequenos números. Um ranger deve escolher as seguintes divindades para receber suas magias divinas: Fenrir, Hobrok ou Ulf. Rangers que seguem outras divindades não recebem magias divinas.

NOVA CLASSE DE PERSONAGEM:

CONJURADOR RÚNICO (RUN)

Um simples gesto e as palavras certas combinadas com a runa apropriada podem ser mais eficazes e devastadores do que um batalhão de gigantes enfurecidos. Esta é a certeza que rege a vida de um Conjurador Rúnico. Qualquer um deles sabe a origem de seus poderes. Eles seguem os ensinamentos do próprio Odin e podem realizar atos que os equiparam, até certo ponto, aos deuses.

O Conjurador Rúnico necessita de um vasto domínio sobre as runas a fim de provocar o efeito desejado. Ele não pode debruçar-se sobre tomos de conhecimento arcano para ampliar seu poder, como fazem os magos. Assim, apenas através de um semelhante com conhecimento rúnico diverso do seu poderá o conjurador rúnico ampliar o seu poder e cumprir o obscuro destino reservado a eles por Odin.

Aventuras: O Conjurador Rúnico aventura-se por um simples motivo: a inércia seria uma ofensa aos designios de Odin. Portanto, a única forma de ser digno do conhecimento fornecido pelo aesir é buscar dominar diferentes runas para se aproximar dos deuses e estar pronto para o dia em que Odin virá cobrar o favor concedido aos mortais. Porém, alguns conjuradores escondem-se sob a fachada desses preceitos e buscam apenas aumentar seus poderes, a fim de impor seus desejos sobre os outros, como os próprios deuses.

Características: O poder do Conjurador Rúnico emana das runas. Compreender o verdadeiro poder por trás de cada runa é uma tarefa que pode levar longos períodos de aprendizagem ou tornar-se um ato tão simples como seguir uma intuição. Conforme aumenta seu domínio sobre as runas, o Conjurador Rúnico pode aprofundar-se nas runas já conhecidas ou conhecer os poderes de

uma nova runa. Assim, aqueles que tenham avançado no caminho do conhecimento podem tornar mais poderosas suas runas já conhecidas em detrimento das novas que ele poderia aprender.

Por fim, o Conjurador Rúnico pode invocar um familiar: um pequeno animal mágico que serve ao conjurador.

Tendência: Pelo fato de o conhecimento das runas poder vir de horas de estudo ou de uma simples intuição, a tendência do Conjurador Rúnico pode variar em qualquer linha entre Ordem e Caos. Contudo, Conjuradores Rúnicos disciplinados tendem a ter uma maior sobrevida do que suas contrapartes mais caóticas.

Religião: A idéia de religião para os Conjuradores Rúnicos está, de certa forma, ligada à idéia de agradecimento a Odin pelo segredo das runas. Porém, nem todos têm esse sentimento de obrigação em relação ao chefe dos aesires, e muitos dirigem suas preces a outras entidades, como Honir, Loki e outros. Muitos ainda veneram seres que não são deuses, como as Nornes, fiadoras do destino, e o decapitado Mimir, antigo guardião da Fonte da Sabedoria e conselheiro dos aesires.

História: Conjuradores rúnicos vêm outros de sua classe tanto como uma fonte de conhecimento quanto como um potencial usurpador de seus poderes e pedras rúnicas. De um modo geral, conjuradores vêm-se como membros escassos de um povo que tem um grande feito a realizar sem saber ao certo que feito será esse. Porém, as diferentes idéias sobre qual finalidade aplicar aos poderes adquiridos ou mesmo questões mais regionais podem tornar um encontro entre Conjuradores Rúnicos um evento a ser lembrado por um longo tempo.

Raças: A grande maioria de Conjuradores Rúnicos é composta de humanos e anões, as raças originais a quem Odin ensinou o uso das runas. Porém, membros das outras raças, ao terem percebido os poderes inerentes às runas, podem ter se tornado aprendizes, e por fim, Conjuradores Rúnicos. Todavia, ensinar a alguém fora das raças originais de escolhidos por Odin é considerado um ato no mínimo temerário para o mestre e quase uma sentença de morte para o aprendiz que não seja humano ou anão.

Outras Classes: Os Conjuradores Rúnicos geralmente vêm as demais classes como ferramentas indispensáveis para atingir seus propósitos divinos. Além disso, cada mortal deve seguir os desígnios que os deuses têm para cada um, para que possam, no fim, tomar seu lugar na última batalha.

Função: Conjuradores Rúnicos são os principais conjuradores de magia em Vikings. Eles têm acesso a variadas magias, que auxiliam em diversas situações que não possam ser resolvidas por outros personagens. Eles também possuem vasto conhecimento de magias que melhoram suas próprias capacidades, assim como a de seus aliados. Por esses motivos, um Conjurador Rúnico é quase sempre bem-vindo entre personagens que desejam aventurar-se.

INFORMAÇÃO DE JOGO

Os Conjuradores Rúnicos possuem as seguintes estatísticas de jogo.

Habilidades: A Inteligência determina as magias adicionais de um Conjurador Rúnico, a CD dos testes de resistência feitos contra suas magias e o nível máximo de magia que ele é capaz de aprender. A Constituição melhora seus pontos de vida e a Destreza fornece uma boa Classe de Armadura.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: As perícias de classe do Conjurador Rúnico (e a habilidade chave de cada uma) são: Concentração (Cons), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Identificar Magia (Int) e Ofícios (Int).

Pontos de Perícia no 1º nível: (2 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de Perícia a Cada Nível Adicional: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Conjuradores rúnicos sabem usar a adaga, besta leve, besta pesada, bordão e clava, mas não sabem usar nenhum tipo de armadura ou escudo. Armadura de qualquer tipo interfere com os movimentos de um conjurador rúnico, o que pode fazer suas magias que tenham componentes gestuais fracassarem.



Magias: O conjurador rúnico conjura magias arcanas que são adquiridas da lista de magias de feiticeiro/mago. Ele pode conjurar qualquer magia que conheça sem prepará-la com antecedência.

Para aprender ou conjurar uma magia, um conjurador rúnico deve ter um valor de Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia. A CD para um teste de resistência contra essas magias é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de Inteligência do conjurador rúnico.

Assim como outros conjuradores, o conjurador rúnico só pode conjurar um certo número de magias de cada nível de magia por dia. Sua quantidade base de magias por dia é dada na tabela: O Conjurador Rúnico. Em adição, ele recebe magias bônus por dia se possuir um alto valor de Inteligência.

Um conjurador rúnico de 1º nível tem acesso a 2 runas menores e 1 runa maior (ver **Magia**, à frente). Isso significa que ele só pode aprender magias daquelas runas escolhidas pelo personagem. À medida que o personagem adquire novos níveis nessa classe, ele pode ganhar acesso a outras runas e, assim, ser capaz de aprender novas magias.

Um conjurador rúnico começa conhecendo 5 magias de nível 0 e 3 magias de nível 1 de sua escolha. Este valor não é modificado pela Inteligência do personagem. Essas magias devem ser das runas às quais o personagem tem acesso. Para adquirir magias novas, ele precisa ser instruído por alguém que tenha o conhecimento de outras magias. Uma vez que uma magia seja aprendida, seu conhecimento não pode ser abandonado para a aquisição de uma outra magia.

Para aprender uma magia, o conjurador rúnico deve passar 1 hora por nível da magia na companhia de um instrutor, que deve ser um conjurador rúnico ou bardo de nível mais alto, um deus ou outra criatura conhecedora de magias arcanas. Ao final desse tempo, o conjurador rúnico faz um teste de Identificar Magia com uma CD igual a 15 + o nível da magia. Caso ele falhe nesse teste, ele só poderá tentar aprender aquela magia novamente, seja pelo mesmo instrutor ou por outro, quando ganhar mais 1 graduação em Identificar Magia.

Um conjurador rúnico não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele pode conjurar qualquer magia que conheça a qualquer momento, desde que ainda não tenha gastado todas suas magias por dia daquele nível de magia. Ele não tem que decidir com antecedência quais magias irá conjurar e não possui um livro de magias. Ele também não precisa de nenhum outro componente material para conjurar suas magias além das runas (ver **Magia**, à frente), a menos que o componente tenha um custo superior a 1 PO.

Para conjurar uma magia usando um talento metamágico, o conjurador rúnico deve aumentar o tempo de execução da magia. Para magias com tempo de execução de 1 ação, ele gasta uma ação de turno inteiro. Para uma magia com um tempo de execução maior, ele aumenta mais uma ação de rodada completa para conjurá-la.

Conjurar Familiar: Um conjurador rúnico pode adquirir um familiar da mesma forma que um mago ou feiticeiro. Veja o *Livro do Jogador* para mais detalhes sobre familiares.

Tabela: O Conjurador Rúnico

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia									
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Invocar familiar, Criar pedra rúnica	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+1	+0	+0	+3	Runa menor	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+1	+1	+1	+3	Runa menor	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	+1	+1	+4	Runa maior, Armazenar poder	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5º	+2	+1	+1	+4	Runa menor	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6º	+3	+2	+2	+5	Runa menor	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7º	+3	+2	+2	+5	Runa maior	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8º	+4	+2	+2	+6	Runa menor	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	+4	+3	+3	+6	Runa menor	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10º	+5	+3	+3	+7	Runa maior	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11º	+5	+3	+3	+7	Runa menor	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12º	+6/+1	+4	+4	+8	Runa menor	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13º	+6/+1	+4	+4	+8	Runa maior	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14º	+7/+2	+4	+4	+9	Runa menor	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Runa menor	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16º	+8/+3	+5	+5	+10	Runa maior	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17º	+8/+3	+5	+5	+10	Runa menor	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11	Runa menor	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11	Runa maior	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Runa maior	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Armazenar Poder: Cada vez que um conjurador rúnico adquire o conhecimento de uma nova runa maior, ele pode abrir mão dessa nova runa para, em vez disso, utilizar uma pedra rúnica que ele possua para armazenar seu poder mágico. Esse poder é armazenado na runa na forma de talentos metamágicos que podem ser utilizados apenas uma vez. Em relação a essa habilidade, os talentos metamágicos são classificados de acordo com seu poder: os fracos são Aumentar Magia, Estender Magia, Magia sem Gestos e Magia Silenciosa; os moderados são Potencializar Magia e Elevar Magia; os fortes são Ampliar Magia e Maximizar Magia; Acelerar Magia é considerado muito forte. Na primeira vez que o personagem abandona uma nova runa para armazenar poder em sua pedra rúnica, ele é capaz de armazenar um talento metamágico fraco; na segunda vez, ele pode armazenar um talento metamágico fraco adicional; na terceira vez, ele pode armazenar um talento metamágico moderado; na quarta vez, ele pode armazenar um talento metamágico moderado adicional; na quinta vez, ele pode armazenar um talento metamágico forte; na sexta vez, ele pode armazenar um talento metamágico forte adicional; na sétima vez, ele pode armazenar um talento metamágico muito forte. O personagem não precisa possuir o talento metamágico para armazená-lo na pedra rúnica. Para armazenar poder em uma pedra rúnica, o personagem deve gastar 25 XP para um talento metamágico fraco, 50 XP para um moderado, 150 XP para um forte e 500 XP para um muito forte. O tempo necessário para armazenar poder em uma pedra rúnica é de 1 hora para um talento metamágico fraco, 2 horas para um moderado, 3 horas para um forte e 4 horas para um muito forte. Um poder armazenado em uma pedra rúnica não impede que o personagem armazene um outro poder nela, desde que ele seja capaz disso. Cada poder permanece na pedra rúnica até ser usado; depois disso, o personagem ainda pode armazenar novamente o poder que foi gasto, pagando novamente o custo em XP. Quando o personagem utiliza o talento metamágico armazenado, ele não precisa aumentar o tempo de execução da magia, e ele também pode usar mais de um poder armazenado em uma mesma magia. Os talentos metamágicos usados com a pedra rúnica só podem ser aplicados a magias associadas à runa inscrita nela.

Um conjurador rúnico pode utilizar pedras rúnicas com poder armazenado por outro conjurador rúnico. Para isso, ele precisa passar em um teste de Identificar Magia (CD 20 + o nível do criador da pedra rúnica). O uso da magia *ler magias* dispensa o teste de Identificar Magia e permite que o personagem use a pedra rúnica como se fosse sua. Dessa forma, eles podem carregar várias pedras rúnicas com poder armazenado, sendo que apenas uma delas pode ter sido feita por seu portador. Caso um personagem perca uma pedra rúnica, ele pode criar outra como se tivesse usado os poderes armazenados na sua pedra rúnica perdida. Porém, se a pedra rúnica perdida for encontrada e trazida à presença de seu criador e se ele já possuir uma nova pedra rúnica, as duas anulam seus poderes enquanto estiverem a uma distância de até 100 m uma da outra.

UTILIZANDO OUTRAS CLASSES DE PRESTÍGIO

A Conclave Editora publicou dois livros de suporte para o sistema D20 que juntos somam 60 novas Classes de Prestígio e mais de 100 novos Talentos. Esses suplementos podem ser usados em conjunto com Vikings: Guerreiros do Norte, no entanto, devido a peculiaridades do cenário devem ser feitas algumas restrições.

Com relação aos talentos não há nenhuma restrição a ser feita, mas estes devem ser escolhidos com bom senso e de acordo com as determinações do mestre do jogo.

Já para as classes de prestígio os jogadores devem seguir as listas apresentadas abaixo, que apresenta as classes mais comuns nas terras vikings de Midgard. Veja abaixo:

Guia de Talentos & Classes de Prestígio: Acólito Faérico, Atirador de Elite, Caçador Devotado, Furioso, Matador de Dragões, Selvagem, Servo do Dragão.

Classes de Prestígio 3.5: Arcano Selvagem, Contemplador Prateado, Curandeiro, Guardião, Guerreiro da Forja Ardente, Guerreiro Dracônico, Lâmina Elemental, Lâmina Sagaz, Trapaceiro.

Obs.: para o uso do Guia de Talentos & Classes de Prestígio, deve-se fazer a conversão para a versão 3.5 do sistema D20. Esta conversão pode ser baixada gratuitamente no site da Editora Conclave, no endereço: www.editora.conclaveweb.com.br.

CLASSES DE PRESTÍGIO

Abaixo novas Classes de Prestígio para personagens Vikings.

BERSERKER (BER)

Entre os vikings existe um tipo especial de guerreiro chamado de Berserker. Esse nome é originado de *bare sark*, que pode ser traduzido como sem camisa, isto é, sem armadura ou então camisa de urso. A estes guerreiros, dizem as sagas, Odin confere a "fúria de batalha", que faz com que esses guerreiros lutem como cães loucos, freqüentemente com a força de ursos ou touros. Atacam o inimigo sem que o fogo ou aço os impressionem. Antes da batalha, ao entrar nesse estado hipnótico, rosnam, espumam, rangem os dentes e mordem a beirada de seus escudos.

Em situações normais são pessoas normais e fáceis de lidar, entretanto, durante as festas, depois de uma bebedeira, é comum entrarem em sua fúria. Assim são levados para fora da aldeia para lutar com pedras até que o frenesi passe. Alguns acreditam que os berserkers induzem o estado de frenesi mascando, um tipo de cogumelo venenoso.

Esses guerreiro fanáticos recebem outros nomes, dependendo do local, como *ulfheðnar*, ou "peles de lobo".

Dado de vida: d12.

Pré-requisitos

Para se tornar um Berserker, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar, Vitalidade.

Especial: O personagem deve possuir a habilidade de fúria.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Berserker (e a habilidade chave de cada perícia) são: Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um Berserker não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Fúria Maior (Sob): Seu bônus de Força e Constituição durante a fúria aumenta para +6 e o bônus de moral dos testes de resistência de Vontade para +3. A penalidade na Classe de Armadura continua -2.

Pele de Urso: Por acreditar ser invencível em um batalha, as únicas armaduras que o Berserker pode usar para entrar em fúria são acolchoada, couro, couro batido e gibão de peles. Um Berserker que esteja usando uma armadura diferente destas ou portanto um escudo não pode entrar em fúria.

Reflexos em Combate (Ex): A partir do 2º nível, enquanto estiver em fúria, você recebe os benefícios do talento Reflexos em Combate, caso já não o possua.

Fúria (Sob): Você ganha mais um uso por dia da sua habilidade de fúria no 3º, 6º e 8º nível. Este uso é somado a todos os outros usos por dia que você já possuía de sua classe anterior.

Redução de Dano (Sob): A partir do 4º nível, o Berserker começa a ignorar o dano que sofre. Subtraia 1 do dano sofrido por um Berserker cada vez que ele é ferido. No 7º nível, essa redução de dano aumenta para 2/—, e no 9º nível, ela aumenta para 3/—. Essa redução de dano é cumulativa com a habilidade de redução de dano adquirida por outras classes.

Ataque Instintivo (Ex): A partir do 5º nível, toda vez que você usar o talento Ataque Poderoso enquanto estiver em fúria, você ganha +3 de dano para cada -2 que aplicar no ataque, sendo que a penalidade máxima que você pode aplicar no seu ataque continua sendo igual ao seu bônus base de ataque. Porém, enquanto estiver em fúria, todo ataque que você realiza deve ser feito com Ataque Poderoso, com uma penalidade mínima de -2 no ataque.

Retaliação Furiosa (Ex): Cada vez que um Berserker de 10º nível receber um golpe de corpo a corpo que lhe causar 15 ou mais pontos de dano enquanto ele estiver em fúria, ele pode realizar um ataque de oportunidade contra o oponente que o atacou.

ESCOLHIDO DAS NORNES (Nor)

Três são as Nornes que vivem nas raízes do grande freixo Yggdrasil. Todavia, muitas outras videntes, também chamadas de Nornes, vivem espalhadas pelas terras Vikings, inclusive nos mundos místicos. São as Nornes menores, encarregadas de tecer o fio da vida dos mortais. Em tempos de distúrbios em Midgard, as Nornes menores procuram vikings para os quais possam passar parte de seus ensinamentos. Estes são os Escolhidos das Nornes.

Capaz de interpretar as runas de maneira diferenciada, um Escolhido das Nornes é um mago vidente. Ele pode enxergar alguns dos fios tecidos por todas as Nornes, tendo o poder de ver o passado, o presente e o futuro. Ainda que seus poderes não se equiparem aos de suas mestras (as Nornes), muitos dos Escolhidos se destacam em suas vilas e cidades, tornando-se verdadeiros conselheiros dos Jarls e de outros líderes.

Os Escolhidos das Nornes são raros e, na maioria das vezes, são mulheres. Devido à natureza de seus poderes e ao fato de que suas previsões não são sempre precisas, os Escolhidos tornam-se pessoas enigmáticas e muitas vezes reclusas. Quando em combate, não costumam tomar a frente da batalha, preferindo se posicionar de forma protegida, para que possam usar seus poderes.

Dado de vida: d4.

Pré-requisitos

Para se tornar um Escolhido das Nornes, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arcano) 10 graduações, Conhecimento (religião) 5 graduações, Identificar Magia 10 graduações.

Talentos: Qualquer um talento metamágico.

Magias: Capaz de conjurar magias arcanas de 4º nível, pelo menos uma delas da escola de Adivinhação.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Escolhido das Nornes (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Cons), Conhecimento (todos, escolhidos separadamente) (Int), Identificar Magia (Int), Ofícios (Int).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Tabela: O Berserker					
Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Fúria maior, Pele de urso
2º	+2	+3	+0	+0	Reflexos em combate
3º	+3	+3	+1	+1	Fúria 1/dia
4º	+4	+4	+1	+1	Redução de dano 1/—
5º	+5	+4	+1	+1	Ataque instintivo
6º	+6	+5	+2	+2	Fúria 2/dia
7º	+7	+5	+2	+2	Redução de dano 2/—
8º	+8	+6	+2	+2	Fúria 3/dia
9º	+9	+6	+3	+3	Redução de dano 3/—
10º	+10	+7	+3	+3	Retaliação furiosa

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um Escolhido das Nornes não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Renúncia: Ao seguir o caminho de um Escolhido das Nornes, você deve escolher uma runa (exceto Avisar e Conhecimento/Nomes) cujas magias você conhece e abandoná-la. Você perde o conhecimento de todas as magias que possui daquela runa e não pode aprender magias novas daquela runa.

Dádiva de Urd: Você recebe um talento metamágico adicional, Dádiva de Urd, exclusivo da classe de prestígio Escolhido das Nornes.

Conjuração/Magias Conhecidas: Quando um Escolhido das Nornes atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias e magias conhecidas (quando aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior – a classe usada para atender ao pré-requisito da classe de prestígio (conjurar magias arcanas de 4º nível). Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas de 4º nível antes de se tornar um Escolhido das Nornes, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

Augúrio de Skuld (SM): Ao atingir o 2º nível, você é capaz de consultar a própria Skuld para conselhos sobre o futuro. Uma vez por dia, você pode usar essa habilidade similar a magia, que funciona da mesma forma que a magia *augúrio*, porém você não precisa fazer um teste para verificar se ela funciona, ela sempre tem efeito. No 9º nível, você pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Dádiva de Skuld: Ao atingir o 3º nível, você recebe um talento metamágico adicional, Dádiva de Skuld, exclusivo da classe de prestígio Escolhido das Nornes.

Conhecimento Lendário das Nornes: No 4º nível, você automaticamente ganha conhecimento da magia *lendas e histórias*, e toda vez que conjurá-la, o tempo de execução será reduzido pela metade.

Conto das Rochas (SM): A partir do 5º nível, uma vez por dia, você pode usar essa habilidade similar a magia que funciona da mesma forma que a magia de mesmo nome.

Visão das Nornes: No 6º nível, você automaticamente ganha conhecimento da magia *visão*, e você não precisa fazer testes para receber informações com essa magia.

Adivinhação de Skuld (SM): A partir do 7º nível, uma vez por dia, você pode usar essa habilidade similar a magia que funciona da mesma forma que a magia *adivinhação*, porém você não precisa fazer um teste para ver se ela funciona, ela sempre tem efeito, e você não gasta pontos de experiência para conjurar essa magia.

Fios do Tempo: Ao atingir o 8º nível, seu acesso aos fios do destino é aumentado, e você automaticamente ganha conhecimento da magia *instante de presciência*. No 10º nível, você ganha conhecimento da magia *sexto sentido*.

GÖDDAR (GDR)

Existem grandes líderes nas vilas e cidades Vikings que são conhecidos tanto por suas capacidades bélicas quanto pelos poderes que lhes foram concedidos pelos deuses. Esses líderes, renomados e honrosos membros da sociedade nórdica, são respeitados não apenas como Jarls, mas conhecidos como Göddar.

Os Göddar são combatentes proficientes e grandes comandantes em batalhas, mas também são seguidores fiéis de um deus, para o qual dedicam todas suas preces. Isso faz deles uma espécie de sacerdotes-guerreiros, que invocam a proteção e o auxílio divino tanto em combate quanto em outras situações arriscadas. Um Göddar guarda tanto as características de um guerreiro quanto as de um clérigo, numa combinação que faz dele um adversário mortal e, muitas vezes, imprevisível, dependendo do deus que este segue.

Entre os Vikings, os Göddar são vistos como exemplos a serem seguidos. Eles vivem de forma a se aproximarem ao máximo dos deuses. Seguem cegamente os ensinamentos dos aesires e procuram sempre mais informações a respeito de suas sagas. Ser um deus é o objetivo final de um Göddar. Por isso, estão sempre prontos a aprender mais sobre o deus que cultuam, a enfrentar com bravura uma grande batalha e, principalmente, a morrer em nome de sua causa, com honradez e coragem. Os salões do Valhala são o destino de um Göddar.

Dado de vida: d10.

Tabela: O Escolhido das Nornes

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Renúncia, Dádiva de Urd	+1 nível de conjurador
2º	+1	+0	+0	+3	Augúrio de Skuld 1/dia	+1 nível de conjurador
3º	+1	+1	+1	+3	Dádiva de Skuld	+1 nível de conjurador
4º	+2	+1	+1	+4	Conhecimento lendário das Nornes	+1 nível de conjurador
5º	+2	+1	+1	+4	Conto das rochas	+1 nível de conjurador
6º	+3	+2	+2	+5	Visão das Nornes	+1 nível de conjurador
7º	+3	+2	+2	+5	Adivinhação de Skuld	+1 nível de conjurador
8º	+4	+2	+2	+6	Fios do tempo – instante de presciência	+1 nível de conjurador
9º	+4	+3	+3	+6	Augúrio de Skuld 2/dia	+1 nível de conjurador
10º	+5	+3	+3	+7	Fios do tempo – sexto sentido	+1 nível de conjurador

Pré-requisitos

Para se tornar um Göddar, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Intimidação 5 graduações.

Talentos: Liderança, Usar Arma Comum (qualquer uma).

Magia: Ser capaz de conjurar magias divinas de 3ª nível.

Divindades: Hrym, Odin, Sif, Thor, Tyr.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Göddar (e a habilidade chave de cada perícia) são: Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Göddar sabe usar todas as armas simples e comuns e não aprende a usar nenhuma armadura ou escudo adicional.

Domínio da Guerra: Você adquire um domínio extra, o domínio da Guerra, caso já não o possua.

Conjuração: Quando um Göddar atinge um nível par nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divino anterior – a classe usada para atender ao pré-requisito da classe de prestígio (conjurar magias divinas de 3ª nível). Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe. Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas de 3ª nível antes de se tornar um Göddar, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

Talento Adicional: No 3ª, 5ª, 7ª e 9ª nível, você recebe um talento adicional, que deve ser escolhido da lista de talentos adicionais disponíveis para o guerreiro, inclusive os talentos Especialização em Arma e Especialização em Arma Maior, mesmo que você não tenha os níveis necessários de guerreiro.

MESTRE ESCALDO (Esc)

Muitas histórias são cantadas e contadas a respeito dos feitos de deuses e mortais. Elas já eram feitas, antes que os mortais surgissem em Midgard, por Bragi, o deus da poesia, que compunha versos sobre as batalhas entre os aesires e seus inimigos à medida que elas eram travadas. Mais tarde, relatos sobre reis e heróis mortais também foram feitos, e têm por função manter viva a história desses célebres personagens e inspirar os que ainda virão depois deles.

Um Mestre Escaldo é um bardo que dedica-se a estudar essas histórias de deuses e mortais, chamadas de sagas. Ele aprofunda-se tanto nesses estudos que abre mão de algumas perícias físicas normalmente utilizadas por bardos. Assim, ele é capaz de pedir favores dos deuses, tanto de aesires quanto de vanires, através de suas canções, que recontam os feitos heróicos destes.

Mestres Escaldos são bem-vindos entre reis, governantes e heróis, e também entre aqueles que desejam os favores destes em uma batalha. Eles também são bem-vistos por aesires e vanires, que respeitam-nos por conhecerem a fundo suas histórias.

Dado de vida: d6.

Pré-requisitos

Para se tornar um Mestre Escaldo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer uma, exceto Leal e Mau, Neutro e Mau e Caótico e Mau.

Bônus Base de Ataque: +3.

Perícias: Atuação (canto ou oratória) 8 graduações, Conhecimento (história) 8 graduações e Conhecimento (religião) 8 graduações.

Especial: O personagem deve possuir a habilidade de música de bardo.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Mestre Escaldo (e a habilidade chave de cada perícia) são: Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Cons), Conhecimento (todos, escolhidos separadamente) (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Falar Idioma, Falsificação (Int), Identificar Magia (Int), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Usar Instrumento Mágico (Car).

Tabela: O Göddar

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Domínio da guerra	---
2º	+1	+3	+0	+3	---	+1 nível de conjurador
3º	+2	+3	+1	+3	Talento adicional	---
4º	+3	+4	+1	+4	---	+1 nível de conjurador
5º	+3	+4	+1	+4	Talento adicional	---
6º	+4	+5	+2	+5	---	+1 nível de conjurador
7º	+5	+5	+2	+5	Talento adicional	---
8º	+6	+6	+2	+6	---	+1 nível de conjurador
9º	+6	+6	+3	+6	Talento adicional	---
10º	+7	+7	+3	+7	---	+1 nível de conjurador

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um Mestre Escaldo não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conhecimento de Bardo: Um Mestre Escaldo soma seus níveis nesta classe de prestígio aos seus níveis de bardo para testes de sua habilidade Conhecimento de Bardo.

Música de Bardo: Um Mestre Escaldo ganha novos usos para sua habilidade de música de bardo, desde que tenha a quantidade necessária de graduações em Atuação para usar cada habilidade. Além disso, seus níveis de Mestre Escaldo somam-se aos níveis de bardo para determinar quantas vezes por dia você pode usar Música de Bardo e para determinar a CD dos testes de resistência feitos contra as habilidades de Música de Bardo.

Canção de Heimdall: Um Mestre Escaldo de 3º nível com 11 ou mais graduações em Atuação pode fazer com que um instrumento de sopro que possua seja ouvido por seus aliados a grandes distâncias. Ao ouvirem o som, eles automaticamente sabem se o toque é um aviso de perigo ou um pedido de socorro, de acordo com o efeito que você escolher. Este efeito dura 1 rodada para cada 4 graduações que você possui em Atuação, e durante esse tempo você deve tocar o instrumento de sopro designado. O alcance do som é de 1km para cada nível de Mestre Escaldo que você possui.

Canção de Ulf: Um Mestre Escaldo de 5º nível com 13 ou mais graduações em Atuação pode fazer com que seus aliados recebam a bênção de Ulf em seus ataques com arcos. Para ser afetado por essa habilidade, o aliado deve ser capaz de ouvir você cantando. O efeito dura enquanto você estiver cantando. Um aliado sob os efeitos da Canção de Ulf ganha +2 em seus ataques com arco (qualquer arco, mas não bestas) e atira como se possuísse os talentos Tiro Preciso e Tiro Longo. Para cada 3 níveis que você atingir nesta classe além do , você pode designar um aliado adicional como alvo desta habilidade com um único uso. Canção de Ulf é um efeito de ação mental.

Canção de Menglod: Um Mestre Escaldo de 6º nível com 14 ou mais graduações em Atuação pode entoar essa canção, que assemelha-

se a uma cantiga de ninar, para aliados prestes a descansar. Um aliado que durma enquanto estiver ouvindo a Canção de Menglod recupera o dobro dos pontos de vida normalmente ganhos por descansar. Canção de Menglod é um efeito de ação mental.

Canção de Balder: Um Mestre Escaldo de 8º nível com 16 ou mais graduações em Atuação pode fazer com que uma audiência torne-se extremamente favorável a ele. Todos os alvos já devem estar fascinados pela Música de Bardo, e eles agem como se estivessem sob os efeitos de *enfeitiçar pessoa*. Usar essa habilidade não quebra sua concentração no efeito de fascinação, nem permite um segundo teste de resistência contra o efeito de fascinação. Um teste de Vontade (CD 10 + ½ do seu nível de bardo + seu modificador de Carisma) nega os efeitos da Canção de Balder. Essa habilidade afeta apenas criaturas humanóides. Canção de Balder é uma habilidade de encantamento (feitiço), ação mental, e dependente de idioma.

Canção de Odin: Um Mestre Escaldo de 9º nível com 17 ou mais graduações em Atuação pode usar sua música ou poesia para tornar um aliado furioso em batalha. Para ser afetado por essa habilidade, o aliado deve ser capaz de ouvir você cantando. O efeito dura enquanto você estiver cantando. Um aliado afetado age como se estivesse sob os efeitos da habilidade de fúria do bárbaro. Quando você para de cantar, seu aliado fica exausto da mesma forma que um bárbaro. Um aliado que não queira ser o alvo desta habilidade tem direito a um teste de Vontade para resistir aos seus efeitos. A dificuldade do teste será determinada pelo resultado do seu teste de Atuação. Para cada 3 níveis que você atingir nesta classe além do , você pode designar um aliado adicional como alvo desta habilidade com um único uso. Canção de Odin é um efeito de ação mental.

Canção das Valquírias: Um Mestre Escaldo de 10º nível com 18 ou mais graduações em Atuação pode fazer com que as valquírias tragam um guerreiro do Valhalla para lutar ao seu lado. Você deve fazer um teste de Atuação (CD 35) citando o nome do guerreiro a ser chamado. Ele pode ser um guerreiro, bárbaro ou paladino de 15º nível e de tendência igual à sua. Caso você atinja uma CD 40, o personagem convocado pode ter níveis de Berserker, Paladino da Guerra ou Senhor da Guerra, de acordo com o mestre, porém sem ultrapassar um total de 15 níveis de personagem. O

Tabela: O Mestre Escaldo

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+0	+0	+2	Conhecimento de Bardo, Música de Bardo, Dádiva de Bragi +1	+1 nível de conjurador
2º	+1	+0	+0	+3	Conhecimento secreto de Loki	+1 nível de conjurador
3º	+2	+1	+1	+3	Canção de Heimdall	+1 nível de conjurador
4º	+3	+1	+1	+4	Dádiva de Bragi +2	+1 nível de conjurador
5º	+3	+1	+1	+4	Canção de Ulf	+1 nível de conjurador
6º	+4	+2	+2	+5	Canção de Menglod	+1 nível de conjurador
7º	+5	+2	+2	+5	Dádiva de Bragi +3	+1 nível de conjurador
8º	+6	+2	+2	+6	Canção de Balder	+1 nível de conjurador
9º	+6	+3	+3	+6	Canção de Odin	+1 nível de conjurador
10º	+7	+3	+3	+7	Canção das Valquírias	+1 nível de conjurador

guerreiro convocado lutará ao seu lado durante 10 rodadas. Ao final deste tempo, as valquírias retornarão para levá-lo de volta a Valhalla, mesmo que ele tenha morrido novamente na batalha. Um personagem convocado pode recusar-se a lutar se considerar as motivações do Mestre Escaldo divergentes de seus ideais.

Dádiva de Bragi: Um Mestre Escaldo é abençoado pelo deus da poesia, Bragi, e recebe um bônus sagrado em seus testes de Atuação e Diplomacia. O bônus é igual a +1 no 1º nível, +2 no 4º nível e +3 no 7º nível.

Conjuração/Magias Conhecidas: Quando um Mestre Escaldo atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias e magias conhecidas como se estivesse avançando um nível na sua classe de bardo. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe.

Conhecimento Secreto de Loki: Através do uso do Conhecimento de Bardo, um Mestre Escaldo pode descobrir os pontos fracos de seus oponentes. O oponente em questão pode ser qualquer tipo de ser ou criatura sobre a qual alguma história ou canção possa ter sido feita (esta habilidade não poderia ser usada em uma criatura recém-criada) e a CD do teste é 25 + o ND do oponente. Considere como ponto fraco qualquer vulnerabilidade que a criatura possa ter, assim como qualquer magia ou material que tenha um efeito maléfico específico sobre ela.

NAVEGADOR DO NORTE (NAV)

Os mares, lagos e rios são as estradas do povo Viking. Seja comandando um veloz e arrojado Drakkar sobre mares revoltos, seja cruzando o oceano sobre um Knarr, os marinheiros vikings sempre foram peças importantes na vida do povo nórdico.

O Navegador do Norte é um experiente marinheiro viking, cujas aventuras dentro de uma embarcação permitiram-lhe angariar um vasto conhecimento naval. Suas capacidades vão desde as mais completas habilidades para navegação e marinagem, como também, aptidões para combate sobre navios, competência para enfrentar criaturas aquáticas, dentre outras. Sobre as águas gélidas da Escandinávia, um Navegador do Norte é praticamente invencível.

Os Navegadores do Norte costumam ser capitães de embarcações ou de frotas de navios. Como, normalmente, passam

a maior parte do tempo em seus barcos, os Navegadores viajam por todos os cantos em busca de aventuras, invasões ou pilhagens. Aqueles mais renomados são conhecidos em várias partes de Midgard, devido aos feitos realizados nas regiões mais distintas.

Dado de vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Navegador do Norte, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Equilíbrio 4 graduações, Profissão (marinheiro) 8 graduações, Usar Corda 4 graduações.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Navegador do Norte (e a habilidade chave de cada perícia) são: Conhecimento (geografia) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Usar Corda (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: Um Navegador do Norte sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves, médias e escudos.

Resistir a Doenças (Ex): Enquanto estiver a bordo de seu navio, você recebe +4 de bônus de competência nos testes de Fortitude para resistir a doenças de causas naturais, não incluindo aquelas causadas por criaturas ou por magia.

Navegabilidade Lendária (Ext): Você aumenta em 1 o valor de Navegabilidade de seu navio para cada 2 níveis de Navegador do Norte que possuir.

Espírito do Navio (Sob): A partir do 2º nível, você ganha +1 de bônus moral nas jogadas de ataque e dano enquanto estiver lutando em seu navio ou afastado dele a uma distância de até 100 m por nível de Navegador do Norte. O bônus aumenta para +2 no 5º nível e para +3 no 8º nível.

Equilíbrio Aperfeiçoado (Ex): Um Navegador do Norte de 3º nível ou maior não fica surpreso enquanto faz testes de equilíbrio para manter-se de pé num navio.

Tabela: O Navegador do Norte

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Resistir a doenças, Navegabilidade Lendária
2º	+2	+3	+0	+0	Espírito do navio +1
3º	+3	+3	+1	+1	Equilíbrio aperfeiçoado
4º	+4	+4	+1	+1	Caçador marítimo
5º	+5	+4	+1	+1	Espírito do navio +2
6º	+6	+5	+2	+2	Domar os ventos
7º	+7	+5	+2	+2	Flagelo marítimo
8º	+8	+6	+2	+2	Espírito do navio +3
9º	+9	+6	+3	+3	Equilíbrio sobrenatural
10º	+10	+7	+3	+3	Capitão Viking

Caçador Marítimo (Ex): Toda criatura de ambiente aquático é considerada um inimigo predileto para um Navegador do Norte de 4º nível ou maior. Esta habilidade funciona da mesma maneira que a habilidade de ranger inimigo predileto.

Domar os Ventos (Sob): A partir do 6º nível, através de um teste de Profissão (marinheiro) (CD 30) você é capaz de tirar o máximo proveito dos ventos para propelir seu barco. Um sucesso indica que o barco aumenta sua velocidade em 6m durante 10 minutos para cada nível de Navegador do Norte que você possui. Outros personagens com essa habilidade podem ajudar no teste: para cada personagem adicional, a CD do teste diminui em 2.

Flagelo Marítimo (Sob): Uma vez por dia, um Navegador do Norte de 7º nível ou maior pode designar uma arma que você porta para torná-la anti-criaturas aquáticas. A arma ganha +2 de bônus de melhoria e passa a infligir 2d6 de dano adicional contra criaturas de ambiente aquático. Arcos, bestas e fundas que ganhem esta habilidade transferem-na para sua munição. Esta habilidade dura um número de rodadas igual ao seu bônus total de Vontade.

Equilíbrio Sobrenatural (Sob): Enquanto está em um navio, um Navegador do Norte de 9º nível ou maior não precisa fazer testes de Equilíbrio para manter-se de pé e nem testes de Concentração para conjurar uma magia.

Capitão Viking (Ex): Enquanto estiver a bordo de seu navio, um Navegador do Norte de 10º nível ganha o talento Liderança. Caso já o possua, você ganha um bônus de +2 em seu valor de Liderança. Esses benefícios também são ganhos se você estiver afastado de seu navio a uma distância máxima de até 100 m por nível de Navegador do Norte que você possui.

PALADINO DA GUERRA (PGR)

Desde que os deuses passaram a ser cultuados, eles desenvolveram certo afeto por seus seguidores. No caso de Hrym e os gigantes do gelo, talvez haja apenas respeito e consideração no lugar de afeto. De qualquer forma, alguns guerreiros mostram-se extremamente valorosos perante seus deuses e são escolhidos por estes para receberem dons que os tornarão ainda mais eficientes em batalhas, exaltando assim o nome da divindade.

Os Paladinos da Guerra são esses escolhidos dos deuses bélicos e deleitam-se em batalhas brutais, sempre clamando por

seus deuses. Eles demonstram uma dedicação religiosa tão grande quanto clérigos e paladinos, ou até maior. São extremamente procurados para tomar parte em conflitos armados, algumas vezes até sem serem pagos por isso, apenas pelo prazer da batalha.

A grande maioria das Valquírias possui níveis nesta classe, lutando em nome de Odin, seu pai, e de Sif. Desses deuses elas recebem suas montarias, que lhes concedem a capacidade adicional de voar entre Midgard e os Salões de Valhalla.

Dado de Vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Paladino da Guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Perícias: Conhecimento (religião) 4 graduações, Cavalgar 6 graduações.

Talentos: Foco em Arma na arma predileta de sua divindade, Combate Montado, Usar Armadura (Pesada).

Divindades: Hrym, Odin, Sif, Thor, Tyr.

Tendência: A mesma tendência da sua divindade.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Paladino da Guerra (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Saltar (For)

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Paladino da Guerra sabe usar todas as armas simples e comuns, e todas as armaduras e escudos.

Montaria Especial: Você recebe uma montaria especial como dádiva da divindade que você segue. A montaria geralmente é um cavalo de guerra pesado (para personagens médios), um pônei de guerra (para personagens pequenos) ou um cavalo gigante (para personagens grandes ou maiores). Ela não desaparece nem tem que ser invocada como a montaria especial de um paladino. Se a montaria morrer, ela não é substituída a menos que sua divindade interceda

Tabela: O Paladino da Guerra

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Montaria especial
2º	+2	+3	+0	+0	Domínio da Guerra
3º	+3	+3	+1	+1	Aura de coragem
4º	+4	+4	+1	+1	---
5º	+5	+4	+1	+1	Destruir infíéis 1/dia
6º	+6	+5	+2	+2	---
7º	+7	+5	+2	+2	Cura pelas mãos
8º	+8	+6	+2	+2	---
9º	+9	+6	+3	+3	Destruir infíéis 2/dia
10º	+10	+7	+3	+3	---

em seu favor. Caso a montaria morra, você sofre uma penalidade de -1 em jogadas de ataque e dano durante 30 dias. Sua montaria especial é considerada uma besta mágica, não um animal, porém seus DVs, bônus base de ataque, testes de resistência, pontos de perícia e talentos ainda são determinados como os de um animal.

Nível do Paladino da Guerra	DV Adicional	Ajuste de Armadura Natural	Ajuste de Força	Int	Especial
1-2	+1	+2	+1	4	Vínculo empático
3-6	+2	+3	+2	5	Partilhar magias
7-9	+3	+4	+3	6	Partilhar testes de resistência
10	+4	+5	+4	7	Deslocamento aprimorado

Estatísticas Básicas: Use as estatísticas básicas para as criaturas da espécie, conforme descritas no *Livro dos Monstros*, com as alterações resumidas na tabela acima e descritas a seguir.

DV Adicional: Dados de Vida (d8) adicionais, que recebem os modificadores de Constituição normalmente. Lembre-se que os Dados de Vida adicionais elevam o bônus base de ataque e os testes de Resistência da montaria. O bônus base de ataque de uma montaria é idêntico ao BBA de um clérigo com a mesma quantidade de Dados de Vida (ou seja, níveis) da criatura. Os testes de resistência de Fortitude e Reflexos do animal são bons (considere-o um personagem com nível equivalente aos DV da criatura). Uma montaria de Paladino da Guerra recebe perícias e talentos adicionais conforme o total de Dados de Vida da criatura, semelhante a um monstro que recebeu uma progressão (veja *Livro dos Monstros*).

Armadura Natural: O valor indicado é adicionado à armadura natural existente da criatura e representa a resistência sobrenatural da montaria do Paladino da Guerra.

Força: Adicione o bônus indicado aos valores de Força da montaria.

Int: O valor de Inteligência da montaria.

Vínculo Empático (Ext): O Paladino da Guerra possui um vínculo empático com sua montaria com 1,5 km de alcance máximo. Ele não é capaz de enxergar através dos olhos do animal, mas pode se comunicar por telepatia com a criatura. Note que mesmo as montarias inteligentes compreendem o mundo de forma diferente dos humanos, portanto são possíveis falhas de interpretação.

Devido ao vínculo empático, o Paladino da Guerra compartilha a mesma conexão com itens ou locais que a montaria, semelhante a um conjurador e seu familiar.

Partilhar Magias (Ext): O Paladino da Guerra é capaz de partilhar qualquer magia (mas não uma habilidade similar a magia) conjurada sobre si com sua montaria. A criatura deve estar num raio de 1,5 m do personagem no momento da conjuração para receber os benefícios da magia. Caso a duração da magia ou efeito seja diferente de "instantânea", ela deixará de afetar a criatura quando ela se afastar do personagem (mais de 1,5 m) e não voltará a afetá-la, mesmo que retorne para a área de efeito da magia. Além disso, o personagem é capaz de conjurar qualquer magia que tenha alvo "Você" sobre sua montaria (como uma magia de toque a distância). Um Paladino da Guerra e sua montaria são capazes de partilhar magias mesmo que o efeito normalmente não afete as criaturas do tipo da criatura (besta mágica).

Testes de Resistência: a montaria utiliza os bônus base de testes de resistência do Paladino da Guerra ou os valores da espécie, o que for maior. A montaria usa seus próprios modificadores de habilidade nos testes de resistência e não partilha outros bônus que o Paladino da Guerra possa ter (de itens mágicos ou talentos, por exemplo).

Deslocamento Aprimorado (Ext): O deslocamento da montaria aumenta em 3 m.

Domínio da Guerra: No 2º nível, você ganha acesso ao domínio da Guerra como se fosse um clérigo, se já não o possuir. Você pode usar as magias desse domínio como um clérigo de nível igual à metade de seu nível de Paladino da Guerra. Para preparar ou conjurar uma magia, você deve ter um valor de Sabedoria igual ou maior a 10 + o nível da magia. O CD para os testes de resistência contra uma magia de um Paladino da Guerra é igual a 10 + o nível da magia + o seu bônus de Sabedoria. Você pode conjurar apenas uma magia de cada nível do domínio por dia. No 2º nível, você tem acesso ao 1º nível do domínio; no 4º nível, você tem acesso ao 2º nível do domínio; no 6º nível, você ganha acesso ao 3º nível do domínio; no 8º nível você tem acesso ao 4º nível do domínio, e no 10º nível você tem acesso ao 5º nível do domínio.

Aura de Coragem (Sob): No 3º nível, você torna-se imune a medo (mágico ou não). Todos os seus aliados a até 3m de distância de você recebem +4 de bônus moral nos testes de resistência contra efeitos de medo. Esse poder só funciona enquanto você estiver consciente.

Destruir Infiéis (Sob): A partir do 5º nível, uma vez por dia, você pode tentar destruir uma criatura seguidora de uma divindade diferente (ou sem uma divindade) com um ataque de corpo a corpo normal. Você adiciona seu bônus de Carisma ao ataque e adiciona ao dano 1 ponto para cada nível de Paladino da Guerra que possuir. Se você acidentalmente usar esse poder em alguém que segue a mesma divindade que você, o poder não tem efeito, mas está gasto para esse dia. Se você tiver a habilidade de Destruir o Mal, você pode usar ambos os poderes em um personagem mau seguidor de outra divindade, somando os bônus. A partir do 9º nível, você pode usar essa habilidade 2 vezes por dia.

Cura Pelas Mãos (Sob): A partir do 7º nível, a cada dia, você pode curar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de Paladino da Guerra + seu bônus de Carisma. Você pode optar por dividir sua cura entre vários alvos, e você não tem que usá-la toda de uma vez. Usar cura pelas mãos é uma ação padrão.

SENHOR DA GUERRA (SEN)

Ser um Viking não significa ser um bárbaro. Muito pelo contrário, os mais bem-sucedidos nos povos nórdicos eram homens portadores de grande renome e de qualidades sociais e intelectuais superiores a outros de sua raça. O Senhor da Guerra reúne em si estas qualidades, e isso leva a um melhor desempenho daqueles que o seguem. Sua fama atinge reinos distantes, seus feitos são contados e recontados em vários salões, e até mesmo seus inimigos reconhecem seu valor em combate. Porém, todas as vantagens de um Senhor da Guerra em relação a seu povo dependem de seu reconhecimento. Aquele que planeja seguir este caminho deve sempre manter boas relações com seu próprio povo, servindo como exemplo de atitude e proeza, e inflamando o espírito de batalha de seus guerreiros.

Dado de Vida: d10.

Pré-requisitos

Para se tornar um Senhor da Guerra, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +7.

Tendência: Qualquer uma, exceto Caótico e Bom, Caótico e Neutro e Caótico e Mau.

Perícias: Cavalgar 6 graduações, Diplomacia 5 graduações, Intimidação 5 graduações, Sentir Motivação 5 graduações.

Talentos: Liderança, mais um dos seguintes talentos: Fortitude Maior ou Vontade de Ferro.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Senhor da Guerra (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um Senhor da Guerra não aprende a usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Reputação Lendária (Ex): Os feitos extraordinários de um Senhor da Guerra precedem sua chegada até mesmo a locais distantes. O personagem recebe um bônus igual ao seu nível de Senhor da Guerra em todos os testes de Diplomacia e Intimidar.

Presença Inspiradora (Ex): A partir do 2º nível, todos os aliados do Senhor da Guerra que sejam capazes de vê-lo lutando recebem um bônus moral de +1 em todas as suas jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Caso o Senhor da Guerra deixe de lutar, os benefícios desta habilidade são negados. Um personagem também deixa de ser beneficiado se não puder mais ver o Senhor da Guerra lutando. No 7º nível, o bônus concedido aumenta para +2 e no 9º nível aumenta para +3.

Sentir Motivação em Batalha (Ex): A partir do 3º nível, o Senhor da Guerra é capaz de usar Sentir Motivação para determinar táticas e estratégias de seus oponentes. Alcançando uma CD 12, ele pode estabelecer uma ordem crescente de poder de um grupo inimigo com base no ND de cada membro do grupo. Atingindo uma CD 20, ele pode descobrir se há alguma tática de batalha em andamento

por parte de seus inimigos, e qual é a estratégia usada. Para usar esta habilidade, o Senhor da Guerra deve ser capaz de ver movimentos de seus inimigos ou ser informado sobre parte de sua estratégia.

Inimigo Marcado (Ex): A partir do 4º nível, o Senhor da Guerra pode escolher um inimigo que tenha sobrevivido a um de seus combates e elegê-lo seu inimigo marcado. Em todos os combates seguintes contra esse inimigo marcado, o Senhor da Guerra recebe um bônus de +2 de ataque e +3 de dano em seus ataques contra ele. Quando um inimigo marcado é derrotado, o Senhor da Guerra pode escolher um novo inimigo marcado, quando surgir a oportunidade. Um personagem nunca pode ter mais do que um inimigo marcado por vez.

Bônus de Liderança (Ex): No 5º nível, o Senhor da Guerra ganha um bônus de +1 em seu valor de liderança. Este bônus aumenta para +2 no 8º nível, e para +3 no 10º nível.

Duro de Matar: No 6º nível, o personagem recebe o talento Duro de Matar, caso já não o possuía, mesmo sem possuir os pré-requisitos.

Esforço Final (Ex): Sempre que for reduzido a um valor entre 0 e -9 pontos de vida durante um combate, o Senhor da Guerra de 10º nível é capaz de superar os obstáculos impostos por encontrar-se nesse estado. Ele pode escolher usar os benefícios de Esforço Final em vez de usar os benefícios de Duro de Matar. Sendo esse o caso, ele continua lutando como se estivesse com mais de 0 pontos de vida, sem sofrer penalidades, mantendo sua quantidade normal de ações por rodada, e sem perder 1 ponto de vida a cada rodada ou a cada ação, enquanto continuar lutando. O personagem é considerado estabilizado. Ele torna-se imune a magias de Encantamento (maléficas ou não), magias de Cura, e recebe um bônus de +4 em testes de Vontade, além de tornar-se temporariamente imune a venenos. Cada golpe que ele recebe causa apenas 1 ponto de dano, independente do resultado da jogada de dano. Golpes decisivos são a única coisa que pode modificar esse dano, multiplicando-o de acordo com a arma (2 de dano em um decisivo com uma espada longa, 3 em um decisivo com um machado de batalha, etc.) Esse dano, porém, não está sujeito a nenhuma Redução de Dano que o personagem possa ter. Ao atingir -10 pontos de vida, ele morre instantaneamente. Apenas quando não houver mais nenhum inimigo em seu campo de visão, o Senhor da Guerra sofrerá os males que foram negados durante o combate. Ele retornará ao estado incapacitado e receberá então todo o dano por veneno que possa ter sido adiado durante o combate pelo uso desta habilidade.

Tabela: O Senhor da Guerra

Nível	BBA	Fort	Refl	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Reputação lendária
2º	+2	+3	+0	+3	Presença inspiradora +1
3º	+3	+3	+1	+3	Sentir motivação em batalha
4º	+4	+4	+1	+4	Inimigo marcado
5º	+5	+4	+1	+4	Bônus de liderança +1
6º	+6	+5	+2	+5	Duro de matar
7º	+7	+5	+2	+5	Presença inspiradora +2
8º	+8	+6	+2	+6	Bônus de liderança +2
9º	+9	+6	+3	+6	Presença inspiradora +3
10º	+10	+7	+3	+7	Bônus de liderança +3, Esforço final



Aprimorado como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

CAVALEIRO OPORTUNISTA [Geral]

Você aproveita-se de ataques desperdiçados por seus oponentes para contra-atacá-los enquanto você estiver montado.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +5, Combate Montado, Reflexos em Combate.

Benefícios: Toda vez que você usar o talento Combate Montado e conseguir evitar um ataque em sua montaria, você pode realizar um ataque de oportunidade contra o oponente que a atacou.

Especial: Um guerreiro pode escolher Cavaleiro Oportunista como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

COMERCIANTE SVÍAR [Geral]

Você é um representante dos svíar que dedicam-se a visitar outras terras e estabelecer comércio amigável com outros povos.

Pré-requisitos: Humano (svíar).

Benefícios: Conhecimento (geografia) e Falar Idioma tornam-se perícias de classe para você, independente de sua classe de personagem. Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Avaliar e Sentir Motivação quando lidando com pessoas e materiais estrangeiros.

Especial: Você só pode escolher este talento no 1º nível.

CRESCIMENTO DOS JOTUN [Geral]

Você atingiu o máximo da sua altura, porém ainda não é capaz de rivalizar com os verdadeiros jotun.

Pré-requisitos: Jotunym, bônus base de Fortitude +8, Renome 6, Durabilidade dos Jotun, Resistência dos Jotun.

Benefícios: Escolha uma nova altura entre 2,20 m e 2,25 m. Seu peso também aumenta em 15 kg. Seu tamanho se torna Grande e você recebe +2 de bônus racial na Força. Como um personagem Grande, você sofre -1 de penalidade de tamanho nas jogadas de ataque e na CA, seu alcance passa a ser 3 m com qualquer arma de corpo a corpo e seu dano com ataques desarmados aumenta para 1d4. Sua Destreza, porém, é reduzida em 1 ponto. Você não é mais considerado um humanoíde (jotunym), mas ainda é considerado um gigante.

CRIAR PEDRA RÚNICA [Criação de Item]

O personagem pode criar pedras rúnicas, utilizadas por outros conjuradores para lançar as magias armazenadas.

Pré-requisitos: 1º nível de conjurador.

Benefícios: Seu personagem pode criar pedras rúnicas de qualquer

NOVOS TALENTOS

Segue uma lista de novos talentos desenvolvidos pelos vikings.

ATAQUE DIRECIONADO APRIMORADO [Geral]

Você foi treinado em direcionar seus ataques a partes específicas do corpo de seu oponente.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +4, Reflexos em Combate

Benefícios: Ao realizar um ataque direcionado, você não causa ataques de oportunidade.

Especial: Um guerreiro pode escolher Ataque Direcionado

magia que ele conheça. Uma pedra rúnica é criada e utilizada da mesma forma que um pergaminho com o talento Escrever Pergaminho do *Livro do Jogador*.

DÁDIVA DE URD [Metamágico]

Você é capaz de fazer com que suas magias de adivinhação enxerguem o passado.

Benefícios: Você pode alterar as seguintes magias com Dádiva de Urd: *clarividência/clariaudiência, olho arcano, vidência, olhos observantes, vidência maior, olhos observantes maiores*. Ao serem alteradas com Dádiva de Urd, essas magias revelam fatos passados acontecidos com o alvo da magia, seja um lugar ou uma pessoa. O Mestre determina qual cena do passado é presenciada, sendo ela uma cena importante na história do lugar ou pessoa alvo. Uma magia alterada com Dádiva de Urd nunca mostra a mesma cena duas vezes, porém magias diferentes podem mostrar a mesma cena. Uma magia alterada com Dádiva de Urd tem seu tempo de execução aumentado em 1 hora e não pode ser modificada por outro talento metamágico.

DÁDIVA DE SKULD [Metamágico]

Você é capaz de fazer com que suas magias de adivinhação enxerguem o futuro.

Benefícios: Você pode alterar as seguintes magias com Dádiva de Skuld: *clarividência/clariaudiência, olho arcano, vidência, olhos observantes, vidência maior, olhos observantes maiores*. Ao serem alteradas com Dádiva de Skuld, essas magias revelam fatos futuros que ainda acontecerão com o alvo da magia, seja um lugar ou uma pessoa. O Mestre determina qual cena do futuro é presenciada, sendo ela uma cena importante para o lugar ou pessoa alvo. Uma magia alterada com Dádiva de Skuld nunca mostra a mesma cena duas vezes, porém magias diferentes podem mostrar a mesma cena. Uma magia alterada com Dádiva de Skuld tem seu tempo de execução aumentado em 1 hora e não pode ser modificada por outro talento metamágico.

DESBRAVADOR DE JOTUNHEIM [Geral]

Você se dedica a explorar a terra dos gigantes do gelo. Com isso, você tem maior facilidade para sobreviver em montanhas geladas e enfrentar os temíveis Jotun.

Pré-requisitos: Sobrevivência 4 graduações, Inimigo Predileto (gigantes).

Benefícios: Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Sobrevivência feitos em Jotunheim e aumenta em 1 seus bônus contra gigantes recebidos pela habilidade Inimigo Predileto.

DESMEMBRADOR IMPIEDOSO [Geral]

Você é capaz de arrancar braços e pernas com facilidade.

Pré-requisitos: For 15, Bônus Base de Ataque +8, Ataque Poderoso, Reflexos em Combate, Ataque Direcionado Aprimorado.

Benefícios: Quando você acerta um ataque direcionado a um braço, mão, perna ou pé com uma arma de corte e usando o talento Ataque Poderoso, o defensor faz o teste de resistência de Fortitude como se a parte do corpo atingida já estivesse machucada.

Especial: Um guerreiro pode escolher Desmembrador Impiedoso como um de seus talentos adicionais de guerreiro.

DURABILIDADE DOS JOTUN [Geral]

Você desenvolveu bem seu físico, tornando-se mais parecido com seus ancestrais.

Pré-requisitos: Jotunym, bônus base de Fortitude +3.

Benefícios: Escolha uma nova altura entre 2,10 m e 2,15 m (se você já possuir o talento Resistência dos Jotun, escolha entre 2,15 m e 2,20 m). Seu peso também aumenta em 10 kg. Você recebe +2 de bônus racial na Constituição. Esse bônus, como qualquer outro bônus na Constituição, faz com que seus pontos de vida também aumentem. Sua Destreza, porém, é reduzida em 1 ponto.

HERÓI SAGAZ [Geral]

Você sabe como tirar melhor proveito de todo o renome adquirido ao longo de sua história.

Benefícios: Você gasta apenas 2 pontos de façanha para usar talentos que não possui ou para ganhar um ataque extra.

Normal: Um personagem sem esse talento gasta 3 pontos de façanha para usar um talento que não possui ou para ganhar um ataque extra.

IRMÃOS DE GUERRA [Geral]

Você tem um melhor desempenho em combate ao lutar ao lado de alguém em quem confia.

Pré-requisito: Renome 2.

Benefícios: Enquanto estiver lutando lado a lado com um personagem aliado que também possua este talento, você recebe +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque, dano, testes de resistência e na CA. Esses bônus são válidos enquanto você e seu aliado que possui esse talento estiverem lutando a uma distância de até 9 m. Personagens que o derrotam enquanto você se beneficia desse talento recuperam um ponto de façanha.

LUTADOR ÉBRIO [Geral]

Você torna-se mais agressivo após alguns goles de uma boa bebida.

Pré-requisito: Humano, anão, kobold ou jotunym, qualquer tendência (exceto Leal e Bom, Leal e Neutro e Leal e Mau).

Benefícios: Após ingerir pelo menos 2 litros de qualquer bebida alcoólica, você entra em um estado agressivo. Neste estado, você sofre -1 de penalidade nas jogadas de ataque, em todos os testes de perícia e de Reflexos e na CA, mas você ganha +2 de bônus de dano em todos seus ataques corpo a corpo. Esse estado agressivo dura 1 hora + 6d10 minutos. Após o término desse tempo, você continua alcoolizado, perdendo o bônus de dano e dobrando as penalidades sofridas por esse estado durante um tempo equivalente ao dobro do tempo que durou o estado agressivo.

NOBRE DANE [Geral]

Você é o membro de uma das famílias nobres de Danemark, descendente dos grandes governantes do passado.

Pré-requisitos: Humano (dane).

Benefícios: Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Diplomacia e Conhecimento (nobreza e realeza) e pode designar um de seus itens iniciais como obra-prima.

Especial: Você só pode escolher este talento no 1º nível.

RESISTÊNCIA DOS JOTUN [Geral]

Você desenvolveu bem a resistência natural de sua pele, tornando-se mais parecido com seus ancestrais.

Pré-requisitos: Jotunym, bônus base de Fortitude +3.

Benefícios: Escolha uma nova altura entre 2,10 m e 2,15 m (se você já possuir o talento Durabilidade dos Jotun, escolha entre 2,15 m e 2,20 m). Seu peso também aumenta em 10 kg. Você aumenta em 1 seu bônus de armadura natural. Sua Destreza, porém, é reduzida em 1 ponto.

SAQUEADOR NORSKE [Geral]

Você possui em seu sangue a vontade de conquista dos norske, impelindo-o a velejar para outras terras em busca de riquezas e posses.

Pré-requisitos: Humano (Norske).

Benefícios: Você ganha +2 de bônus de competência nos testes de Profissão (marinheiro) e Usar Corda. Você também recebe +2 de bônus de dano contra humanos ao lutar em lugares fora de Norsklund.

Especial: Você só pode escolher este talento no 1º nível.

MAGIA

A magia dos nove mundos, seja arcana ou divina, depende exclusivamente do conhecimento das runas. As runas são símbolos que foram ensinados aos mortais por Odin, com o principal intuito de fornecer poder àquele que as usa. O próprio Odin passou por situações extremas para obter o segredo das runas.

Assim, toda magia, para ser conjurada, necessita do uso das runas. As runas são consideradas um componente adicional para todas as magias. Elas podem ser usadas de duas formas: caso o personagem conjurador possua a runa inscrita ou entalhada em qualquer objeto seu, ele deve usar esse objeto como um componente foco adicional; caso ele não possua a runa em algum objeto, ele pode traçar a runa em qualquer superfície disponível. Se o personagem estiver em algum terreno que permita a escrita, como areia, terra, lama, etc., ele pode rapidamente traçar a runa no solo; neste caso a runa é um componente gestual adicional que não interfere no tempo de execução da magia. Caso o personagem esteja próximo a uma superfície mais resistente, como pedra ou madeira, ele pode ainda entalhar a runa para conjurar a magia usando a perícia de Ofícios adequada. O mestre determina quantas rodadas ele gastará para isso. Quando terminar, ele pode usar a runa entalhada como um componente foco e conjurar a magia normalmente.

Uma magia nunca pode ser conjurada sem o uso das runas, mesmo que um personagem faça uso dos talentos Ignorar Componentes Materiais ou Magia Sem Gestos. Esses talentos dispensam o uso de outros componentes materiais e gestuais, mas não o uso das runas. Habilidades similares a magia também devem usar as runas.

Cada escola de magia possui uma runa específica associada a ela, assim como cada domínio, descritor e algumas sub-escolas. Dessa forma, a runa utilizada ao conjurar a magia será sempre associada a um desses quatro aspectos da magia, nessa ordem de prioridade: domínio, descritor, sub-escola e escola. Uma magia que pertence a um domínio sempre utiliza a runa daquele domínio, mesmo quando conjurada por um personagem que não seja um clérigo. Portanto, a magia *acalmar animais*, que é fornecida pelo domínio de Animais, tem associada a ela a runa de Animal/Propriedade, que é a runa do domínio de Animais. Um druida ou ranger conjurando essa magia usaria a mesma runa. Magias que

Runas Maiores

Runa	Escola	Sub-escola	Descritor	Domínio
X Comida/Oferenda	Conjuração			
↑ Conhecimento/Nomes	Adivinhação			Conhecimento
Controlar/Unir	Encantamento			
⚡ Criar	Evocação	Criação	Energia	
~ Ilusão/Mistério	Ilusão		Medo	Enganação
R Necromancia/Alma	Necromancia		Morte	Morte
Y Proteger/Guardar	Abjuração			Proteção
▷ Transformar/Teleporte	Transmutação	Teletransporte		

Runas Menores

Runa	Sub-escola	Descritor	Domínio
↑ Água		Ácido, Água	Água
~ Animal/Propriedade	Invocação		Animais
P Ar		Frio, Ar	Ar
✓ Avisar	Vidência		
Δ Comunicação/Separação		Dependente de Idioma	
⌘ Corpo/Homem/Humano		Bem, Caos, Mal, Ordem	Bem, Caos, Mal, Ordem
X Cura/Fertilidade	Cura		Cura
< Fogo		Fogo, Eletricidade	Fogo
⌋ Fortalecer/Consertar			Força
⊠ Luz (e Escuridão)	Sombra	Luz, Escuridão	Sol
□ Magia/Destino			Magia, Sorte
X Mente		Ação Mental	
M Mover/Viajar			Viagem
> Plantas			Plantas
N Quebrar/Enfraquecer/Ferir			Destruição, Guerra
F Som/Sinais		Sônico	
⊞ Terra		Terra	Terra

não são fornecidas por domínios e não têm descritores ou sub-escolas utilizam a runa associada à escola de magia. Magias que não são fornecidas por domínios, que não possuem descritores e cujas sub-escolas não possuam runas associadas a elas utilizam a runa associada à escola de magia.

Um personagem que tem acesso a uma magia de determinada escola sabe qual a runa associada àquela escola e pode relacioná-la à escola se encontrá-la inscrita ou entalhada em alguma superfície. Para um personagem que não tem acesso a nenhuma magia que utilize determinada runa, ele ainda pode associá-la a uma escola ou sub-escola através de um teste de Identificar Magia (CD 15). O mesmo é válido para relacionar runas a domínios e descritores. Desde que o personagem seja capaz de lançar uma magia com uma determinada runa, ele pode relacionar aquela runa à escola, sub-escola, domínio ou descritor associado.

Pedras Rúnicas

A pouca quantidade de material de escrita em Midgard faz com que pergaminhos mágicos sejam praticamente inexistentes. No lugar destes, conjuradores de magia utilizam pedras rúnicas, que funcionam exatamente como pergaminhos.

Uma pedra rúnica pode ser criada com o talento Criar Pedra Rúnica. O personagem criando uma pedra rúnica segue as mesmas regras usadas para escrever um pergaminho: o mesmo tempo, custo em XP e custo em dinheiro. Depois de criada, uma pedra rúnica pode ser identificada e usada da mesma forma que um pergaminho. A única diferença é que a pedra rúnica não possui a magia escrita em si, apenas a runa referente àquela magia. Para identificar a magia contida em uma pedra rúnica, o personagem deve tocar a pedra rúnica e passar em um teste de Identificar Magia (CD 20 + o nível da magia). A magia *ler magias* decifra automaticamente a magia contida em uma pedra rúnica, sem exigir um teste de perícia. Se o personagem que criou a pedra rúnica auxiliar na identificação, o sucesso também é automático.

Após ser identificada, uma pedra rúnica pode ser utilizada da mesma forma que um pergaminho.

Pedras rúnicas não podem ser utilizadas por magos e feiticeiros, e pergaminhos não podem ser utilizados por personagens criados com as regras de Vikings.

Deuses Desaparecidos e Magia Divina

Os deuses vanires Mundilferi e Vindsval encontram-se desaparecidos, e nem mesmo os outros deuses sabem onde eles estão. Porém, ainda assim, eles fornecem magias divinas a seus seguidores. Mesmo ausentes, estes deuses ainda desempenham papel importante nos nove mundos. Talvez isso seja um sinal de seu retorno no futuro.

Magias Ausentes e Novas Magias

Nem todas as magias do *Livro do Jogador* estão disponíveis para personagens de Vikings. A maioria das magias inadequadas são magias de teletransporte, magias que acessam outros planos e magias que criam novas formas de movimento. As seguintes magias não são recomendadas: *âncora extraplanar*, *âncora extraplanar maior*, *âncora extraplanar menor*, *andar no ar*, *caminhar na água*, *contato extraplanar*, *banimento*, *desejo limitado*, *desejo*, *forma gasosa*, *labirinto*, *mansão magnífica de Mordenkainen*, *mão esmagadora de Bigby*, *mão interposta de Bigby*, *mão poderosa de Bigby*, *mão*

vigorosa de Bigby, *porta dimensional*, *portal*, *punho cerrado de Bigby*, *teletransporte*, *teletransporte maior*, *viagem planar*, *vôo*.

Com isso, os domínios do Ar e da Viagem perdem algumas magias. Em Vikings, elas são substituídas por novas magias, fazendo com que a lista de magias dos domínios fique desta forma:

Domínio do Ar	Domínio da Viagem
1 Névoa Obscurecente	Passos Longos
2 Muralha de Vento	Localizar Objetos
3 Chamado das Águias	Chamado das Águias
4 Chamado das Águias Maior	Movimento Acelerado
5 Controlar os Ventos	Chamado das Águias Maior
6 Corrente de Relâmpagos	Encontrar o Caminho
7 Controlar o Clima	Movimento Acelerado em Massa
8 Ciclone	Passagem Invisível
9 Grupo de Elementais	Projeção Astral

CHAMADO DAS ÁGUIAS

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 3, Ar 3, Viagem 3

Componentes: V, G, F/DF

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m / 2 níveis)

Efeito: Uma águia gigante invocada

Duração: 30 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência a Magia: Não

Essa magia invoca uma águia gigante para servir ao personagem. Para as estatísticas de jogo da águia gigante, consulte o *Livro dos Monstros*. A águia aparece no local que o personagem indicar e age no turno do conjurador.

O personagem pode se comunicar com a águia e indicar inimigos a serem atacados ou ordenar outros tipos de ação, como transportar o personagem.

Foco: Uma pena.

CHAMADO DAS ÁGUIAS MAIOR

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 5, Ar 4, Viagem 5

Efeito: Duas ou mais águias gigantes, todas a menos de 9 m entre si.

Como *chamado das águias*, mas o personagem invoca duas águias gigantes, mais uma adicional para cada 6 níveis de conjurador que ele possuir.

MOVIMENTO ACELERADO

Transmutação

Nível: Fet/Mag 4, Viagem 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade anula (inofensiva)

Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Esta magia permite que o alvo tocado se mova a uma velocidade superior às outras criaturas do mesmo tipo. O deslocamento e a distância máxima do salto são dobrados. Quando usada em uma montaria, essa magia permite que um personagem montado lute como se possuísse o talento Investida Implacável, mesmo que não possua os pré-requisitos para esse talento.

MOVIMENTO ACELERADO EM MASSA

Transmutação

Nível: Fet/Mag 7, Viagem 7

Alcance: 6 m

Área: Todos os aliados dentro de uma explosão de 6 m, centrada no conjurador.

Como *movimento acelerado*, porém afetando todos os aliados na área de efeito.

CAPÍTULO 3

A VIDA VIKING



*Uma tocha por uma tocha é acesa e queimada,
Assim se obtém fogo do fogo;
E um homem por sua fala é conhecido pelos homens,
E os estúpidos por sua inércia."*

-Hovamol

A forma de vida Viking é muito simples. Na maioria são granjeiros, proprietários de pequenas glebas rurais. Entretanto a baixa produtividade da terra e alta natalidade da população foram determinantes na criação da personalidade expansionista, invasora e guerreira do povo Viking.

SOCIEDADE E POLÍTICA

A sociedade viking é dividida basicamente em três classes sociais: os Jarls, os Karls e os Thralls e foi definida a partir de uma saga chamada "Canção de Rig".

Os Jarls ou nobres são aqueles que possuem algum destaque social tais como os chefes de clãs e cidades, líderes militares, grandes mercadores etc. São facilmente reconhecidos pelo uso de vestimentas de qualidade superior, jóias e armas. Os Karls são as pessoas livres, em sua maioria donos de propriedades rurais (Bódis), artífices de oficinas, mercadores, soldados profissionais (chamados de Huskalars) etc. A classe mais baixa é formada pelos Thralls, ou escravos, e são facilmente diferenciados pelo seu cabelo muito curto e por usar uma capa branca. Não têm direito algum, podendo ser até mortos por seus donos desde que estes declarem em público o motivo. Muitas mulheres escravas já foram mortas em sacrifícios religiosos.

As classes, embora hereditárias, não são fechadas, podendo um indivíduo passar de uma a outra devido a algum fato determinante. Um grande mercador pode deixar de ser um Jarl ao perder sua fortuna. Um escravo pode comprar sua liberdade e tornar-se um Karl. Esse evento é bastante comum, pois os escravos guerreiros que são levados em incursões de pilhagem também têm participação no butim. Escravos podem também cair nas graças de seus donos e tornar-se administradores de fazendas (bryti) ou encarregados de assuntos domésticos (deigja), mas na maioria trabalham a terra, semeando e colhendo.

À exceção dos escravos, todo viking tem direitos e deveres iguais perante a lei, seja ele rico ou pobre, homem ou mulher. Têm o direito de votar em um novo líder, de propor uma nova lei ou de exigir o cumprimento da lei. As things são assembléias feitas pelos cidadãos para tomar decisões coletivas, investigar e aplicar punições a algum criminoso ou simplesmente para conhecer as leis locais. A presença nas things é obrigatória e caso algum cidadão não possa comparecer deve enviar um representante ou pagar uma multa. Embora os principais assuntos tratados sejam de cunho político, legal e jurídico, muitos também vão para comerciar, jogar e conversar. Uma thing pode durar até uma semana e ao final os participantes declaram suas opiniões de aprovação batendo suas armas. Isso é conhecido por agitação de armas ou vápnatak. As althings são as grandes reuniões de líderes de clãs (lendradr, na Hrimsey são chamados de göddar) onde são escolhidos os reis (konungr), planejadas as grandes invasões e decididas as guerras.

As leis vikings são bastante simples e variam de aldeia para aldeia, de cidade para cidade, e normalmente são apenas regras de convivência valendo para vikings e não vikings que estiverem naquele território. Seu espírito comunitário é muito forte, da mesma forma que os laços familiares são muito valorizados. É muito comum que um viking prepare e semeie o terreno de um idoso antes do dele próprio. Uma criança, com menos de 15 anos, não pode ser responsabilizada por qualquer crime, até mesmo um assassinato, tratado, então, como acidente. As punições por

crimes praticados são normalmente simples: morte para homens e escravidão para mulheres. Entretanto essas penas são comumente substituídas por outras caso o crime não seja muito grave ou quando o acusado for bem quisto pela comunidade. As punições alternativas mais comuns são a multa e o banimento, temporário ou definitivo. Essa prática do banimento estimulou muito o costume viking de invasão e colonização.

Se um adulto for acusado de crime ele deve comparecer diante da lögrétta, um comitê de homens ou mulheres notoriamente justos previamente escolhidos para essa função, nos dias da thing. A lögrétta é responsável por conduzir o julgamento, mas não por julgar o acusado. A decisão é tomada pela comunidade, a partir dos fatos e testemunhas apresentados pelos dois envolvidos, acusado e acusador. Na maioria das vezes essa decisão é concluída por um duelo entre os dois onde os Deuses manterão o inocente a salvo.

RENOME E PONTOS DE FAÇANHA

Ser forte, durão, ágil, habilidoso ou com um grande vínculo com os deuses de nada vale se um viking não se utiliza de seus dons para ingressar em grandes incursões, participar de aventuras fantásticas ou enfrentar os mais poderosos inimigos. Para provar que realmente é capaz de se tornar um membro respeitado em sua comunidade, um viking precisa realizar feitos espetaculares, desempenhar atos heróicos e ter atitudes que elevem sua estima para com seu grupo.

A sociedade viking tem forte apreço por tais atitudes e valoriza tanto atos de bravura de seus membros, como ações espetaculares e heróicas. Por isso, seus membros mais respeitados e, por conseguinte com maior status, são aqueles que carregam em sua história grandes feitos e narrativas quase inacreditáveis. Cada viking traz consigo seu **Renome**, ou seja, seu status. O **Renome** representa a medida de sua bravura, de seu heroísmo, de sua competência em sua classe, e o quanto o personagem é respeitado por tudo isso em sua comunidade.

Em contrapartida, todos aqueles vikings que já participaram de várias incursões, travaram as mais variadas batalhas e se embrenharam em diversos tipos de aventuras, somam uma formidável experiência em feitos arriscados e extraordinários. Não se trata dos Pontos de Experiência que são acumulados pelo personagem normalmente, mas sim de uma capacidade de realizar ações de **Renome** (isto é, ações espetaculares e feitos heróicos, conforme mencionado acima). Esta capacidade é determinada pelos **Pontos de Façanha**, uma característica incorporada pelos vikings que os torna mais poderosos frente a situações perigosas, difíceis ou extraordinárias.

Veja a seguir como são determinados o **Renome** e os **Pontos de Façanha** de seu personagem.

Renome

Na sociedade viking a nobreza não está apenas no sangue daqueles que nascem nobres, mas sim nos feitos que os tornam dignos de serem reconhecidos como respeitados membros de sua comunidade. Deste modo, o renome representa a hierarquia de seu personagem dentro de sua vila, de sua província ou de seu reino. Determina o status de seu personagem frente aqueles que o cercam.

Normalmente, renome de um personagem varia numa escala que vai de -1 a 15. Algumas raças, talentos ou outras regras podem determinar em contrário, mas isso será explicado pontualmente. O valor de renome possuído pelo personagem determina sua reação frente aos de sua comunidade e o nível de respeito e fama que este possui. Veja abaixo:

Renome Conceito

-1	Escravo ou homem livre considerado medíocre.
0	A maioria dos homens livres e alguns escravos leais.
1 a 3	Aventureiros comuns, soldados e combatentes menos importantes.
4 a 6	Jarls menores, líderes de pequenos grupos.
7 a 10	Jarls maiores, generais e líderes de Jarls menores.
11 e 12	Jarls superiores, chefes de estado e reis.
13 e 14	Heróis vikings, aqueles sobre os quais são escritas sagas e por quem os Escaldos recitam poemas.
15+	Verdadeiras lendas entre os vikings.

Renome: Ganhando e Perdendo

O renome é atribuído ao personagem de duas maneiras: determinado por nível de personagem e por feitos realizados no decorrer de suas aventuras.

• **Nível de Personagem:** o simples fato subir de nível indica que o personagem tem passado por várias aventuras, incursões e tem enfrentado vários inimigos. Desta forma, todos os personagens recebem um de renome nos níveis pares até o 14º nível, inclusive (totalizando um máximo de 8 pontos de renome ganhos desta maneira). A partir do 15º o personagem não recebe mais renome devido a sua evolução, pois presume-se que seu nível de poder seja tão acima da média que este deva ganhar renome pelos seus feitos e não pela sua experiência. Outras raças, talentos ou outras regras, podem determinar a aquisição de renome de forma diferente, mas isso será explicado pontualmente.

• **Feitos:** todas as vezes que o personagem realizar um ato de extrema bravura, uma ação extraordinária ou uma atitude de heroísmo, o mestre poderá premiá-lo com renome. A premiação deve ser dada de acordo com o bom senso do mestre, que deverá analisar o ato do personagem e decidir se para aquele ato cabe uma premiação com renome, ou com pontos de façanha, ou nenhuma premiação. Sempre que for julgar um ato para premiá-lo ou não com renome, o mestre deverá levar em consideração algumas variáveis essenciais, são elas: nível, raça e classe do personagem. Enfrentar sozinho determinada criatura pode ser um ato de extrema bravura para um personagem de 1º nível, mas será pífio para um de 8º. Do mesmo modo, cada classe ou raça se adapta melhor a um tipo de situação, o que é corriqueiro para uma classe ou raça, pode ser extraordinário para outra. Imagine um bárbaro jotunym de 3º nível que consegue passar furtivamente pela guarda Varangiana e chegar aos aposentos do Imperador Bizantino sem ser notado... É uma ação extraordinária! Mas não o seria se tivesse sido realizada por um ladrão kobold de 3º nível. Essas diferenças devem ser sempre lembradas pelo mestre. Quanto mais poderoso o personagem mais difícil será para ele ganhar renome, uma vez que já se espera deste personagem feitos excepcionais. Feitos que antes representavam ganho de renome ou pontos de façanha, com o aumento do poder do personagem podem deixar de sê-lo, tornando-se atos comuns.

Ao conferir a um personagem renome ou pontos de façanha o mestre deve ter muito bom senso e tentar adotar um padrão (se desejar pode até criar uma pequena tabela para isso). A adoção de um padrão é essencial para que ele não incorra no risco de dar renome a um jogador por um ato e não dar a outro por uma ação diferente, mas de mesma magnitude. Além disso, o mestre deve ter em mente durante sua campanha o que representa o ganho de renome para um personagem e o que determina a recuperação de um ponto de façanha gasto. Assim, por exemplo, a realização repetida de um ato que na primeira vez conferiu renome ao personagem, pode agora representar a recuperação de um ponto de façanha.

Perdendo Renome

Do mesmo modo que ações extraordinárias e feitos de bravura e heroísmo podem premiar o personagem com renome, atos de covardia, falta de honradez, deslealdade ou qualquer outra atitude que vá contra as normas de conduta do vikings pode ser considerada motivo para perda de renome.

O mestre deve analisar a situação e decretar a perda ou não de renome. Para não ficar arbitrário, o mestre pode optar pelo rolamento de porcentagens, determinando que certa atitude dá X% de chance do personagem perder renome. Ele rola a porcentagem, se o resultado for dentro do estipulado, perde o renome e, por conseguinte o máximo de seus pontos de façanha.

Pontos de Façanha

Os pontos de façanha representam a capacidade de seu personagem se desvencilhar de situações extremamente arriscadas, enfrentar situações extraordinárias ou realizar um ato que teoricamente seria impossível, dados os atributos que possui naquele momento. Em termos de jogo, os pontos de façanha representam uma carta na manga do personagem, um trunfo que ele pode usar a qualquer momento no intuito de ampliar sua capacidade de realizar alguma ação ou de atribuir-lhe uma competência que ele não possui.

Os pontos de façanha podem ser usados de duas maneiras: como bônus no teste de alguma perícia (ou ataque) ou para dar ao personagem um talento que este não possui temporariamente.

• **Bônus em perícias e ataques:** todas as vezes que for realizar um teste de determinada perícia ou um ataque a um oponente, o personagem poderá gastar pontos de façanha, ampliando o resultado do teste. Para cada ponto de façanha gasto, o personagem somará dois pontos ao resultado de seu rolamento. Ou seja, esse valor será somado aos bônus de habilidade, graduação e outros, ampliando o resultado daquele teste específico. É possível gastar um máximo de 3 pontos de façanha numa rodada, determinando um bônus máximo de +6.

Exemplo: Segwulf, o Bravo, luta contra um Troll do Gelo. Ele já está bastante ferido e, se não acertar em cheio seu próximo golpe, poderá perecer ante as garras frias do Troll. Assim, Segwulf decide usar dois de seus pontos de façanha (bônus de +4) no próximo ataque contra a criatura. O jogador rola o d20 e obtém um resultado igual a 10, que somado aos bônus de ataque de Segwulf (+3) e ao bônus dado pelos pontos de façanha gastos (+4), dão um resultado igual a 17. Suficientes para atingir o oponente.

• **Talento temporário:** os pontos de façanha podem ser usados para que o personagem ganhe, temporariamente, um novo talento. Para

tanto, o personagem deve preencher os requisitos necessários para possuir tal talento e gastar 3 pontos de façanha. O talento ficará incorporado ao personagem por 1d6 rodadas (mínimo 1 rodada). Neste período o personagem poderá utilizar aquele talento como se o possuísse normalmente.

Obs.: 1) Para utilizar este artifício, o personagem deve estar consciente. Portanto, talentos que funcionem quando o personagem está inconsciente não se aplicam, a menos que ele os acione antes de perder a consciência.

2) Talentos dos tipos **Criação de Itens, Metamágicos e Antecedentes** não podem ser usados com Pontos de Façanha.

3) O talento **Liderança** e quaisquer talentos que o modifique (tais como Líder Ambicioso, Líder de Batalhas, Líder Inspirador e Líder Natural) não podem ser usados com os Pontos de Façanha.

• **Ataque extra:** os pontos de façanha podem ser usados para que o personagem realize um ataque extra ao declarar um ataque total. Esse ataque extra é feito com o bônus base de ataque total do personagem. Para isso, o personagem deve gastar 3 pontos de façanha.

Pontos de Façanha: Adquirindo e Perdendo

O número máximo de pontos de façanha que um personagem pode possuir é igual ao seu renome. Se um personagem ganhar uma quantidade de pontos de façanha superior ao seu renome, o valor que ultrapassar este será descartado. Isso ocorrerá quando um personagem receber um ponto num nível em que não ganhe renome e não tiver recebido renome adicional devido a suas façanhas.

Todo personagem recebe automaticamente um ponto de

façanha por nível de personagem, exceto no 1º nível. Para ganhar estes pontos de façanha por nível, o personagem deve ter, necessariamente, uma quantidade de renome compatível.

Todas as vezes que um personagem ganha renome, automaticamente recebe um ponto de façanha. Assim, se ao realizar grandes feitos o personagem recebe renome, recebe, também, um ponto de façanha, que acompanha este renome. Do mesmo modo, nos níveis em que o personagem ganha renome (níveis pares, até o 14º), este recebe dois pontos de façanha, um pela mudança de nível e outro pelo renome. A quantidade de pontos de façanha nunca supera o renome do personagem. Assim, um personagem que passe para o segundo nível e que esteja recebendo renome pela primeira vez, não ganhará dois pontos de façanha, uma vez que só possui um de renome.

Os pontos de façanha são perdidos com seu gasto. Eles podem ser recuperados com uma noite de descanso, para isso o personagem deve fazer Teste de Renome. O teste de renome consiste no rolamento de 1d20+Renome do personagem, com CD igual a 10+Nível de Personagem. Assim, um personagem de 2º nível com renome 1, rola 1d20+1 e a classe de dificuldade é igual a 12. Além disso, os pontos de façanha são ampliados e renovados com as mudanças de nível, ou com atos do personagem. Todas as vezes que o personagem realizar um ato espetacular ele poderá, ao invés de receber renome, recuperar um ponto de façanha. Isso ocorre quando a ação ou a situação não é extraordinária o suficiente para somar renome a um personagem de determinado nível, mas o bastante para dar-lhe um ponto de façanha.

CÓDIGO DE CONDUTA

Os vikings têm também seu próprio código de conduta e, muitas vezes, é considerado mais importante que suas próprias leis. Frequentemente, um viking pode ser perdoado, ou ter sua pena comutada para banimento, caso seus motivos sejam honráveis. Mas um homem que demonstra ter um caráter deficiente será marcado por toda a vida.

Esse código é definido basicamente por quatro virtudes principais: honestidade, hospitalidade, coragem e lealdade. Além disso, admiram também a esperteza e a sorte. Embora a esperteza seja mais um vício do que uma virtude, a forma com que é usada ou o resultado que obtém acaba trazendo fama ao homem que a utiliza. O verdadeiro herói viking tem todas essas características em abundância, além de ser um guerreiro mortal, um astuto poeta, um grande festeiro e bebedor e, às vezes, um profundo conhecedor de magia.

• **Honestidade:** a palavra viking, dada em juramento, contém a verdade suprema. Uma vez dada será mantida a qualquer custo, inclusive da própria vida. Um homem que quebra juramentos não tem amigos.

Entretanto, na prática, algumas situações permitem a quebra de um juramento. No caso de um juramento que tenha sido pedido de má fé ou para causar mal ao que dá sua palavra, é permitido a quebra de juramento. Entretanto, se o que deu a palavra insistir no juramento, sua honra não será afetada e sim a daquele que o enganou.

Outro caso frequente de quebra de juramento permitido é quando a palavra é dada a um estrangeiro inimigo ou a um viking de um clã opoente. Especialmente se for feito por intermédio de uma sátira, esperteza ou, principalmente, um ato heróico.

• **Hospitalidade:** Para um viajante viking é importante saber que, em terreno amigo, sempre terá alimento, abrigo e proteção. Assim todo homem de bem tem a obrigação de tratar um hóspede da melhor forma que puder e esperar nada menos em retribuição. O verso satírico mais popular entre os vikings fala do anfitrião mesquinho.

• **Coragem:** parece redundância falar da coragem viking, principalmente

em batalha. Entretanto é importante não confundi-la com abnegação ou desprezo à própria vida. Um viking presa pela própria vida e não se colocará em perigo por uma causa que sabe ser perdida. A morte desnecessária é a morte de um tolo, mas a morte de um herói é a que faz a diferença.

Um aspecto importante da coragem é a determinação – a força de um desejo para ver algo ocorrer, não importando o que esteja no caminho. Uma vez que um herói viking decida um curso de ação, nada irá detê-lo. Tomar uma decisão é dar sua palavra para si mesmo. Um homem se decisão não é honesto consigo mesmo e não tem honra.

• **Lealdade:** A lealdade comanda as relações que existem entre o indivíduo e seu grupo. A lealdade de um homem pertence à sua família, seu jarl e seu rei (ou althing), nessa ordem. Essa ordem de prioridade pode ser alterada por um juramento de lealdade pessoal – por exemplo, um huscarlar jurará lealdade a seu jarl, cujo comando passará a ser seu primeiro dever.

O dever de um seguidor é fazer qualquer coisa que seu jarl comandar (inclusive morrer) e colocar os bons interesses de seu jarl acima de tudo. O jarl, por sua parte, tem um dever para com seus seguidores e, em muitos casos, tem um papel mais difícil. Ele deve portar-se bem e ser um líder justo para que os homens o sigam.

• **Esperteza:** essa é a mais pitoresca regra de conduta. Usar artifícios que “passem a perna” num oponente são muito apreciados, pois demonstram a inteligência, sagacidade e malícia do povo viking. Entretanto esse tipo de trapaça só deve ser aplicado a oponentes que se demonstrem não merecedores de respeito. A linha que divide a esperteza e a covardia ou deslealdade é estreita e pouco definida, e a reputação por esperteza pode transformar-se em notoriedade por mentira, trapaça e covardia. Ser esperto é um negócio arriscado.

• **Sorte:** sem a sorte um homem pode ser honesto, hospitaleiro, corajoso, leal e esperto, sem nunca conseguir nada, não trazendo renome ou fama. Um homem pode nascer rico e perder tudo, mas quem nasce com sorte nunca passa fome. Heróis que têm sorte são bons homens para serem seguidos.

A FAMÍLIA E O MODO DE VIDA

A família, ou fjolskylda, é o núcleo social mais importante do povo viking. Decisões familiares muitas vezes são mais importantes até do que as individuais. Todo viking depende de sua família para obter alimentos, abrigo, companhia e, principalmente, proteção e vingança.

Rivalidades entre famílias são freqüentes, algumas são resolvidas nas things, outras em duelos combinados. Entretanto, são comuns as vinganças de sangue onde uma simples ofensa pode culminar em conflito duradouro entre duas famílias.

As famílias são formadas pelos avós vivos, o pai, a mãe, tios ou tias mais novos e os filhos, inclusive aqueles recém casados. Todos trabalham por todos de forma que os mais velhos, incapazes de trabalho pesado, são auxiliados pelos mais novos. As tarefas, além de divididas por idades são também divididas por sexo. As mulheres, que normalmente são encarregadas dos afazeres domésticos e tratamento dos doentes e feridos, são as únicas que dominam a arte da tecelagem e manufatura de roupas. As outras artes como a carpintaria, cantária, aceiraria etc. são feitas por homens. Somente o antigo ofício da cerâmica é negligenciado pelos vikings. A pouca cerâmica que possuem é comprada de outros povos.

Devido ao caráter guerreiro do povo viking o ferreiro é tido como o mais importante de todos os artesãos. Normalmente é um membro de alto prestígio na comunidade e respeitado por todos. É comum o fato de sepultar suas ferramentas junto com o ferreiro falecido para que possa usá-las no outro mundo.

O casamento, ou kostr, é essencialmente um contrato entre duas famílias, servindo para solidificar alianças ou até acabar com vinganças de sangue. É tratado entre os chefes das famílias envolvidas que também decidem o valor do dote, ou heimanfylgja, que o noivo deve pagar à noiva. O consentimento dos noivos é levado em consideração, mas isso não é obrigatório. A mulher tem o direito de solicitar a separação quando quiser, desde que por motivo justo. O dia mais solicitado para celebrar o casamento é a sexta-feira, o dia de Frigga, a esposa de Odin, guardiã do casamento e da maternidade. Viúvas têm mais liberdade e respeito que as solteiras, e falta de virgindade ou idade não são empecilhos para o casamento. O adultério é tratado como crime e dá direito à mulher de pleitear separação. A prática da poligamia é bastante freqüente entre os svíar, de acordo com as posses do marido.

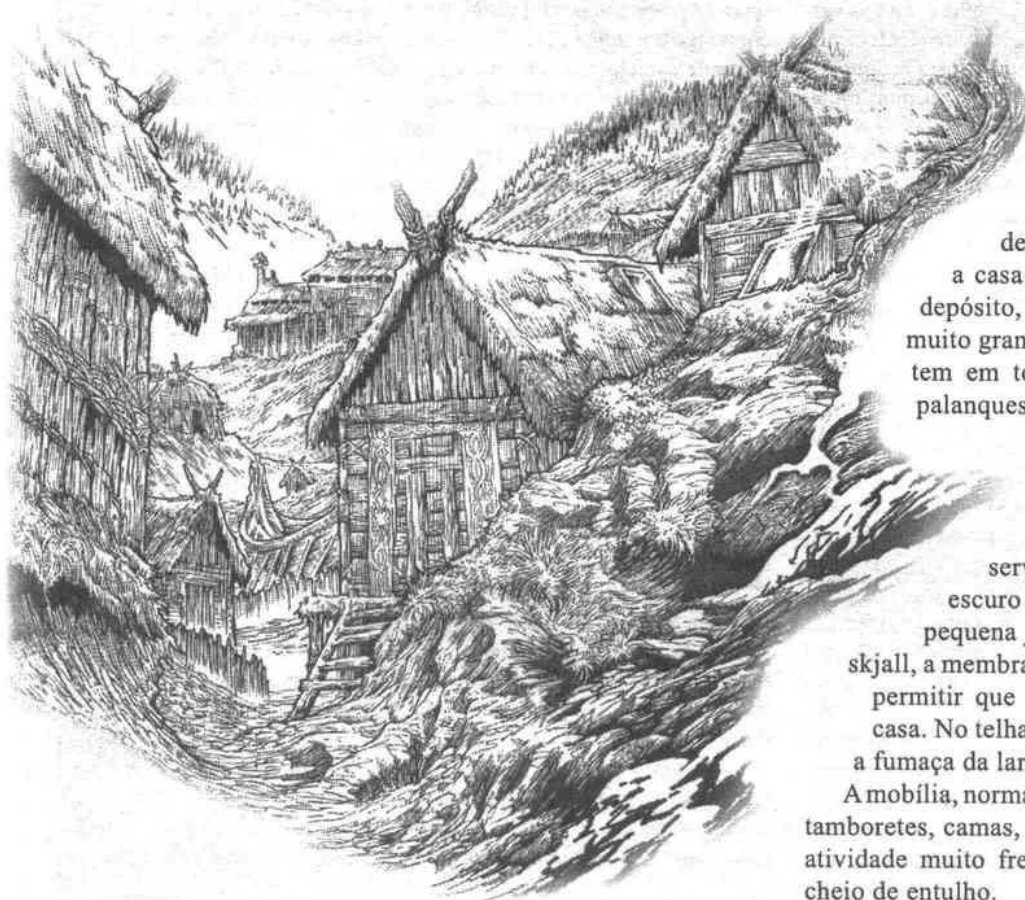
Após o casamento a mulher perde a relação que tinha com a família natal passando a pertencer, então, à família do marido. Quando o chefe da casa está ausente, sua esposa é quem tem a autoridade sobre a casa. Viúvas podem se tornar poderosas com a herança do marido. A dona da casa é facilmente identificada por carregar, preso ao cinto, o molho de chaves da casa, inclusive do cofre da família.

As crianças têm uma relativa liberdade para brincar e suas brincadeiras são imitações da vida adulta de forma que espadas de madeira, pequenos escudos, bonecas de pano, jogos de tabuleiro e de bola são seus principais brinquedos. A educação é responsabilidade dos pais que ensinam dando tarefas simples, a princípio, até o momento que ela pode tornar-se aprendiz de algum ofício. O bardo, ou escaldo, é o que mais se aproxima da figura do professor, pois é ele quem propaga a história dos vikings através de narrativas orais. A passagem para a vida adulta ocorre entre os 13 e os 19 anos.

A casa comunal

O núcleo familiar é o que define a forma de moradia viking. Nos baers, ou fazendas, a casa comunal serve de moradia para a família, depósito, estábulo e celeiro, o que a torna normalmente muito grande. A sala principal, no meio da construção, tem em torno de 12 metros de comprimento. Dois palanques de terra batida ou madeira ao longo de suas laterais servem de assento durante o dia e de cama à noite. O status familiar define quem dorme mais perto da lareira durante a noite. A lareira fica bem no centro da sala servindo de iluminação para o interior sempre escuro da casa. Algumas vezes é construída uma pequena janela, ou skjár, e sobre ela é esticada uma skjall, a membrana que cobre o bezerro recém-nascido, para permitir que uma fraca iluminação atinja o interior da casa. No telhado há um ljóri, uma abertura que serve para a fumaça da lareira sair.

A mobília, normalmente escassa, consiste de mesas, cadeiras, tamboretes, camas, arcas e baús. A limpeza da casa não é uma atividade muito freqüente de forma que o chão sempre está cheio de entulho.



As vezes existem algumas construções auxiliares como casas de banho, oficinas e moradias de escravos que completam o conjunto do baer. Caso o clima do local seja mais ameno os estábulos e celeiros são construídos separados da casa comunal.

A matéria prima construtiva dos vikings é a madeira, mas também são usados blocos de pedra e tijolos de barro. Os telhados de madeira são normalmente cobertos por piche ou turfa para impermeabilização e isolamento térmico. Nesse segundo caso a casa adquire a aparência de um monte de terra bem comprido sobre a qual as crianças adoram brincar.

As roupas e vestimentas

A roupa viking não se diferencia muito da utilizada pelo outros povos da Europa medieval. Os homens usam uma malha de lã com mangas longas e seu comprimento chega até a metade da coxa. O casaco, de material impermeável é usado por cima da malha, e deixado normalmente aberto. Suas calças são longas e justas ou então largas presas aos joelhos. É comum o uso de uma capa ou manto preso ao ombro por um ou dois broches de prata, que normalmente identificam o clã de origem do usuário, jogado de lado para permitir que um braço fique livre para ser usado. Um cinturão por fora da roupa serve para carregar as armas e pequenas bolsas com dinheiro, amuletos e outros pequenos objetos. Chapéus e toucas de pele são frequentemente usados no inverno.

As mulheres usam vestidos longos que deixam os ombros e braços desnudos destacando a brancura de sua pele. Quanto mais clara a pele mais nobre é a origem da mulher. As alças dos vestidos são presas por vistosos broches de prata ou ouro e, às vezes, uma fina camisa é usada por baixo do vestido. Da mesma forma que os homens, usam uma capa, com ou sem capuz, presa ao ombro para proteger do frio ou chuva. É comum o uso de um modelo de toca com um comprido "rabo", que é enrolado ao pescoço como um cachecol. Às jovens é permitido o uso de vestidos curtos em ocasiões menos formais.

Mesmo os guerreiros mais duros apreciam vestir-se finamente para demonstrar nobreza ou riqueza ou para galantear uma mulher. Tecidos finos vindos do oriente costumam ser muito disputados nos centros comerciais vikings. O uso de jóias também é bem aceito, principalmente entre as mulheres. Os homens costumam usar, além do broches que sustentam a capa, dois braceletes e, preso a uma corrente ao pescoço, o símbolo de seu deus. O martelo de Thor é um exemplo.

Uma tradição de um guerreiro que sai para batalha é a de levar um hlað. Trata-se de uma fita de seda presa à roupa ou à testa, presente de sua esposa, mãe ou irmã para trazer boa sorte. Um hlað é ricamente adornado com ouro e desenhos de cores vivas formando runas ou belos arabescos.

A alimentação

Sua alimentação é simples e muitas vezes bastante frugal. Comem peixe e carne oriunda dos animais que criam e de caça. Plantam cevada, centeio, aveia, ervilha, feijão, couve e tubérculos que lhe fornecem uma variedade muito grande de pratos. É comum o uso de colheres e facas, mas não de garfos, e os pratos e travessas são de madeira.

As bebidas alcoólicas mais consumidas são o hidromel e a cerveja. O vinho é menos consumido por ser um produto importado, mais difícil de ser encontrado. O hidromel, ou mjöðr, é uma bebida feita a base de mel, água e especiarias e é tido como "a bebida dos deuses". É servido somente em datas festivas, nos casamentos e em ocasiões solenes.

A cerveja é muito apreciada pelos vikings e, ainda que não seja uma bebida sagrada, é servida em diversas solenidades e festas. É preparada fermentando-se cevada, trigo, centeio ou até mesmo aveia, e acrescentando-se alguma especiaria, uma vez que cada família tem sua própria receita.

O uso de chifres como recipiente para beber levou o viking ao costume de beber todo seu conteúdo de uma só vez, posto que o chifre não tem base para poder ser colocado de pé quando cheio. Isso deu origem a sua fama de destempero quanto a bebidas alcoólicas. A embriaguez é frequente, e é o momento ideal para um ataque inimigo.

Atividades de inverno

O inverno é uma época de grande lazer e preparação. Uma vez que a grande maioria das atividades de cultivo não podem ser feitas nesse período, é feita a manutenção de armas e ferramentas. Os jovens, filhos de jarls e karls, recebem treinamento em arco e flecha, montaria, caça, manuseio de espadas e natação, preparando-os assim para o combate.

Para passar o tempo os vikings adoram qualquer tipo de jogo, sendo os de combate e de tabuleiro os mais apreciados. Jovens e crianças usam patins de osso para deslizar sobre o gelo e esquis de madeira para a neve. Lutas simuladas com espadas de madeira são tão comuns quanto knattleikr, um tipo de jogo com bola. Os adultos desafiam uns aos outros em diversas façanhas tal como escalar uma rocha íngreme ou pular de um rochedo, procurando manter-se em forma para as batalhas.

A violência é parte de tudo o que os vikings fazem. Eles gostam de assistir lutas de garanhões até um matar o outro. Nas competições de natação os competidores tentam afogar seus oponentes. Lutas romanas muitas vezes terminam em morte. Mesmo o knefatafl, um jogo de tabuleiro muito apreciado entre os vikings, pode acabar em discussão e em socos que fazem sangue correr.

A poesia e a narrativa de histórias, ou sagas, são especialmente valorizadas na sociedade viking. Em dias muito frios ou em festividades são chamados os escaldos para contar histórias, recitar poemas ou cantar baladas. Nessas ocasiões especiais, o anfitrião senta-se em seu lugar legítimo, entre os pilares principais da casa, reconhecidos pelos entalhes finamente trabalhados, e seus convidados e familiares se posicionam a sua volta de acordo com seu status ou reverência.

KNEFATAFL

O jogo knefatafl é um jogo de batalha jogado sobre um tabuleiro cheio de furos onde são encaixadas as peças de jogo (o que permitia jogar num navio durante uma tempestade). As regras variam de local para local, mas normalmente dois jogadores, com exércitos desiguais e objetivos diferentes. Um jogador se defende enquanto o outro ataca.

Os duelos

O duelo é uma prática bastante comum entre os vikings, tanto para treino e diversão quanto para dirimir alguma desavença. Nesse último caso o duelo acaba, quase sempre, em morte de um dos participantes. Muitos motivos podem dar início a um duelo. Um método jurídico bastante comum para definir quem tem razão numa disputa ou julgamento é através do duelo. Algumas vezes uma mulher pode prometer se casar com o vencedor de um duelo. Zombarias e insultos (Níth) são fontes comuns de duelos.

O hólmganga é um tipo de duelo que tem regras específicas. Luta-se sobre um manto quadrado de três metros de lado e, se um dos duelistas pisar fora do manto durante a luta, será taxado de covarde para o resto de sua vida. É escolhido um juiz, normalmente um sacerdote, que assiste de perto. Se um dos homens se fere e seu sangue cai sobre o manto ele pode se retirar sem ser taxado de covarde. No final vence aquele que tiver menos ferimentos.

Existem, também, outros tipos de duelos com regras específicas. O duelo de desarme consiste em, por meio de golpes bem aplicados, desarmar o oponente. O duelo de resistência é praticado no inverno. Os lutadores lutam na neve, sem armas ou roupas protetoras, ganhando aquele que resistir mais tempo. O duelo de engenharia testa não só a habilidade de lutador, mas também a de construtor de escudos. O duelista leva três escudos para usar durante a batalha e perderá aquele que tiver todos os seus escudos destruídos em primeiro lugar.

Alguns guerreiros tiram seu sustento de duelos. Correm pelo mundo afora apostando sua habilidade com outros guerreiros ou fazendo demonstrações em troca de dinheiro. Para evitar esse tipo de atividade alguns chefes locais ou até mesmo reis proibiam duelos que não tinham finalidade de julgamento.

NOMES E INSCRIÇÕES RÚNICAS

Existe um costume tradicional entre os vikings de dar nomes aos objetos de uso. Armas, equipamentos e navios recebem seus nomes quando são fabricados ou depois de alguma façanha ou batalha bem sucedida. Desta forma, é normal ver o nome do objeto inscrito nele por entalhes rúnicos.

Inscrições rúnicas também são comumente usadas para conferir poderes mágicos aos utensílios. Armas costumam ter impressas, além de seus nomes, inscrições como: "Possa Márr (nome da espada) não poupar ninguém". Partes internas de escudos podem ter invocações de proteção e broches podem ter encantamentos de amor. Essa prática é derivada do fato na crença que as runas têm poderes mágicos contidos em sua criação.

Os vikings não guardam tradição escrita. Praticamente todas as suas histórias, sagas, lendas e ensinamentos são passados por tradição oral, através dos escaldos. No entanto, há um alfabeto – o Futhark, formado por símbolos de ângulos retos e linhas verticais e diagonais. Este alfabeto pouco é usado para a escrita comum, mas sim para marcações em lápides, obeliscos, armas, armaduras e outras peças de igual importância para cada um dos vikings.

O alfabeto rúnico dos vikings tem sua própria ordem de letras e deve seu nome, Futhark, aos seus primeiros caracteres. As duas versões principais são conhecidas por runas de rama longa, usadas principalmente pelos Danes, e as de rama curta, usadas pelos

demais vikings. As runas de rama curta são também chamadas de comuns, pois são mais simples de ser traçadas, de forma que são mais frequentemente em textos menos cerimoniais. Entretanto, não é raro ver seu uso simultâneo em obeliscos e lápides.

As runas são desenhadas a partir de linhas retas verticais ou inclinadas para que possam ser facilmente entalhadas em qualquer tipo de material (pedra, madeira, aço etc.). Raramente são impressas à pena e tinta devido à crença de que essa prática diminui o seu poder mágico.

Runas de rama comprida



Runas de pequena rama curta



FESTAS E CERIMÔNIAS

Depois das batalhas os festivais são os momentos mais apreciados pelos vikings. Grandes banquetes são preparados e um grande vaso é disposto para que todos os convidados que cheguem coloquem a cerveja que trazem de casa. Normalmente o tempo de duração da festa é definido pela quantidade de cerveja desse vaso. Quando a cerveja acaba é momento de encerrar a festa.

Yule (12 de janeiro): dura três dias, durante os quais os gothis sacrificam o "porco do perdão" e pedem a Freyr, deus da fertilidade, prosperidade e paz durante o ano.

Festividade de Vali (14 de fevereiro): comemoração dedicada ao deus Vali, filho de Odin e Rid.

Noite de Walpurgis (30 de abril) marca o final do inverno e comemora a última noite que Odin ficou pendurado em Yggdrasil.

APELIDOS

Muitas vezes a notoriedade de um homem, boa ou má, exige que ele receba um adjetivo identificador. Os apelidos ou acunhas têm essa função: identificar com quem estamos lidando, diferenciando-o dos demais. A maioria dos apelidos é ganha em batalhas ou façanhas, de acordo com seu temperamento ou atitudes. Outros são derivados de alguma característica física que ele tenha em destaque. Seguem alguns exemplos de apelidos simbólicos:

- ouvidos de gato (audição apurada);
- olhos de águia (visão apurada);
- duas mãos ou duas lanças (ambidestria);
- passo largo (que anda muito e rápido);
- sem ossos (flexível);

Os vikings apreciam vivamente a sátira e são também bastante suscetíveis quando ela é aplicada em seu comportamento. Embora muitos apelidos viris sejam conferidos por ações de bravura ou situações memoráveis, a maioria deles é criada por galhofa. Uma deformidade física pode ser destacada, como Garth, "um olho", ou então usado um elemento paradoxo satírico, como no caso de Thord, "o alto", que na verdade é muito baixo. Um covarde pode receber a alcunha de "o bravo", entretanto um guerreiro corajoso jamais receberá o apelido de "o covarde". Algumas coisas são muito importantes para serem alvo de piadas.

Odin ficou preso à árvore por sua lança por nove noites como sacrifício para adquirir o conhecimento das runas poderosas.

Festividade de Ostara (21 de março): é celebrado no equinócio de primavera, quando o dia e noite são de igual duração. Ostara é deusa da primavera e da fertilidade para os vikings germânicos.

Miðsumarsblót (21 de junho): é o sacrifício de solstício de verão, isto é, o dia mas longo do ano.

Sacrifício de inverno (14 de outubro): feito no início do inverno, é feito para pedir aos deuses um clima ameno.

Vetrnætr (31 de outubro): marca o começo do inverno e o começo do ano novo no calendário nórdico. O povo comemora acendendo grandes fogueiras para espantar os maus espíritos, pois nessa noite eles estão livres e vagando pelo mundo. Era também a noite que Odin lidera espectros de cavaleiros e cães de caça na Caçada Selvagem. A Caçada Selvagem dura todo o inverno, culminando na noite do Jol e continuando até noite de Walpurgis.

Jol (21 de dezembro): é o festival de início de inverno e é sagrado à Odin, Thor e Freyr. Também conhecido por Álfablót, ou "sacrifício de elfos", foi a data que Thordis foi curado pelo elfos dos ferimentos causados por Kormak. Esses acontecimentos são descritos na saga de Kormak. Jol também é considerado o clima da Caçada Selvagem onde Odin cavalga Sleipnir, o cavalo de oito patas. As crianças costumam deixar meias cheias de palha ou feno do lado de fora das portas de suas casas para Sleipnir comer.

Águia de sangue: é uma ritual festivo para comemorar alguma

vitória importante numa guerra. Um dos prisioneiros, que é escolhido para ser sacrificado, é amarrado em dois postes presos em "x" e postos no meio da praça. Dois cortes são feitos em suas costas de forma a poder puxar seus pulmões para fora, formando a asa da águia.

OS MEIOS DE TRANSPORTE

Embora os vikings tenham veículo para transporte terrestre, eles são mais conhecidos pelos seus navios. Os vikings são um povo voltado para o mar, demonstrando grande capacidade de navegação. O sonho de todo garoto viking é comandar um navio.

São dois os principais tipos de navios: o drakkar e o knarn. O drakkar é uma verdadeira arma de guerra, que pode ser impelido a remo, a vela ou os dois simultaneamente, o que o torna muito rápido. Seu baixo calado permite aportar em qualquer praia para ataque relâmpago ou subir qualquer rio para atingir qualquer outro ponto terra adentro. Sua leveza também é um fator importante, pois caso seja necessário transpor um pequeno trecho de terra firme os marujos podem carregá-lo nas costas. O knarn é um navio mercantil com capacidade de transporte de carga bem maior que o drakkar. Funciona basicamente à vela, usando remos somente para manobras nos portos. Mantém várias características do drakkar, mas sem sua velocidade, leveza e flexibilidade. Botes menores, conhecidos por faerings, são usados para pequenos trajetos e são impelidos por quatro remos. Um detalhe que caracteriza um navio



viking é o adorno de proa com a figura de um dragão, tido em sua cultura como o animal mais forte que existe.

Para transporte terrestre os vikings usam carroças, cobertas ou não por uma lona, puxadas a cavalo nos períodos sem neve. Durante o inverno, trenós são largamente usados para transporte de cargas e pessoas. No período de neve intensa são usados esquis e raquetes para transpor longos trechos a pé.

AS CIDADES E CONSTRUÇÕES

As cidades nada mais são do que a reunião de vários núcleos familiares, quase sempre em volta de um porto. Muitas vezes essas cidades se tornam grandes centros comerciais e até mesmo industriais. Entretanto não são muito grandes, as maiores mal chegam a mil habitantes.

As casas comunais são menores que as dos baers, pois ali não necessitam de grandes depósitos e estábulos. Prédios públicos e algumas benfeitorias urbanas, tais como poços e praças, também são comuns. É freqüente o uso de pranchões de madeira para pavimentar ruas e conter lateralmente os córregos que passam por entre as casas e sua distribuição demonstra que houve um planejamento prévio antes da construção.

Artesãos posicionam suas oficinas ou os fundos das casas voltados para as ruas de forma que possa trabalhar e oferecer seus produtos às pessoas que passam. Algumas casas possuem pátios com criações de animais, mas normalmente são só para consumo próprio dos moradores da casa.

Os portos e cais são locais bastante agitados. Centro do comércio de cada cidade, reúnem diversos tipos de mercadores, inclusive



de diversas nacionalidades. Mercadorias locais e importadas se misturam à espera de uma troca justa. O escambo é a prática mais freqüente, entretanto também é comum o uso de dinheiro e jóias como poder de troca. O comércio e trabalhos artesanais são considerados ocupações inadequadas para mulheres, mas não são proibidas. Os vikings também são notoriamente conhecidos como ótimos comerciantes.

Quase toda cidade possui uma fortificação. Paliçadas de madeira ou largos muros de terra fazem a proteção da cidade com sentinelas de prontidão constantemente, tanto sobre os muros quanto nos portões da cidade. Protegendo os portos também são usadas paliçadas de madeira presas ao leito do rio ou praia. Uma passagem é deixada para entrada dos navios a qual é fechada durante a noite por uma tora de madeira. Os fortes são um tipo

de fortificação mais comum em áreas sujeitas a invasões. Seus muros formam círculo em torno das instalações que servem de moradia para os soldados. Ruas planejadas dividem a fortificação em quadrantes ligando os quatro portões de acesso.

OS FUNERAIS E SEPULTAMENTOS

Existem duas formas de sepultamento usadas pelos vikings: a cremação e o enterro. A escolha do tipo varia de acordo com o costume local ou da importância do morto. Grandes líderes são comumente sepultados em criptas ou enterrados em túmulos de grandes proporções para serem lembrados pela posteridade. Guerreiros são cremados em piras ou em barcos construídos especificamente para esse propósito.

A inumação, ou enterro, é mais comum entre os Danes. Ao norte a prática da cremação é mais freqüente, sendo que os Svíar preferem o uso de piras funerárias para cremação, ao invés de barcos, normalmente usados pelos Norske.

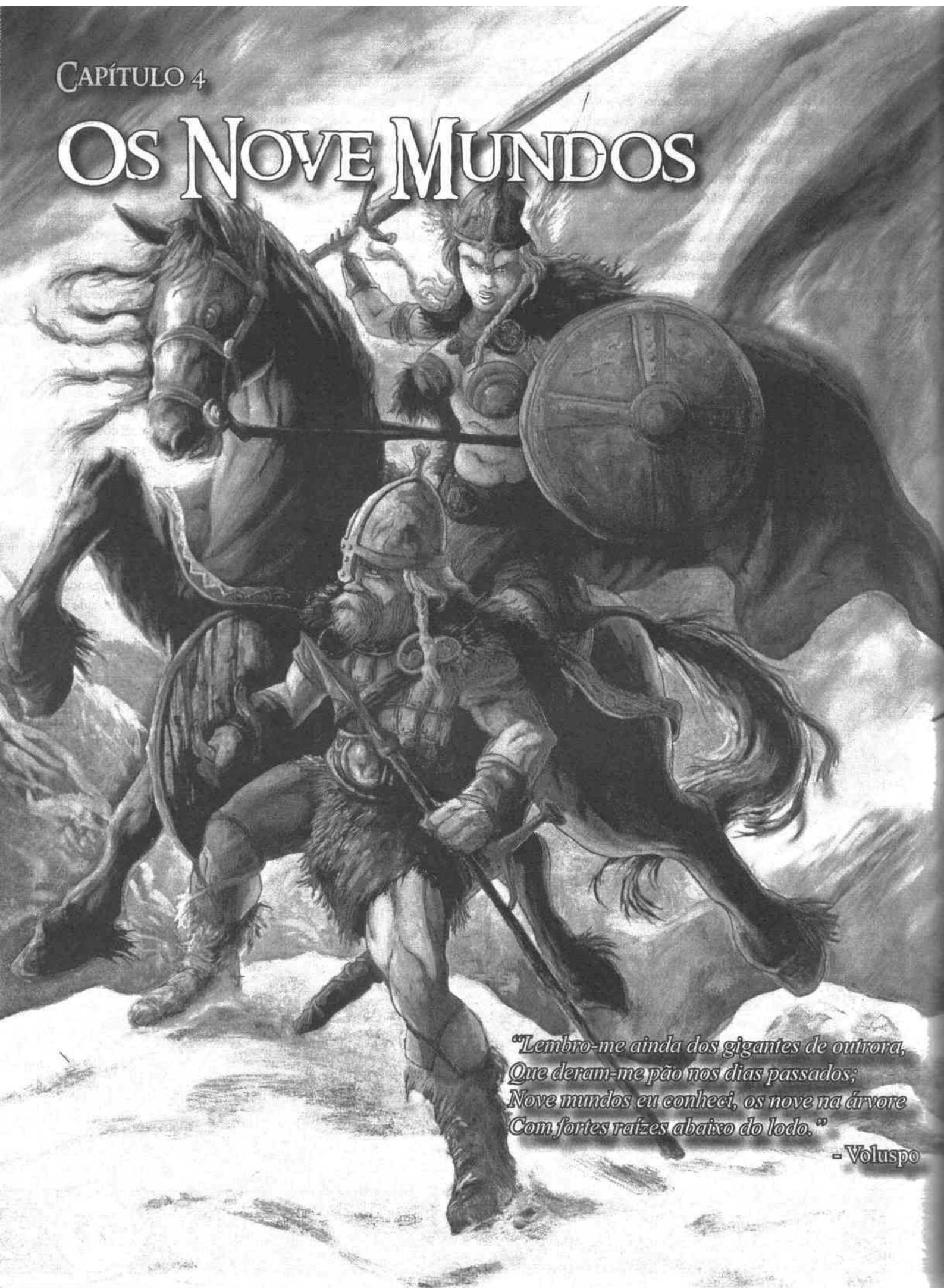
Os túmulos seguem diversos formatos, porém costumam ter o formato de navios usando-se um contorno de pedras para tal, ou então se enterra um navio, propriamente dito, colocando-se o corpo em seu interior. Os utensílios usados pelo homem ou mulher durante a vida são enterrados juntamente com o corpo. Alimentos e animais da preferência do falecido são sacrificados e postos junto ao corpo. Caso seja um chefe familiar é comum o sacrifício voluntário de uma escrava para que ela o acompanhe na vida pós-morte como sua esposa. Quanto maior a riqueza do sepultado maior a quantidade de coisas que ele necessitará no além vida.

Os rituais de sepultamentos, chamados de nábjargir, são feitos por uma anciã, conhecida por "mensageira da morte", que prepara o morto, limpando-o e fechando cuidadosamente seus olhos, boca e nariz. Ela também é responsável, quando necessário, por sacrificar a escrava que se oferece para acompanhar o morto em seu sepultamento. Por fim é entalhado um marco, de madeira ou pedra, onde são escritos o nome do morto e alguma declaração em sua homenagem. Os festejos em homenagem ao morto são alegres, pois os vikings não costumam chorar a perda de seus entes queridos.



CAPÍTULO 4

OS NOVE MUNDOS



*"Lembro-me ainda dos gigantes de outrora,
Que deram-me pão nos dias passados;
Nove mundos eu conheci, os nove na árvore
Com fortes raízes abaixo do lobo."*

- Voluspo

↑ tempos atrás Odin criou nove runas diferentes, as quais tinham o poder de fechar as portas de cada um dos mundos que estavam dispostos da grande Yggdrasil. Elas ficaram conhecidas como runas de Odin. Então o mais poderoso deus de asgard viajou aos outros mundos e usou as runas para selar as entradas, determinando que não haveria mais contato entre os mundos e que cessariam todos os conflitos que existiam naquele momento. Apenas os reinos subterrâneos não tiveram as portas que os comunicavam entre si fechadas, mas aquelas que levavam aos outros mundos foram trancadas. Somente Asgard tinha acesso a todos os mundos. Um pouco de paz reinou, então, entre os povos.

Mas não tardou que Loki, o deus da trapaça, ficasse fustigado com toda aquela temperança. Assim, com a malícia que sempre lhe foi característica, armou um arдил contra Odin, fazendo-o entregar o esconderijo daquelas nove runas para si. Loki, então, partiu para Midgard e, transmutado numa vidente, enganou Sven Svensson, um dos grandes heróis das terras dos mortais. Sven, iludido com a possibilidade de tornar-se ainda mais renomado, partiu em uma grande aventura e, após perder quase todos os seus homens, trouxe o segredo das runas a Loki. O deus da trapaça gargalhou em seu interior...

Loki tratou logo de abrir os portões que separavam Midgard dos outros mundos, mas algo dera errado em seu rito de quebra das chaves. Não apenas os portões foram abertos, mas o tronco e os galhos do grande freixo, Yggdrasil, foram contorcidos, de forma que os mundos místicos (ou parte deles) fundiram-se com Midgard. Agora, a terra dos mortais divide espaço com os mundos místicos, seus habitantes e criaturas. Outras runas de Odin restaram nestas terras místicas, mas estão ocultas e ainda trancadas. Por isso, Midgard tornou-se o meio do caminho para cada um dos mundos místicos.

Os habitantes do subterrâneo vieram à superfície, anões, gigantes e deuses passaram a caminhar entre os mortais. Os Nove Mundos, são agora apenas um!

Saiba agora um pouco mais sobre estas as terras místicas e conheça Midgard.

NIDAVELLIR – A terra dos anões

Em meio às altas montanhas dos alpes escandinavos, encontra-se Nidavellir, o reino dos anões. Do lado de fora das montanhas, o único sinal da presença deles que pode ser visto são guaritas de pedra, localizadas próximo às entradas. Suas moradias ficam nos túneis e cavernas construídos por eles desde a aurora dos tempos. Dentro das montanhas, os anões estabeleceram vários povoados, todos eles ligados através de uma série de túneis e passagens bem conhecidas por seus habitantes, porém ocultos de olhos estrangeiros. Nesses povoados, os anões passam a maior parte de suas vidas, em meio ao trabalho, festejos e comércio. Aqueles que partem em jornadas a terras distantes trazem relíquias de outros povos e exibem-nas como decoração. Já outros anões passam a vida toda dentro das montanhas, sem nunca terem visto a luz do sol.

As casas e os cômodos dos anões são as próprias cavernas em que vivem. Seus móveis são sempre bem entalhados e geralmente feitos de pedra, mas também muitos são feitos a partir da madeira obtida do comércio com os vizinhos humanos. Em suas cavernas, os anões cultivam leguminosas do subterrâneo e criam animais

acostumados a viver em cavernas. Nidavellir possui belezas inesperadas em seus salões: lagos subterrâneos amplamente iluminados e freqüentados em ocasiões solenes, gigantescas estátuas retratando os heróis do passado, altos domos e cúpulas feitas de forma a engrandecer ainda mais os salões. Pavilhões para banquetes são bem comuns nas cavernas de Nidavellir, e estes são constantemente utilizados, visto a disposição dos anões em celebrar e festejar. Nas profundezas dos salões de Nidavellir encontram-se as famosas minas dos anões. Delas eles obtêm metais, carvão, diamantes e o venerado mitral – o metal utilizado para forjar as armas dos deuses.

Os anões não têm a figura central de um rei. Em vez disso, cada conjunto de salões e túneis é administrado por uma única pessoa, intitulada Zelador. Quando necessário (o que é raro), os Zeladores reúnem-se em conselho para discutir assuntos gerais. O prestígio recebido por um rei em outros povos é dado aos heróis de renome em Nidavellir, mesmo que estes não sejam anões. Aqueles que ofereceram ajuda ou provaram seu valor aos anões são sempre homenageados e muito bem recebidos, muitas vezes ganhando riquezas ou presentes. Tais heróis podem até mesmo ganhar uma estátua sua nos salões de Nidavellir. O maior herói entre os anões é Motsognir, um velho aventureiro que tornou-se um dos principais conselheiros do reino após abandonar sua vida de andanças pelo mundo.

Representantes de outras raças também vivem com os anões em Nidavellir. Vários kobolds trabalham para eles nas mais diversas tarefas, assim como alguns jotunym. Os anões também têm hóspedes de honra entre eles: humanos, vaniryan, e ocasionalmente, a visita de algum aesir.

Nidavellir é um dos lugares mais seguros de que se tem notícia. Foram muitos raros os ataques feitos contra os anões, e mesmo esses já estão sendo esquecidos, não fazendo mais parte das canções entoadas em banquetes. A segurança de Nidavellir deve-se, primeiramente, às dificuldades de realizar um ataque ali. As montanhas tornam-se excelentes aliados, impedindo um avanço rápido de tropas e oferecendo vários pontos adequados para emboscar atacantes. Além disso, as guaritas são localizadas de forma que as passagens entre as montanhas sejam constantemente visíveis pelos sentinelas. O segundo motivo é a reputação dos anões como ferreiros e artífices. Por séculos, os anões ofereceram seus serviços a diversos povos, e ainda o fazem, construindo armamentos magníficos, jóias e utensílios de grandeza. Muitos foram os presentes dados pelos anões aos deuses de Asgard, e por isso, talvez os próprios aesires mantenham uma certa vigilância e uma certa proteção sobre Nidavellir.

JOTUNHEIM – A terra dos gigantes do gelo

Os gigantes do gelo vivem em Jotunheim, no norte dos alpes escandinavos, próximos ao Monte Kebnekaise. É uma terra inóspita infértil, incapaz de ser habitada por outra raça que não os famigerados Jotun, os gigantes do gelo. Eles habitam os vales, as montanhas e as cavernas de Jotunheim, em diversos povoados distantes uns dos outros. Nesses povoados, os gigantes constroem suas casas, que são, em sua maioria, rústicas, porém resistentes. Junto a suas casas eles mantêm rebanhos de animais nativos da região, que podem fornecer leite e carne.

As vilas dos gigantes encontram-se nos vales e sobre as montanhas de Jotunheim, porém muitos vivem em cavernas, sozinhos ou em pequenos clãs. Os gigantes que vivem em cavernas são ainda mais rústicos que o resto de seu povo, possuindo apenas as vestimentas e utensílios mais simples e, muitas vezes, desconhecendo qualquer tipo de fala. São freqüentes os conflitos entre esses gigantes primitivos e seus parentes mais "civilizados". Entre os gigantes que vivem em vilas, existe uma certa nobreza, constituída de uns poucos clãs ou indivíduos que possuem casas bem-arquitetadas, demonstrando um certo talento dos Jotun em construir moradias. Esses gigantes privilegiados possuem também grandes riquezas, geralmente o fruto de saques e pilhagens a outros povos. Alguns até têm castelos, onde vivem com seu séquito.

Sempre houve um rei entre os gigantes do gelo, e em algumas vezes, mais de um ao mesmo tempo. A desunião entre os povoados é tão grande que já aconteceu de gigantes poderosos oriundos de vilas menores autoproclamarem-se reis, e não terem seu título disputado por anos, já que o verdadeiro rei não estivera ciente desse fato. Por motivos como esse, os gigantes aprenderam a não dependerem de seu rei, o que torna o cargo apenas uma posição extremamente privilegiada, sem exigir quase responsabilidade nenhuma. Ainda assim, são freqüentes os desafios ao rei para tomarem-lhe o trono. A capital de Jotunheim é a cidade de Utgard, e seu atual rei é Utgardaloki, um gigante conhecido por sua inteligência, traço bastante incomum entre os gigantes do gelo.

Além dos gigantes do gelo, outras raças e outras criaturas também são encontradas em Jotunheim. Ogres e trolls realizam trabalho escravo nas minas e nos postos de vigia. Alguns kobolds vivem nas vilas dos gigantes e vários aesires já foram vistos lá também. Além disso, muitas histórias contam sobre dragões e outras feras vivendo nas montanhas de Jotunheim.

ASGARD – A morada dos deuses

Asgard está localizada na costa norte da península escandinava, um lugar abençoado onde o sol sempre brilha. Lá habitam os aesires, os mais poderosos entre os deuses. Há vários povoados de aesires espalhados pelo reino, mas a maior cidade é a que recebe o nome de Asgard. Nela residem os aesires do alto panteão, em meio a outros de menor poder. O lugar demonstra uma beleza digna de seus moradores, que pode ser sentida tanto quanto vista. Diversos animais vivem em Asgard, a maioria simples animais mundanos, porém há também muitas criaturas sagradas, seres que foram abençoados pelos deuses para exercerem determinadas funções. Alguns destes animais sagrados participam das celebrações ao lado dos aesires, e são sempre muito bem respeitados.

As moradas dos aesires são exemplos de uma perfeita arquitetura. Grande parte das construções foram feitas por um gigante no início dos tempos, antes que houvesse desentendimento entre os povos.

Asgard é governada por Odin, o senhor do alto panteão dos aesires, e ele é temido e respeitado por seus súditos. Outros aesires do alto panteão possuem certa autoridade em Asgard, como Frigga, Thor e Balder.

Os aesires mais importantes possuem palácios em Asgard, as maiores obras-primas de todos os nove mundos. O próprio Odin possui vários palácios, sendo Valhalla o mais conhecido pelos

mortais, pois é para lá que vão aqueles que morrem gloriosamente em combate, carregados pelos cavalos das valquírias. Lá eles lutarão durante todos os dias e festejarão durante todas as noites, até que sua habilidade seja novamente requisitada e eles sejam convocados para lutar ao lado de Odin.

Asgard é ocasionalmente visitada por pessoas de outras raças, mas apenas os aesires habitam permanentemente o reino. Os visitantes precisam da permissão de algum dos aesires para entrar em Asgard, e essa permissão só é concedida aqueles que realmente se provarem merecedores.

O reino de Asgard é completamente auto-suficiente, portanto seus habitantes não mantêm relações duradouras com outros povos. Uma exceção são os anões ferreiros de Nidavellir, que são constantemente incumbidos com a tarefa de forjar novos armamentos para os aesires.

O único acesso a Asgard é através da ponte Bifrost, que leva até os portões guardados pelo deus Heimdall. A ponte Bifrost é feita de gelo indestrutível, e quando o sol bate sobre ela, reflete em todas as cores, dando o aspecto de um arco-íris. Acesso a Asgard pelo mar é negado pela ação dos deuses dos mares Njord e Ægir, que determinam o curso dos navios dos mortais e pela intervenção de Ron, a esposa de Ægir, e suas filhas, que encantam marinheiros, desviando-os de seu curso.

VANAHEIM – A terra dos vanires

Vanaheim situa-se em uma ilha a noroeste da costa de Norsklund. É uma terra de altas montanhas geladas, habitadas pelos vanires desde que eles foram derrotados pelos aesires. Eles constroem suas moradas, que geralmente são grandes palácios ou templos, no alto das montanhas. As cidades dos vanires são protegidas do frio extremo que impera na ilha, permitindo o plantio e a criação de animais. Todo o trabalho em Vanaheim é realizado por escravos trazidos de outras terras.

Os vanires são governados pelos líderes sobreviventes da guerra com os aesires. Estes formaram um conselho para resolver assuntos de Vanaheim e de outras terras. Quase todos os integrantes de outros povos em Vanaheim são escravos. Ainda assim, há aqueles que ganharam respeito ou mostraram utilidade aos vanires, e vivem em certa liberdade nas altas cidades. Porém, eles estão confinados aos limites das cidades, já que a grande maioria não resistiria ao frio imperdoável das montanhas. Da mesma forma, não há fugas de escravos, que preferem submeter-se à vontade de seus mestres do que encarar a morte certa fora das cidades.

Os portos de Vanaheim abrigam os navios cargueiros dos vanires. Esses navios não são construídos com materiais normalmente usados para este fim. Eles são feitos a partir dos próprios elementos que compõem Vanaheim: a rocha das montanhas, o gelo que recobre toda a terra, e o vento que sopra sem perdão. Assim, os navios dos vanires causam espanto e admiração quando surgem nas praias do continente, à procura de escravos e materiais ausentes na ilha.

ALFHEIM – O reino dos elfos

Ao norte da terra dos Finns, existe um vale oculto povoado pelos Alf, os elfos da luz. É um vale fértil e cheio de vida, que nunca é atingido pelo inverno que vem de fora de suas fronteiras. Lá os elfos vivem em meio às árvores e aos animais, alheios aos

problemas do mundo exterior. Alfheim é repleta de bosques, rios, florestas, fiordes, vales e cachoeiras. Os animais que lá vivem partilham de um benefício concedido aos elfos: de viverem para sempre enquanto estiverem nos limites do reino. Ao deixar Alfheim, um habitante nativo de lá, seja elfo ou animal, torna-se mortal e sujeito aos perigos do mundo.

A entrada para Alfheim é secreta, conhecida apenas pelos elfos da luz. Por isso, o reino não corre o risco de ser atacado por forças hostis. Pelo mesmo motivo, os povos de outros reinos não têm contato com Alfheim. Porém, diz-se que alguns jovens vikings, ao afastar-se muito de seus lares, escutam chamados vindos de Alfheim, e são seduzidos pelas vozes, abandonando seus caminhos e sendo guiados para a terra dos elfos, para nunca mais retornarem.

Alfheim é governada pelo vanir Freyr, que escolheu viver entre os elfos para desfrutar dos prazeres desse reino.

Os REINOS SUBTERRÂNEOS

Histórias e canções sombrias contam sobre os temidos reinos subterrâneos e sobre as criaturas que lá habitam, sempre ansiosas para subir ao mundo da superfície e trazer morte e desgraças. Contam sobre Muspellsheim, o reino dos gigantes do fogo governados pelo maligno Surt, sobre Svartalfheim, a terra dos misteriosos elfos negros, e Niflheim, a temida terra dos mortos. Apesar de não haver registros precisos sobre esses reinos, sejam escritos ou orais, uma coisa é certa: eles não se relacionam com os povos da superfície. São reinos completamente isolados e os caminhos que levam até eles, se é que existem, não são conhecidos. Assim, eles desempenham o papel de uma ameaça invisível, prestes a atacar a qualquer momento.

MUSPELLSHEIM – A terra dos gigantes do fogo

Nas cavernas mais profundas sob a terra, encontra-se Muspellsheim, o reino de fogo. O lugar é um extenso complexo de cavernas habitadas pelos gigantes do fogo. As cavernas são excessivamente quentes e rios de lava correm por todo o reino. Poucos objetos são encontrados em Muspellsheim, pois o calor é tanto que grande parte dos materiais convencionais não resiste às altas temperaturas. Animais não habitam Muspellsheim, apenas criaturas oriundas do fogo fazem companhia aos gigantes nas profundezas.

Os gigantes não têm casas nas cavernas, e não fazem construção nenhuma. As estruturas encontradas em Muspellsheim são criadas a partir do fogo primordial que eles manipulam. A partir desse fogo ancestral, eles produzem forjas que fornecerão materiais de grande poder para suas necessidades e seus armamentos.

Os gigantes do fogo sempre foram governados pelo deus Surt, que os liderará até o final dos tempos. Ele é o soberano incontestável de Muspellsheim, e prepara seu povo para o momento do ataque derradeiro a Asgard.

NIFLHEIM – A terra dos mortos

Existe um lugar nas profundezas do mundo reservado para as almas daqueles que morrem sem glória e sem honra. É um lugar de escuridão e podridão, povoado pelos mortos que vagam incessantemente e sem propósito. Não há um caminho conhecido para Niflheim, pelo menos não para os vivos. Os mortos cujas almas não tiveram permissão para entrar em Valhalla são instantaneamente

levados para Niflheim. Porém, sabe-se que alguns deuses conhecem caminhos secretos para entrar no reino dos mortos.

Niflheim é repleta de fossas e poças fétidas onde os mortos agonizam eternamente. Há diversas cavernas e salões, túneis e corredores, todos ausentes de vida e infestados de almas sofredoras. Muitas estruturas em Niflheim são construídas com os corpos daqueles que morreram e foram abandonados. Pilares, escadas, umbrais e altares são feitos dessa forma, assombrando ainda mais as almas que lá residem.

A deusa Hel é responsável por Niflheim, e por isso, muitas vezes o reino é chamado de Helheim. É ela quem decide o destino dos mortos em seu domínio: como eles irão sofrer, junto de quem eles passarão a eternidade, ou quais serão mandados de volta ao mundo dos vivos.

SVARTALFHEIM – O reino dos elfos negros

Existem regiões no subterrâneo distantes das chamadas de Muspellsheim. Nestas cavernas, luz nenhuma jamais brilhou. Sombras preenchem todo o espaço. Este é o lar dos svartalfar, os elfos negros. Esses misteriosos habitantes das profundezas desenvolveram seus outros sentidos para compensar a falta de visão decorrente de eras vivendo na escuridão. Mais que isso, eles entregaram-se às sombras e agora fazem parte da escuridão que os envolve.

Svartalfheim é uma série de túneis que abrigam os lares dos elfos negros. Esses lares são espalhados pelos túneis, sendo que não há povoados de svartalfar, eles agrupam-se no máximo em famílias de três ou quatro pessoas. Os túneis de Svartalfheim também são habitados por animais das profundezas que servem de alimento para os elfos negros.

Não se sabe se há membros de outras raças vivendo entre os svartalfar, mas isso é bem improvável, já que não há nenhuma entrada conhecida para este lugar.

MIDGARD – a terra dos mortais

Midgard significa terra média, em nórdico. Trata-se do mundo dos povos mortais, onde vivem os humanos. É o nosso mundo, a Terra, com todos os seus povos, reinos, cidades e personagens.

Antes de Sven Svensson ser enganado por Loki e entregar a ele os segredos das Runas Mágicas, Midgard permanecia no tronco da árvore universal, Yggdrasil. Com a abertura das runas, o mundo dos mortais passou a dividir seu espaço com os outros oito mundos, que se fundiram a Midgard. Agora, a terra média dos vikings divide seu espaço com os mundos místicos, antes dispostos em outras regiões do grande freixo.

O apogeu viking em Midgard se dá a partir do século VIII, estendendo-se até fins do século XII. É sobre essa época de que se trata este capítulo. Nesse período existiram três grandes povos vikings: os Dane, os Norske e os Svíar, sem falar dos Rus, em menor número, que viviam espalhados nas terras do leste. Além dos povos vikings havia um incontável número de outras civilizações, dentre elas, os Saxões, os Bretões, os Francos, os Árabes e muitos outros.

A descrição de Midgard está dividida em duas partes, na primeira – Os Domínios Vikings – são apresentadas terras dominadas pelos vikings; na segunda parte – As Outras Civilizações – são descritos os outros povos com que os vikings mantiveram maior contato devido à suas navegações, ou à proximidade de suas terras, ou mesmo devido a relações comerciais.

MID GARD



Os Domínios Vikings

Os domínios vikings em Midgard se situam na Escandinávia, na porção norte da Europa ocidental. Suas terras são formadas pela Península Escandinava, pela Jutlândia, pelas terras dos Finn e pela ilha de Himsey. São terras com grande diversidade na paisagem, na vegetação e no clima, de solo extremamente pobre e terrenos muito irregulares.

Na Península Escandinava estão os territórios dos Norske (Norsklund) e dos Svíar (Svearheim). Norsklund fica na porção oeste da península, estendendo-se até a fronteira com as terras dos gigantes. É um território mais montanhoso e selvagem. Svearheim localiza-se na parte leste da península, ligando-se à Finlândia em sua ponta nordeste. É um terreno com relevo recortado e preenchido por uma grande quantidade de rios e lagos, formados pelo derretimento do gelo nos Alpes Escandinavos.

O território dos Dane (Danemark) localiza-se na Jutlândia e na porção sul da Península Escandinava que faz fronteira com Svearheim. É um reino de terras baixas, mais habitado do que todos os outros e com mais cidades. Em Danemark estão os solos mais férteis e as cidades mais desenvolvidas, por isso seu povo tem características menos nômades. É o único reino unificado dos vikings, sob o comando de Agantyr Volsung.

Conheça agora as terras dos Vikings mortais, com todos os seus mistérios e perigos.

O Clima nas terras do Norte

O clima na Escandinávia é extremamente frio. Sua temperatura em média varia, no período de um ano, entre -20 e 25 graus centígrados. Sendo que as temperaturas mais elevadas ocorrem em períodos curtos.

A época mais quente do ano é entre junho e agosto, quando ocorre o verão no hemisfério norte. Nesse período as temperaturas chegam ao máximo de 25°C em Danemark e no sul de Svearheim. Já em Norsklund as terras ao sul raramente chegam a este valor, tendo como limite a temperatura de 20°C. Todo o restante do território dos Norske e as terras do norte de Svearheim têm temperaturas variando entre 5°C e 15°C durante o verão. Nessa época o sol brilha por mais tempo em toda a Escandinávia e as noites são bem diminutas. Em algumas vilas bem ao norte, próximas a Jotunheim e aos outros reinos hiperbóreos, alguns dias não têm noite, com o sol brilhando em todas as 24 horas.

O inverno acontece entre dezembro e fevereiro, mas mesmo nos outros meses (que não os de verão) as temperaturas são invariavelmente baixas. Durante o inverno Danemark e as porções sul de Svearheim e Norsklund, têm temperaturas variando entre 5°C e -5°C. No norte de Svearheim e de Norsklund a temperatura varia entre -5°C e -20°C, podendo ser ainda mais baixa nos cumes dos Alpes Escandinavos. A exemplo do que ocorre no verão, no inverno algumas cidades ao norte não vêem o sol, tendo 24 horas de noite. Espessas camadas de neve são comuns em toda a Escandinávia durante o inverno.

As outras estações do ano não são muito nítidas, confundindo-se com as principais. O outono acontece entre os meses de setembro e novembro, e é uma época de colheita nas plantações. A primavera ocorre entre março e maio, sendo um período de muitos trabalhos preparatórios para as atividades vikings. Ambas as estações são mais secas do que o inverno e o verão.

A Fauna do Norte

A relação dos vikings com os animais de suas terras é muito intensa. Além dos animais domésticos, usados no transporte, na proteção e na alimentação, há os selvagens, que muitas vezes são caçados com interesse econômico ou de subsistência.

Dentre os animais domésticos mais comuns estão os cavalos (fortes, grandes e com pêlos abundantes), renas, alces, cães, gados, ovelhas, cabras, porcos e javalis. Há também alguns pássaros muito apreciados pelos vikings, como falcões e a corujas, que são adestrados para prestar serviços aos seus donos.

Há uma grande diversidade de animais selvagens, mas os mais comuns são os ursos, lobos, raposas árticas, martas, lince, esquilo, focas, morsas, além de uma enorme gama de aves marinhas. Também encontram-se representantes selvagens de alces, renas, javalis, bodes e cabras.

Muitos desses animais selvagens são caçados para a extração de pele e marfim, que são itens de grande valor de venda, ou mesmo como alimento. O mesmo ocorre na caça às baleias, da qual se extrai a pele, o marfim dos dentes, a gordura como combustível para o fogo e os ossos para decoração. Os peixes das águas geladas são preparados com sal, de modo que podem ser guardados por dias sem apodrecer. Muitos desses peixes salgados são levados nos navios e juntamente com pães duros, são a base da alimentação da tripulação.

Idiomas em Midgard

Muitos são os idiomas falados em toda a Midgard. Citá-los todos aqui, poderia encher linhas e mais linhas. Dentre as línguas conhecidas entre os escandinavos estão o idioma Nórdico (comum), falado por humanos, jotunym, kobolds, vanires, aesires e valquirias. Há também as línguas vindas dos povos místicos, tais como o idioma Anão (falada pelos anões), Jotun (usada pelos gigantes do gelo e jotunym), Kobold (raramente usada por kobolds, que preferem a língua comum), Vanir (falada pelos vanires e vaniryans), Élfico (usada pelos elfos da luz e elfos negros), Muspells (dos gigantes do fogo) e o idioma Troll (falada pelos trolls).

Já dentre os outros povos de Midgard, com os quais os vikings mais têm contato, estão os seguintes:

- **Árabe:** usado pelos povos do Oriente Médio em geral.
- **Bretão:** usado pelos Bretões.
- **Eslavo:** usado pelos Finn e pelos Eslavos.
- **Galês:** usado por Galeses e alguns Escotos.
- **Goidélico:** usado por Escotos, Pictos e alguns Bretões.
- **Latim:** usado por Saxões, Bretões, Galeses, Francos, Bizantinos e Anglos.
- **Véstico:** usado por Saxões, Bretões, Francos e Anglos.
- **Grego:** falado no Império Bizantino.

Além destes, há vários outros dialetos difundidos tanto entre os Nórdicos, quanto entre os outros povos, bem como as línguas dos Skraelingars e do povo mediterrâneo. Alguns exemplos são o Córnico, o Galês do Sul e o dialeto de Manx.

As Cidades Vikings

Ao contrário da grande maioria das outras cidades européias na Idade Média, que se formaram ao redor de grandes castelos e têm como principal função atividades agrícolas, as cidades vikings

não possuem grandes edifícios públicos de pedra e relegam a agricultura a segundo plano. A maior parte das cidades formou-se a partir do adensamento populacional em determinadas regiões. Algumas vezes isso ocorria pelos fortes vínculos familiares, já que as famílias cresciam e mantinham-se vivendo na mesma região e ampliando suas edificações. Em outros casos, um viking de grande renome ou um latifundiário tomava posse de um local que julgasse propício para desenvolvimento (devido a rotas comerciais e outros fatores). Assim, desenvolvia alguma estrutura e cobrava impostos daqueles que fossem ali viver (os impostos eram cobrados em percentuais das vendas ou trocas de cada habitante).

A principal atividade nas cidades vikings é a fabricação de produtos artesanais e o comércio destes. Os fazendeiros, em geral, vivem no entorno das cidades ou em vilarejos rurais. A pouca agricultura e pecuária existente nas cidades é apenas para a subsistência. Os alimentos que faltam são obtidos pela troca com os fazendeiros por produtos manufaturados. As cidades também são pontos de ligação entre rotas comerciais, locais de partida de incursões vikings em outros reinos e centros de poder político (onde se reúnem os maiores Jarls e os vikings mais renomados).

Seguindo as tradições de engenharia na região, quase todas as construções são feitas de madeira. São casas grandes, com pátios cercados (com celeiros e cavalariços) e com características próprias das famílias que as habitam (para mais detalhes, veja **A Casa Comunal**, Capítulo 3). Além das construções habitacionais, há também os locais de comércio e oficinas (em geral junto à casa do comerciante), os depósitos e algumas construções públicas, tais como o *Thing* (assembleia, veja mais em **Sociedade e política**, Capítulo 3), as construções portuárias e os fortes (com acesso livre apenas para os soldados).

Todas as grandes cidades são cercadas por espessas barreiras. Estas muralhas são feitas com terra retirada de um fosso à sua frente e recobertas com placas de madeira em suas duas faces. Assim, tem-se uma proteção dupla, uma vez que há um fosso (oriundo da retirada de terra para a muralha) e uma muralha que poderá chegar a até 12 metros de altura. A madeira que cobre a muralha também é usada para calçar as ruas principais dentro da cidade, os bordos (e algumas vezes o fundo) dos riachos e as praças da cidade. Além disso, a madeira também é usada para canalizar a água potável, construir píeres e paliçadas, tanto terrestres quanto aquáticas.

Em geral as edificações são distribuídas conforme os vínculos familiares, ou seja, parentes habitam residências mais próximas entre si. Ainda que haja boa hospitalidade, aos forasteiros que desejam erigir suas casas são relegados os pontos menos privilegiados e mais distantes (algumas vezes fora das muralhas). Isso faz com que haja alguns nichos característicos nas cidades, sendo fácil perceber que determinados pontos são ocupados por algumas famílias, outros por outras, e alguns por forasteiros, viajantes etc.

As maiores cidades vikings são Hedeby e Ribe, nas terras dos Danes e Birka, em território Svíar. Entre os Norske não há cidades grandiosas como as citadas acima, uma vez que seu povo é mais disperso e se organiza em vilas mais rurais. A maior cidade dos Norske é Nidaros, conhecida pelos outros povos como Trondheim. Além destas cidades mais importantes, existem outras medianas, tais como Jelling (Dane), Sigtuna (Svíar) e Oslo (Norske), e os

vilarejos rurais importantes, tais como Lindholm, Lund, Traebjerg e Nonnebakken (Dane); Vastergam (Svíar); Skien, Bergen e Oseberg (Norske).

Emporia (Centros Mercantis)

Ao longo de todo o território escandinavo existem locais conhecidos como Emporia ou Centros Mercantis. Tratam-se de lugares que são povoados em determinadas épocas do ano (normalmente no verão), tornando-se centros de produção e comercialização de produtos artesanais.

A maior parte das construções nos centros mercantis é formada por oficinas e outras instalações voltadas para o fabrico e o comércio. As poucas construções habitacionais dividem espaço com terrenos preparados para receberem barracas e outras habitações temporárias, onde ficam acampados os vikings em períodos de ocupação.

Durante a maior parte do ano os Emporia ficam desertos, com suas poucas casas e muitas oficinas vazias. No período de ocupação, que normalmente se dá no verão, tornam-se verdadeiros centros comerciais, servindo tanto para trocas, como para portos de parada e reparo de navios e locais de descanso para os viajantes. Muitos centros mercantis são usados também como ponto de partida para incursões em outras terras. Recebendo os navegantes de volta, que por ali mesmo comercializam os produtos de suas pilhagens.

Muitos destes centros acabam por se tornar pequenas vilas ou mesmo cidades, como é o caso de Ribe e Gokstad.

Dentre os principais centros mercantis estão Kaupang (o maior deles), em Norsklund; Skuldvig, Århus, Löddeköpinge e Fribrode, em Danemark; e Paviken, Lundbjörs e Fröjel, na Gotlândia, em Svearheim, além de Helgö, também em Svearheim, próximo a Birka.

Fortalezas Vikings

Além das fortificações existentes na maior parte das grandes cidades vikings, há algumas fortalezas que foram construídas em pontos estratégicos. Elas foram erigidas com intuito de proporcionar maior proteção e facilidade de deslocamento de tropas no território, em caso de invasões.

Os maiores e mais importantes fortes estão no reino de Danemark. Dada a localização de seu território (colado ao território dos Francos e Saxões) e ao fato de ser o único domínio viking unificado, Danemark foi o primeiro estado viking a providenciar uma defesa mais robusta para seu território. Dentre as maiores fortificações dos Dane estão a imponente muralha Danevirke e as fortalezas de Trelleborg, Aggersborg e Daneborg (futuramente conhecida como Fyrkat).

Em Svearheim há fortalezas menores, sendo que a maioria segue o modelo de construção de Trelleborg. Já em Norsklund não há notícias sobre a existência de fortificações. Como o próprio território é extremamente inóspito para invasores e com a não unificação de seu povo, não houve a preocupação em construir defesas do tipo.

Acampamentos

Nas terras escandinavas ainda é possível encontrar vários acampamentos fixos espalhados pelos mais diversos locais. Tratam-se de ajuntamentos militares, pontos de partida para explorações ou, simplesmente, povoamentos sazonais para caça, pesca ou extrações de todos os tipos.

A grande maioria dos acampamentos encontra-se em Norsklund. Seus principais são: Ytre Moa e Borgund, ambos localizados entre as terras dos anões, nos Alpes Escandinavos (servem como postos de vigília e parada para aventureiros das montanhas); e Urnes, localizado numa região de alagadiço no sopé dos Alpes, servindo como posto de observação em terra.

O maior acampamento em Svearheim é o de Eketorp, na Olândia. É usado como ponto de parada para navegantes e como posto de sentinela das embarcações que cruzam o mar Báltico.

Em Danemark há dois grandes acampamentos militares: Vorbasse, a oeste de Lindholm, localizado próximo à vila de mesmo nome e a sudoeste de Aggersborg. Ambos são pontos de apoio para as fortalezas das quais estão próximos.

Os perigos nas Terras do Norte

As terras dos vikings guardam vários mistérios, segredos e um grande número de territórios a serem desbravados.

Os perigos que já existiam na Escandinávia se ampliaram ainda mais com a abertura das entradas para os mundos místicos. Hoje, os animais selvagens das florestas, pântanos, bosques e montanhas dividem espaço com criaturas fantásticas que povoam a terra dos mortais. Ao mesmo tempo, portões ocultos para os mundos subterrâneos ainda não foram descobertos pelos vikings, e podem se tornar verdadeiras armadilhas para aqueles que estão nos seus arredores. Os povos do subsolo se uniram contra Asgard, mas

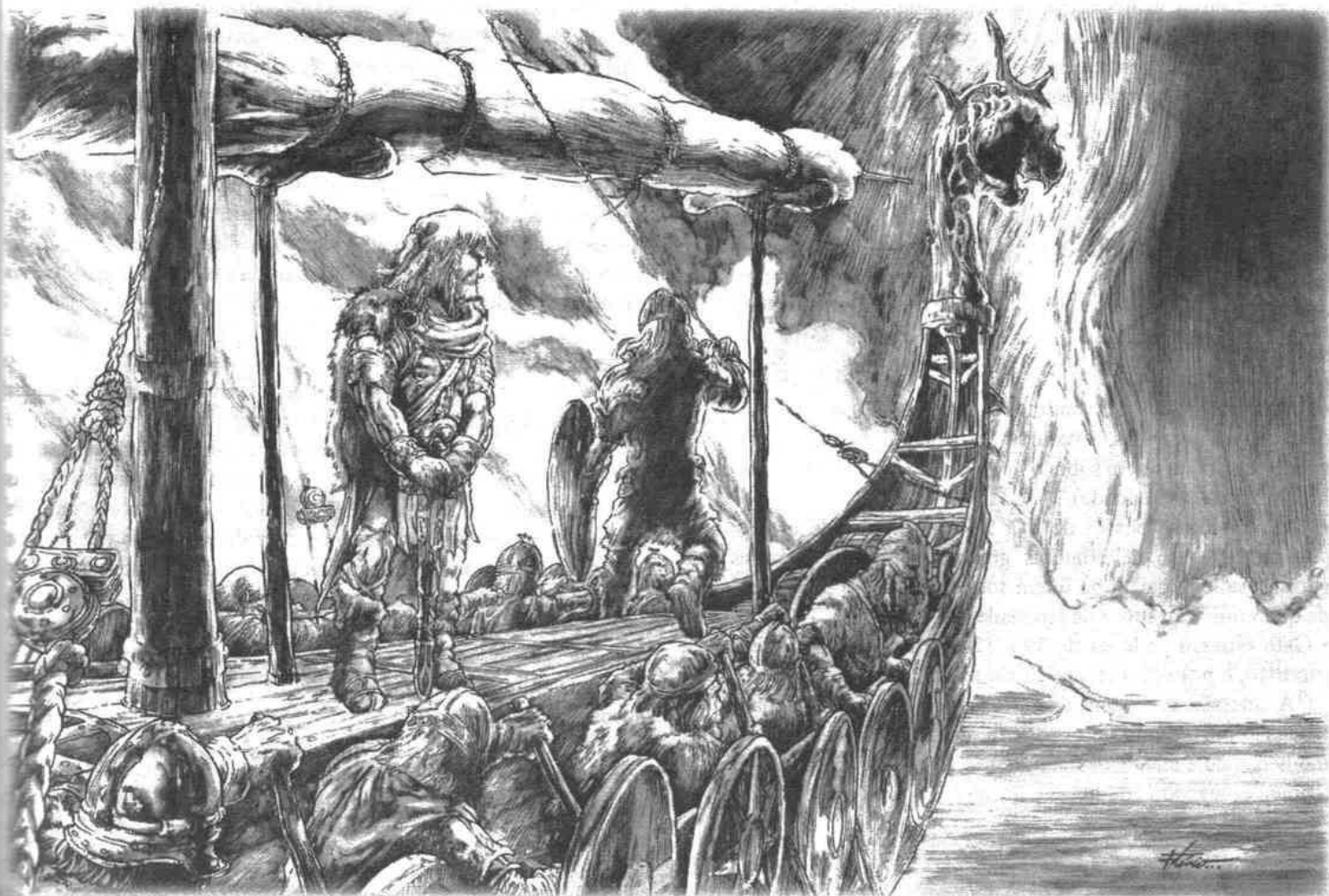
para conseguirem seu intento deverão subjugar os habitantes de Midgard também.

Além de animais, criaturas e seres de outros mundos, os domínios vikings sofrem com ataques dos outros povos de Midgard. Sedentos por vingança pelas incursões vikings às suas terras, muitos Saxões, Anglos, Bretões, Francos e Galeses arriscam seus pescoços em ataques às terras escandinavas ou a embarcações vikings em alto mar. Muitas vezes são organizadas grandes e sangrentas investidas, com verdadeiros exércitos, noutras os vikings são acometidos por furtos, ataques furtivos de grupos menores ou penetrações sorrateiras com a deflagração de batalhas surpresas.

Mesmo entre os próprios povos vikings há várias contendas. A escassez de terras cultiváveis, os duelos entre famílias ou mesmo algumas disputas políticas são motivos para batalhas entre os Vikings. Muitas vezes isso ocorre pelas diferenças entre os três povos, outras por diferenças entre pequenos grupos. Aquilo que não é resolvido nas *Thing* se soluciona no fio do machado.

Perigos Naturais

Outros perigos nas terras do norte são os elementos naturais. Montanhas geladas de difícil escalada e prontas para iniciarem assustadoras avalanches; lagos e rios com grandes quedas d'água ou congelados; estreitos e fiordes navegáveis, porém com perigosas rochas e icebergs no caminho; florestas ainda inexploradas,



habitadas por trolls e pelo povo huldre; cavernas inóspitas, frias, úmidas e escuras, além de vários outros perigos naturais que podem representar os mais temíveis desafios em aventuras.

Avalanches e deslizamentos

Uma avalanche ou deslizamento típico desloca uma grande área de neve sendo sua largura em torno de 1d6x30 metros. Metade dessa largura, no centro do deslocamento, compreende a área de soterramento. A posição relativa dos personagens no caminho da avalanche pode ser obtida por 1d6x6 metros. Esse valor é a distância entre o centro do grupo e a linha central da trajetória da avalanche (50% de chance de estar passando à frente do grupo). A velocidade de avanço de uma avalanche é de 150 metros por rodada e o deslizamento de 75 metros por rodada.

Esses eventos podem ser visto a uma distância de 1d10x150 metros de distância caso o personagem obtenha sucesso num teste de Observar (CD 20). A CD do teste deve ser modificada por quaisquer condições apropriadas da Tabela 3-2 do Livro do Mestre (trate uma avalanche como encontro colossal, o que significa a CD que se reduz imediatamente em 16). Se todos os personagens falharem no teste de Observar, a avalanche será avistada automaticamente quando estiver na metade da distância original.

É possível, também, ouvir a aproximação de uma avalanche ou deslizamento, mesmo que impossibilitado de vê-la. Sob condições ideais (sem a ocorrência de outros sons altos), um personagem que obtenha sucesso num teste de ouvir (CD 15) consegue ouvir a avalanche ou deslizamento quando estiver a 1d6x150 metros de distância. Esse teste pode ter uma CD de 20, 25 ou ainda maior em situações onde a audição seja prejudicada (tempestades elétricas, cachoeiras etc).

Lagos e rios congelados

O período de inverno vai de dezembro à fevereiro e a espessura do gelo dependerá do mês vigente:

Mês	Água parada	corrente
Novembro	fino	-
Dezembro	mediano	fino
Janeiro	espesso	mediano
Fevereiro	espesso	espesso
Março	espesso	espesso
Abril	fino	fino

• **Gelo fino** tem de 2 a 5 centímetros de espessura, e suporta o peso de criaturas pequenas. Criaturas de tamanho médio que corram, saltem, caiam ou lutem sobre o gelo tem 50% de chance de quebrá-lo (por turno de atividade).

• **Gelo mediano** possui de 7 a 28 centímetros de espessura e suportam o peso de criaturas grandes. Criaturas enormes que corram, saltem, caiam ou lutem sobre o gelo tem 50% de chance de quebrá-lo (por turno de atividade).

• **Gelo espesso** pode ter de 30 a 120 centímetros de espessura e suportam o peso de qualquer tamanho de criatura.

A imersão em água gelada causa 1d6 pontos de danos de contusão por minuto de exposição, devido a hipotermia. Roupas molhadas ou encharcadas não oferecem proteção contra o frio do ambiente, levando 2d4 horas para secar completamente.

Eventos meteorológicos

Neblina: uma neblina típica limita a visão a uma distância de 1d10x1,5 metros, tornando impossível a visão normal e no escuro além desse raio. Criaturas dentro do raio limite ganham benefícios de meia camuflagem (20% de chance de errar).

Chuva: ela afeta a visibilidade, os ataques à distância e os testes de Ouvir, Procurar e Observar, conforme descrito em Precipitação, na seção Perigos do Clima no Capítulo 3 do Livro do Mestre. Quando sob chuva forte os personagens ficam ensoopados em 2d6x10 minutos, deixando-os vulneráveis ao frio (ver Lagos e rios congelados). O encharcamento pode ser evitado pelo uso de roupas impermeáveis.

Granizo: a chuva de granizo pode ser muito perigosa, de forma que existe 10% de chance de que o granizo cause 1 ponto de dano em qualquer criatura que esteja exposta a ela. Caso isso ocorra existe a probabilidade de 20% de que caiam granizos do tamanho de um punho ou maior. Esses calhaus causam 1d4 pontos de danos a qualquer criatura que estiver sob a intempérie.

O granizo no chão reduz o deslocamento pela metade. Em temperaturas moderadas ou quentes eles lavam 1d4 horas para derreter. Em tempo frio permanecem no chão por 4d4 horas.

Neve: A neve ocasiona os mesmos efeitos na visibilidade, ataque à distância e em teste de perícias que a chuva, e reduz o deslocamento pela metade. A neve se acumula a uma taxa de 2d6 centímetros por dia de neve. Quando a profundidade da neve alcança metade da altura da criatura, seu deslocamento se reduz a um quarto do normal, quando chega a sua altura o deslocamento passa a ser um oitavo do normal. O uso de raquete pode cancelar os redutores devido ao acúmulo de neve, à critério do mestre.

A neve derrete à velocidade de 10 centímetros por dia com temperatura moderada, 20 em temperaturas agradáveis e 30 em quentes.

Nevasca: As nevascas (vento e neve) ocasionam os mesmos efeitos que a neve normal, mas restringem a visibilidade do mesmo modo que a neblina (ver acima). Um dia de nevasca pode criar bancos de neve com 1d4x1,5 metros de altura, especialmente ao redor de objetos grandes o suficiente para barrar o vento, como cabanas ou tendas grandes.

Altitude elevada

A altitude interfere tanto no clima quanto na quantidade de ar disponível. Até 2100 metros nenhum efeito é perceptível. De 2100 a 5600 metros, criaturas não aclimatadas estão sujeitas aos males da altitude e o clima estará uma categoria inferior à indicada pelo clima predominante. Acima de 5600 metros de altitude, qualquer criatura estará sujeita aos males da altitude e o clima estará duas categorias abaixo da indicada pelo clima predominante.

Qualquer criatura que não estiver aclimatada a altitude tem mais dificuldade de respirar grandes altitudes. Criaturas aclimatadas têm bônus de +4 em testes de resistência para resistirem aos efeitos e ao mal da altitude. Consulte Falta de Ar/Altitude Elevada, na seção outros perigos no Capítulo 3 do Livro do Mestre.

A aclimação ou não de uma criatura fica a critério do mestre, ou é definido na descrição da espécie.

DANEMARK



Danemark ocupa a península da Jutlândia, a parte sul da península da Escandinávia, bem como 405 ilhas. É a mais populosa das terras vikings, e o reino mais desenvolvido econômica, militar e politicamente.

Unificado há anos atrás pelo clã dos Volsung, que descende diretamente do lendário herói

Sigurd, Danemark é o único e verdadeiro reino viking. Sigurd, quando reforjou sua espada mágica Notung a chamou de Gram, a qual o acompanhou por toda a vida. Quando morto, assassinado em sua cama, teve sua espada ao seu lado na pira funerária, onde foi queimado junto com sua amada Brunhilde. As cinzas de Sigurd e de sua esposa foram enterradas num túmulo secreto juntamente com seus pertences. Anos se passaram e um de seus descendentes, Seawulf Volsung, que viajava por terras distantes, retornou para reclamar a herança do pai. A ele, e apenas a ele, foi revelada a localização da sepultura de Sigurd. De lá ele retirou apenas a espada mágica – Gram –, a qual usou como símbolo de poder para iniciar a unificação dos Dane.

Desde então os Volsung vêm agregando mais e mais terras aos seus domínios. A espada é passada de geração em geração, como símbolo de força e a lembrança de que todos aqueles que assentam no trono de Danemark descendem de Sigurd e, portanto, do próprio Odin.

O atual rei Dane é Agantyr Volsung. Não muito diferente de seus antecessores, Agantyr é visto como um herói pelo seu povo e como um conquistador pelos demais povos vikings. Durante muitos anos ele tentou levar seu expansionismo para as terras dos Svíar e dos Norske, porém, cansado de tanta rejeição e com Sven Svensson reclamando o trono de Svearheim, decidiu realizar incursões conquistadoras em outras paragens, como as terras dos Escotos, dos Pictos, dos Galeses e dos Saxões.

Dentre os maiores opositores de Agantyr Volsung estão o maior Göddar de Oslo, Brodd Askson, que recusou a ajuda do governante de reerguer a cidade em troca de ceder-lhe parte do território; Sven Svensson, na verdade o vê como um possível aliado, mas teme que este provoque uma cisão entre os povos vikings; e Ottar, Bolso de Ouro e seu conselheiro kobold, Silrro, Boca Grande, ambos responsáveis pelas ilhas de Fyn e Zelândia.

Agantyr Volsung tenta governar Danemark com pulso forte, porém a velhice já bate à sua porta e hoje o ancião viking vive mais de sua reputação do que de seu poder real. Sem descendentes legítimos (diz-se que Agantyr possui muitos filhos bastardos em todas as terras vikings), Agantyr procura um sucessor para o trono, mas teme que a quebra da linhagem dos Volsung possa significar o fim de Danemark. Isso se agravou depois que uma Norne falou-lhe ao pé do ouvido que Hedeby sofrerá um furioso ataque dos outros povos da Europa e, destruída, poderá representar o fim da era viking...

Geografia

As terras de Danemark são baixas. O ponto mais alto do reino tem apenas 173 metros acima do nível do mar, sendo as colinas de Ejer Baunehøj e Yding Skovhøj, na região leste da Jutlândia. As poucas ondulações do relevo garantem uma fácil locomoção por

terra, bem como o assentamento de várias vilas, cidades, fortalezas e outras construções espalhadas por todo o reino. Além disso, o baixo relevo garante um litoral com poucas falésias, o que permite sua exploração quase completa. Isso, associado ao grande número de ilhas existentes no território (o que determina uma longa faixa litorânea), faz do litoral de Danemark o mais rico dos povos vikings, e talvez de toda Midgard.

Há muitas florestas em Danemark, a maior parte delas inexploradas ou conhecidas em apenas alguns pontos específicos. As árvores são de folhas caducas (que caem no inverno) e coníferas. Não são florestas muito densas ou fechadas, assemelhando-se, na verdade a bosques. No entanto, há áreas onde predominam vegetações pantanosas, com árvores retorcidas e grandes arbustos. Ao redor de lagos e rios é comum encontrar prados e marismas, terrenos alagadiços, com vegetação extremamente úmida e rasteira.

Economia

Danemark tem as terras mais férteis dos domínios vikings, por isso boa parte de sua economia é baseada na agricultura. Há muitas fazendas próximas às cidades e vilas, além de estradas usadas, na maior para das vezes, para transportar a produção das áreas rurais. O cultivo da terra e a criação de gados e suínos são atividades fortes entre os Danes. Um grande número de fazendeiros dedica-se aos ofícios do campo, cujos produtos são trocados por manufaturas e outros artigos vindos tanto das terras dos Norske e dos Svíar, quanto das outras regiões de Midgard. A pesca e a caça de aves selvagens que vivem próximas aos mares e rios também é muito comum.

Além da agricultura e da pecuária, os Danes também são grandes comerciantes, importadores e exportadores. Devido a sua organização política, ao desenvolvimento de suas cidades e a sua localização geográfica, Danemark é sempre o primeiro estado viking a entrar em contato com as novidades que vêm da Europa. Além disso, boa parte de todo o comércio feito entre os vikings e os outros povos passa pela terra dos Dane. Assim, seus comerciantes lucram cobrando taxas de transporte e percentuais sobre o comércio que realizam.

Em Danemark tem-se o uso de várias moedas e de pedras preciosas como instrumentos de troca. O comércio também é feito por escambo ou com a utilização de escravos.

As ilhas de Fyn e Zelândia

As duas mais importantes e maiores ilhas de Danemark são Fyn e Zelândia. Graças à sua localização e seu tamanho, essas ilhas tornaram-se pontos essenciais nas rotas comerciais no mar Báltico. Funcionavam como pontos de parada e partida, local de reparos e, principalmente, como a rota oficial de circulação dentro do reino dos Dane.

No entanto, com o crescimento da importância de ambas as ilhas e a visibilidade que ambas ganharam, foi preciso determinar mais segurança e um governo de mão forte, que pudesse dar conta das minúcias dos locais. Assim, Agantyr determinou que Ottar, Bolso de Ouro (Lad 6/Nav 4 – Renome 7), um velho navegante que se aposentara após acumular grande riqueza, fosse o governante de Fyn e da Zelândia. A ele foram delegados plenos poderes, tendo a obrigação única de se relatar ao rei e de pagar-lhe as taxas pelo uso das rotas comerciais.

Não tardou que Ottar, juntamente com seu conselheiro kobold Silro, Boca Grande (Lad 5/Brd 2 – Renome 2), se sentissem donos das ilhas. O famoso Bolso de Ouro não resistiu às avolumadas riquezas que circulavam sobre os portos ao seu comando e começou a tramar, junto ao seu braço direito kobold, a independência das ilhas. Hoje, Ottar possui uma guarda independente e não aceita a intromissão dos exércitos de Agantyr nos territórios que já diz serem seus. Ocupou a fortaleza de Trelleborg como sua, tornando-se seu comandante. E há meses não paga ao reinado as taxas pelo uso das rotas comerciais.

Ottar ainda não deflagrou sua traição ao rei Dane, mas, por trás das brumas de suas ilhas, faz conchavos com alguns Norske e mesmo com outros povos. O grande ponto de resistência são as terras conhecidas como Hringstathir, onde fica a floresta de Hringstead, cujo território pertence ao clã Volsung desde que Helgi matou o antigo rei Hunding. Contudo, cedo ou tarde as ilhas de Fyn e da Zelândia tornar-se-ão um reino a parte.

Hringstathir e a Floresta de Hringstead

O antigo herói Helgi, meio irmão de Sigurd, estava fadado a tornar-se rei, segundo as Nornes. Por isso, seu pai Sigmund deu-lhe de presente as terras de Hringstathir, na Zelândia. Não era apenas um simples presente, mas sim uma recompensa. Helgi, aos 15 anos de idade, matara o então rei daquela região – Hunding, o que lhe deu o título de Hundingsbani (matador de Hunding). Logo em seguida terminou de exterminar a família, mantendo seus quatro filhos. Sem o apoio de um exército ou de outros guerreiros, sua contenda vitoriosa contra aquela família acabou se tornando uma grande proeza para aquele povo, que o conclamou rei do local.

Nas terras de Hringstathir Helgi ergueu sua fortaleza e estabeleceu seus domínios. Lá também desafiou Hodbrodd, cujo coração havia sido prometido à Valquíria Sigrún, a qual se apaixonara por Helgi. O herói então reuniu um exército e enfrentou as tropas de Hodbrodd, matando-o e desposando Sigrún. O casamento com a valquíria foi feliz durante muitos anos, quando Dag, o último sobrevivente do exército de Hodbrodd, resolveu vingar a morte de seu senhor, armando uma cilada para Helgi. O herói foi morto e levado pela própria valquíria para o Valhala. Desde então as terras de Hringstathir tornaram-se um território sagrado para os Volsung.

Apenas aos Volsung é permitido o salvo conduto em Hringstathir. Nenhum outro viking entraria nessas terras sem um Volsung ao seu lado e por vontade própria. De acordo com as lendas, a floresta de Hringstead e as ruínas da fortaleza de Helgi foram amaldiçoadas pelas valquírias – “Àqueles que ali perecerem não será permitida a entrada nos salões do Valhala, a menos que seja um Volsung”. A maldição foi jogada pelo lamento das valquírias que perderam seus maridos naquelas terras. Por isso, o local tornou-se habitado pelos vassalos de Hel, à procura de novos “soldados” para compor as fileiras de Niflheim.

Nas ruínas da antiga fortaleza de Helgi, no único salão que restou intacto – o Salão do Freixo – foram enterrados todos os restos dos antigos Volsung, incluindo seus pertences. O salão do freixo possui uma grande árvore em seu centro, que representa Yggdrasil. O freixo possui uma grande cicatriz em seu tronco, onde foi encravada a espada Notung, pelas mãos de Odin. O poder divino das valquírias protege os túmulos dos mortos-vivos que habitam aquelas terras, porém alguns deles já foram assaltados por outras criaturas que buscavam refúgio na floresta. Por isso, segundo as lendas locais, na floresta de Hringstead estariam alguns dos artefatos mais poderosos que pertenceram, no passado, à Sigmund, Sigurd e Helgi, inclusive o fabuloso anel de Andvari que dá nome à floresta (Hringstead significa Lugar do Anel). No entanto, poucos vikings teriam coragem de entrar naquele local amaldiçoado, principalmente porque Agantyr Volsung, tem verdadeira estima por aquelas terras e mantém uma guarda constante em suas fronteiras.

Hundland

As terras do rei Hunding, que foi morto por Helgi, chamam-se Hundland. Quando o herói Helgi matou Hunding e todos os seus filhos, as terras ficaram sem governo e passaram a ser comandadas pelo próprio Helgi. Porém, com a morte de Helgi, anos depois, os



Agantyr
Volsung

Volsung não conseguiram manter o controle sobre Hundland, que tentou tornar-se um estado independente.

Atualmente Hundland é composto por um grupo de várias pequenas ilhas ao sul da Zelândia. O nome Hundland foi mantido pelos líderes locais que desejam romper com o governo dos Volsung. O principal destes líderes é o Jarl Lif Hymsson (Gue 5/Pgr 4 – Renome 6), cujos acendentes eram primos de Hunding, os quais nunca se conformaram com a vitória de Helgi. Lif já deflagrou seu desapontamento para com os Volsung, porém ainda não conseguiu apoio suficiente entre os habitantes das vilas de Hundland para romper definitivamente com o rei. Atualmente, busca o apoio de Ottar, Bolso de Ouro.

A maior oposição a Lif Hymsson vem da pequena vila de Bralund, onde nasceu o herói Helgi e sua mãe Borghild. A vila se localiza em uma das ilhas de Hundland.

Gnitaheith

Gnitaheith, o lar do dragão Fafnir fica na terra dos Dane, na porção do reino localizada na península Escandinava. Sua localização exata é desconhecida, mas muitos acreditam que a caverna encontra-se nas colinas ao norte de Danemark, que fazem a fronteira com Svearheim.

Segundo as sagas, Sigurd, empunhado sua poderosa espada Gram (Notung reforjada), partiu no encalço do Dragão Fafnir em companhia do anão Regnir. Ambos desejavam o tesouro do dragão, mas o anão tinha um interesse especial no fabuloso anel que fora roubado anos atrás por seu irmão e que o transformara naquela fera reptiliana. Com esperteza e bravura Sigurd derrotou o dragão e logo percebeu o ardil do anão, que tentaria matá-lo pelas costas para ficar com o tesouro só para si. A cabeça de Regnir rolou pelo chão com a espada certa de Sigurd.

Depois de devorar o coração de Fafnir assado numa fogueira, Sigurd seguiu o rastro do dragão (o que não era muito difícil) e encontrou seu esconderijo. Dentro caverna não era necessária qualquer iluminação, tamanho o brilho dos tesouros que ali jaziam. Mas o herói não conseguiu desviar a atenção de um único tesouro, o anel de Andvari. Hipnotizado pela jóia, tomou o anel para si e deixou todo o tesouro para trás, partindo para despertar Brunhild de seu sono eterno, para desposá-la.

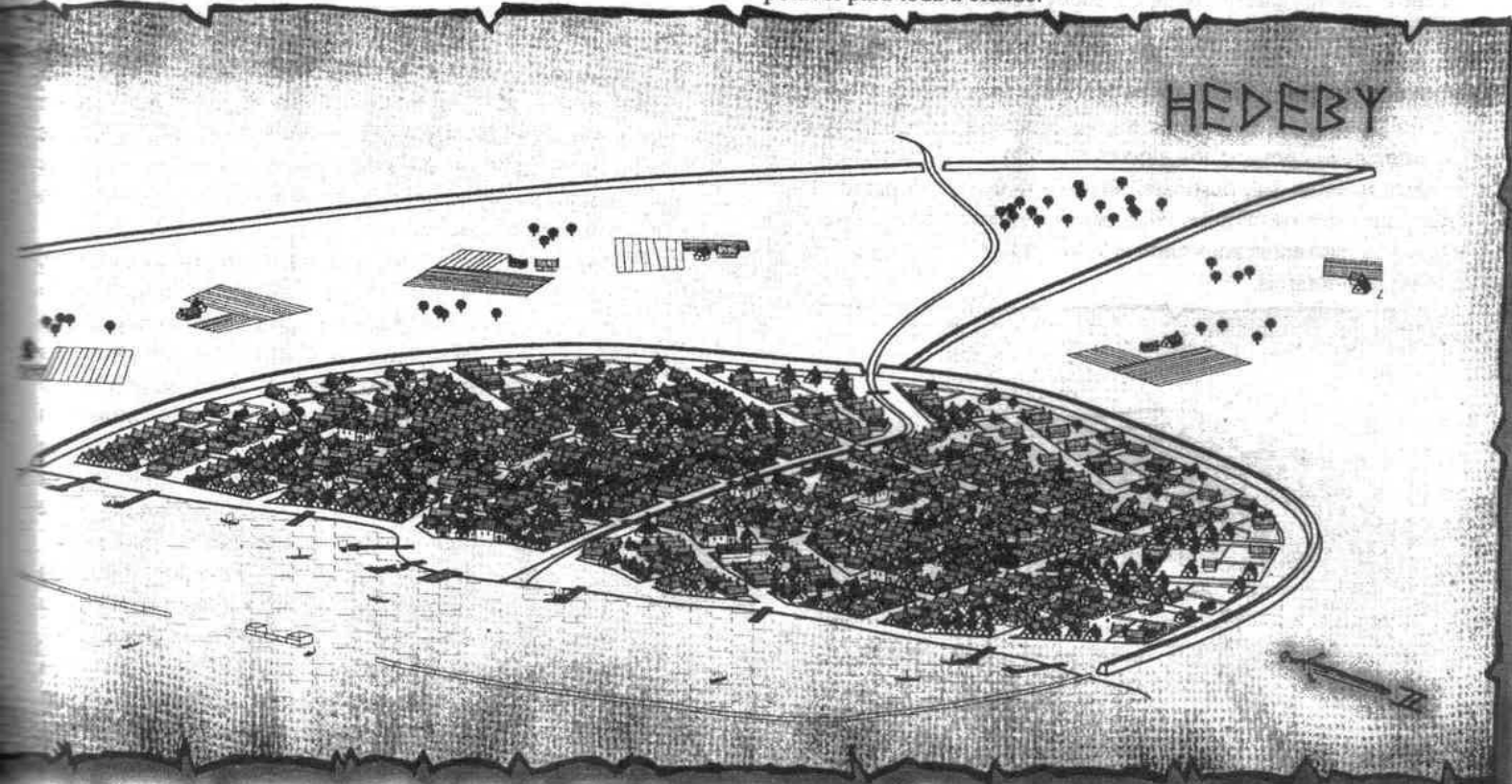
Desde então a caverna nunca mais foi encontrada. Ou, se foi encontrada por alguns aventureiros, estes não retornaram para contar a história. Os Escaldos cantam versos sobre essa caverna perdida e seus tesouros, em quantidade suficiente para tornar qualquer viking o homem mais rico do mundo. Dizem ainda, que Fafnir possuía os dois sexos e cruzara consigo mesmo para gerar filhotes. Hoje, os filhos de Fafnir seriam os guardiões do tesouro do dragão e reduziriam a pó o primeiro que invadissem suas cavernas...

Cidades

Hedeby

Localizada na costa oriental das terras de Danemark, Hedeby é a maior de todas as cidades vikings. Hedeby significa cidade das charnecas, nome que se refere à vegetação do local, rica em arbustos (charnecas).

Parte da cidade divisa com a enseada de Haddeby Noor, no extremo sul do fiorde de Schlei. O restante ocupa terras alagadiças e pantanosas, perfazendo uma extensão urbana de aproximadamente 250 Km² (apenas área protegida pelas muralhas). Em seu centro, de oeste para leste, corre um pequeno riacho que desemboca no mar. Canalizado e desviado em determinados pontos, fornece água potável para toda a cidade.



A cidade é toda cercada por uma extensa muralha de terra de cinco metros de altura e doze de largura. Em alguns pontos há torres de vigília, com grandes portões de madeira e guardas. Há um portão ao sul, um ao norte e um menor a sudoeste. Um fosso profundo também envolve a cidade. Do ponto mais ocidental da muralha parte um prolongamento em direção a oeste, chamado de Danevirke (veja as fortalezas de Danemark). O Danevirke é um muro idêntico ao que cerca a cidade, porém serve como uma primeira barreira para ataques e para proporcionar proteção para os transportes terrestres. Na enseada de Hedeby Noor, uma paliçada de madeira de 1500 metros de extensão cerca a entrada pelo mar. Em sua ponta, uma torre de vigia identifica aqueles que vêm pelas águas. Ao norte de Hedeby encontra-se o Forte da Colina, uma proteção que congrega os grandes soldados da cidade e que é usada como uma espécie de arsenal.

Hedeby possui cerca de 2500 habitantes, sendo comparável a boa parte das grandes cidades européias (seu tamanho se equivale ao das antigas cidades à costa do Mediterrâneo). Além de um fabuloso centro comercial, é a mais cosmopolita das cidades vikings, devido à constante troca de mercadorias com os outros povos do mundo. É possível encontrar todo o tipo de gente dentro dos muros da cidade. Anões, Jotunymys, Vaniryan e Kobolds circulam entre os habitantes da cidade e entre aqueles que vieram de outras paragens.

Também é o maior centro político do mundo viking, sendo considerado o núcleo do governo do povo Dane. O próprio Agantyr Volsung vive ali. Por isso Hedeby é uma cidade onde a paz é invariavelmente perturbada. Além dos distúrbios e contratempos causados por sua própria população, a cidade é alvo de tentativas de invasão constantes de povos de toda a Europa. Vista como o centro das atividades vikings, Hedeby gerou a crença de que sua destruição pode determinar o fim das incursões vikings. Por isso, a guerra é algo familiar para aqueles que habitam a cidade e seu povo, desde cedo, aprende a pegar em armas.

Há dois cemitérios em Hedeby. Um mais ao norte, destinado à população comum, aos aldeões, fazendeiros e comerciantes. E outro, mais ao sul, destinado aos nobres e aos vikings de maior renome. Nele os túmulos são grandes câmaras mortuárias onde os falecidos são enterrados junto aos seus pertences e riquezas, e com todas as honrarias.

Seu porto talvez seja o maior de todos os portos vikings. Preparado para receber grandes frotas de navios, possuindo vários píeres e tendo muitos depósitos portuários, o porto de Hedeby é extremamente movimentado, sendo um pólo de importações e exportações. Trata-se de um gigantesco centro comercial, cujas ligações englobam desde outros povoados vikings, até as grandes cidades da Europa, do Oriente Médio e da Ásia.

Os principais produtos fabricados e comercializados em Hedeby são: barcos, trabalhos em metal (armas e ferramentas), vidro, âmbar, tecelagem, artesanatos em ossos e chifres (tais como pentes, instrumentos musicais, utensílios do lar, peças de jogos etc.), produção em barro, objetos de madeira trabalhada (urnas, camas, mesas etc.). Em Hedeby há escambo e comércio com moedas.

População aproximada: 2500 habitantes.

Personagens importantes: Agantyr Volsung, Rei de Danemark (Gue 10/Pgr 5/Run 5 – Renome 15), Gerth Sprundsdottir – vaniryan, atual esposa e conselheira de Agantyr (Run 10/Nor 5 – Renome 9), Agnar, Cabeça de Pedra – capitão do Forte da Colina (Gue 11/Sem 5 – Renome 10), Solbjarth Lutsson, chefe do porto de Hedeby e grande navegador (Rgr 7/Nav 5 – Renome 7), Bui, Dois Braços – comerciante maneta mais famoso de Danemark (Brd 7/Lad 5/Esc 2 – Renome 8), Flerssy – kobold, bardo mais conhecido da cidade por conhecer todas as histórias sobre os Volsung (Brd 7/Esc 5 – Renome 6), Vindalf, Pedra Partida – anão, líder dos artesãos da cidade (Gue 9 – Renome 6); Franmar Buisson – filho de Bui, Dois Braços – Jarl e sacerdote (Cle 7/Gdr 6 – Renome 7).

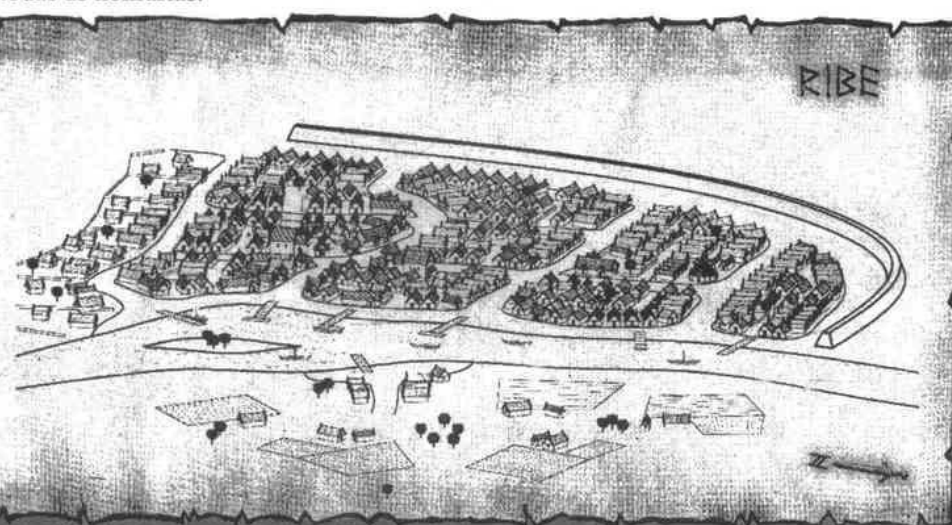
Criaturas nos arredores: trolls, animais atrezo (javali, lobo, morcego, rato e urso), enxames, licantropos (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), ninfa, ogro, ogro mago e povo huldre.

Ribe

A cidade de Ribe não é um centro tão grande quanto Hedeby, mas é uma cidade extremamente importante, devido à sua localização junto ao litoral oeste. Trata-se do primeiro e maior porto na costa ocidental da Jutlândia. Além disso, sua localização privilegiada (no litoral e as margens do rio Ribeã), faz dela uma cidade que está no centro das melhores rotas terrestres e aquáticas do mundo viking. É um ponto de passagem constante, com uma população que varia de acordo com o volume de pessoas que está passando pela cidade a cada momento.

Sua ocupação inicial foi como um centro mercantil sazonal, onde os vikings passavam apenas o verão realizando suas produções, trocas e incursões. Suas instalações eram totalmente voltadas para o fabrico e para o comércio, sendo que as habitações eram acampamentos montados a cada verão. Apenas quando o Rei Dane Agantyr Volsung percebeu tratar-se de um local de extremo interesse comercial é que se iniciou o povoamento da cidade.

Devido ao intenso movimento no porto de Ribe, um grande volume de pessoas vindas de várias regiões passam pela cidade. Sua localização privilegiada permite uma navegação rápida para a Bretanha. Por isso, a cidade é conhecida como um ponto de passagem para qualquer aventureiro que deseje visitar as terras ao sul ou as ilhas a



oeste do território Dane. Representantes de todas as raças já pisaram o solo de Ribe algum dia, e muitos por lá permaneceram, tendo na cidade um "porto seguro" para suas aventuras. Depois dos humanos, a raça de maior população na cidade é a dos Anões, que se dedica a trabalhos em pedra que são vendidos em toda a Europa.

A economia da cidade é alimentada pelo seu porto e pelos impostos cobrados dos Norske, na intermediação de seu comércio com a Europa Ocidental. Além disso, Ribe se destaca pelo fabrico de couro e jóias (com pedras vindas das minas dos anões), que são vendidos por preços elevados entre os vikings e os outros povos. Na cidade também são fabricados instrumentos de metal (armas e ferramentas), vidro, âmbar e artesanatos com ossos e chifres. Em Ribe há escambo e comércio com moedas.

População aproximada: 1400 habitantes.

Personagens importantes: Holth - filho bastardo de Agantyr - prefeito da cidade (Rgr 11 - Renome 5), Rassra, a Giganta - kobold, ladra perseguida pelos comerciantes e informante maliciosa (Lad 10 - Renome 3), Durin - anão, comerciante de pedras preciosas (Gue 5/Pgr 5 - Renome 6), Amma, Braço de Ferro, aventureira das terras do norte (Rgr 9 - Renome 4).

Criaturas nos arredores: trolls, animais atroz (arminho, javali, lobo, morcego, rato e urso), arbusto errante, belker, bruxa, driade, elemental, ente, enxames, licanthropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, ninfa, ogro, ogro mago, povo do mar, povo huldre e worg.

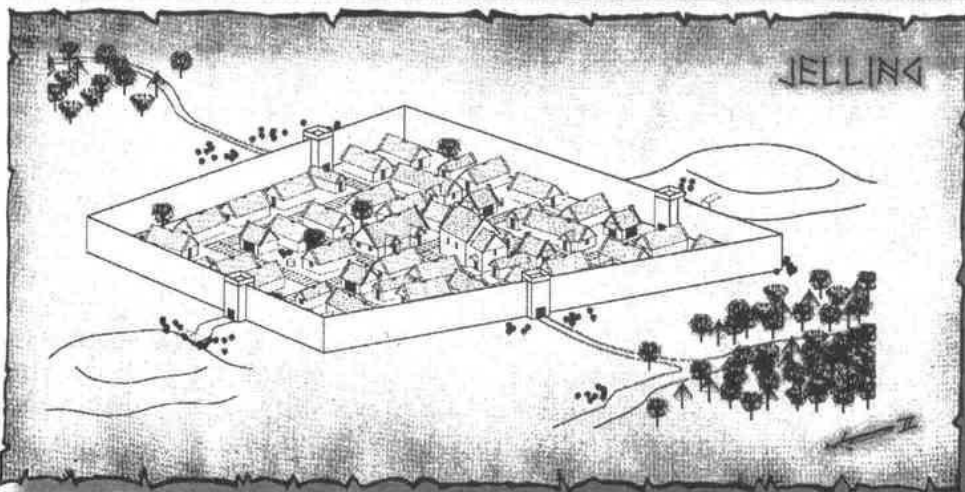
Jelling

A cidade amaldiçoada de Jelling. É assim que muitos dos Danes passaram a denominar este antigo povoado situado no litoral leste da Jutlândia. Histórias de fantasmas, mortos-vivos e criaturas que servem a Hel vem acompanhando Jelling desde a morte de seu mais renomado cidadão.

Steinar, o pele lisa, veio do norte e tornou-se um grande líder para a cidade. Um Jarl feroz, que liderava seus homens em contendas fabulosas. Diziam que ele era capaz de chamar por Freyr e pedir sua ajuda em momentos de agonia. No entanto, nem todos respeitavam aquele ruivo imberbe que há pouco chegara e tomara a posição de liderança dos antigos moradores de Jelling. Mas temiam-no, devido às histórias que o cercavam e a todo o povo, que agora o seguia cegamente.

Os ventos dos mitos sopram que os inimigos de Steinar compactuaram com Niflheim e Muspellsheim, esquecendo-se de Asgard. A mando das criaturas do submundo eles construíram dois túmulos fora das muralhas da cidade, um ao norte e outro ao sul. Os túmulos deveriam ser profundos, e eles cavaram durante meses a fio e cavaram demais... Então, numa noite de névoa espessa, Jelling sofreu um ataque de inimigos "invisíveis", ocultos por trás da cortina de neblina. Steinar foi morto em combate, queimado vivo. Desde então não houve mais paz na cidade de Jelling.

A pequena Jelling não possui mais do que 400 habitantes. Seu número já foi maior, mas depois da morte de Steinar, muitos decidiram sair da cidade. Permaneceram apenas os antigos inimigos de Steinar (e seus descendentes) e alguns poucos habitantes que preferem morrer a abandonar sua morada.



Todas as noites de neblina intensa significam pesadelos para os habitantes de Jelling. Quando a neblina se avoluma sobre a cidade, criaturas saem dos túmulos laterais e atacam a cidade. Ninguém é poupado, nem mesmo aqueles que construíram os túmulos. Por isso as defesas são reforçadas e a guarda permanece ativa durante o dia e a noite. A cidade é cercada por uma espessa muralha retangular de sete metros de altura. Há portões nos quatro lados da muralha. No entanto, os portões norte e sul foram desativados, por ficarem próximos aos túmulos.

Não há comércio em Jelling, apenas produção para subsistência e caça. Cada família produz os itens de que necessita.

População aproximada: 400 habitantes.

Personagens importantes: Hal Steinarson - vaniryan, filho de Steinar de apenas 15 anos, deseja vingança contra os inimigos de seu pai morto (Cle 7 - Renome 4), Karl, Inimigo dos Vivos, atual prefeito da cidade, foi o articulador contra Steinar e assumiu o comando do local com sua morte (Lad 7/Run 3 - Renome 4), Hosvir, Jarl amigo de Karl, também conspirou contra Steinar (Brb 5/Ber 8 - Renome 4), Svein Askson, velho sábio e respeitado, tutor de Hal Steinarson (Cle 8/Run 5 - Renome 6).

Criaturas nos arredores: animais atroz (arminho, javali, lobo, morcego, rato), aparição, azer, behir, belker, bruxa, caçador invisível, cão infernal, camical, chuul, coruja gigante, derro, enxame (aranhas, centopéias, morcegos, ratos), espectro, esqueleto, etnin, fantasma, fogo-fátuo, inumano, licanthropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, mephit, mohrg, sombra, vinha assassina, proles de Fenrir, worg e zumbi.

Fortalezas

O Danevirke

Uma muralha fabulosa que protege Danemark das terras dos Francos e Saxões, este é o Danevirke. Este gigantesco muro se estende sobre o estreito da península da Jutlândia, indo desde o fiorde de Slie (próximo a Hedeby) até o litoral oeste de Danemark. O Danevirke forma uma enorme barreira interrompida por um único portão ao centro, o qual é extremamente bem guarnecido, com guaritas de vigília (além destas, há outras guaritas distribuídas ao longo da muralha). O portão é controlado há anos por Kjar, o Porteiro (Gue 14 - Renome 8).

Na maior parte de sua extensão o Danevirke tem cinco metros de altura e 28 metros de largura, sendo possível transitar sobre ele,

como numa estrada. Suas paredes são reforçadas por paliçadas e, a sudeste, há um fosso profundo e largo, que acompanha o Danevirke em quase toda a sua extensão.

Próximo a Hedeby há também o Ostervold (a muralha oriental). Trata-se de um prolongamento menor do Danevirke ligado a ele e às muralhas de Hedeby, formando um "v" deitado para a esquerda. O Ostervold ainda está em construção, podendo tornar-se, no futuro, uma muralha tão imponente quanto o Danevirke.

Trelleborg

A fortaleza de Trelleborg foi construída anos atrás, sob o comando do rei de Danemark para a defesa das rotas comerciais dos Dane. Sua construção foi feita sob cálculos complexos e medidas quase perfeitas, dignas dos melhores engenheiros de Midgard. A precisão matemática com que foi erigida tinha o objetivo de torná-la a mais eficiente fortaleza viking, o que realmente ocorreu, pois Trelleborg tornou-se um modelo a ser seguido na construção de quase todas as fortificações vikings.

O forte de Trelleborg é constituído de duas partes, uma principal (dentro das muralhas) e uma secundária (exterior). A principal é circular e cercada por uma forte muralha de terra de cinco metros de altura, recoberta com paliçadas. Nos quartos sul e leste existe, ainda, um fosso semicircular (em forma de "u") que contorna a muralha. No espesso muro (sobre o qual se postam arqueiros e se movimentam soldados) há quatro portões que se abrem nos principais pontos cardeais. Cada um dos portões é ligado entre si por ruas pavimentadas com madeira que cruzam a fortaleza de um lado ao outro formando ângulos retos entre si. Isso faz com que a área fique dividida em quatro quadrantes. Em cada um dos quadrantes há quatro casas de tamanho igual, dispostas em quadrados, tendo uma área interna (interior do quadrado) comum. Além das 16 casas dos quadrantes há outras construções, como as guaritas nos portões, duas casas oficiais nos interiores dos quadrados formados pelas casas em dois quadrantes e dois cômodos menores (usados para guardar ferramentas e outros objetos) nos interiores dos outros dois quadrados formados por casas.

Na parte exterior, os quatro portões, fechados por pesadas portas de madeira são defendidos por outras paliçadas mais adiante. Essas paliçadas formam uma barreira externa que é semicircular na parte sul e retangular na parte norte. Dentro da seção curva há

outras 13 casas, colocadas radialmente, acompanhando o traçado do muro. Nessas casas ficam os primeiros homens numa possível linha de defesa, os estrangeiros e todos aqueles com menor renome. Próximo ao leste, encontra-se o cemitério, com sepulturas para soldados, ou seja, sem grandes túmulos, como é o caso dos sepultamentos de nobres. O portão principal da fortificação é o que fica localizado ao sul.

Aggersborg

A fortaleza de Aggersborg situa-se no norte da Jutlândia, quase no centro do fiorde de Lim. Ocupa um terreno em declive, com uma visão ampla do fiorde, o que garante uma ótima guarda do litoral.

Apesar de ter seguido os mesmos moldes de Trelleborg, Aggersborg foi um projeto bem mais ousado. Sua construção não se deu no plano, mas no declive, ampliando a visibilidade da área externa. Dentro de sua muralha interna há 48 casas, distribuídas também em quadrados. Estas casas são localizadas em 12 quadrantes, formados pelas seis ruas que se cruzam transversalmente, em ângulos retos. Isso faz de Aggersborg uma fortaleza muito maior do que Trelleborg.

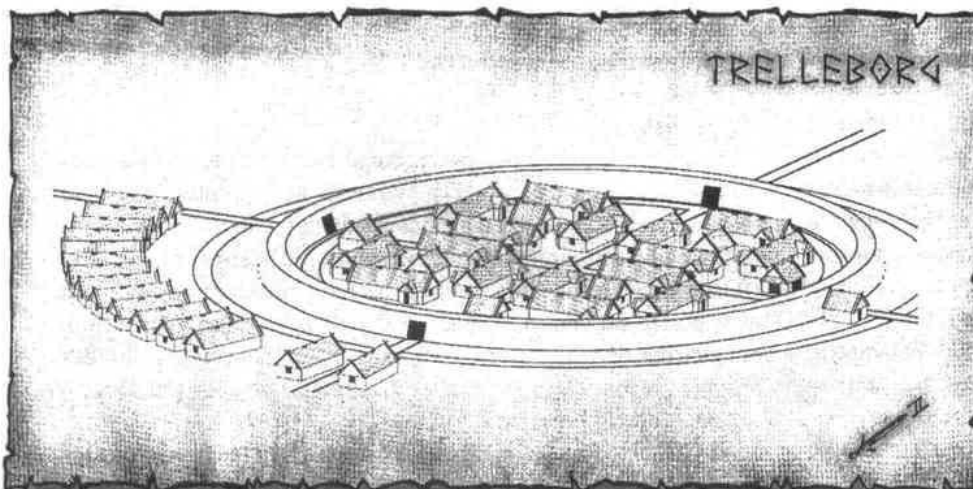
Apesar da diferença de tamanho, todas as outras características de Trelleborg são mantidas, como as ruas pavimentadas com madeira, as casas oficiais e para abrigar ferramentas, a muralha de terra revestida em madeira, as paliçadas externas e o fosso em forma de "u". Como possui mais ruas, Aggersborg tem também mais portões, cada qual na extremidade de uma rua. Todavia, há apenas quatro portões principais, que são os quatro nas extremidades das ruas do centro, dispostos nos pontos cardeais. Acima destes, há altas torres de madeira com seteiras e sinos de alarme.

Devido a grandeza da fortaleza de Aggersborg e ao grande número de pessoas que nela habitam, sua rotina mais se parece com a de uma cidade do que com a de um forte militar. Seus habitantes são, na maioria, guerreiros, mas muitos vivem no local com seus familiares. Além disso, para garantir a subsistência de sua população há o trabalho de plantio no local e a produção de outros artigos indispensáveis à vida viking. Assim como em Trelleborg, há também uma parte externa na fortaleza, no entanto, com a grande ocupação de Aggersborg, o lado de fora é praticamente todo ocupado por vikings comuns, como fazendeiros, comerciantes ou artesãos, que para lá rumaram em busca de proteção e de ganhos financeiros.

Atualmente a fortaleza de Aggersborg é comandada pelo Jarl Halfdan Blindsson (Gue 9/Pgr 7 – Renome 8), um soldado feroz e extremamente fiel a Agantyr.

Daneborg

A fortaleza de Daneborg situa-se na região nordeste da Jutlândia, na cabeceira do fiorde de Mariager-Hobro. Sua construção é praticamente idêntica a de Trelleborg (inclusive em tamanho), porém Daneborg não possui um anexo externo, ficando restrito apenas aos caracteres interiores. Sua muralha tem três metros de altura, sendo também revestida por madeira e reforçada com uma paliçada. As ruas são pavimentadas com madeira e as casas dispostas em quadrados.



AS CASAS DAS FORTALEZAS

As casas existentes nas fortalezas Danes são um pouco diferentes das convencionais. Sua estrutura lembra um barco virado de ponta-cabeça. Cada uma das casas é dividida em três partes, sendo uma central maior e outras duas nas extremidades, menores. Todos os cômodos são ligados por portas, sendo que os cômodos laterais têm as portas de saída, cada um de um lado (portas em ambas as empenas).

O chão do cômodo central é de terra batida ou forrado por tábuas. Em seu centro há uma lareira e sobre esta uma abertura (ljóri) no telhado que permite a ventilação. Há bancos de madeira dos dois lados do cômodo, os quais servem como assentos ou dormitórios. Esses bancos, a exemplo do que ocorre nos drakkars, são caixotes, usados também para guardar objetos.

Nos cômodos laterais há dormitórios e outros objetos de uso pessoal. Normalmente há fossos nestes cômodos, os quais são usados como esconderijos, depósitos de lixo ou mesmo prisioneiros.

O formato das casas semelhante à forma de barcos não é uma simples coincidência. Muitas das casas têm telhados que podem ser facilmente retirados por um grupo de homens fortes e, se virados ao contrário e tapada a abertura, servem como embarcações pequenas para fugas rápidas. Este artifício nunca foi usado, pois ainda não houve a necessidade de debandar de uma fortaleza.

Há dois portões principais: o oeste, do qual sai um deque de madeira que se transforma num píer nas águas do fiorde; e o leste, que proporciona uma saída por terra para o interior da Jutlândia.

O comandante de Daneborg é Hrani, Peixe Vivo (Gue 6/ Nav 8 – Renome 7).

SVEARHEIM



O domínio dos Svíar está localizado na parte leste da península Escandinava. Suas terras fazem divisas a oeste com Norsklund, à noroeste com Jotunheim e a nordeste com a terra dos Finn. A norte sua linha divisória não é muito nítida, havendo uma porção de seu território que agora é reclamada pelos gigantes do gelo, desejosos de chegar a Asgard. Toda a linha oriental de Svarheim se encontra com o mar Báltico, sendo esta a principal saída de seu povo para as terras do leste.

Svarheim não é um reino, mas sim uma grande área dominada pelos Svíar. Ainda que não haja uma estrutura de estado organizado, os Svíar possuem líderes, grandes Jarls que se reúnem numa espécie de conselho administrativo de tempos em tempos, para tomar decisões acerca de suas terras. O conselho é chefiado por um viking escolhido por todos os outros e este, em tempos de guerra, é automaticamente eleito como governante de Svarheim. Ele não se torna o rei de Svarheim, mas sim o grande comandante, encarregado de conduzir as tropas Svíar e de determinar as decisões do estado acerca do conflito.

Sven Svensson foi este líder, o maior Jarl de Svarheim, durante muito tempo. Entretanto, depois de sua fracassada aventura, em que conduziu um sem número de guerreiros à morte, numa missão que trouxe apenas desgraça a Midgard, Sven perdeu prestígio entre os seus. Vítima de um ardil do deus da trapaça, Sven perdeu seu lugar no comando para Sgar Alfson, o Puro. Sgar, cuja fama de bom homem já percorreu toda a Svarheim, assumiu a liderança do conselho adotando uma postura contrária a de Sven (e por isso

foi o escolhido): os Svíar não irão se aliar aos outros povos vikings em suas guerras e não travarão batalhas fora de seu território. Recolher-se-ão às suas terras e as defenderão. Continuarão com seu comércio e com a busca de escravos nas terras do leste, mas não tomarão partido em qualquer batalha que não sejam suas próprias contendas.

Obviamente, essa decisão de Sgar Alfson não agradou a todo o povo de Svarheim e agora o domínio dos Svíar está ainda mais dividido. De um lado Sgar tenta manter suas terras no estado latente em que se encontram. De outro, Sven Svensson reclama o trono de Svarheim, desejando unificar o reino e conclamar todos os vikings para desfazer os malefícios trazidos pela sua desventura incentivada por Loki. Muitos estão ao lado de Sven, mas tantos outros temem os conflitos com os seres que passaram a caminhar sobre Midgard desde então. Sem coesão, Svarheim pode ser uma suculenta presa para os povos que desejarem conquistá-la...

Geografia

A maior parte de Svarheim é formada por terras baixas, com alturas que giram em torno de 500 metros acima do mar. Apenas na sua porção oeste e noroeste é que há mais elevações, com o aparecimento das cadeias de montanhas que formam os Alpes Escandinavos. De qualquer forma, o relevo não é plano. Predomina uma paisagem ondulada, com várias pequenas colinas e vales recobertos por bosques de coníferas.

Svarheim é a terra viking mais irrigada por rios e lagos. Há uma grande quantidade de rios que se forma a partir do derretimento do gelo acumulado no topo dos Alpes. Estes, por sua vez, dão origem a uma infinidade de riachos e a tantos outros lagos. Com o relevo ondulado é bastante comum a presença de várias cachoeiras e pequenas corredeiras. Os rios são muito usados para tráfego fluvial.

Praticamente toda a vegetação é formada por florestas de coníferas – pinheiros, eucaliptos, cedros, ciprestes etc. Ao norte, a vegetação torna-se mais esparsa, com poucas árvores e solo preenchido por líquens, musgos e arbustos menores.

A Floresta de Hjölmarén

Em torno dos lagos Hialmar e Malar há uma grande floresta de árvores de folhas caducas (folhas que caem nas estações frias), chamada Floresta de Hjölmarén. Trata-se de uma grande floresta, cujos prolongamentos vão até o lago Vänern e Vättern.

Durante muitos anos essa floresta foi território de caçada para os grandes Jarls, principalmente no inverno que, com a queda das folhas das árvores, tornam as presas mais visíveis e mais fáceis. No entanto, depois da abertura dos mundos místicos, pairou sobre os bosques de Hjölmarén uma atmosfera estranha, com uma espessa névoa recobrendo praticamente toda sua área, durante o ano inteiro. Poucos caçadores voltaram a se arriscar dentro dessas matas após disso, principalmente depois que alguns não retornaram.

Acredita-se que Hjölmarén esteja servindo de abrigo para trolls, povo huldré, gigantes do gelo e outras feras da neve. Estes teriam realizado feitiços para ocultá-los dos olhos dos mortais e estariam aguardando o momento certo para se mostrar. A verdade, é que a floresta tornou-se realmente assustadora e mesmo os mais bravos vikings sentem-se intimidados pelas brumas que se avolumam a cada dia mais.

Economia

Os Svíar sempre foram grandes comerciantes. Suas incursões fora do mundo viking sempre tiveram um cunho comercial, mesmo que isso significasse pilhar ou capturar escravos.

Com o solo pouco fértil de Svearheim, não há muita agricultura em suas terras. As poucas fazendas estão localizadas mais ao sul, nos arredores do lago Vänern (vale do Göta) e nas ilhas da Olândia e da Gotlândia, que possuem os solos mais férteis de todo o território Svíar. A pouca agricultura serve como subsistência, sendo a mínima parte destinada ao comércio com os não-agricultores.

Assim, os Svíar vivem da extração de madeira, extremamente abundante de boa qualidade; do minério de ferro e cobre, vendido para anões e Norskes, em sua maioria; e da caça de animais selvagens, os quais rendem peles, marfim e matérias primas para a produção de utensílios artesanais que são vendidos a outros povos.

Os Svíar são também os maiores comerciantes de escravos entre os vikings. Suas incursões nas terras do leste, sobretudo no território dos Finn, sempre retornam com dezenas de escravos. Esses são vendidos tanto entre os vikings, quanto entre os outros povos.

As ilhas da Olândia e da Gotlândia

Talvez nem mesmo as cidades de Birka e Sigtuna sejam tão importantes para Svearheim quanto essas duas ilhas. Além de estarem localizadas numa posição estratégica privilegiada no mar Báltico, ambas as ilhas possuem as terras mais férteis de todo o domínio dos Svíar.

A ilha da Gotlândia, mais ao norte possui um grande número de enormes fazendas, cujas produções, em grande parte, são escoadas para o interior de Svearheim e vendidas (ou trocadas por outras mercadorias)

para os habitantes que não têm como plantar. Além da agricultura, a ilha funciona como um grande mercado, recebendo mercadorias de todos os cantos (além de escravos do leste) e comercializando estes produtos com aqueles por lá passam. Há três grandes centros mercantis na Gotlândia: Lundbjörs, mais ao norte; Paviken, a oeste da ilha; e Fröjel, ao sul. A Gotlândia possui um forte poderio militar e serve como posto de controle de rotas comerciais que rumam para o norte.

O comerciante kobold Rerry (Lad 10/Brd 2 - Renome 5) é a figura mais conhecida da ilha.

A Olândia é uma ilha menor e com um formato mais alongado. Seu domínio foi motivo de disputa entre os Dane e os Svíar, quase acarretando em uma guerra entre os dois povos. No entanto, apesar de estar nos mares de Danemark, a ilha continua pertencendo a Svearheim. Isso se deve ao acampamento de Ektorp, ali fixado há anos. Este acampamento, agora comandando por Svafnir, Escudo Rachado (Gue 10/Nav 3 - Renome 7), mantém o controle sobre as terras com vigilância sobre todos os pontos da ilha. Ainda assim, muitos Danes vêm se apropriando de terras na Olândia, o que gera, vez por outra, conflitos entre os povos.

A Ilha de Bolm

Localizada numa porção obscura do lago Vattern, a ilha de Bolm ficou conhecida entre os vikings por ser descrita nas sagas como o local onde nasceram os doze primeiros Berserkers. Filhos de Arngrim e Eyfura, foram estes os guerreiros vikings que deram origem à casta dos ferozes combatentes, cuja fúria amedronta os adversários.

De acordo com as lendas, na ilha nasce uma tipo de cogumelo místico com o qual é possível produzir uma espécie de poção mágica. O poder da poção, de gosto amargo, é transformar todos aqueles que a bebem num guerreiro furioso durante um determinado período. Envolta em brumas espessas e eternas, a ilha sempre foi lar de várias criaturas do gelo e, aqueles que querem beber a chamada "Poção dos Berserkers", devem primeiro provar sua bravura para encontrar a erva mágica.

A Floresta de Myrkwood

Na porção noroeste de Svearheim, próximo à fronteira com Jotumhiem está a floresta de Myrkwood. Trata-se de uma floresta completamente diferente daquelas existentes na Escandinávia. Suas árvores têm grandes e espessas copas, com grandes folhas, troncos largos e cipós. Seu solo é úmido, com um número avantajado de arbustos e uma variada quantidade de flores. A floresta mais parece uma mata tropical.

Em seu interior e ao seu redor nunca há neve. O clima nas proximidades de Myrkwood é sempre quente e úmido. Com uma simples aproximação é possível perceber o "bafo" quente que vem de seu interior. Poucos animais se aproximam de Myrkwood (somente os mais ferozes) e a floresta possui uma fauna um pouco diferenciada, com algumas criaturas típicas dos trópicos.

De fato, o calor em Myrkwood é infernal, beirando os 40°C durante o ano todo. Isso se deve ao fato de que nos tortuosos caminhos do interior de Myrkwood encontra-se o principal portão de entrada para Muspellsheim, o reino dos Gigantes de Fogo. Na verdade, não se sabe ao certo se é uma porta ou diversas entradas espalhadas por toda a floresta, uma vez que o calor se distribui uniformemente pelas matas. Todavia, acredita-se que mesmo que haja outras passagens, exista um passadiço principal, por onde os gigantes podem visitar Midgard.

A floresta esconde os segredos e tesouros do reino do fogo e é guardada por criaturas de Muspellsheim, como elementais do fogo, cães infernais e magmins, além dos gigantes do fogo.



Sigar Alfson

A POÇÃO DOS BERSERKERS

O poder da poção dos Berserkers faz com que o personagem ganhe a característica fúria, da classe dos bárbaros, ao ingeri-la. O personagem deve beber cerca de 200ml da poção de um só gole gastando uma ação de rodada completa para isso. Na rodada seguinte entrará em fúria como um bárbaro. A fúria funciona exatamente como o descrito na Classe Bárbaro do Livro do Jogador. Ela pode ser usada por personagens de qualquer classe (mesmo Bárbaro e Berserker), porém seus efeitos ocorrem apenas uma vez ao dia. Isso significa que não adianta bebê-la mais de uma vez, pois a fúria só se manifestará na primeira ingestão.

A existência dessa poção é tida como um grande mito entre o povo viking. Mesmo dentre aqueles que conseguiram enfrentar os perigos de Bolm, poucos foram os que realmente conseguiram encontrar o famoso cogumelo conhecido como "mosca agárica" e menos ainda aqueles que puderam manipulá-la corretamente, de modo a produzir uma poção que realmente funcionasse. Por isso, a poção é extremamente rara e, se encontrada, tem um alto valor.

Cidades

Birka

A localização de Birka é o que a torna diferente de todas as outras cidades vikings. Situada bem no centro da enseada de Mällaren, no lago Malar, na ilha de Bjorko, Birka é uma cidade de difícil acesso e com uma forte proteção natural. A cidade é toda fragmentada em porções de terra cercadas por pequenos riachos de água doce. Cada uma dessas porções funciona como um núcleo e, em geral, possui casas da mesma família. A cidade possui mais de 1200 habitantes.

Seu acesso por terra só é possível através de um caminho extremamente estreito que vem do norte, da ponta mais extrema do lago, perto de Sigtuna. Este caminho, conhecido como "Terra Negra" é formado pelo congelamento das lâminas d'água que recobrem o local, criando uma verdadeira estrada de gelo sobre um pântano lamacento negro. Sem a camada de gelo o barro negro é intransponível, pois sua instabilidade e sua profundidade fazem com que todos afundem na lama gelada (como numa areia movediça). Sobre o gelo, todavia, o peso para o transporte nesta estrada deve ser mínimo, uma vez que o gelo pode romper.

Pela água, a aproximação só é possível em embarcações que entram pela enseada de Mällaren e chegam ao lago Malar. No entanto, a partir do pequeno istmo que separa a enseada do lago, os caminhos ficam muito estreitos e a profundidade bem pequena. Por isso, as embarcações maiores devem ser deixadas no istmo e trocadas por barcos menores, mais leves e de quilha pouco profunda. Muitos foram os navegantes que encalharam nas águas rasas do lago Malar e acabaram morrendo de fome e de frio.

A cidade é cercada por uma muralha ao norte, que a protege de possíveis incursões por terra e possui algumas paliçadas aquáticas. Ao sul, um grande forte, situado no ponto mais alto de Birka, guarda a entrada pela água.

Devido às dificuldades de entrada em Birka, a cidade é conhecida como "aquela

que não deseja receber visitantes". Muitos dizem que as estreitas e rasas passagens do lago Malar são amaldiçoadas por aqueles que ficaram ali encalhados. Mortos, que não foram levados pelas Valquirias para o Valhala e por isso se aliaram às forças de Niflheim, tornando o local assombrado por zumbis e esqueletos. Ao norte, nas "Terras Negras" lendas falam sobre criaturas que vivem debaixo da lama, prontas para puxar os incautos para o fundo e devorar seus corpos.

Com todas essas histórias e com as verdadeiras dificuldades de se chegar a Birka, o local acabou crescendo sem a interferência de outros povos e com poucos forasteiros. Por algum motivo, Anões e Kobolds quase não são vistos na cidade. Acredita-se que, além de superstição, característica destas raças, sua baixa estatura também limite suas visitas à cidade, uma vez que os obstáculos tornam-se ainda mais perigosos.

Birka mantém estreitas relações comerciais com Hedeby. Em geral troca peles de animais (esquilos, ursos e raposas) e marfim de morsas por produtos vindos de outros povos ou por escravos. Além das peles e do marfim, Birka produz instrumentos de metal (armas e ferramentas), vidro, âmbar e artesanatos em ossos e chifres. Em Birka não há o uso de moedas, o comércio é feito apenas por escambo.

População aproximada: 1200 habitantes.

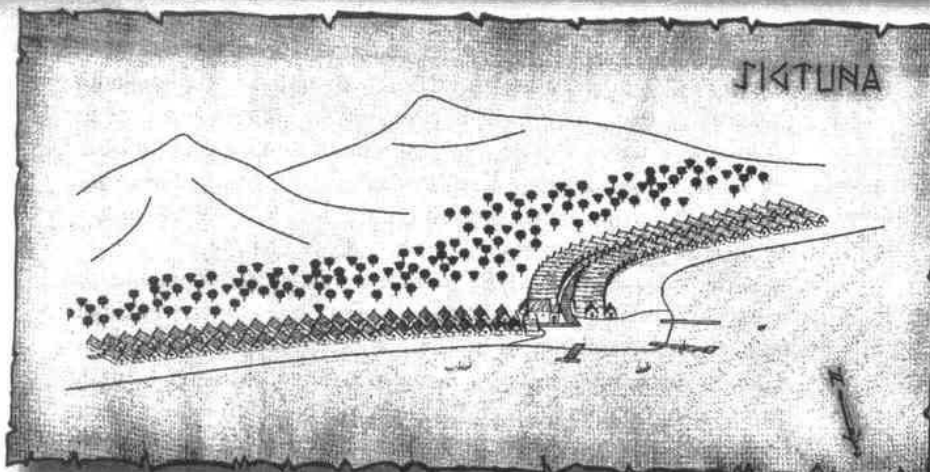
Personagens importantes: Osolf Hamalsson, prefeito da cidade (Cle 8/Brd 5 – Renome 6), Hati, Pernas Curtas – jotunym, Jarl mais importante da cidade (Gue 10/Brb 5 – Renome 6), Feima Svavasottir, vidente (Run 8/Nor 8 – Renome 8).

Criaturas nos arredores: águia gigante, animais atrozos (arminho, javali, lobo, morcego, rato, urso), aparição, aranea, arbusto errante, azer, behir, belker, bruxa, caçador invisível, carniçal, chuul, coruja gigante, derro, driade, elemental, ente, enxame (aranhas, centopéias, morcegos, ratos), espectro, esqueleto, ettercap, ettin, fada, fantasma, fogo-fátuo, gigantes do gelo, licantropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, ninfa, ogro, ogro mago, povo do mar, sombra, vinha assassina, worg e zumbi.

Sigtuna

Sigtuna é a segunda maior cidade Svíar. Localizada próxima a Birka, ao longo de um braço norte do lago Malar, a cidade tem um formato reto, determinando ângulos que seguem a borda do lago.





Há uma única grande rua em Sigtuna, sendo esta paralela ao bordo do lago e toda pavimentada com tábuas de madeira. Ela divide a cidade exatamente ao meio. Ao norte fica um grupamento de casas e ao sul outro. As casas ao sul são das famílias que ocuparam a região primeiro, por isso ficam mais próximas ao lago. As casas ao norte são cercadas pela vegetação das florestas. De ambos os lados, as casas comunais são compridas e estreitas, permitindo um maior número de casas num pequeno espaço em torno do lago.

Ainda que o acesso a Sigtuna seja melhor do que a Birka, a cidade possui menos habitantes do que aquela. Seu traçado comprido e a inexistência de uma fortificação fazem de Sigtuna um alvo fácil para possíveis ataques e muitos preferem buscar abrigo e proteção em Birka. De qualquer forma, Sigtuna poucas vezes foi alvo de ataques.

De fato, o que ainda mantém habitantes no local é a paz que por lá existe. Paz esta que é atribuída a uma possível proteção divina. Lendas contam que o próprio Heimdall envia vigilantes aos arredores de Sigtuna para guardá-la. De acordo com a lenda, os deuses se preocupam com a cidade, pois nela está escondido um grande tesouro a muito procurado pelos habitantes do submundo.

A maior parte dos moradores da cidade ainda se dedica a agricultura. Só se produzem trabalhos em metal (armas e ferramentas) e artigos em tecido, pele, ossos e chifres. Ainda assim, quase tudo o que é produzido em Sigtuna é comercializado por lá mesmo.

De qualquer forma, muitos de seus habitantes já viajaram por outras terras e, algumas vezes moradores ou viajantes de Birka buscam abrigo na cidade, temerosos das criaturas da lama ou dos acólitos de Niflheim.

População aproximada: 800 habitantes.

Personagens importantes: Sigar Afson, o Puro, atual líder de Svearheim (Pal 15 – Renome 10), Oth Erikson – vaniryan, sacerdote e prefeito da cidade (Cle 8/Gdr 8 – Renome 9), Embla Eddasdottir – jotunyn, maior lutadora da cidade (Brb 9/Ber 5 – Renome 5).

Criaturas nos arredores: águia gigante, animais atrozos (arminho, javali, lobo, morcego, urso), aparição, aranea, arbusto errante, bruxa, caçador invisível, cão infernal, coruja gigante, driade, elemental, ente, enxame (aranhas, centopéias, morcegos, ratos), fada, fantasma, fogo-fátuo, licantropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, magmin, ninfa, ogro, ogro mago, povo huldre, prole de Fenrir, remorhaz, sombra, trolls, urso-coruja, worg e zumbi.

Fortalezas

Fortaleza de Bransson

Erigida por Sven Bransson, pai de Sven Svensson, num tempo de guerra contra povos Eslovos que atacavam Svearheim pelo norte, esta se tornou a maior e mais importante fortaleza dos Svíar. Trata-se de um bastião de resistência contra qualquer ataque vindo das terras hiperbóreas.

Solitária, sobre um platô próximo a um pequeno riacho, a Fortaleza de Bransson foi construída seguindo os mesmos moldes de Trelleborg, em Danemark. Sua muralha tem quatro metros de altura, e também é reforçada com madeira em ambos os lados. Possui quatro portões dispostos nos quatro pontos cardeais principais. Seu grande diferencial em relação a Trelleborg é que, na direção de cada um dos portões, afastando-se cerca de um quilômetro da fortaleza há quatro altas torres de vigia, todas feitas de madeira. Essas torres são usadas para observar movimentações no mar, nos pés dos Alpes, ao sul e ao norte.

Atualmente a fortaleza de Bransson abriga Sven Svensson (Gue 11/Sen 10 – Renome 16) e seus homens. Lá ele tenta reunir o maior número de seguidores que pode para tentar desfazer o grande erro que tomou ao dar ouvidos a uma “Norne” moribunda...

HRIMSEY E O PROTETORADO DE GUNNBJÖRN

A ilha de Hrimsey (Islândia) foi o primeiro território descoberto pelos vikings. Sua descoberta foi feita pelos Nørske, que partiram em navegações para o oeste. Eles deram à ilha o nome de Snowland, que depois recebeu o nome de Hrimsey. O local foi colonizado pelos Nørske e pelos Svíar, mas não ficou submetida a nenhum dos dois povos, tendo um governo próprio.

Hrimsey fica relativamente próxima às terras dos vanires. Estes já organizaram expedições ao local, porém não se mantiveram por lá, preferindo deixar que os mortais a colonizem. De qualquer forma, em Vanaheim existem defesas para possíveis ataques que possam vir desta ilha.

Protetorado de Gunnbjörn, este foi o nome dado por um navegador viking às terras por ele descobertas acidentalmente. Gunnbjörn desejava chegar a Hrimsey, porém não calculou bem suas rotas e acabou chegando a uma ilha mais adiante tomada pelo gelo (Groenlândia). Como não era um grande conquistador e aventureiro e não estava disposto a colonizar as novas terras, retornou a Hrimsey e comunicou sua descoberta, dando seu nome ao local.

A ilha continuou deserta por muito tempo. Apenas quando Eric, o Vermelho, foi banido de Hrimsey, é que este iniciou sua colonização. Eric reuniu um grupo de homens, com suas famílias, e juntos procuraram locais menos inóspitos na ilha, que era repleta de gelo em quase toda a sua extensão. Eles construíram sua vila num cabo, na porção sul da ilha, mais precisamente num fiorde, o que passou a ser chamado de Fiorde de Eric.

Historicamente Hrimsey foi colonizada por volta de 860 d.C. e o Protetorado de Gunnbjörn muito tempo depois., no entanto os jogadores podem se aventurar por estas terras em outros períodos, principalmente com a ajuda dos vanires.

NORSKLUND



Os mais bárbaros dos povos do norte. É assim que os Norske são vistos tanto pelos vikings, quanto pelos outros povos. Suas incursões nas terras de outras civilizações normalmente são as mais violentas e têm o objetivo único de pilhar tudo o que for possível e destruir as defesas do adversário. Reduzir a frangalhos a estrutura do

oponente é a principal técnica usada pelos Norske, provocando medo e terror naqueles que atacam.

Norsklund não é um reino, muito menos o domínio de um povo unido. É uma terra de solo pouco fértil, terrenos acidentados e com o mais inóspito dos climas das terras vikings. Suas cidades e vilas cresceram isoladas entre si, com um mínimo de contato e o que prevalece é a estrutura de clãs. Não há uma identidade única para seu povo (a não ser a ferocidade de seus ataques), mas sim a formação independente de cada um dos núcleos de habitantes que estão concentrados nas poucas terras habitáveis, normalmente próximas aos fiordes de Norsklund. Cada clã, cada pequena vila e cada cidade possui um líder (ou mais de um) que não está sujeito a um poder superior e que lidera sua comunidade sem a intromissão de agentes externos.

A formação desta característica para Norsklund se deu principalmente devido à dificuldade de deslocamento por terra dentro do reino. Dividido pelos Alpes Escandinavos (agora lar dos Anões), com um litoral extremamente recortado e com terras preenchidas por lodaçais e rios, Norsklund é uma região onde os transportes e deslocamentos devem ser feitos quase que exclusivamente por navios. Isso fez com que o contato entre suas comunidades fosse mínimo, determinando um desenvolvimento independente de cada uma de suas vilas e cidades.

Assim, Norsklund é a terra viking menos desenvolvida militar, política e economicamente. Não há e nem nunca houve um poder central na região dos Norske. Cada qual é responsável por seu espaço, determinando suas regras e suas relações. Muitos Norske não vêm com bons olhos os Dane, logrando-lhes a alcunha de expansionistas e conquistadores, que desejam destruir a liberdade dos povos vikings.

Geografia

O clima mais inóspito de todas as terras vikings é o de Norsklund. Com suas terras altas (o ponto mais alto é Galdhøpiggen, com 2469 metros de altura), com várias cadeias de montanhas, as temperaturas são sempre muito baixas. Em mais da metade do ano a temperatura fica abaixo de zero. Uma espessa camada de neve cobre a terra durante praticamente o ano inteiro. Apenas no litoral as temperaturas são mais amenas, devido a correntes de águas quentes vindas do mar, o que evita o congelamento dessas águas.

Com um relevo bastante acidentado, há poucos bosques e nenhuma grande floresta. Os bosques são espalhados em vales, encostas ou em platôs próximos ao litoral. Os bosques são de coníferas em quase toda a extensão de Norsklund. Apenas ao sul há matas com árvores de folhas caducas, predominando o carvalho, o freixo e a faia. Ao norte os terrenos são mais abertos e planos, com vegetação mais rasteira, como líquens, musgos, arbustos e árvores esparsas.

As montanhas dos Alpes Escandinavos guardam muitos segredos. Além do fato de estar incrustado ali Nidavellir, o reino dos Anões, há uma fauna e uma vegetação típica do terreno montanhoso. Alces, bodes e criaturas fantásticas como os trolls, são vistos por ali, esgueirando-se entre uma caverna e outra. Minérios de vários tipos podem ser encontrados nas profundezas das montanhas, inclusive pedras preciosas, mas os anões estão sempre à espreita.

Avalanches são comuns nos Alpes. Algumas, em menor escala, não chegam a atingir os pés das montanhas. Outras, grandes deslizamentos de gelo, podem arrastar vilas inteiras consigo.

Economia

Praticamente não há agricultura em Norsklund. As famílias dessas terras costumam manter uma pequena (e pouco produtiva) horta nos quintais de suas casas e criar animais (gados, ovelhas e cabras) para alimentação própria. Tanto o clima, quanto o terreno, impossibilitam o desenvolvimento de uma agricultura mais volumosa. A principal cultura é de árvores frutíferas.

Assim, os Norske dedicam-se, basicamente, a incursões em outros reinos (não vikings) e à caça e pesca. A caça da baleia é muito apreciada entre os Norske, pois do animal podem tirar o sustento de suas famílias e produtos para venda em abundância. Caçam também ursos, raposas, esquilos, lobos e linces, dos quais retiram a carne e a pele (com pêlos); alces, para obtenção dos chifres, e da pele; e focas e morsas, dos quais retiram a pele e o marfim. Aves marinhas também são apreciadas pelos Norske, pois fornecem carne e ovos.

O bacalhau é outra grande fonte de renda para o povo de Norsklund. Além de conhecerem os melhores peixes para serem preparados secos, os Norske possuem receitas para salgar o peixe muito superiores a dos outros povos vikings. Por isso o bacalhau de Norsklund é tido como uma iguaria muito apreciada e procurada por todos os povos.

Terras Divididas

A presença dos Alpes Escandinavos no coração de Norsklund sempre foi um grande empecilho para a vida de seu povo. Com a abertura dos mundos místicos, Nidavellir passou a existir naquelas montanhas. Um reino dentro de outro reino. Apesar de estar incrustado no interior das montanhas, todas as saídas de Nidavellir caem nas terras dos Norske. Além disso, com o domínio dos anões sobre a montanha, as atividades extrativas dos Norske tornaram-se escassas e perigosas. Tudo isso sem contar o choque de culturas entre ambos os povos.

Isso fez com que vários focos de conflito surgissem entre os anões e o povo de Norsklund. Em algumas vilas os anões são tidos como inimigos, sendo comparados aos povos dos reinos subterrâneos. A simples presença de um anão pode provocar um rebuliço na população e muitas vezes uma Thing é convocada para decidir o que fazer com ele. O mesmo é válido para kobolds, os quais não são diferenciados pela população. Perto dessas vilas intolerantes ao povo de Nidavellir são montadas vigílias contínuas no sopé das montanhas. Noutras vilas e cidades, entretanto, os anões são muito bem aceitos, como é o caso de Nidaros.

O Palácio de Gastropnir

Numa das colinas à leste de Norsklund, entre as fronteiras com Nidavellir e Svearheim, está localizado o palácio da deusa vanir Menglod. Menglod, que possui grande afeto pelos mortais, abandonou Vanaheim séculos atrás e construiu sua morada em meio a um bosque no alto de uma colina nas terras dos Norske.

Seu palácio é guardado pelo gigante Fjolsvith que, juntamente com seus dois cães gigantes, testa as capacidades daqueles que desejam falar com Menglod. Os que conseguem vencer o gigante ganham o direito a adentrar os portões de Gastropnir. Aqueles que não são bem-vindos são rechaçados por Fjolvith e podem ser atacados por espíritos do mal que são comandados pelas servas de Menglod de dentro do castelo. Guerreiros de Renome, ou envolvidos em missões de honradez, ou a serviço dos deuses, também têm o direito de visitar Gastropnir, mas devem comunicar isso a Fjolsvith e comprovar sua boa aventura.

O palácio, diferentemente das construções mais comuns entre os vikings, é uma construção de pedra, com telhados de barro e adornos feitos em madeira. Assemelha-se em muito às construções da Europa central. Feito sobre o plano de um quadrado, possui um pátio interno cercado por espessas muralhas de pedra, com torres e fortes portões de madeira. Em seu interior há grandes salões, quartos, dependências

para cavalos e todos os cômodos normalmente encontrados em um castelo. O mais importante salão de Gastropnir é o Salão do Fogo, um local divino, onde Menglod pode realizar magias de cura nos viajantes e criar artefatos místicos.

O castelo é habitado por Menglod e por várias donzelas (vanires, vaniryans e mortais), que a servem e aos seus hóspedes. Menglod é conhecida por seus dons de cura, por isso o Palácio de Gastropnir é usado por aventureiros nobres que procuram um local de descanso seguro, onde podem se recuperar de seus ferimentos e alimentar-se com fartura.

Gnipahellir

Localizada numa ilha de terras altas a oeste de Norsklund, Gnipahellir, ou a Caverna do Penhasco, é a entrada principal para o mundo dos mortos. Nenhum mortal jamais pensou em pisar nesta ilha ou desejou fazê-lo. O local, amaldiçoado pelos acólitos de Hel, é uma pequena porção de terra pedregosa, seca e fria. Seu terreno é extremamente acidentado, possuindo grandes altitudes numa pequena área. Pouca, ou nenhuma vegetação cresce por lá, e uma fria e espessa neblina cobre toda a ilha.

Exatamente no centro de Gnipahellir, em um dos penhascos da ilha, jaz uma grande escura caverna que guarda a entrada para Niflheim. Em seu interior, antes do pesado portão de ferro que fecha a entrada para o mundo dos mortos, está o cão gigante Garm. De pelagem negra e dentes afiados, Garm é uma das criaturas mais poderosas do mundo dos vikings. Com sua força seria capaz de derrotar um deus aesir. Garm guarda a entrada para os caminhos de Hel, que levam para Niflheim.

A ilha é lar de mortos-vivos, que perambulam por suas terras livremente. Encontrá-la não é difícil, porém chegar até ela é uma tarefa digna dos deuses. Hel controla criaturas do mar que constantemente vigiam os arredores da ilha, atacando os navegadores incautos que por ali passam.

Cidades

Nidaros (Trondheim)

Situada na costa oeste da terra dos Norske, Nidaros é a última grande cidade viking ao norte. O povoado fica no fiorde de Trondheim, o que fez com que a cidade passasse a ser assim denominada pelos viajantes e outros povos. Sua localização proporciona uma defesa natural que dispensa o uso de muralhas e paliçadas. A leste e sudeste a cidade é rodeada por montanhas (prolongamento dos Alpes escandinavos). Ao sul, um terreno acidentado, marcado por lodaçais, rios e elevações bruscas, dificulta a passagem com carga pesada. A oeste a cidade se abre para o mar, numa área onde apenas os Norske dominam a navegação.

No inverno, Nidaros tem poucas horas de sol. O clima é extremamente frio durante todo o ano. A vegetação é rasteira e escassa, sendo formada por lodo e arbustos. Muitas rochas compõem o cenário ao redor da cidade. Dentre elas correm alguns riachos formados pelo derretimento da neve que cai do cume das montanhas.

Ainda assim, Nidaros é a maior das cidades dos Norske. Povoada muito tempo antes da abertura das passagens para os mundos místicos, foi fundada por aventureiros que queriam explorar as



Svaran: Clava de Dragão

geladas terras hiperbóreas. Muitos montaram ali seu ponto de partida para caçadas de animais exóticos e criaturas estranhas. Com as dificuldades de deslocamento na área, alguns decidiram fixar residência e constituir suas famílias naquelas terras geladas. A cidade cresceu e tornou-se um ponto de parada crucial para qualquer aventureiro que queira enveredar-se por aquelas terras. Com a abertura das passagens para os nove mundos e a chegada de outras raças ao local, a cidade desenvolveu-se ainda mais.

Muitos dos aventureiros que desejavam (ou desejam) chegar a Nidavellir, a Jotunheim, a Alfheim, a Vanaheim ou mesmo Asgard, tinham (e ainda têm) em Nidaros o último centro urbano antes de suas jornadas. Isso fez da cidade um local repleto de aventureiros, mercenários, caçadores de recompensas e todo tipo de errante que existe entre os vikings. O lugar tornou-se um território sem leis durante muito tempo. Ali a honradez e o espírito de lealdade existente entre os vikings foram esquecidos diante da possibilidade de se obter grandes conquistas e ampliar o renome. Durante muito tempo Nidaros viveu sob o caos.

Somente quando Svaran, Clava de Dragão, um Jotunym nascido em Jotunheim, assumiu o comando da cidade, é que um pouco de ordem foi dada ao local. Desde então o clã de Svaran vem comandando Nidaros. A cidade continua sendo um centro de aventureiros, mercenários e caçadores de recompensa, mas há o temor de que o Clava de Dragão caia sobre as cabeças daqueles que não seguirem as leis. Essa provavelmente seja a única cidade de Midgard governada por um não-humano.

Praticamente não há comércio em Nidaros. O pouco que se tem são vendas de armas, equipamentos de viagem e tabernas onde se compra comida, bebida, informações, aliados e inimigos. As poucas oficinas são para concerto de armas e equipamentos, e são normalmente de anões. Há várias estalagens e acampamentos na cidade. Normalmente, os aventureiros que conseguem itens valiosos em suas aventuras, não os vendem em Nidaros, preferindo os mercados de Hedeby, Ribe ou Birka. Ainda que o comércio seja fraco há moedas e escambo.

População aproximada: desconhecida.

Personagens importantes: Svaran, Clava de Dragão, jotunym – prefeito de Nidaros (Bbr 10/Ber 7 – Renome 12); Laufeyr, jotunym – filha de Svaran, chefe da guarda de Nidaros (Gue 5/Bbr 2/Pgr 3 – Renome 4); Hrimnir, Cabeça de Bode, jotunym – filho de Svaran, braço direito do pai (Bbr 5/Ber 3 – Renome 4); Nori Utrson, anão – melhor ferreiro da cidade (Gue 5/Cle 3 – Renome 5); Olaf, Olho de Águia – famoso aventureiro (Rgr 8/Bdr 2/Esc 2 – Renome 7); Brami Afisson, vaniryan – Göddar da cidade (Cle 6/Gdr 3 – Renome 4). Svaran tem ainda mais sete filhos, mas estes ainda estão galgando sua importância na cidade.

Criaturas nos arredores: águia gigante, animais atrozos (arminho, javali, lobo, morcego, rato, tubarão, urso), aranea, arbusto errante, azer, behir, belker, bruxa, caçador invisível, cão infernal, chuul, coruja gigante, dragão, elemental, ente, ettercap, ettin, fada, fogo-fátuo, gigante do gelo, gigante do fogo, inumano, kraken, leão marinho, licanthropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, magmin, mephit, mohrg, ninfa, ogro, ogro mago, povo do mar, povo huldre, prole de Fenrir, remorhaz, salamandra, skum, sombra, trolls, urso-coruja, verme do gelo e worg.



Oslo

Os antigos contam que Oslo deveria ser a grande cidade viking dos Norske. Dizem que o próprio Odin desceu à pequena vila cavalgando em seu Sleipnir, o cavalo de oito patas, para abençoar seus moradores. Neste tempo, de acordo com as histórias, o Jarl guardião de Oslo foi presenteado com uma bela espada, que teria sido forjada no Valhala e trazida a Midgard para proteger a cidade. Montante de Odin foi o nome dado a arma, que foi posta numa pequena construção feita especialmente para ela. A espada nunca deveria deixar a cidade, ou a desgraça cairia sobre o lugar.

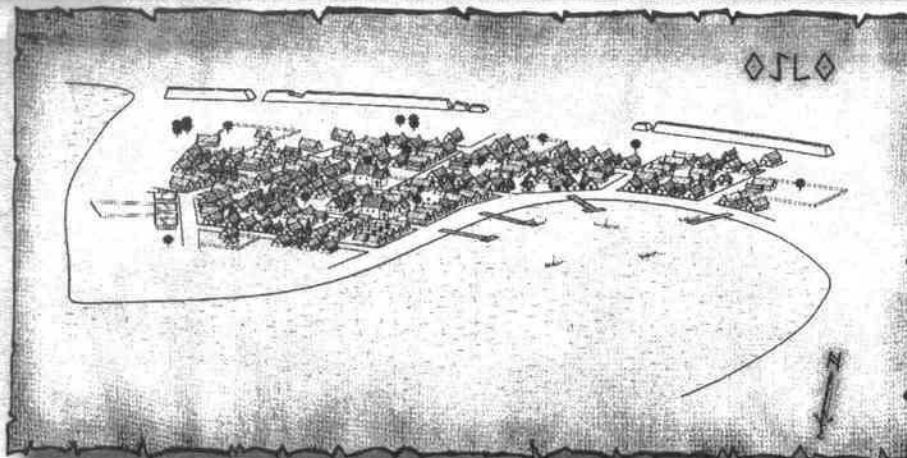
Oslo prosperou. Vários Jarls partiram com seus grupos em incursões na Bretanha e nas terras européias do sul. A riqueza que retornava à cidade a cada navio que partia era cada vez maior. A reputação da cidade espalhou-se pelo mundo viking e muitos foram os que rumaram para Oslo em busca de riquezas e aventuras. A cidade cresceu além de suas fortificações e novas muralhas começaram a ser erigidas. Histórias foram forjadas ressaltando sua localização (o fiordo de Vik) como a origem do termo viking. Tudo indicava que Oslo superaria Hedeby em tamanho e importância comercial, até que seus destemidos Jarls se reuniram e planejaram a maior pilhagem da história da cidade.

Uma enorme frota de drakkars foi reunida. Homens de todos os cantos de Midgard brandiram suas armas ao partirem do porto de Oslo em direção ao sul da Europa. Eles iriam pilhar todos os mosteiros das cidades costeiras do Mediterrâneo. Para isso, Gunnarson, o Jarl que liderava a investida, tomou uma difícil decisão: levar consigo a Montante de Odin.

Os drakkars que partiram naquele dia nunca mais foram vistos. Muitas lendas e histórias foram forjadas sobre aquela enorme frota. Gunnarson perdeu a espada que protegia a cidade e, em desespero, uniu-se às forças de Niflheim na tentativa de buscá-la novamente.

Oslo não caiu em desgraça, mas jamais voltou a ser a cidade que começou a florescer um dia. Sua segunda muralha nunca foi terminada e agora não passa de ruína, juntamente com várias casas localizadas além da muralha interna. A grande Oslo continua sendo uma vila com pouco mais de 600 habitantes, que sobrevivem de agricultura e do porto, que ainda é um dos maiores do mundo viking.

A lenda da espada ainda permeia a mente dos habitantes da cidade. Muitos são os que partem em empreitadas para tentar encontrar novamente a Montante de Odin, antes que Gunnarson,



agora um servo de Hel, o faça primeiro. Além disso, aventureiros e caçadores de recompensas de outras cidades também se embrenham nesta busca, no intuito de se tornarem grandes heróis, receberem algum pagamento ou simplesmente terem nas mãos uma espada lendária, forjada no Valhala. Todavia, a espada jamais fora encontrada. Segundo as histórias, Gunnarson tornou-se uma espécie de zumbi dos mares e comanda seu navio em ataque a outras embarcações vikings em sua busca eterna pela espada. Muitos temem ter que cruzar suas velas com as de seu drakkar amaldiçoado e sua tripulação de mortos vivos...

População aproximada: 800 habitantes.

Personagens importantes: Brodd Askson, Göddar de Olso (Cle 6/Gdr 5/Run 2 – Renome 7); Gunnar Gunnarson, morto vivo (Gue 6/Nav 8 – Renome 3); Vif Nannadottir, ex-esposa de Gunnarson, defendeu suas terras com a partida de seu marido e tornou-se soberana de Olso (Drd 4/Pal 3/Gue 2 – Renome 5); Gloin, Filho de Alf, anão – Jarl chefe da guarda da cidade (Gue 10 – Renome 6).

Criaturas nos arredores: águia gigante, animais atrozos (arminho, javali, lobo, morcego, rato, tubarão, urso), aparição, aranea, arbusto errante, behir, belker, bruxa, cão infernal, carniçal, chuul, coruja gigante, driade, elemental, ente, espectro, esqueleto, fantasma, fogo-fátuo, gigante de gelo, inumano, kraken, leão marinho, licantropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, ninfa, ogro, ogro mago, povo do mar, povo huldre, prole de Fenrir, remorhaz, sombra, trolls, urso-coruja, verme do gelo, worg e zumbi.

Acampamentos

Borgund e Ytre Moa

Os acampamentos de Ytre Moa e Borgund foram levantados por habitantes da vila de Bergen, que fica a sudoeste destes, no litoral. O primeiro deles foi o de Borgund, o qual foi erigido com intuito de manter uma vigilância constante sobre os anões da montanha. Com o tempo, os vikings que se revezavam em Borgund decidiram explorar ainda mais as montanhas e alcançar seus pontos mais altos e distantes. Foram várias as viagens pelos Alpes, onde os Norske se depararam com perigos de todos os tipos. A descoberta de criaturas que habitavam as montanhas, como vermes do gelo, worgs, ogros e outras monstruosidades, fez com que erguessem o acampamento de Ytre Moa, um posto de vigília mais avançado.

O acampamento de Borgund é liderado por Gyrth Dansson (Gue 5/Rgr3 – Renome 4), um viking gordo e bonachão, mas que

poucos ousariam desafiar seu martelo de guerra. Gyrth é um Norske sociável, que adora contar histórias e que nutre um profundo respeito pelos anões. Sua liderança conta com a ajuda do anão Frar, o Grande (Gue 4/Run 2 – Renome 3), que o auxilia no conhecimento de túneis e passagens pela montanha. O acampamento de Borgund não tem maiores problemas, passando por um longo período pacífico.

Já o acampamento de Ytre Moa está instalado num local pouco amistoso. Seu líder, o Jarl Klur, Espada Guardada (Bbr 8 – Renome 4), comanda seus homens com mão de ferro. Seu epíteto (espada guardada) na verdade é um apelido que caçoa da quantidade de vezes (muitas) que Klur faz brandir sua espada por dia. Nervoso e intolerante, Klur não suporta os anões e as outras criaturas que passaram a habitar as montanhas.

Deseja vê-las todas mortas, pois os acusa de roubar as terras dos Norske. Ao contrário de Borgund, Ytre Moa convive com constantes ataques e seus homens devem manter uma vigília intensa sobre os arredores. Dessa forma, Klur, Espada Guardada, é visto como o líder ideal para a situação em que vivem.

Urnes

O acampamento de Urnes fica localizado no sopé dos Alpes, numa região pantanosa e pouco amistosa. O acampamento foi erguido por dois motivos: para observar a costa (já que está num ponto que facilita a observação do mar) e para guardar uma das poucas minas de ferro que restaram em poder dos Norske. A vigia da costa não é tão intensa quanto a da mina. Um grupo de homens é enviado para um ponto mais alto e um pouco distante do acampamento de tempos em tempos, para observar os navios que se dirigem para o norte, para Nidaros. Caso seja identificado um navio ameaçador, um falcão é enviado a Nidaros com uma fita vermelha amarrada na pata direita, para alertar o povo da cidade.

Praticamente todo o minério de ferro retirado da mina é levado para Nidaros, onde é usado para a fabricação de armas e armaduras (artigos muito vendidos na cidade). A mina pertence ao Jotunym Svaran, que mantém controle rígido sobre a extração do minério, enviando sempre um de seus filhos para fiscalizar.

Não há comandante fixo em Urnes, a cada período um dos filhos de Svaran assume o comando. O acampamento não vive em paz, mas também não se encontra num estado de guerra constante. A maior parte dos conflitos é causada pelos próprios soldados de Urnes e pelos mineiros, que insistem em vender, por conta própria, parte do minério que encontram.

Os Rus

As incursões dos vikings para as terras do leste, principalmente aquelas realizadas pelos Svíar, acabaram por determinar a criação de um novo povo viking, os Rus.

O nome Rus vem de *Ruotsi*, que significa remadores. Os Rus são vikings que, por algum motivo, decidiram (ou foram obrigados) ficar nas terras que estavam explorando, não retornando às suas casas juntamente com seu grupo. Fixaram suas residências nas terras dos Finn ou na Sibéria, criando novos núcleos e novas comunidades, muitas vezes com a intenção de estender seus caminhos, explorando novas áreas. Assim, os Rus espalharam-

se por todas as terras do leste europeu, entrando em contato com os povos Bizantinos e Árabes. Guerreiros valorosos e grandes sobreviventes ficaram conhecidos por sua bravura e dominaram grandes extensões de terras.

Seu contato mais íntimo com outros povos, como os Bizantinos, permitiu que houvesse mudanças na cultura dos Rus. Eles não são tão fiéis aos aesires e vanires como os vikings da Escandinávia, nem se importam tanto com as tradições de seus antepassados. Suas casas são feitas de madeira, mas também de pedras e suas armas e armaduras receberam forte influência dos povos do leste.

Alguns Rus, notórios por suas capacidades de combate, acabaram formando a famosa guarda Varangiana (Varangiano significa Escandinavo entre os Bizantinos), uma elite de soldados mercenários que faz a proteção pessoal do imperador do Bizâncio.

AS OUTRAS CIVILIZAÇÕES

Os vikings, em suas navegações e expedições em vários pontos de Midgard, entram em contato com vários outros povos. Cada um desses povos possui características que os tornam diferentes do povo do norte em muitos aspectos. Isso faz com que o encontro entre eles possa proporcionar tanto combates abertos, com armas em punho quanto conflitos ideológicos e culturais.

Nesta seção são apresentados alguns dos principais povos com que os vikings se relacionam.

A Religião Cristã

A maior parte das outras civilizações que mantém contato com os nórdicos é formada por povos cristãos. Há séculos os cristãos iniciaram seu expansionismo, tentando converter cada vez mais povos para seu credo de deus único. Com os vikings isso não é diferente, principalmente, porque grandes reis e imperadores cristãos vêm na conversão uma arma para acabar, de vez, com os assaltos vikings aos seus países. Ainda, o fato de grande parte das pilhagens vikings ocorrerem em mosteiros (pouco vigiados e com muito ouro), determinou o nascimento de uma crença de que os nórdicos seriam seguidores do demônio, que deveriam ser convertidos para terem suas almas salvas, e manterem os mosteiros em segurança. Um monge irlandês proferiu a célebre frase: "Da ira dos homens do norte, livrai-nos, ó senhor!".

Por isso, clérigos cristãos, devotos de seus santos, acompanham as missões dos exércitos de vários reinos que desejam refutar o avanço viking. Alguns desses clérigos são simples padres, que desejam levar a palavra de seu deus aos nórdicos. Outros são guerreiros dos templos, munidos tanto de sua fé quanto de suas armas e armaduras.

Tanto os clérigos, quanto os guerreiros cristãos não acreditam nas divindades vikings, eles trazem consigo seu próprio conjunto de crenças e, portanto, sua própria mitologia. Eles vêem as histórias vikings como lendas. Quando se deparam com as criaturas do norte, têm uma reação de espanto muito maior do que a dos vikings. Já com relação aos aesires e vanires, os vêem como homens de grande poder, e não mais do que isso.

Personagens da classe Clérigo que forem cristãos, deverão escolher um santo para se devotarem. O santo escolhido determinará a arma predileta e os domínios do clérigo.

A Conversão

Das muitas tentativas de conversão do povo viking pelos cristãos, algumas, inicialmente, obtiveram êxito. O fato é que os monges cristãos se utilizam de uma estratégia extremamente eficaz para conseguir seus intentos: concentram seus esforços na conversão dos grandes Jarls e de outros líderes locais. Desse modo, os líderes convertidos acabam por levar consigo todos os seus seguidores, o que garante a conquista de uma grande rebanho de uma só vez.

Os métodos usados para a conversão desses líderes são vários, e vão desde conversas retóricas até a oferta de terras, de ganhos financeiros ou mesmo de novos aliados militares. Muitos Jarls não se convertem totalmente, mantendo seus costumes e seu modo de vida, mas passam a adorar a estranha cristandade, com seu deus único, sua santíssima trindade e seus ritos de adoração.

Independentemente da forma como se dá a conversão de alguns vikings, ou se esta é completa ou não, o cristianismo é uma fonte de conflitos recorrente nas terras vikings. Vilas inteiras que se convertem ao cristianismo passam a ser vistas como inimigas ou tornam-se inimigas realmente. Muitas vezes os recém convertidos sentem-se imbuídos pela missão de converter outros tantos e partem em verdadeiras cruzadas em solo viking (em algumas dessas missões, são pagos pelos cristãos ou recebem presentes destes, como terras, navios e soldados). Noutros momentos os vikings convertidos ficam reclusos em seu território, mas acabam por receber sanções das cidades fiéis ao panteão original, o que normalmente termina em conflitos.

Nos anos recentes, após a aventura de Sven no encontro das oito runas, a invasão cristã ainda é pequena, mas já incomoda os deuses, principalmente os asgardianos. Os aesires não pensam duas vezes antes de incitar a revolta contra os cristãos.

Aventuras nas outras Terras

A chegada de um viking às terras dos outros povos é sempre uma aventura. Suas idas a estes locais em grande parte das vezes têm o intuito de pilhar, conquistar, conseguir escravos ou resolver alguma contenda. Em algumas vezes as missões são de comércio e em pouquíssimas vezes tratam-se de missões diplomáticas.

Muitas destas terras guardam surpresas para os vikings. As cidades dos outros povos são construídas de forma diferente, assim como a própria organização da sociedade. Há grandes castelos de pedra, bem como fortificações com torres enormes, armadas com catapultas e balestras. Há igrejas e excepcionais mosteiros reunindo congregações inteiras de monges, freiras e outros clérigos. Há, ainda, exércitos uniformizados e obedientes aos senhores feudais, dispostos a dar a vida em nome de seu reino e de sua crença.

Além disso, os aspectos naturais em muito se diferenciam das terras do norte. O clima é mais quente, as florestas são diferentes e os animais nem sempre são os mesmos que vivem na Escandinávia. Os vikings podem se deparar com criaturas novas e desconhecidas em suas terras, bem como com magos, feiticeiros e monges, que podem surpreendê-los com suas características.

ANGLOS E SAXÕES

Os Anglos e Saxões dominaram o noroeste da Europa durante séculos. As origens do povo viking estão nas migrações, nos

DUBLIN

A cidade de Dublin, localizada na Bretanha é a maior cidade viking fora da Escandinávia. Tomada pelos Danes, a cidade transformou-se numa verdadeira fortificação viking nas terras dos inimigos. Sua colonização foi financiada e promovida pelos grandes Jarls de Danemark e rendeu muitas baixas aos guerreiros Danes. A cidade funciona como um posto avançado dos vikings. Sua função é dar suporte às embarcações vikings que chegam a Bretanha, e servir de ponto de apoio para as incursões Danes a estas terras.

Desde a colonização de Dublin, a cidade nunca encontrou a paz. O local é uma verdadeira praça de guerra, possuindo fortes muralhas, paliçadas e guerreiros por toda parte. O Jarl que lidera os vikings em Dublin é Hogni Amsson (Gue 8/Nav 3/Sen 3 - Renome 10), que já está cansado de sua vida de batalhas e procura um substituto para assumir seu lugar.

conflitos e nas misturas entre ambos os povos ao longo dos séculos. Por isso mesmo, seus guerreiros não são muito diferentes dos nórdicos, tanto em aparência, quanto no modo de agir. A grande diferença, além da religião, está na forma de estruturação de suas sociedades e em características pontuais construídas pelo convívio desses povos com outros ou pelas regiões que ocupam.

Os feudos são a unidade base da estrutura da sociedade. Vários feudos são reunidos em condados, ducados, principados etc. Os reinos são determinados pela união de vários senhores feudais, que determinam um governante para suas terras aliadas. O Rei é a figura maior da sociedade anglo-saxônica, cuja nobreza é tão ou mais valorizada quanto o renome entre os vikings. Entre os Anglos e Saxões o prestígio e o status social não são ganhos apenas com grandes feitos, mas também através das posses, de joguetes políticos, de hereditariedade e também de ligações com o clero.

A Igreja exerce enorme poder entre os anglo-saxões, determinando desde posses de terras até mesmo início de grandes batalhas. Alguns bispos possuem status equivalente ao de grande senhores feudais e exercem seu poder com mão forte.

Assim, tanto a Igreja, quanto os reinos e os feudos, possuem exércitos comandados por soldados bastante fiéis à causa a qual servem. O mesmo ocorre com os cidadãos comuns que, sobrevivendo às custas da nobreza, tem respeito e obediência quase absolutos para com seus governantes.

Territórios dos Anglos e Saxões: Ânglia do Leste, Nortumbria, Império Franco e Mércia.

Armas e armaduras mais usadas: espadas, machados, arcos e lanças. Armaduras leves e escudos de madeira.

Principais Classes: Bárbaro, Bardo, Clérigo Cristão, Druida, Guerreiro, Mago, Paladino e Ranger.

BIZANTINOS

O Bizâncio é o Império Romano do Oriente. Com sua capital em Constantinopla, seu povo exerce forte domínio sobre todos os povos do sudeste da Europa ao redor do Mar Negro.

Com uma sociedade rigidamente estruturada, fundamentada na mais pura ortodoxia cristã, o Bizâncio é um grande império governado com mão de ferro. A lei se mistura à religião e é determinada pelo imperador sem que haja uma constituição formal. Tudo é fundamentado nas tradições, nos símbolos e nas instituições, que delegam seu modo de pensar ao estatuto local.

O Império Bizantino possui o mais armado e protegido exército de sua época. Sua constante luta contra os muçulmanos

(principalmente Árabes e Turcos), fez com que seu poderio bélico tivesse que ser ampliado a cada vez mais. O exército Bizantino conta com soldados treinados, armas e armaduras de boa qualidade e grandes máquinas de guerra. Seus navios, apesar de pesados e pouco velozes, são equipados com catapultas que atiram projéteis flamejantes. Além disso, as tropas bizantinas contam com a ajuda de ferozes mercenários que são contratados a altas somas nas terras do norte e noroeste (grande parte Vikings - Rus - e Saxões).

A contratação de mercenários Rus levou a criação de uma unidade de elite chamada guarda Varangiana. Esta é equipada com armas e armaduras da melhor qualidade e compõe a guarda pessoal do imperador. A guarda Varangiana é famosa em quase todo o mundo conhecido. Seus soldados são tão temidos quanto seus companheiros do Norte.

Territórios dos Bizantinos: região sudeste da Europa ao redor do Mar Negro - chamada Império Bizantino ou Império Romano do Oriente.

Armas e armaduras mais usadas: machados, espadas e lanças. Armaduras médias, como corseletes de metal e lorigas de escamas, e escudos médios de madeira e ferro.

Principais Classes: Clérigo Cristão, Feiticeiro, Guerreiro, Mago, Feiticeiro e Paladino.

ESLAVOS

O principal povo Eslovo com que os vikings mantêm contato é povo Finn, que habita as terras litorâneas do mar Báltico. Porém, praticamente todos os habitantes do leste da Europa são de origem Eslova.

Pouco organizadas politicamente, as terras eslavas são territórios de grandes fazendas e pouco governo. Em geral os grandes latifundiários tornam-se donos de terras devido a heranças, a conquista de territórios, a espólios de guerra ou mesmo a presentes, dados por outros latifundiários em gratidão por alguma aliança. Estes fazendeiros, grandes donos de terras, possuem vassallos que ocupam parte do terreno para produzir e pagam ao senhor das terras com parte (maior parte) da produção.

Com as várias grandes fazendas, não há governos centrais bem definidos (há exceções), o que torna as terras eslavas pouco guardadas e perigosas. Assaltos e conflitos são constantes, principalmente provocados pelos vikings (em geral Svíar) que se aproveitam da situação local em suas incursões.

Os Rus acabaram por se tornar grandes aristocratas entre os Eslavos, criando esferas de governo com pulso firme. Seu domínio é mais presente principalmente nas províncias de Kiev e Novgorod.

Territórios dos Eslavos: leste da Europa. Países Bálticos, Rússia e o Canato Búlgaro.

Armas e armaduras mais usadas: machados e facões de caça. Armaduras leves de couro e escudos médios de madeira.

Principais Classes: Bárbaro, Druida, Guerreiro, Feiticeiro, Ladino e Ranger.

FRANCOS

Formado por muitos pequenos reinos e feudos o Império Franco pode ser visto como berço da sociedade medieval da Alta Idade Média. A nobreza tem valor sem igual entre os francos e a sociedade de estamentos talvez seja sua principal marca.

Os Francos em muito se assemelham aos Saxões (que também as habitam), principalmente na tecnologia militar, nas construções

YORK

A cidade de York recebeu vários nomes antes de ser rebatizada pelos vikings. Foi chamada de Eboracum pelos Romanos e Eoforwic pelos Saxões, mas o nome que prevaleceu foi Yorik (ou York), dado pelos Danes que tomaram o local.

Apesar de não ser a maior cidade colonizada pelos vikings fora da Escandinávia, é a mais importante. Ao contrário do que ocorre em Dublin, os habitantes de York passaram a aceitar a presença viking com menos rejeição. Isso promoveu um pouco de paz na cidade, que tem menos conflitos do que em Dublin. De qualquer forma, trata-se de uma paz armada, pois a aceitação da população não implica em seu agrado e, na verdade, a grande maioria da população deseja que os Nórdicos retornem para suas terras.

O líder viking na cidade é o Göddar Dag, o Magro (Cle 6/God 7 - Renome 8), um sacerdote viking cujas principais características são sua capacidade de comer um leitão inteiro e seu desejo de expurgar os cristãos das terras vikings. Dag mantém uma guarda de elite vigiando a cidade e coletando impostos da população.

A conquista de York representou a criação de um pequeno estado viking nas terras britânicas, o qual ficou conhecido por Danelaw.

e na religião (cristã). Porém sua sociedade é mais fechada e mais estruturada. Títulos de nobreza são ainda mais importantes do que nas terras do leste e servem como moeda de troca em várias ocasiões. Isso torna a nobreza menos dependente do rei, porém mais ligada à Igreja, que exerce enorme influência sobre as decisões do estado.

As terras dos Francos fazem fronteira com Danemark. A proximidade de ambos os povos, bem como os vários assaltos vikings em suas paragens, criaram algumas rugas entre os Francos e os Danes. Isso acarreta em muitas batalhas, contendas e até mesmo verdadeiras guerras entre ambos. Por isso, o Danevirke é constantemente vigiado por guardas a serviço do rei Dane Agantyr.

Territórios dos Francos: quase toda a Europa central. Parte de suas terras se misturam ou ainda estão em disputas com os territórios dos Romanos.

Armas e armaduras mais usadas: espadas de dois gumes, lanças e arcos. Armaduras médias e pesadas (de placas e lorigas de escamas) e escudos médios de madeira revestida por couro.

Principais Classes: Bardo, Clérigo Cristão, Feiticeiro, Guerreiro, Mago e Paladino.

GALESES E ESCOTOS

Ao contrário dos Francos, dos Anglos e dos Saxões, entre os Galeses e os Escotos os títulos de nobreza não têm tanta validade. São respeitados, como em praticamente todo o mundo medieval, mas, à semelhança do que ocorre entre os vikings, os Galeses e Escotos muito valorizam os feitos de um homem e suas habilidades, que na liderança de seu povo, quer na capacidade de seguir a vida de forma honrada e justa.

A maior parte de seus povos é formada por fazendeiros e pescadores. Com terras muito divididas em vários pequenos reinos ou feudos, não há um exército tão forte quanto nos outros estados. Todavia, todos os homens são treinados, pelo menos uma vez na vida, a lutar e a pegar em armas. Ainda assim, as incursões vikings a estas terras poucas vezes foram bem sucedidas, devido à ferocidade de seu povo em defender seus territórios e ao fato de haver poucos locais onde a pilhagem possa ser satisfatória.

Assim como nos vikings, os cristãos estão tentando dominar os povos Escotos e Galeses. Ambos tentam manter as tradições celtas,

no entanto boa parte de sua população já foi convertida ou está em vias de se converter. No entanto, o poder das tradições celtas, persiste, dando origem ao chamado catolicismo celta, que mistura as tradições de ambas as religiões. Os monges católicos mantêm muitos dos valores celtas, vivendo em contato com a natureza e sem as ligações materiais da igreja. Muitos deles são eremitas, que habitam lugares inóspitos ou ilhas distantes.

Ainda que haja a nobreza, sua importância não é muito elevada e a estrutura da sociedade se mantém mais pelas posses do que pelo título em si. As terras dos Galeses são formadas por vários pequenos e independentes reinos, que em tempos de guerra contra um inimigo comum podem se unir, elegendo a figura do "High King" para comandá-los. Já as terras dos Escotos são mais independentes entre si, mantendo a estrutura de clãs e se dividindo em territórios ainda menores.

Territórios dos Galeses e Escotos: ocupam Cymru, as terras dos Pictos e Escotos, Strathclyde e estão espalhados pelas ilhas britânicas.

Armas e armaduras mais usadas: lanças e espadas longas. Armaduras leves ou ausentes, escudo médio oblongo, de madeira e couro com entalhes de ferro.

Principais Classes: Bárbaro, Feiticeiro, Guerreiro, Mago, Paladino e Ranger.



MUÇULMANOS

Os muçulmanos são formados pelas principais etnias existentes no Oriente Médio, sendo a maioria deles Árabes. Trata-se dos primeiros séculos de existência do Islã como religião do leste (fundado em 662 d.C., por Maomé). Por isso, os muçulmanos, assim como os cristãos, passam por um período de conquista de novos fiéis em todo o mundo. Muitos Árabes, principalmente, partem em viagens pelo mundo conhecido no intuito de fazer seu comércio e de expandir os domínios do Islã pelo ocidente.

O comércio é uma característica recorrente entre os Árabes. Em suas enormes caravanas os mercadores atravessam fronteiras sem limites levando especiarias, escravos e artefatos considerados de grande valor pelos povos do leste. Todas as caravanas são compostas por comerciantes, guardas e tradutores. É normal o mercador conhecer mais de um idioma, mas o contato com vários povos demanda a contratação de tradutores. Muitas vezes as famílias dos viajantes os acompanham em suas empreitadas, tornando o grupo de peregrinos ainda maior.

A sociedade muçulmana é rígida em seus preceitos e costumes. Todo homem é um escravo de Alá (Deus) e para ele deve orar cinco vezes ao dia, curvando-se para o leste. A lei dos estados é a lei do Islã e os governantes são, em boa parte das vezes, também sacerdotes (chamados de Imãs).

Territórios dos Muçulmanos: ocupam o chamado Império Árabe Muçulmano, formado por parte do Oriente médio, pelo norte da África e parte da Espanha. Estão tentando dominar os estados ao norte do mediterrâneo.

Armas e armaduras mais usadas: espadas de lâmina curva (conhecida por espada sarracena), arcos e lanças. Armaduras leves e médias e escudos pequenos de metal.

Principais Classes: Bardo, Clérigo Muçulmano, Guerreiro, Mago, Feiticeiro, Paladino e Monge.

PICTOS

Os Pictos são um povo recluso e misterioso. Habitando os arredores de florestas, ou mesmo o interior destas, os Pictos nunca se submeteram a um governo superior ou aos mandos de uma força militar. É um povo livre, que vive sob a tutela de seus líderes tribais.

Pelos outros povos são vistos como selvagens e vorazes, capazes de destruir uma vila inteira, incluindo mulheres e crianças, para manter seus domínios. Não se sabe ao certo o que é lenda e exagero e o que é verdade, mas os Pictos não procuram se relacionar com os outros povos, a menos que seja em situações de combate.

Em geral os Pictos são pessoas de estatura baixa, porém fortes. Seus cabelos são escuros e sua pele é amarelada (provavelmente pelo uso de um tipo de lama – woad – em pinturas de guerra). Vivem sobre a estrutura de clãs, alimentando-se principalmente da caça e da pesca (pouca agricultura). Em muitos aspectos seu estilo de vida é parecido com o dos vikings. Não possuem exército, visto que não são unidos territorial ou etnicamente. Mas todos os homens e mulheres aprendem a lutar e a defender seus territórios. Quando em batalha, pintam-se com lama e uma tintura azulada extraída de ervas.



BRETÕES

Os vikings se referem aos Bretões como todos os povos que nascem, habitam ou fazem parte, de alguma forma, das ilhas que formam a Bretanha. O povo bretão é formado pelos Anglos, Saxões, Galeses e Escotos. Entre eles é comum ouvir o idioma Bretão. Ainda que os Bretões sejam formados por várias etnias, em geral eles nutrem um profundo patriotismo pela Bretanha, principalmente aqueles que habitam a Nortúmbria, a Mércia e a Ânglia do Leste.

Territórios dos Pictos: espalhados pelas ilhas britânicas, principalmente nas terras dos Escotos. Muitos habitam outras regiões da Europa, até mesmo algumas terras vikings.

Armas e armaduras mais usadas: lanças e arcos; pouquíssimos usam espadas. Armaduras leves ou ausentes.

Principais Classes: Bárbaro, Druida, Feiticeiro, Ladino e Ranger.

SKRAELINGARS

Skraelingar é o nome dado pelos vikings ao povo encontrado em Vinland, ou seja, os índios locais.

Os Skraelingars vivem sob uma estrutura tribal. O líder é o xamã da tribo, que agrega a função de sacerdote-feiticeiro e curandeiro. Não há guerreiros profissionais, mas todos os homens sabem lutar com lanças e arcos. Os lutadores mais ferozes usam machados feitos de pedra afiada. Em sua maioria são pescadores e caçadores, sendo que as mulheres cuidam dos afazeres domésticos.

Normalmente são nômades, mudando-se para outros locais quando os recursos naturais tornam-se escassos. Poucos dedicam-se à agricultura e, quando o fazem, está não é suficiente para a subsistência da tribo, o que mantém a característica nômade.

VINLAND

O nome Vinland significa terra do vinho e foi dado pelos homens de Leif Ericsson, quando estes encontraram algumas vinhas ao explorar as terras recém descobertas.

Leif era filho de Eric, o Vermelho, que havia sido banido de Hrimsey e decidiu colonizar a ilha de Gunnbjörn. Ele partiu de Hrimsey para a uma expedição em terras longínquas, que haviam sido anunciadas por outro grande navegador, chamado Bjarni. Sua primeira parada foi num local de terras geladas e grandes paredes de gelo, o qual chamou de Helluland, o local hostil o instigou a alongar o trajeto. Assim, Leif continuou viagem por mais alguns dias até encontrar um local mais acolhedor, com vegetação abundante e clima mais ameno. Lá, ele dividiu seus homens e pôs-se a explorar as terras. O achado de uma vinha carregada de uvas (fruta nobre entre os vikings) deu o nome ao local que tornaria-se a mais distante das colônias vikings.

A conquista de Vinland se deu entre os anos 922 e 1000 do calendário cristão. No entanto, o mestre pode criar aventuras anteriores a esta época, dando aos jogadores a oportunidade de serem os primeiros a pisar em Vinland e a ter contato com os Skraelingars e com as criaturas desta terra.

Há várias tribos de Skraelingars diferentes, todas possuem suas próprias tradições, pinturas de guerra e tipos de vestimenta. No entanto, todos possuem pele avermelhada, cabelos negros e lisos e poucos ou nenhum pêlo no corpo.

Territórios dos Skraelingars: Vinland.

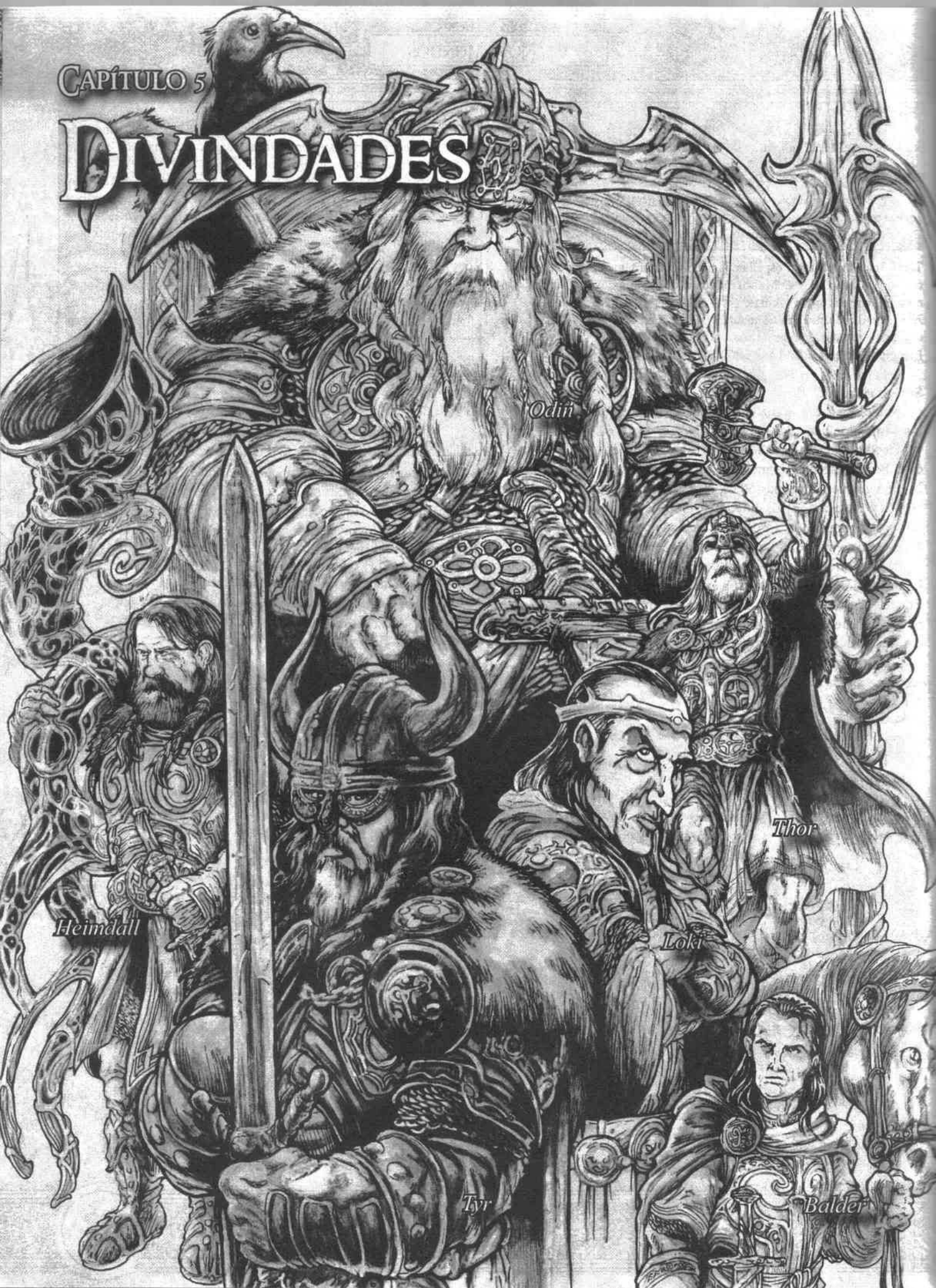
Armas e armaduras mais usadas: lanças, machados de pedra e arcos. Armaduras ausentes e escudos de madeira leve ou palha.

Principais Classes: Bárbaro, Feiticeiro, Ladino e Ranger.



CAPÍTULO 5

DIVINDADES



Odin

Thor

Heimdall

Loki

Tyr

Balder



s primeiros cultos a divindades foram feitos para os aesires pelos humanos e anões que eles haviam descoberto e instruído. Porém, mais tarde, diversos seres passaram a ser adorados como deuses, alguns por seu próprio povo, como Hrym e os gigantes do gelo, e outros por diversos povos, como Fenrir, Jormungand e Hel. Com a abertura das passagens entre os mundos, os humanos ainda vieram a conhecer os vanires através dos vaniryans, e estabeleceram cultos para eles também.

Os cultos religiosos em Midgard não são feitos em templos. Eles podem ser feitos em qualquer lugar: casas, bosques, lagos, cavernas, desde que haja pelo menos uma pessoa disposta a prestar uma homenagem ou fazer uma oração.

Em Vikings, os deuses não são extraplanares e mantêm o tipo de criatura que eram antes de tornarem-se deuses. Assim, Hrym é considerado um gigante do gelo como qualquer outro (porém muito mais poderoso), e Fenrir é uma besta mágica de enorme poder. Pelo mesmo motivo, os deuses também não são imortais. Sua longevidade deve-se à adoração que lhes é prestada, porém eles podem ser mortos em combate como qualquer criatura. Para os vikings, os deuses são como heróis, que podem ser conclamados em socorro, e não divindades distantes, reclusas e extremamente misteriosas. Encontrar um deus no campo de batalha em Midgard pode ser menos improvável do que se imagina...

Conheça agora os deuses do panteão viking.

AESIRES



Balder

O deus da perfeição e carisma, Balder é leal e bom. Balder é filho de Odin e Frigga e é o mais jovem e mais querido entre todos os aesires. Balder é também protegido pelos outros aesires, pois diz-se que sua morte será um dos presságios do Ragnarok. Ele é venerado por kobolds, vaniryans, guerreiros nobres, bardos, paladinos e alguns ladinos que valem-se mais de simpatia que de furtividade. Os domínios com os quais está associado são Bem, Proteção e Sorte. Sua arma predileta é a espada curta.



Bragi

O deus da música e poesia, Bragi é caótico e bom. Bragi é marido de Idunn e recebeu o dom da poesia ao provar de uma mistura mágica de hidromel que tornou-o inigualável na arte verbal. Ele é venerado por kobolds, vaniryans, bardos, conjuradores rúnicos, e por qualquer um que goste de uma disputa verbal. Os domínios com os quais está associado são Bem, Caos, Conhecimento e Magia. Sua arma predileta é a adaga.



Frigga

A deusa dos lares e das famílias, Frigga é leal e boa. Ela é a esposa fiel de Odin e mãe de vários deuses entre os aesires. Também é conhecida por abençoar casamentos; muitas mulheres rezam a ela para garantir a lealdade dos maridos. Frigga é venerada por guerreiras que protegem o local onde vivem e por mulheres em geral, inclusive anãs e jotunmys. Os domínios com os quais está associada são: Bem, Cura, Ordem e Proteção. Sua arma predileta é o bordão.



Heimdall

O deus dos guardiões e dos vigias, Heimdall é leal e neutro. Ele é o guardião de Asgard e protege seus portões, prestes a tocar sua trombeta Gjallarhorn ao menor sinal de perigo. Heimdall é o inimigo jurado de Loki e aguarda o dia em que suas diferenças serão resolvidas. Ele é venerado por anões, guerreiros, paladinos, rangers e bárbaros. Os domínios com os quais está associado são: Força, Ordem e Proteção. Sua arma predileta é a espada larga.



Honir

O deus do conhecimento e das idéias, Honir é leal e neutro. Ele é irmão de Odin e foi viver entre os vanires após a Guerra Ancestral. Foi Honir quem deu aos mortais o pensamento e a razão. Ele é venerado por vaniryans, conjuradores rúnicos e bardos. Os domínios com os quais está associado são: Conhecimento, Magia e Ordem. Sua arma predileta é o bordão.



Idunn

A deusa da jovialidade e da saúde, Idunn é neutra e boa. Ela é esposa do deus poeta Bragi e guarda consigo os frutos da juventude, que são constantemente comidos pelos aesires. Ela é venerada por vaniryans, druidas e por pessoas pacíficas em geral. Os domínios com os quais está associada são: Bem, Cura e Sol. Sua arma predileta é a foice curta.



Odin

O deus da guerra, coragem, sabedoria e das runas, Odin é caótico e bom. Nascido de gigantes e chefe dos aesires, ele é marido de Frigga, tendo com ela muitos filhos, porém sem manter-se leal a ela. Odin provou sua bravura e ambição ao ficar pendurado em Yggdrasil por nove dias para descobrir o segredo das runas e ao oferecer um olho a seu tio Mimir em troca da sabedoria. Odin é sempre acompanhado de seus dois corvos, Munin e Hugin, e seus dois lobos, Geri e Freki. Em batalha, Odin vale-se de sua lança Gungnir, na qual estão inscritos todos os juramentos já feitos por ele. É também conhecido como Senhor da Hoste, Pai da Vitória, Barbas Longas e Líder dos Falecidos, entre vários outros nomes. Odin é venerado por anões, guerreiros, bárbaros, rangers, conjuradores rúnicos e ladinos. Os domínios com os quais está associado são: Bem, Caos, Conhecimento, Força, Guerra e Magia. Sua arma predileta é a lança longa.



Sif

A deusa das guerreiras e das valquírias, Sif é leal e boa. Uma das mais belas deusas de Asgard, ela é a esposa de Thor, e mãe de seus filhos. Sif é venerada por guerreiras, bárbaras, paladinas, mulheres rangers e até mesmo algumas bardas. Os domínios com os quais está associada são: Bem, Força, Guerra e Ordem. Sua arma predileta é a espada larga.



Thor

O deus do trovão, da força e da honra, Thor é neutro e bom. Ele é filho de Odin e Jord, a deusa menor da terra, e é o deus mais cultuado em Midgard. Thor é o possuidor do lendário martelo Mjollnir, que, junto com suas manoplas mágicas e seu cinturão mágico, torna-o o mais forte dos aesires. Ele freqüentemente surge em uma carruagem puxada por seus dois bodes. Thor é inimigo dos gigantes do gelo e sempre opõe-se a eles. É também conhecido como O Arremessador e freqüentemente chamado de Thor dos Deuses. Ele é venerado por anões, guerreiros, bárbaros, paladinos e agricultores, que pedem suas bênçãos para terem boas colheitas. Os domínios com os quais está associado são: Bem, Destruição, Força e Guerra. Sua arma predileta é o martelo de guerra.



Tyr

O deus da guerra e da coragem, Tyr é neutro. O mais bravo entre os deuses, provou sua coragem mantendo sua mão direita na boca do deus-lobo Fenrir quando este foi capturado, tendo ela sido devorada pela criatura. Tyr também é o deus das espadas, e sua runa representa tanto seu nome quanto uma espada. Ele foi criado por Hymir, um dos mais sábios gigantes, antes de morar em Asgard. Tyr é venerado por anões, jotunymys, guerreiros e bárbaros. Os domínios com os quais está associado são: Destruição, Força e Guerra. Sua arma predileta é a espada longa.



Ulf

O deus da caça e das florestas, Ulf é caótico e bom. Ele é filho de Sif e zela pelos animais e plantas, assim como por todas as criaturas que vivem em florestas. Ulf é cultuado por kobolds, guerreiros, rangers, druidas e ladinos. Os domínios com os quais está associado são: Animais, Bem, Caos, Plantas. Sua arma predileta é o arco longo.

VANIRES



Alfrudul

A deusa do sol e da luz, Alfrudul é neutra e boa. Filha de Mundilferi e irmã de Mani, ela é a deusa que traz o sol pelos céus toda manhã. É também conhecida como Raio de Sol. Alfrudul é cultuada por vaniryans, bardos e paladinos. Os domínios com os quais está associada são: Bem, Fogo e Sol. Sua arma predileta é a maçã estrela.



Freyja

A deusa do amor e da beleza feminina, Freyja é caótica e boa. Ela é filha de Njord e irmã de Freyr e representa o aspecto feminino da fertilidade. Uma deusa atraente e sedutora, Freyja tem muitos amantes de diversas origens e mora em Asgard desde a Guerra Ancestral. Ela possui uma carruagem puxada por gatos do tamanho de leões. Freyja é cultuada por vaniryans, bardos e ladinos. Os domínios com os quais está associada são: Bem, Caos, Fogo e Sorte. Sua arma predileta é a adaga.



Freyr

O deus da fertilidade e da beleza masculina, Freyr é caótico e neutro. Ele é filho de Njord e irmão de Freyja. Freyr representa também a fertilidade vegetal, e a ele são dirigidas orações pedindo por sorte nas plantações e boas colheitas. Freyr vive entre os elfos de Alfheim, o reino que governa em paz e isolamento. Ele foi o possuidor de uma espada lendária que podia lutar sozinha ao ser comandada, porém esta foi perdida enquanto esteve emprestada a seu servo Skirnir. Freyr é cultuado por vaniryans, druidas e bardos. Os domínios com os quais está associado são: Caos, Plantas e Sorte. Sua arma predileta é a lança.



Gefjun

A deusa da virgindade e da pureza, Gefjun é leal e neutra. Ela foi uma das deusas mais cultuadas antes da Guerra Ancestral e apoiava os primeiros povos que chegaram à Escandinávia vindos de terras distantes. Hoje, Gefjun está sendo esquecida, é adorada por poucos. Os domínios com os quais está associada são: Cura, Ordem e Proteção. Sua arma predileta é o bordão.



Mani

O deus da lua e da noite, Mani é neutro e bom. Filho de Mundilferi e irmão de Alfrudul, ele traz a lua aos céus toda noite. É cultuado por kobolds, vaniryans, rangers e ladinos. Os domínios com os quais está associado são: Ar, Bem e Proteção. Sua arma predileta é a lança.



Menglod

A deusa da cura e do repouso, Menglod é neutra e boa. Ela vive em seu salão Gastropnir, que fica em Midgard, porém sua localização exata é conhecida por poucos. Feridos e doentes são levados ao Gastropnir para receber cuidados. Lá ela é protegida por valorosos guardiões e ajudada por suas donzelas curandeiras. É cultuada por vaniryans, paladinos e por todos aqueles que vivem vidas perigosas, necessitando sempre de seus cuidados. Os domínios com os quais está associada são: Bem, Cura e Proteção. Sua arma predileta é a maçã leve.



Mundilferi

O deus do tempo, Mundilferi é neutro. Ele é pai de Alfrudul e Mani, e está desaparecido desde a Guerra Ancestral. Porém, continua como uma divindade ativa, fornecendo magia divina a seus clérigos e avançando sempre seu domínio, o Tempo. É cultuado por vaniryans e conjuradores rúnicos. Os domínios com os quais está associado são: Conhecimento e Destruição. Sua arma predileta é o mangual pesado.



Njord

O deus do mar e dos navegantes, Njord é neutro e bom. Ele é pai de Freyr e Freyja e foi aceito entre os Aesires após a Guerra Ancestral. Mais tarde, casou-se com a gigante do gelo Skadi e foi viver em seu palácio na ilha de Noatun. Porém, ela preferiu retornar às



montanhas e deixá-lo. É cultuado por jotunyms, vaniryans, e por guerreiros, bárbaros e rangers que singram os mares. Os domínios com os quais está associado são: Água, Bem, Proteção e Viagem. Sua arma predileta é o tridente.



Vindsval

O deus do frio e da neve, Vindsval é neutro. Vindsval, assim como Mundilferi é um deus de paradeiro desconhecido, porém sempre mantendo sua influência sobre seus seguidores e sobre o clima. É cultuado por anões, jotunyms, vaniryans, guerreiros, bárbaros, rangers e druidas. Os domínios com os quais está associado são: Água, Ar e Destruição. Sua arma predileta é a maça pesada.

GIGANTES



Aegir

O deus das profundezas dos mares e das criaturas aquáticas, Aegir é leal e mau. Ele vive no palácio de Hlesey no fundo do mar com sua esposa Ron. Aegir é possuidor de um caldeirão que está sempre cheio de uma mistura mágica de hidromel, muito apreciada pelos aesires; portanto, eles e o gigante dos mares mantêm sempre boas relações. Aegir é cultuado por jotunyms, guerreiros e bárbaros. Os domínios com os quais está associado são: Água, Animais, Força, Mal e Ordem. Sua arma predileta é a lança longa.



Hrym

O deus dos gigantes do gelo, Hrym é caótico e mau. Ele é um dos inimigos jurados dos aesires e está sempre planejando ataques a Asgard e procurando alianças com outros inimigos dos aesires. Hrym é cultuado por jotunyms, guerreiros e bárbaros. Os domínios com os quais está associado são: Caos, Destruição, Força, Guerra e Mal. Sua arma predileta é o machado grande.



Ron

A deusa das tempestades marinhas e maremotos, Ron é caótica e má. Ela é a esposa de Aegir e vive com ele em Hlesey. Suas nove filhas sempre acompanham-na, afundando navios e desviando viajantes de seus rumos. Ron é cultuada por jotunyms, guerreiros e bárbaros. Os domínios com os quais está associada são: Água, Caos, Destruição e Mal. Sua arma predileta é a clava grande.



Surt

O deus dos gigantes do fogo, Surt é caótico e mau. Ele governa os gigantes do fogo em Muspellsheim e prepara-os para o dia em que vingar-se-ão dos deuses que baniram-nos para as profundezas. Surt é cultuado por jotunyms, guerreiros e bárbaros. Os domínios com os quais está associado são: Caos, Destruição, Fogo, Força e Mal. Sua arma predileta é a espada larga.

ANÕES



Dvalin

O deus anão das runas e do conhecimento, Dvalin é leal e neutro. Ele foi um dos primeiros anões a serem criados a partir do corpo de Ymir, e ensinou aos outros anões a fala, a escrita e os segredos das runas. Dvalin é cultuado por anões, conjuradores rúnicos e bardos. Os domínios com os quais está associado são: Bem, Conhecimento, Magia, Ordem e Terra. Sua arma predileta é o bordão.



Ivaldi

O deus anão dos artífices e ferreiros, Ivaldi é leal e bom. Assim como Dvalin, ele também foi um dos primeiros anões a serem criados. Ivaldi possuía o dom da criação e passou esse dom a seu povo, tornando-os os melhores construtores dos nove mundos. Ivaldi é cultuado por anões e por artesãos, artífices e ferreiros em geral. Os domínios com os quais está associado são: Bem, Força, Ordem e Terra. Sua arma predileta é o martelo de guerra.

OUTROS



Loki

O deus do fogo e da trapaça, Loki é caótico e neutro. Filho de gigantes, Loki foi criado por Odin entre os aesires e vive em Asgard com eles. Loki tem um papel ambíguo entre os deuses: é tanto um conselheiro e solucionador de problemas quanto um traidor e inimigo. Não é um deus violento, mas sempre provoca a violência e a discórdia. Tem como hábitos mudar de forma e expor os defeitos e segredos de outros deuses. Enquanto assume outra forma, Loki tem uma fraqueza: sua sombra sempre revela seu rosto. O resto da sombra é exatamente como seria uma sombra da forma que ele assumiu, porém a silhueta de seu rosto sempre fica óbvia para quem souber procurar. Loki teve vários filhos com a gigante do gelo Angrboda, entre eles Hel, Fenrir e Jormungand. É cultuado por kobolds e ladinos. Os domínios com os quais está associado são: Caos, Enganação, Fogo e Sorte. Sua arma predileta é a adaga.



Fenrir

O deus lobo das feras, Fenrir é caótico e mau. É filho de Loki e da gigante do gelo Angrboda, e possui uma prole de lobos quase tão mortais quanto ele próprio. Foi aprisionado pelos aesires com a corrente mágica Gleipnir, feita pelos anões, porém não sem um preço. Antes de ser aprisionado, ainda devorou a mão direita do aesir Tyr, que havia deixado-a dentro de sua boca para provar sua coragem. Fenrir encontra-se aprisionado nas profundezas da terra, porém ainda é capaz de instigar as feras do mundo a serem cada vez mais cruéis. É cultuado por jotunyms, bárbaros e rangers. Os domínios com os quais está associado são: Animais, Caos, Destruição e Mal. Sua arma predileta é seu ataque natural de mordida.

Hel

A deusa dos mortos, Hel é leal e neutra. Filha de Loki e da gigante do gelo Angrboda, Hel governa os mortos em Niflheim. Ela

demonstra uma aparente neutralidade em relação aos aesires, porém abriga em seu reino inúmeras almas cruéis dos inimigos de Asgard. Hel não difere muito em aparência das mais belas mulheres dos gigantes do gelo, mas os mortos de Niflheim a vêem de forma diferente: como a morte encarnada, um imenso cadáver provido de enorme força e vontade sobre eles. Hel é cultuada por jotunyms, kobolds, guerreiros, bárbaros, conjuradores rúnicos e ladinos. Os domínios com os quais está associada são: Conhecimento, Morte e Ordem. Sua arma predileta é o bordão.

Hobrok

O deus dos animais e dos ventos, Hobrok é neutro. Ele vive

no alto de Yggdrasil e vigia todos os animais que voam ou caminham sobre a terra. De seu lar, ele também controla os ventos que sopram pelos nove mundos. Hobrok é cultuado por vaniryans, kobolds, guerreiros, bárbaros, rangers, druidas e ladinos. Os domínios com os quais está associado são: Ar, Animais, Proteção e Viagem. Sua arma predileta é sua arma natural de bico.

Jormungand

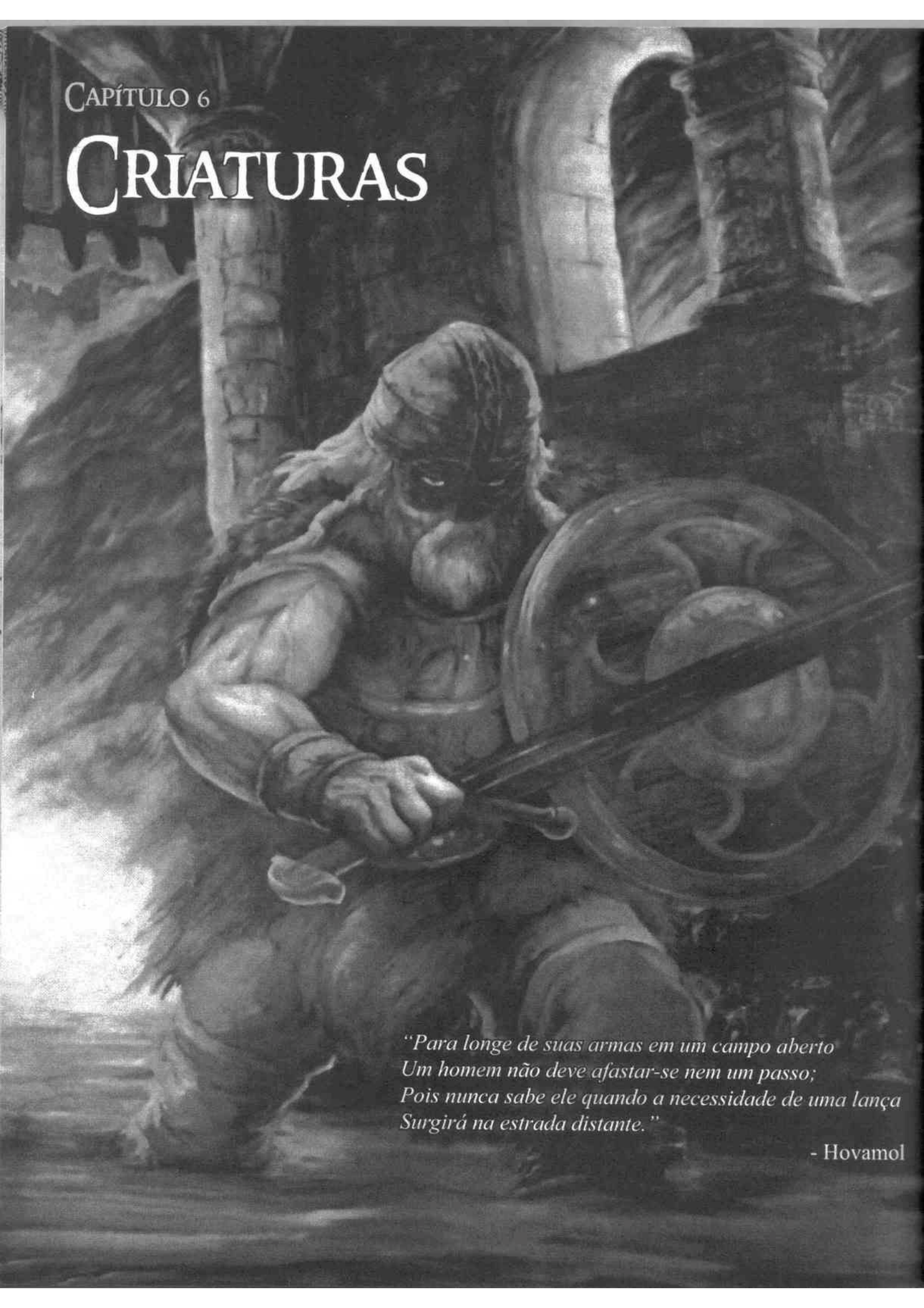
O deus serpente do caos e da destruição, Jormungand é caótico e mau. Ele

vive no oceano que circunda o mundo, por onde espalha todo seu corpo gigantesco. Jormungand, assim como outros deuses, aguarda o dia em que poderá espalhar o caos e a destruição por todas as terras. Jormungand é cultuado por jotunyms, guerreiros e bárbaros. Os domínios com os quais está associado são: Água, Caos, Destruição e Mal. Sua arma predileta é sua arma natural de mordida.



CAPÍTULO 6

CRATURAS



*“Para longe de suas armas em um campo aberto
Um homem não deve afastar-se nem um passo;
Pois nunca sabe ele quando a necessidade de uma lança
Surgirá na estrada distante.”*

- Hovamol

Nove mundos povoados por diversos seres fantásticos, alguns pacíficos, outros violentos... Em sua maioria, são criaturas monstruosas vivendo nos ermos em torno de Midgard, prontos para atacar viajantes desavisados. Porém há também seres amigáveis, interessados na restituição dos nove mundos como eles eram antes da abertura dos portais rúnicos.

Além das criaturas descritas aqui, muitas outras do *Livro dos Monstros* são altamente recomendáveis para campanhas de VIKINGS. São elas: abolete, águia gigante, allip, animais atroz (arminho, javali, lobo, morcego, rato, tubarão, urso), aparição, aranea, arbusto errante, azer, behir, belker, bruxa, caçador invisível, cão infernal, carníçal, chuul, coruja gigante, derro, driade, elemental, elfo, ente, enxame (aranhas, centopéias, morcegos, ratos), espectro, esqueleto, ettercap, ettin, fada, fantasma, fogo-fátuo, inumano, kraken, leão marinho, licanthropo (homem-javali, homem-javali atroz gigante das colinas, homem-rato, homem-urso, lobisomem, senhor dos lobisomens), lobo das estepes, magmin, mephit, mohrg, ninfa, ogro, ogro mago, povo do mar, remorhaz, salamandra, skum, sombra, urso-coruja, verme do gelo, vinha assassina, worg e zumbi.

As outras criaturas do *Livro dos Monstros* devem ser usadas com cuidado em uma campanha, pois não são naturais dos nove mundos. Ainda há aquelas criaturas que são completamente inexistentes em Vikings: anjo, arconte, barghest, bodak, bugbear, bulette, cão yeth, centauro, cocatriz, couatl, cria vampírica, criatura abissal, criatura celestial, demônio, devorador de mentes, diabo, dinossauro, doppelganger, dragão (cromáticos e metálicos), dragonado, drider, eladrin, elfo (elfo aquático, drow, elfo cinzento, elfo selvagem, elfo da floresta), esfinge, formian, gênio, gigante (das nuvens, das colinas, de pedra, da tempestade), girallon, githyanki, githzerai, gnoll, goblin, golem, gorgon, grifo, guardião protetor, guardinal, halfling, harpia, hidra, hipogrifo, inevitável, kobold, lamia, lammasu, licanthropo (homem-tigre), lillend, mantícara, medusa, meio-abissal, meio-celestial, meio-dragão, minotauro, múmia, naga, orc, pégaso, povo lagarto, pseudo dragão, quimera, rakhasa, robgoblin, sátiro, tarasque, titã, tocados pelos planos, tritão, troglodita, troll, unicórnio, vampiro, wyvern e yuan-ti.

GIGANTES DO GELO

Mais conhecidos como jotun, os gigantes do gelo foram os primeiros seres criados por Ymir. Porém, todo esse tempo de existência pouco contribuiu para o desenvolvimento dos jotun, e eles ainda assemelham-se bastante ao que eram quando foram criados em tempos primordiais.

As estatísticas de jogo dos gigantes do gelo encontram-se no *Livro dos Monstros*. Apenas sua aparência é diferente em Vikings: eles não possuem um padrão de fisionomia. Assim, é possível encontrar gigantes do gelo exatamente iguais a humanos, exceto na altura; eles também podem mostrar-se bastante bestiais, com feições rudes e desproporcionais; alguns ainda apresentam pequenos chifres ou dentes exagerados que não cabem em suas bocas. As mulheres dos gigantes do gelo possuem a mesma variedade de aparência: enquanto algumas são tão monstruosas quanto os mais feios gigantes, outras podem possuir beleza tão grandiosa a ponto de encantar deuses, como já aconteceu várias vezes.

Os jotun têm costumes semelhantes aos dos humanos vikings; seus ideais de honra, glória e bravura não diferem em nada dos ideais dos habitantes de Midgard. Porém, os gigantes do gelo

seguem uma tradição de oponentes de deuses e mortais, cobiçando as terras destes, e por isso são vistos como inimigos por quase todos as regiões de Midgard.

Um fato comum entre os gigantes do gelo é a existência de um membro de sua raça que possui grande sabedoria. De tempos em tempos, histórias são contadas, tanto entre os jotun quanto entre outros povos, a respeito de gigantes extremamente sábios, guardiões de importantes conhecimentos e conselhos, procurados até mesmo por deuses, como ocorreu com Mimir, o guardião da fonte da sabedoria, em um passado distante.

GIGANTES DO FOGO

Os gigantes do fogo foram criados pelo fogo primordial de Muspellsheim depois que os nove mundos já tinham seu lugar no universo. Eles nasceram com um desejo de conquista e destruição, que só é contido pela falta de acesso mais fácil a outras terras.

As estatísticas de jogo dos gigantes do fogo encontram-se no *Livro dos Monstros*, que descreve também sua aparência física. Ao contrário dos jotun, os gigantes do fogo são mais parecidos entre si, porém eles nunca apresentaram indivíduos de grande sabedoria ou mulheres de extrema beleza, como ocorre com os gigantes do gelo.

Devido à pouca acessibilidade a Midgard, gigantes do fogo são raros nessas terras. Contudo, eles podem ser encontrados com muito mais frequência nos reinos subterrâneos, ou próximos às passagens que levam a eles.

ELFOS

Os elfos da luz (ou alfar) são seres extremamente reclusos com poucos motivos para deixar sua terra natal de Alfheim. Eles são tidos por outros povos (exceto aesires e vanires) apenas como lendas, e a visão que esses povos têm dos alfar varia bastante. Uns têm a idéia de que eles são espíritos bons da natureza, que podem oferecer seus favores quando necessário. Outros, porém, vêem os elfos como criaturas sedutoras e perigosas, capazes de desvirtuar os jovens e levá-los consigo para seu reino oculto.

Seja como for, o que é verdade é que os elfos não mantêm contato com outras raças e não se sabe de elfos que deixaram Alfheim para aventurar-se por outras regiões. Ainda assim, um Mestre que queira incluir os elfos em sua campanha pode usar as estatísticas de jogo encontradas no *Livro dos Monstros*.

ELFOS NEGROS

Se os elfos da luz já são tidos como lendas pelos povos de Midgard, os elfos negros (ou svartalfar) são ainda mais lendários. Distantes em seu reino de Svartalfheim, os elfos negros vivem completamente isolados dos povos da superfície, e sua existência nem é de conhecimento da maioria da população de Midgard. Um Mestre que queira incluir os elfos negros em sua campanha pode usar as estatísticas de jogo dos drow encontradas no *Livro dos Monstros*.

GIGANTES DE CEM CABEÇAS

Um costume entre os vikings é o de se fazer medidas de altura usando a cabeça como unidade. Assim, pode-se dizer que um sujeito alto tem dez cabeças de altura. O termo é mais usado para descrever gigantes, que chegam a ter dezenas de cabeças de altura. Outros povos, porém, ao ouvirem o termo "gigante de cem cabeças", foram levados a crer que realmente existiam seres imensos e com várias cabeças nos ermos gelados do norte.

DRAGÃO HRODSORM**Dragão (Fogo, Sombra)****Ambiente:** Qualquer subterrâneo**Organização:** Solitário**Nível de Desafio:** Filhote 2; Muito Jovem 3; Jovem 5; Adolescente 7; Adulto Jovem 10; Adulto 12; Experiente 15; Antigo 17; Muito Antigo 18; Venerável 20; Anciã 21; Grande Anciã 23**Tesouro:** Dobro do padrão**Tendência:** Sempre Caótico e Mau**Progressão:** Filhote 5-6 DV (Miúdo); Muito Jovem 8-9 DV (Pequeno); Jovem 11-12 DV (Pequeno); Adolescente 14-15 DV (Médio); Adulto Jovem 17-18 DV (Médio); Adulto 20-21 DV (Grande); Experiente 23-24 DV (Grande); Antigo 26-27 DV (Enorme); Muito Antigo 29-30 DV (Enorme); Venerável 32-33 DV (Imenso); Anciã 35-36 DV (Imenso); Grande Anciã 38+ DV (Colossal)**Ajuste de Nível:** Filhote +2; Muito Jovem +2; Jovem +3; Adolescente +4; outros —

Muitas foram as criaturas geradas nos reinos subterrâneos, porém nenhuma tão temida quanto os dragões Hrodsorm. Criados a partir da energia presente nesses reinos, eles representam os diferentes aspectos das profundezas do mundo: o fogo de Muspellsheim, as sombras de Svartalfheim e a energia negativa dos mortos de Niflheim.

Dragões Hrodsorm possuem uma coloração acinzentada, que varia de tom em cada dragão individual. Eles possuem o fogo primordial de Muspellsheim em seu interior, e este nunca se apaga, sendo visível pelas narinas e pela boca dos dragões. Eles são envoltos por uma área de sombra que escurece tudo à sua volta tornando-os a única coisa visível em meio à sombra. Todos eles possuem características físicas pessoais, como pares de chifres extras, protuberâncias ósseas saindo de suas asas, ou até mesmo duas cabeças, fazendo assim com que cada dragão Hrodsorm seja único, incapaz de ser confundido com outro de sua espécie.

Dragões Hrodsorm vivem em cavernas e lares subterrâneos, isolados de quaisquer povoados. São criaturas extremamente solitárias, recusando a companhia de qualquer criatura, inclusive a de outros de seu tipo. Nunca se ouviu nada a respeito de cruzamentos entre dragões Hrodsorm, porém sabe-se que alguns deles deram origem a uma nova cria, levando à crença de que tais criaturas são hermafroditas e autofecundantes.

Alimentam-se de quaisquer criaturas que por desventura atravessem seu lar, mas não costumam sair para caçar, podendo ficar sem se alimentar por décadas. São extremamente gananciosos e acumulam tesouros incontáveis em seus lares, mesmo sem nunca fazer uso deles.

Dragões Hrodsorm utilizam as mesmas estatísticas de jogo que são utilizadas para dragões em geral no *Livro dos Monstros*, como categorias de idade, tipos de ataque, habilidades especiais etc.



Dragão Hrodsorm

CRIATURAS

DRAGÕES HRODSORM POR IDADE

Idade	Tam.	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/Agarrar	Ataque	TR Fort	TR Ref	TR Vont	Sopro (CD)	Presença Aterradora (CD)
Filhote	Miúdo	4d12+4 (30)	11	10	13	10	14	15	+6/+6	+6	+5	+4	+6	2d10 (13)	-
Muito Jovem	Pequeno	7d12+7 (52)	13	10	13	12	16	17	+8/+9	+9	+6	+5	+8	4d10 (14)	-
Jovem	Pequeno	10d12+10 (75)	13	10	13	12	16	17	+11/+12	+12	+8	+7	+10	6d10 (16)	-
Adolescente	Médio	13d12+26 (110)	15	10	15	14	18	19	+13/+15	+15	+10	+8	+12	8d10 (18)	-
Adulto Jovem	Médio	16d12+32 (136)	17	10	15	16	18	19	+16/+19	+19	+12	+10	+14	10d10 (20)	22
Adulto	Grande	19d12+57 (180)	19	10	17	28	20	21	+18/+27	+22	+14	+11	+16	12d10 (22)	24
Experiente	Grande	22d12+88 (231)	23	10	19	22	20	21	+21/+32	+27	+17	+13	+18	14d10 (25)	26
Antigo	Enorme	25d12+125 (287)	27	10	21	26	24	25	+23/+41	+31	+19	+14	+21	16d10 (27)	29
Muito Antigo	Enorme	28d12+140 (322)	29	10	21	28	26	27	+26/+45	+35	+21	+16	+24	18d10 (29)	32
Venerável	Imenso	31d12+186 (387)	31	10	23	30	28	29	+28/+55	+39	+22	+17	+26	20d10 (31)	34
Ancião	Imenso	34d12+238 (459)	33	10	25	32	30	31	+30/+57	+41	+26	+19	+29	22d10 (34)	37
Grande Ancião	Colossal	37d12+296 (536)	35	10	27	34	32	33	+32/+66	+45	+29	+21	+32	24d10 (36)	39

DRAGÕES HRODSORM POR IDADE

Idade	deslocamento	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (médio)	10	19 (+2 tamanho, +7 natural), toque 12, surpresa 19	Imune a dreno de energia e fogo, vulnerabilidade a frio	13
Muito Jovem	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (médio)	10	21 (+1 tamanho, +10 natural), toque 11, surpresa 21	Aura de sombras	13
Jovem	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	24 (+1 tamanho, +13 natural), toque 11, surpresa 24		13
Adolescente	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	26 (+16 natural), toque 10, surpresa 26	Esquentar metal	15
Adulto Jovem	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	29 (+19 natural), toque 10, surpresa 29	RD 5/magia	17
Adulto	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	31 (-1 tamanho, +22 natural), toque 9, surpresa 31	Escuridão profunda	
Experiente	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	34 (-1 tamanho, +25 natural), toque 9, surpresa 34	RD 10/magia	19
Antigo	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	36 (-2 tamanho, +28 natural), toque 8, surpresa 36	Sombra incandescente +1d6	21
Muito Antigo	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	39 (-2 tamanho, +31 natural), toque 8, surpresa 39	RD 15/magia	21
Venerável	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim)	10	40 (-4 tamanho, +34 natural), toque 6, surpresa 40	Criar mortos-vivos	23
Ancião	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (desajeitado)	10	43 (-4 tamanho, +37 natural), toque 6, surpresa 43	RD 20/magia	25
Grande Ancião	24 m, escavar 6 m, vôo 45 m (desajeitado)	10	42 (-8 tamanho, +40 natural), toque 2, surpresa 42	Sombra incandescente +2d6	27

Em geral, eles falam o idioma muspells, mas alguns podem ainda conhecer os idiomas comum e jotun.

COMBATE

Dragões Hrodsorm são cruéis em combate, não sentindo-se nem um pouco desonrados em atacar inimigos indefesos.

Sopro (Sob): Cada dragão Hrodsorm tem apenas um tipo de sopro, que pode ser um cone ou de fogo ou de energia negativa, de acordo com cada dragão individual.

Aura de Sombras (Sob): O dragão Hrodsorm é sempre envolto por uma aura de sombra, que funciona como a magia *escuridão*, porém o próprio dragão torna-se visível nesta aura. Esta aura de sombras nunca pode ser negada.

Sombra Incandescente (Sob): Todas as criaturas que estiverem na Aura de Sombras do dragão Hrodsorm sofrem 1d6 de dano de fogo por rodada, menos o próprio dragão. Quando o dragão atinge a idade Grande Ancião, o dano aumenta para 2d6.

Outras Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *esquentar metal*; 2/dia – *escuridão profunda*; 1/dia – *criar mortos-vivos*.

Outras Habilidades: Dragões Hrodsorm não ganham níveis de conjuradores ao tornarem-se mais velhos. Porém, eles podem ganhar outras habilidades dentre aquelas descritas no *Livro dos Monstros*. As mais recomendadas são: Agarrar aprimorado, Engolir, Investida poderosa, Rugido e Veneno. Além dessas habilidades, eles ainda podem ter: patas adicionais, que permitem um maior número de ataques de garra por rodada; garras nas asas, que aumentam o dano do ataque de asas; espetos na cauda, que aumentam o dano de cauda; duas cabeças, que permitem mais um ataque de mordida ou de sopro por rodada. O Mestre pode desenvolver ainda quaisquer habilidades que considere apropriada para um dragão Hrodsorm. Habilidades adicionais devem ser adquiridas pelo dragão Hrodsorm a cada duas categorias de idade acima de Muito Jovem, num total de cinco habilidades adicionais.

POVO HULDRE

Planta Média

Dados de Vida: 4d8 +12 (30 pv)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-1 Des, +9 natural), toque 9, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+5

Ataque: Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: pancada +5 (1d8+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Dobro do dano contra objetos

Qualidades Especiais: Características de Planta, Redução de Dano 5/corte, Vulnerabilidade a fogo

Testes de Resistência: Fort +7, Ref +0, Vont +3

Habilidades: For 14, Des 9, Con 16, Int 10, Sab 15, Car 10

Perícias: Conhecimento (natureza) +4, Disfarces +4, Escalar +4, Esconder-se -1*, Sobrevivência +5

Talento: Ataque Poderoso, Rastrear

Ambiente: Florestas temperadas ou frias

Organização: Solitário ou Companhia (2-5)

Nível de Desafio: 2

Tesouro: Metade do padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Bom

Progressão: 5-7 DV (Grande)

Ajuste de Nível: -

O povo huldre habita as florestas de Midgard em segredo. São criaturas do tamanho de humanos, e com aparência semelhante, porém com uma couraça de cortiça protetora sobre a pele. Dessa cortiça podem nascer pequenos galhos com folhas, mas a cortiça não cobre todo seu corpo. Suas cabeças são completamente desprotegidas pela cortiça, dando a aparência exata de uma cabeça humana. Dessa forma, o povo huldre pode cobrir seu corpo com roupas e passar-se por humanos.

Eles vivem reclusos nas florestas, evitando a presença humana e protegendo toda a vida vegetal da mata. São aliados dos druidas e dos animais. O povo huldre fala o idioma comum.

COMBATE

O povo huldre é pacífico e só entra em combate quando suas florestas são ameaçadas. Eles usam a si mesmos como escudos para proteger seres indefesos que possam estar em perigo.

Dobro do Dano Contra Objetos (Ext):

Quando o povo huldre faz um ataque total contra um objeto ou estrutura ele inflige o dobro do dano.

Perícias: O povo huldre tem +16 de bônus racial nos testes de Esconder-se feitos em áreas de floresta.

TROLL

Troll, combatente de 1ª nível

Humanóide pequeno (troll)

Dados de Vida: 1d8 (4 pv)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +1 Destreza, +2 armadura de couro, +1 escudo pequeno), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/-4

Ataque: Corpo a corpo: clava +1 (1d4+1) ou Distância: machado de arremesso +3 (1d4+1)

Ataque Total: Corpo a corpo: clava +1 (1d4+1) ou Distância: machado de arremesso +3 (1d4+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m



Povo Huldre

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m, Vulnerabilidade ao Sol, Transformação Momentânea

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +1, Vont -1

Habilidades: For 8, Des 12, Con 11, Int 11, Sab 8, Car 13

Perícias: Blefar +7, Escalar +2, Esconder-se +4

Talentos: Ataque Poderoso

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Gangue (4-9), bando (10-100 mais 100% não-combatentes mais 1 sargento de 3ª nível para cada 20 adultos e 1 líder de 4ª-6ª nível), bando de guerra (10-24), ou tribo (40-400 mais 100% não-combatentes mais 1 sargento de 3ª nível para cada 20 adultos, 1 ou 2 tenentes de 4ª ou 5ª nível, 1 líder de 6ª-8ª nível)

Nível de Desafio: 1/3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Em Vikings, trolls não são as feras esverdeadas e que se regeneram do *Livro dos Monstros*. Em vez disso, eles são uma raça de pequenos humanóides que descendem dos gigantes. Trolls possuem uma pele amarelada e costumam apresentar pequenas protuberâncias ósseas no queixo ou nas sobrancelhas.

Trolls são vulneráveis à luz do sol, que os transforma em pedra. Por isso, vivem em salões subterrâneos que abrigam um grande número de trolls. Nesse salões, eles levam vidas pacíficas e hedonistas, realizando banquetes e orgias. Sua habilidade de mudar de forma é utilizada nessas ocasiões para atrair membros de outras raças para seus salões.

Trolls não dedicam-se ao combate, preferindo evitar conflitos através de seus poderes e de sua lábia. Por isso, muitos trolls têm níveis de ladinos e bardos, melhorando assim suas capacidades de trapaça e enganação. Eles falam os idiomas comum e troll.

COMBATE

Na maioria das vezes, um troll tentará evitar um combate. Caso isso não aconteça, ele tentará tirar o maior proveito de sua situação no combate.

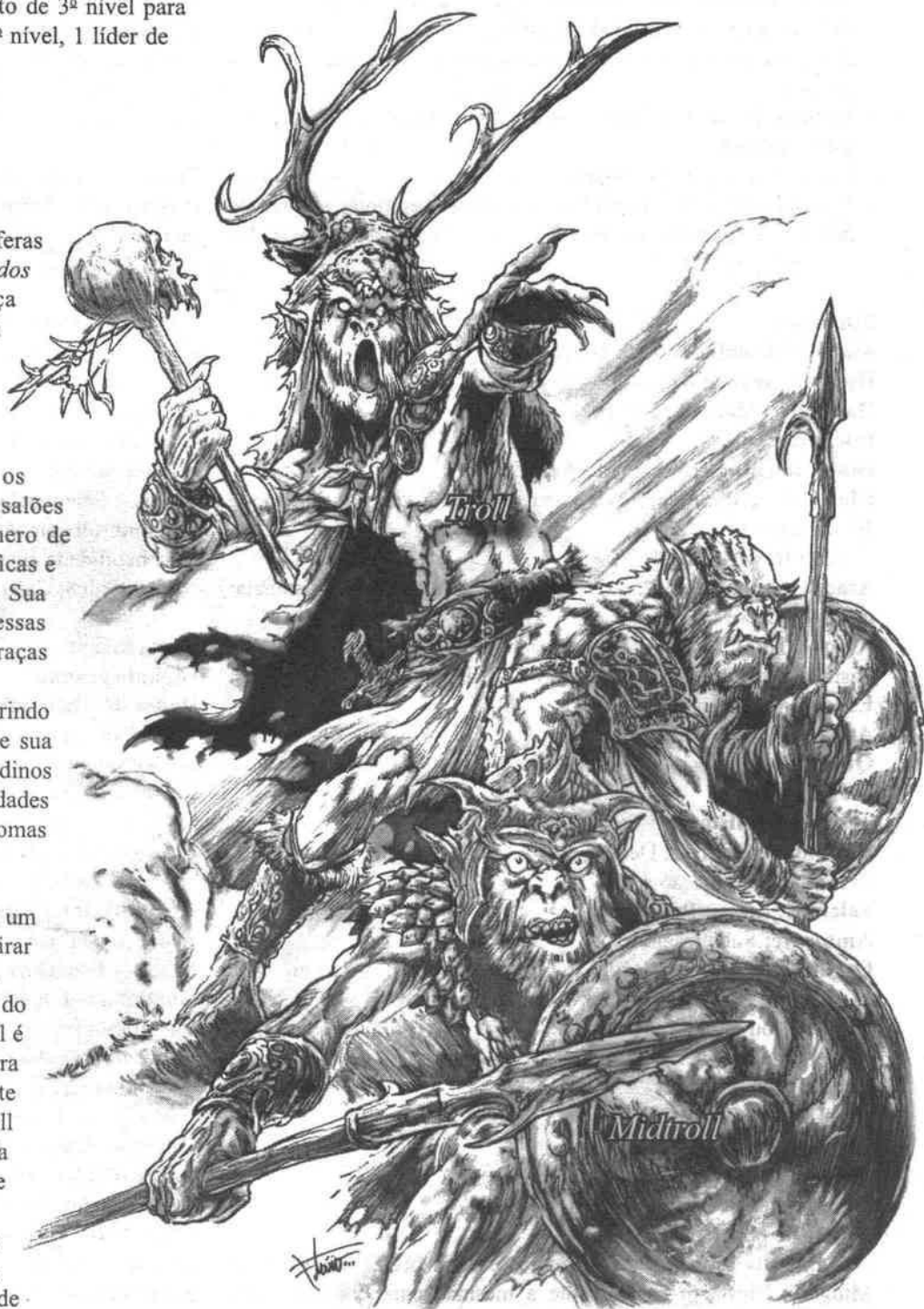
Vulnerabilidade ao Sol: Se for exposto à luz do sol (ou a alguma magia equivalente), um troll é automaticamente transformado em pedra para sempre, a menos que tenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 20). Um troll que tenha sucesso no teste de resistência ainda deve fazer um novo teste a cada rodada que permanecer exposto ao sol.

Transformação Momentânea (SM): Trolls podem usar essa habilidade similar a magia, que funciona da mesma forma que a magia de

mesmo nome, à vontade. O CD para um teste de resistência de Vontade contra essa habilidade é igual a $11 + \frac{1}{2}$ dos DV do troll + o modificador de Carisma do Troll.

Perícias: Trolls têm +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Escalar.

Nível de Desafio: Trolls com níveis em classes de PdMs têm um ND igual a seu nível de personagem -2.



TROLLS COMO PERSONAGENS

Personagens trolls possuem as seguintes características raciais:

- -2 de Força, +2 de Inteligência
- Tamanho Pequeno: +1 de bônus na Classe de Armadura, +1 de bônus nas jogadas de ataque, +4 de bônus nos testes de Esconder-se, -4 de penalidade nos testes de agarrar, capacidade de levantar e carregar peso é $\frac{3}{4}$ de um personagem Médio.
- O deslocamento base de um troll equivale a 9 m.
- Visão no Escuro de 18 m.
- +4 de bônus racial para Escalar e Blefar
- São transformados em pedra ao serem expostos à luz do sol a menos que tenham sucesso em um teste de Fortitude (CD 20).
- Podem usar a habilidade similar a magia *transformação momentânea*, que funciona como a magia de mesmo nome, à vontade.
- Idiomas Básicos: Comum, troll. Idiomas Adicionais: Anão, jotun, kobold.
- Classe Favorecida: guerreiro.
- O troll combatente mostrado aqui tinha os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 10, Des 12, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 13

MIDTROLL

Midtroll, Combatente de 1ª nível

Humanóide médio (troll)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 pv)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 13 (+3 armadura de couro batido), toque 10, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +1/+3

Ataque: Corpo a corpo: machado grande +3 (1d12+3) ou Distância: machado de arremesso +1 (1d6+2)

Ataque Total: Corpo a corpo: machado grande +3 (1d12+3) ou Distância: machado de arremesso +1 (1d6+2)

Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m, Vulnerabilidade ao Sol

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Vont -1

Habilidades: For 15, Des 10, Con 13, Int 7, Sab 8, Car 10

Perícias: Intimidação +2

Talentos: Ataque Poderoso

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Gangue (4-9), patrulha (11-20 mais 2 sargentos de 3ª nível e 1 líder de 3ª-6ª nível), bando de guerra (10-24 mais 30-50 trolls) ou bando (30-100 mais 150% não-combatentes mais 1 sargento de 3ª nível para cada 10 adultos, 5 tenentes de 5ª nível e 3 capitães de 7ª nível)

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico e Mau

Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +0

Midtrolls são uma versão maior e mais brutal dos trolls de Midgard. Eles têm basicamente a mesma aparência dos trolls,

porém com tons de pele um pouco mais escuros.

Midtrolls vivem em meio aos trolls em seus salões subterrâneos, porém são menos numerosos e submissos a seus parentes menores e mais inteligentes. São eles os responsáveis pelo trabalho braçal de um povoado de trolls: caça, defesa, construção etc. Eles falam os idiomas comum e troll.

COMBATE

Quando não estão sendo liderados por trolls, midtrolls lutam sem muita organização, direcionando seus ataques ao último oponente que os feriu em combate.

Vulnerabilidade ao Sol: Se for exposto à luz do sol (ou a alguma magia equivalente), um midtroll é automaticamente transformado em pedra para sempre, a menos que tenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 18). Um midtroll que tenha sucesso no teste de resistência ainda deve fazer um novo teste a cada rodada que permanecer exposto ao sol.

MIDTROLLS COMO PERSONAGENS

Personagens midtrolls possuem as seguintes características raciais:

- +2 de Força, -2 de Destreza, +2 de Constituição, -2 de Inteligência
- O deslocamento base de um midtroll equivale a 9 m.
- Visão no Escuro de 18 m.
- São transformados em pedra ao serem expostos à luz do sol a menos que tenham sucesso em um teste de Fortitude (CD 18).
- Idiomas Básicos: Comum, troll. Idiomas Adicionais: Anão, jotun, kobold.
- Classe Favorecida: bárbaro.
- O midtroll combatente mostrado aqui tinha os seguintes valores de habilidade antes dos ajustes raciais: For 13, Des 12, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 10

TROLLGJALDI

Gigante grande

Dados de Vida: 5d8+25 (47 pv)

Iniciativa: -2

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 18 (-1 tamanho, -1 Destreza, +10 natural), toque 8, surpresa 18

Ataque Base/Agarrar: +3/+13

Ataque: Corpo a corpo: clava grande +8 (2d8+9)

Ataque Total: Corpo a corpo: clava grande +8 (2d8+9)

Espaço/Alcance: 3 m / 3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: RD 10/mágica, Visão no Escuro 18 m, Vulnerabilidade ao Sol

Testes de Resistência: Fort +9, Ref -1, Vont -1

Habilidades: For 23, Des 6, Con 21, Int 6, Sab 6, Car 4

Perícias: Esconder-se -6*, Ouvir +6

Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar

Ambiente: Subterrâneo

Organização: Solitário, par, gangue (3-4) ou bando (5-8)

Nível de Desafio: 4

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro e Mau



Progressão: Por classe de personagem

Ajuste de Nível: +2

Descendentes diretos dos gigantes do gelo, os trollgjaldi provavelmente deram origem a trolls e midtrolls. São criaturas brutas e pesadas, dotadas de pouca inteligência. Os trollgjaldi têm a pele dura e rochosa, de uma cor verde-acinzentada.

Sua sociedade é pouco desenvolvida, o que faz com que eles sejam mais solitários, vivendo nos ermos como animais. O lar de um trollgjaldi não possui utensílios. Todos os tesouros encontrados lá serão os pertences das últimas refeições do trollgjaldi.

Assim como seus descendentes menores, os trollgjaldi evitam a luz do sol, que também transforma-os em pedra. Eles falam o idioma troll.

COMBATE

Trollgjaldi não procuram combates, sendo relativamente pacíficos. Porém, quando incomodados ou famintos, tornam-se agressivos e atacam todos que estiverem ao seu redor, exceto outros de sua raça.

Vulnerabilidade ao Sol: Se for exposto à luz do sol (ou a alguma magia equivalente), um trollgjaldi é automaticamente transformado em pedra para sempre, a menos que tenha sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Um trollgjaldi que tenha sucesso no teste de resistência ainda deve fazer um novo teste a cada rodada que permanecer exposto ao sol.

Perícias: *Trollgjaldi têm +16 de bônus racial nos testes de Esconder-se em ambientes rochosos.

TROLLGJALDI COMO PERSONAGENS

Personagens trollgjaldi possuem as seguintes características raciais:

- +12 de Força, -4 de Destreza, +10 de Constituição, -4 de Inteligência, -4 de Sabedoria, -6 de Carisma
- Tamanho Grande: -1 de penalidade na Classe de Armadura, -1 de penalidade nas jogadas de ataque, -4 de penalidade nos testes de Esconder-se, +4 de bônus nos testes de agarrar, capacidade de levantar e carregar peso é o dobro dos personagens Médios.
- Espaço/Alcance: 3 m/3 m
- O deslocamento base de um trollgjaldi equivale a 12 m.
- Visão no Escuro de 18 m.
- Dados de Vida Raciais: Um trollgjaldi começa com cinco níveis de gigante, que lhe dão 5d8 Dados de Vida, um bônus base de ataque de +3, bônus base de testes de resistência de Fort +4, Ref +1 e Vont +1.
- Perícias Raciais: Os níveis de gigante de um trollgjaldi lhe dão uma quantidade de pontos de perícia igual a 8 x (2 + modificador de Int, mínimo de 1). Suas perícias de classe são Escalar, Observar e Ouvir.
- Talentos Raciais: Os níveis de gigante de um trollgjaldi lhe dão dois talentos.
- Usar Armas e Armaduras: Um trollgjaldi sabe usar automaticamente as armas simples e comuns, mas nenhuma armadura ou escudo.
- +10 de bônus de armadura natural.
- Idiomas Básicos: Troll. Idiomas Adicionais: Anão, comum, jotun, kobold.
- Classe Favorecida: bárbaro.
- Ajuste de nível: +3.

PROLE DE FENRIR

Besta Mágica Grande

Dados de Vida: 6d10+18 (51 pv)

Iniciativa: +6

Deslocamento: 15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (-1 tamanho, +2 Destreza, +6 natural), toque 11, surpresa 15

Ataque Base/Agarrar: +6/+14

Ataque: Corpo a corpo: mordida +9 (1d8+6)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +9 (1d8+6)

Espaço/Alcance: 3 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Presença Aterradora, Bote

Qualidades Especiais: Cura Acelerada 2, Faro, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +8, Ref +7, Vont +3

Habilidades: For 19, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 12

Perícias: Esconder-se +0, Furtividade +8, Observar +9, Ouvir +9, Sobrevivência +5*

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear

Ambiente: Qualquer frio

Organização: Solitário, par ou matilha (3-5)

Nível de Desafio: 5

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: 7-9 DV (Grande); 10-18 (Enorme)

Ajuste de Nível: +3 (parceiro)

Ao percorrer as extensões de Midgard, o deus-lobo Fenrir deixou uma mortífera cria por onde passou. Seus descendentes tornaram-se lobos imensos e cruéis como Fenrir. Proles de Fenrir medem 2,70 m de comprimento e 1,50 m de altura, em média. Seu pêlo é negro com uma crina branca que estende-se por todas suas costas até a cauda.

Proles de Fenrir são arautos da destruição e da matança, aniquilando suas presas impiedosamente e deliciando-se com isso. Essas características tornam a prole de Fenrir uma criatura muito pouco confiável, até mesmo para os gigantes do gelo, que domam outras bestas mágicas para seu proveito.

Proles de Fenrir tendem a tornar-se líderes de matilhas de criaturas menores, como lobos e worgs. Eles não falam, mas entendem os idiomas comum e jotun.

COMBATE

Quando caçam em matilhas, proles de Fenrir costumam disputar entre si qual deles terá um melhor desempenho em combate. Quando há um líder distinto na matilha, este não hesitará em demonstrar sua superioridade lutando ferozmente e abatendo suas presas com eficiência.

Presença Aterradora (Ext): A prole de Fenrir pode incutir o terror em seus oponentes quando uiva ou rosna. Criaturas numa área de 9 m de raio ao redor da prole de Fenrir devem ter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou ficarão abaladas, permanecendo nessa condição por 5d6 rodadas. Esta habilidade só afeta personagens com menos Dados de Vida ou níveis do que a prole de Fenrir. Um oponente que tenha sucesso no teste de resistência torna-se imune à presença aterradora daquela criatura durante 24 horas. Presença aterradora é um efeito de medo e de ação mental.

Bote (Ext): Uma prole de Fenrir que acerte um ataque de mordida pode tentar imobilizar o oponente (+8 de modificador no teste) como uma ação livre sem fazer um ataque de toque e sem causar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode tentar imobilizar a prole de Fenrir.

Cura Acelerada (Ext): Uma prole de Fenrir cura 2 pontos de dano a cada rodada.

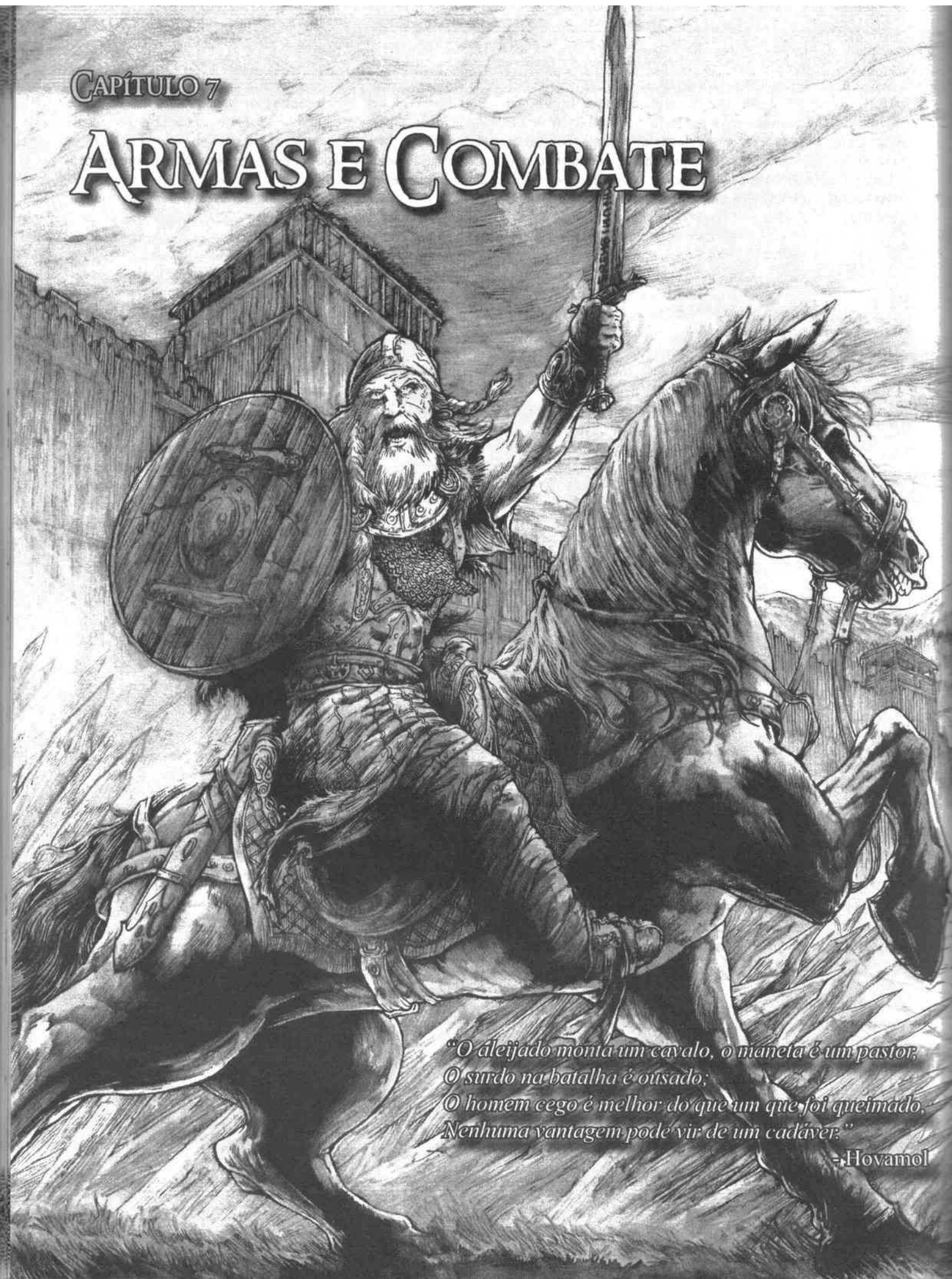
Perícias: Proles de Fenrir têm +1 de bônus racial nos testes de Furtividade, Observar e Ouvir e +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

* Proles de Fenrir têm +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência para rastrear pelo faro.



CAPÍTULO 7

ARMAS E COMBATE



*"O aleijado monta um cavalo, o maneta é um pastor;
O surdo na batalha é ousado;
O homem cego é melhor do que um que foi queimado.
Nenhuma vantagem pode vir de um cadáver."*

-Hovamol

Jer um viking é, acima de tudo, amar uma boa luta e torcer para que sua morte seja num campo de batalha, pois assim estarão abertos os portões do Valhala, quando perecer. Por isso, o combate viking tem alguns toque especiais. Conheça as principais técnicas de combate dos vikings e suas armas mais utilizadas.

UMA INVASÃO VIKING

Relatos feitos por monges e sacerdotes de outros povos descrevem os ataques vikings como se eles parecessem sedentos de sangue e invencíveis. Salientam sua barbaridade pelo fato dos vikings normalmente destruírem altares e igrejas para pegarem os ornamentos preciosos e também por costumar raptar os monges somente para serem passados no fio da espada e jogados ao mar.

Entretanto, os vikings têm sua própria e peculiar idéia de honra descrevendo a si próprios de forma bem diferente em suas sagas. Em uma delas, Svein, um nobre guerreiro, ajuda a semear e a fazer a colheita de sua fazenda na Escandinávia, enquanto na primavera e outono demonstra bravura e sorte em invasões bem-sucedidas. Os vikings acreditam ser guerreiros justos, pois suas leis os restringem de atacar mercadores, fazendeiros e mulheres além de proibir que um homem ataque outro que já esteja em combate.

O grande herói de Himsey, Egil Skallagrimsson, é o exemplo do perfeito viking – “de pescoço grosso, fortemente desenvolvido e mais alto do que qualquer homem”. Uma vez foi feito prisioneiro por um grupo de camponeses, escapou e roubou toda a prata dos homens. À medida que corria, percebeu que se comportava como um ladrão, assim voltou e matou os camponeses. Desta forma pôde levar o tesouro com a consciência tranquila.

Não é comum a participação de mulheres em expedições de batalha ou pilhagem, entretanto isso não lhes é proibido. No caso de ações de defesa em suas terras e cidades, suas participações são mais frequentes e, muitas vezes, lendárias. Conta-se que Freydis, filha de Erik, o Vermelho, para defender sua fazenda, mesmo estando grávida, tomou um machado e partiu para cima dos atacantes pictos. Diante da cena tão insólita – combatidos furiosamente por uma grávida de cabelos vermelhos – acabaram desistindo do ataque.

TÁTICAS DE COMBATE

Rapidez é o elemento chave de uma invasão viking. Desta forma, seus navios são projetados para ataque súbitos. Os guerreiros navegam até a praia, executam a invasão, carregam o navio com prisioneiros e pilhagem, então fogem antes que a defesa possa se organizar.

Os vikings não gostam de atacar fortificações preferindo tomá-las por ardis e estratégias. Um exemplo é o de atear fogo sob as asas de pássaros para que eles ponham fogo em fortalezas de madeira.

Outro costume viking é a prática de construir pequenas cidades-fortalezas próximas às terras a serem invadidas para servir de ponto de apoio para muitas e pequenas expedições. Embora saibam cavalgar muito bem e lutar sobre o cavalo, não se utilizam muito dessa tática de combate, pela simples dificuldade de se transportar cavalos até além mar.

O ataque anfíbio é uma arma poderosa quando em incursões em outras terras. Os vikings analisam as melhores rotas para chegarem na costa inimiga sem serem notados. Utilizam esta rota, deslocando-

se com extrema velocidade e silenciosamente. Eles levam os drakkars até a praia, de forma que suas quilhas, pouco profundas, atolem na areia rasa. Então saltam das embarcações rapidamente surpreendendo o inimigo, que tem poucas chances de defesa.

Quando em terra assumem diversas formações de combate. As principais são a “parede de escudos”, o “focinho de javali” e a “tartaruga marinha”.

A primeira formação, parede de escudos, é constituída por duas filas de soldados, a da frente com guerreiros portando escudos, espadas e machados, protegendo a fila de trás formada por arqueiros que atiram por entre as brechas da primeira fila. A formação “focinho de javali” é usada para “abrir caminho” em formações inimigas que bloqueiam a passagem. Soldados munidos de escudos e lanças se juntam rapidamente num grupo compacto em forma de triângulo. Após a formação do triângulo “desabam” sobre o oponente não lhe dando tempo de reação.

A última, chamada “tartaruga marinha”, é uma formação basicamente de defesa que tem a finalidade de se aproximar de uma formação de arqueiros inimigos sem sofrer muitas baixas. Os guerreiros se juntam numa formação oval de forma que, aqueles que estão no meio da formação, posicionam seus escudos sobre as cabeças, protegendo o grupo de flechas vinda do alto.

Formando um exército

Todo clã viking tem seu thegn, ou líder de guerra, que representa e lidera seu clã em batalhas ou incursões. Quando um rei, ou grande líder, necessita formar um exército para uma guerra ele manda mensageiros para todos os cantos de seu reino levando uma flecha de ferro. Qualquer homem que vir essa flecha deve comparecer a seu thegn, penteado, lavado, alimentado e armado em cinco dias, sob pena de proscricção. Entretanto, grande parte do exército é formada por soldados profissionais, ou huskalars, e mercenários que devem ser pagos por seu serviço e isso normalmente é feito com os espólios obtidos nas batalhas.

COMBATE EM MASSA – REGRAS SIMPLES

O combate em massa é um mecanismo utilizado para resolver grandes batalhas, onde o volume de lutadores é enorme e se torna praticamente impossível resolver o conflito da forma convencional. O uso de regras para combate em massa é indicado para combates em que haja, no mínimo, 20 personagens envolvidos. Para visualização do combate é aconselhável o uso de marcadores para representar os exércitos sobre um mapa de combate (o mesmo mapa quadriculado usado nos combates comuns). Os marcadores podem ser moedas, pedrinhas, peças de jogos etc. É importante que se use marcadores de cores diferentes para cada exército que está em conflito.

A realização de um combate em massa consiste em agrupar um número de personagens em uma tropa e dar ações a essa tropa de forma única. Existem três tipos de tropa nesse sistema simples de combate em massa: unidades, formadas por 10 soldados; pelotões, constituídos por 2 a 5 unidades (ou seja, cinquenta soldados); e batalhões, formados pelo agrupamento de 2 a 5 pelotões (ou seja, 250 soldados). Esse agrupamento visa facilitar a condução do combate pelo mestre. A menor partícula é a unidade, portanto, é a que tem características mais definidas. Por isso, é interessante

que os personagens dos jogadores estejam inseridos em unidades e não em pelotões e batalhões. Isso tornará a ação dele na tropa mais importante e realista e, portanto, mais divertida.

Estatísticas de uma tropa

Cada tropa possui valores próprios de combate, de acordo com os soldados que a constituem. Estas estatísticas devem ser determinadas para cada unidade, conforme demonstrado abaixo. Os valores para os pelotões e batalhões são dados pela média dos valores das unidades. Habilidades especiais são ignoradas quando são utilizados batalhões e pelotões, a menos que a maioria seja formada por uma raça ou classe específica. Para determinar os valores, siga as instruções abaixo:

Raça: A raça da unidade é determinada pela maioria de seus soldados.

Classe: A classe da unidade é determinada pela maioria de seus soldados. Em caso de empate, a unidade é considerada da classe que proporciona o menor bônus de ataque (veja abaixo). Para personagens com classes de prestígio, considere apenas as classes básicas.

Nível: O nível da unidade é determinado pela média do nível de seus soldados.

Iniciativa: A iniciativa de uma unidade é igual à maior iniciativa entre seus soldados.

Ataque: O ataque de uma unidade é igual a: metade do nível da unidade + a média do renome dos soldados da unidade + 1

para cada soldado da unidade com Força 18 ou maior + o bônus por tamanho da arma usada pela maioria dos soldados (+1 para pequenas ou menores, +2 para médias, +3 para grandes e +4 para imensas) + o bônus da classe da unidade (+0 para conjuradores rúnicos, magos e feiticeiros, +1 para bardos, clérigos, druidas e ladinos e +2 para bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers). Caso a unidade esteja atacando à distância, some 1 para cada soldado com Destreza 18 ou maior em vez de Força.

Defesa: A defesa de uma unidade é igual a: metade do nível da unidade + a média do renome dos soldados da unidade + 1 para cada soldado da unidade com Destreza 18 ou maior + o bônus pelo tipo da armadura usada pela maioria dos soldados (+1 para leves, +2 para médias +3 para pesadas e +1 para escudos).

Testes de Resistência: Todos os testes de resistência de uma unidade são iguais à média dos testes de resistência de seus soldados.

Deslocamento: O deslocamento de uma unidade é igual ao menor deslocamento entre seus soldados dividido por dois. Uma unidade pode deslocar-se e atacar na mesma rodada, ou deslocar-se duas vezes, sem atacar. Uma unidade em deslocamento causa ataques de oportunidade ao passar pela área ameaçada de outra unidade da mesma maneira que um personagem. Considere o deslocamento como a quantidade de quadrados que uma tropa pode se deslocar numa rodada.

Tamanho: cada unidade ocupa um quadrado (que no caso do combate em massa não representa 1,5, mas uma área maior, de



aproximadamente 15 m²). Os pelotões e batalhões ocuparão tantos quadrados quantos forem as unidades que os formam. Um pelotão formado por 4 unidades, ocupará 4 quadrados.

Número de soldados: uma unidade pode possuir menos do que 10 soldados. Caso isso ocorra, ela será uma unidade mais fraca do que aquelas que estão completas. Assim, os valores de ataque e defesa recebem uma penalidade de -1 para cada dois soldados a menos que possuir.

RESOLVENDO O COMBATE

Devem ser usadas as mesmas regras de movimentação em combate existentes no *Livro do Jogador*, todavia, utilizam-se as estatísticas das tropas e não dos personagens.

Quando uma unidade ataca outra, a unidade atacante joga 1d4 e soma seu valor de ataque e a unidade defensora joga 1d4 e soma seu valor de defesa. Os resultados são comparados e se o total do atacante for maior do que o total do defensor, o ataque foi bem-sucedido e o dano sofrido pela unidade defensora será igual à diferença entre o total do ataque e o total da defesa. A unidade defensora, então, se sobreviver, faz uma jogada de ataque contra a unidade que a atacou, da mesma forma.

Importante: os combates só devem ser resolvidos entre tropas de igual tamanho. Isto é, unidades só atacam unidades, pelotões só atacam pelotões e batalhões só atacam batalhões. Caso haja uma situação em que um batalhão fique frente a frente com uma unidade, por exemplo, o mestre deve dividir esse batalhão em várias unidades, de modo que cada uma possa atacar e defender-se da unidade inimiga.

Tipos de ataques: dentro de um combate em massa, podem ocorrer vários tipos de ataques. Não se trata de formações de combate, mas sim de modo em que as tropas atacantes e defensoras estão interagindo entre si. Alguns dos tipos mais comuns são:

- **Ataque de perto:** uma tropa fica frente à frente com a outra (quadrados adjacentes) e a ataca. É o ataque mais comum, não havendo bônus ou penalidades.
- **Ataque à distância:** é o ataque feito com arcos e bestas. Tropas que optem por este tipo de ataque devem usar ações de rodada completa para atacar, não podendo se deslocar no mesmo turno. Um ataque à distância realizado contra uma tropa em combate de perto tem 60% de chance de atingir a tropa amiga. Se isso ocorrer, 1/3 do dano deve ser dado à tropa amiga, o restante na inimiga. Se a tropa inimiga estiver em amálgama, o dano deve ser dividido entre ela e a tropa com que está amalgamada.
- **Amálgama:** ocorre quando a tropa atacante se funde com a defensora, ou seja, ambas passam a ocupar a mesma área (no caso de unidade, o mesmo quadrado). Seus soldados entram em confronto mais direto e descontrolado. Tropas amalgamadas não podem fazer formações, a menos que utilize uma ação para sair do amálgama (o que gera ataque de oportunidade). Num amálgama o ataque de ambas as tropas amalgamadas recebe um bônus de +2 e a defesa uma penalidade de -2.

Vitalidade

Cada ponto de dano recebido pela unidade reduz um nível de sua vitalidade. Após perder 3 ou mais níveis de vitalidade, a unidade recebe penalidades para seus valores de ataque e defesa,

mostrados na tabela abaixo. A tabela mostra ainda a chance de um PC em uma unidade levar dano após um ataque. É jogada apenas a porcentagem do nível de vitalidade para o qual a unidade foi reduzida, e não os outros acima. Após sofrer a perda de 10 níveis de vitalidade, a unidade é destruída, porém qualquer PC que fizesse parte dela ainda tem uma chance de sobreviver e permanecer no campo de batalha.

Níveis de Vitalidade

Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

* Tropa destruída

Habilidades Especiais

Todas os bônus de ataque ou CA para personagens providos da raça ou de magias são usados da seguinte forma: o bônus é transformado em metade do original e somado ao valor de ataque ou defesa da unidade. Para que os bônus de magias sejam considerados, pelo menos metade da unidade deve estar sob os efeitos da magia. No caso de pelotões e batalhões, as habilidades especiais são ignoradas, a menos que sejam formados por maioria em uma raça ou classe.

FORMAÇÕES DE COMBATE

Conforme descrito anteriormente, os vikings se utilizam de algumas formações de combate. Cada uma delas representa algumas peculiaridades no combate, veja abaixo:

Ataque anfíbio: não é uma formação, mas sim um tipo de ataque surpresa feito pelo mar. Para usar esta tática, deve-se fazer um rolamento de inteligência do Thegn (líder) da tropa antes de realizar o ataque. Um resultado igual a 20 significa que a tropa surpreendeu a tropa inimiga e esta tem uma penalidade de -2 na defesa na primeira rodada; entre 21 e 25, determina uma surpresa maior, e a penalidade passa a ser de -4; entre 26 e 30, os oponentes foram pegos completamente desavisados e têm uma penalidade de -6 na defesa; para resultados acima de 30 a penalidade permanece -6, no entanto a tropa inimiga ficou desnorteada com o ataque e a penalidade é válida para as duas primeiras rodadas de combate.

Parede de escudos: +1 bônus na defesa contra ataques à distância (flechas, por exemplo), penalidade de -1 nos ataques;

Focinho de javali: +1 bônus de defesa contra ataques de perto, -2 no deslocamento, não gera ataques de oportunidade ao cruzar uma área adjacente a de outra tropa.

Tartaruga marinha: +2 bônus de defesa contra ataques à distância (flechas, por exemplo), penalidade de -2 de defesa para ataques de perto.

Para mais detalhes sobre formações de combate veja *Táticas de Combate*.

Berserkers

Uma tropa que possua maioria de Berserkers não pode entrar em formação de combate. Os Berserkers agem de forma enfurecida quando em batalha e por isso não obedecem as ordens dos comandantes, debandando e atacando a esmo. Tropas com Berserkers costumam atacar em amálgamas.

Cavalaria

Uma tropa formada por maioria de soldados montados leva vantagem sobre tropas de infantaria. Por isso, tropas de cavalaria recebem um bônus de +2 no ataque e +1 na defesa. Entretanto, não podem entrar em nenhuma das formações de combate e têm uma penalidade de -2 em qualquer teste de resistência de reflexos.

Máquinas de Guerra

Os Vikings não se utilizam de máquinas de guerra, tais como catapultas e grandes balestras, porém a boa parte dos povos que são por eles atacados se utilizam destes mecanismos. A presença de uma máquina de guerra numa unidade representa um bônus de +2 para ataques à distancia. Cada unidade comporta apenas uma máquina de guerra.

Magias de Cura

Magias de cura em massa curam um nível de vitalidade da unidade para cada d8 que a magia curaria normalmente.

Personagens Individuais

Caso um personagem fique isolado de sua unidade durante o combate, ou seja alvo de uma magia ou efeito qualquer que afete um único alvo, ele deve ser tratado como um personagem, fora da unidade.

Observações:

- 1) As médias citadas são sempre médias aritméticas, ou seja, deve-se somar todos os valores e dividir pela quantidade. A média do renome de 10 soldados, por exemplo, é igual a soma de todos os renomes, dividida por 10.
- 2) Deve-se entender por maioria, uma quantidade equivalente a 50% + 1. Isto é, para que haja uma unidade com maioria de guerreiros, deve haver pelo menos seis guerreiros, dos 10 soldados da tropa.
- 3) Para montar tropas de combate rapidamente, utilize as fichas de NPCs prontas encontradas no *Livro do Mestre*. Uma alternativa é escolher uma raça, classe e nível de uma tropa, então basta verificar os valores nas tabelas apresentadas no livro do mestre e anotá-los sem precisar fazer cálculos, já que as médias e maiores valores serão iguais aos apresentados individualmente.
- 4) Para tornar o combate mais divertido para os jogadores, é aconselhável que o mestre os coloque em tropas diferentes e os deixe comandá-las. Assim, os jogadores não ficarão apenas assistindo ao combate de fora e vendo seus personagens serem feridos, mas terão participação ativa no confronto.

AS ARMAS MAIS COMUNS

Todos os homens livres têm o direito de portar armas. As armas de ataque mais comuns são a espada, a lança, o machado e o arco e flecha. A espada, muitas vezes, é tida como símbolo de posição social. A qualidade das mesmas também variava de acordo com as posses do guerreiro. Quanto mais rico, mais vistosas são suas armas, mais cheias de detalhes e adornos. Costuma-se gravar nas armas mensagens e nomes com o intuito de conceder-lhes poderes mágicos.

A arma mais apreciada é a espada longa. Leve, versátil e letal, funcionam muito bem numa batalha corpo-a-corpo juntamente com o escudo de madeira. Tem em torno de 70 a 80 centímetros de lâmina e é trazida à cintura em uma bainha de couro, muitas vezes tão rica quanto a própria espada. Embora os vikings tenham ótimos ferreiros as melhores espadas são de fabricação franca. Espadas largas também são usadas, mas em menor frequência, devido a seu custo e por não permitir o uso de escudo. Normalmente são de uso mais cerimonial.

A lança, com um metro e oitenta de comprimento, sendo 50 centímetros de lâmina, também é bastante apreciada em batalhas. Usada contra oponentes, montados ou não, servem também como armas de arremesso de grande precisão. São usadas lanças com

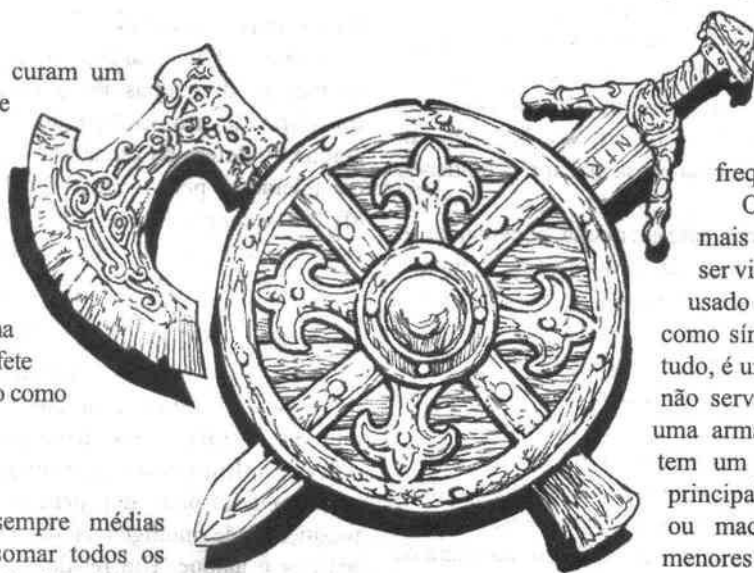
diversos tipos de ponteiros e com cabos de madeira. Lanças mais longas ou mais curtas, como as azagaias, também são usadas, entretanto, com menor frequência.

O machado é o armamento que mais simboliza o viking pelo fato de ser visto com muita frequência. Por ser usado nas fazendas, é levado à batalha como símbolo de que o viking, antes de tudo, é um homem do campo. Entretanto, não serve só como símbolo, mas como uma arma de ataque muito eficaz, pois tem um grande poder de intimidação, principalmente os machados grandes ou machados de batalha. Machados menores são usados também como armas de arremesso, entretanto essa prática não

é comum devido ao fato de não se poder levar muitos para o campo de batalha. É frequente o uso do machado como arma cerimonial representando o poder ou bravura de determinado clã, passando de geração em geração.

Variantes ao machado são o martelo de guerra e o manguel. O martelo de guerra é tido como uma arma de grande prestígio e poder, uma vez que é a arma preferida de Thor, o deus do trovão. Entretanto, seu uso, assim como o do manguel, é restrito àqueles que são grandes e fortes o suficiente para seu manuseio, fato que limita seu uso e os torna pouco frequentes em cenas de combate.

O arco e flecha é a última arma a ser adotada pelo viking, devido ao fato de privar o guerreiro do combate corpo-a-corpo. Não obstante, são ótimos atiradores e quando em desvantagem numérica, não têm escrúpulo de eliminar alguns oponentes, a uma distância segura, para igualar os números. Costumam usar arcos curtos de caça ou arcos longos, próprios para guerra.



O escudo de madeira é o principal equipamento de defesa do soldado comum. Feito de carvalho ou lima, freqüentemente pintado, com um reforço saliente e redondo de aço no centro para proteger a mão. Com mais ou menos um metro de diâmetro, são leves e versáteis em combate, fornecendo proteção do ombro à coxa do guerreiro. Os vikings são especialistas no uso do escudo junto com uma outra arma de uma só mão (espada longa, machado de batalha), e preferem esse tipo de técnica de combate em detrimento a outros. Outro equipamento bastante utilizado é o elmo, feito de aço ou aço e couro. Dois modelos são mais comuns: o cônico com protetor de nariz e arredondado com viseiras, carinhosamente chamado de "porco de guerra". Elmos raramente têm enfeites do tipo asas, chifres ou crinas. Manoplas, lorigas, cotas e outras proteções de corpo são usadas normalmente por soldados profissionais ou por guerreiros nobres ou ricos devido ao seu alto custo de aquisição.

Na falta de armas o viking não se incomoda de lutar com pedaços de pau, porretes ou com as mãos limpas, fato freqüente entre os berserkers, que costumam quebrar suas armas durante o combate e continuar assim mesmo, sem sentir falta delas. Entretanto, nas grandes batalhas, os reis se envergonham de que seus soldados tenham que lutar com armas velhas ou adaptadas, assim costumam adquirir grande quantidade de espadas e lanças para presentear os guerreiros mais bravos.

A última arma a ser destacada é a faca de um corte. Com cabo de madeira ou osso, é carregada tanto por homens quanto por mulheres, no caso delas são carregadas numa corrente ou tira de couro sobre o peito ou lateralmente ao corpo. Têm múltiplos usos, além dos domésticos e utilitários, podendo ser usados em combate, quando o escudo se quebra, auxiliando o combate com espada ou machado de mão.

O costume de usar as armas tradicionais, aqui apresentadas, não restringe ao guerreiro viking o uso de outros tipos de armas comuns na época, como por exemplo, bordões, maçãs, maçãs-estrela, alabardas, tridentes, etc. Tendo acesso a uma delas poderá usá-las sem preconceito e no caso de se afeiçoar, poderá adotá-la como arma de uso corrente.

ATAQUE DIRECIONADO

Com um ataque direcionado, um personagem pode tentar atingir uma parte específica do corpo de um oponente, tanto com uma arma de corpo quanto com uma arma de distância. Para isso, o personagem deve ser capaz de alcançar a parte do corpo que deseja atacar.

1ª Etapa: Ataque de Oportunidade. O personagem provoca um ataque de oportunidade, não apenas do oponente que ele deseja atacar, mas de todos aqueles em cujas áreas ameaçadas ele se encontrar (a menos que o personagem possua o talento Ataque Direcionado Aprimorado). Caso o personagem sofra dano de algum ataque de oportunidade, ele não pode mais continuar a ação de ataque direcionado, mas ainda pode realizar ataques normais.

2ª Etapa: Ataque Direcionado. O personagem realiza um ataque direcionado no defensor. Ataque direcionado é uma ação de ataque total, portanto outros ataques não podem ser feitos pelo personagem nesta rodada. As penalidades padrão para um ataque direcionado são as seguintes: -4 para ataques em uma perna, -5 para ataques em um braço, -8 para ataques em uma mão, um pé

ou na cabeça e -12 para ataques em partes pequenas específicas, como o coração, um olho, etc. (partes pequenas só podem ser atacadas por armas de perfuração, a menos que o personagem seja pelo menos 2 categorias de tamanho menor que o defensor). O personagem ainda tem -4 de penalidade para cada categoria de tamanho que o defensor tem a menos que ele e +4 de bônus para cada categoria de tamanho que o defensor tem a mais que ele.

3ª Etapa: Consequências. O defensor sofre o dano normalmente e ainda pode sofrer um efeito adicional. O efeito adicional varia de acordo com a parte do corpo atacada.

Um ataque direcionado ao braço, à perna, à mão ou ao pé obriga o defensor a fazer um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao dano recebido). Uma falha no teste indica que a parte do corpo atacada está machucada. Um braço ou mão machucado impõe uma penalidade de -4 para ataques e quaisquer testes que envolvam o uso da mão ou do braço. Uma perna ou pé machucado reduz o deslocamento à metade e impõe uma penalidade de -2 na Classe de Armadura e -4 em todos os testes que envolvam movimento das pernas ou dos pés. Um personagem com ambas as pernas ou ambos os pés machucados não pode andar ou ficar em pé. Um ataque direcionado em um braço, perna, mão ou pé que já esteja machucado como resultado de um ataque direcionado anterior obriga o defensor a fazer um novo teste de Fortitude (CD igual ao dano recebido). Uma falha indica que a parte do corpo atacada está completamente inutilizada; se o ataque tiver sido feito com uma arma de corte, a parte do corpo foi decepada. Para curar o estado machucado de uma parte do corpo, é necessário que alguém cuide do ferimento durante 10 rodadas. Ao final desse tempo a parte do corpo deixará de estar machucada se o personagem que cuidou do ferimento tiver sucesso em um teste de Cura (CD 15). Qualquer magia de cura remove o estado machucado automaticamente. De outra forma, a parte do corpo só deixará de estar machucada após um dia completo de descanso. Uma parte do corpo inutilizada ou decepada não pode ser curada nem naturalmente nem com magias de cura, apenas com magias de regeneração.

Um ataque direcionado à cabeça obriga o defensor a fazer um teste de resistência de Fortitude com uma penalidade igual ao dano sofrido no ataque. O defensor recebe +3 de bônus para o teste se estiver usando um elmo de couro e +6 se estiver usando um elmo de metal. Compare o resultado do teste de resistência com a tabela abaixo para determinar o resultado do ataque:

11 ou mais	Nenhum efeito adicional.
8 a 10	O defensor recebe -1 de penalidade em todas as jogadas e testes até que receba cura mágica ou até que alguém cuide de seu ferimento; nesse caso, deve-se tratar o ferimento por 10 rodadas e obter sucesso em um teste de Cura (CD 15). Este efeito é cumulativo.
5 a 7	O defensor fica pálido até o final de sua próxima rodada.
2 a 4	O defensor fica inconsciente e corre o risco de morrer. Se, em 10 rodadas, ele não receber uma magia de cura ou se ninguém tiver sucesso em um teste de Cura (CD 15) para cuidar de seu ferimento ele morre. Ele não perde pontos de vida durante essas 10 rodadas.
1 ou menos	Igual ao resultado acima, porém, mesmo que o defensor seja curado, ele ainda sofre um dano permanente de 1d4 pontos de Inteligência.

Caso um ataque direcionado à cabeça feito por uma arma de corte cause dano igual ou maior aos pontos de vida atuais do defensor, este é decapitado e morre instantaneamente.

Um ataque direcionado a outras partes específicas do corpo pode ter efeitos diversos, de acordo com a criatura atacada e suas vulnerabilidades. Caso o defensor não possua nenhuma vulnerabilidade específica em outras partes do corpo, ele pode fazer um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao dano causado pelo ataque). Uma falha indica que o golpe é considerado uma ameaça de sucesso decisivo.

O NAVIO DE GUERRA

O navio de guerra viking é a "marca registrada" desse povo. Também conhecido como drakkar, é uma das principais, senão a mais importante, arma de combate. Pode ser usado tanto no mar quanto em rios, pois exige uma lâmina de água de apenas um metro de profundidade para navegar. Ele pode atingir a velocidade de 22 km/h (12 nós) tornando-o mais rápido que a trirreme romana que desenvolve no máximo 12 km/h.

São construídos em diversos tamanhos de acordo com o número de guerreiros a serem transportados. Normalmente são medidos em remos ou escudos. Um tamanho bastante comum é o de 15 remos (34 homens) que tem 21 metros de comprimento por 5 metros de largura com um mastro de 12 metros.

O navio é feito quase todo de carvalho para conferir-lhe leveza. O mastro, o leme, os remos e as outras peças principais da estrutura são de pinho, madeira bem mais resistente. Junto à amurada ficam presos os escudos dos guerreiros, sempre em número maior, para impressionar o inimigo e proteger os remadores. As armas e equipamentos de cada homem são guardados em baús que servem de assento enquanto remam. Apesar de ter pouca capacidade de transporte, o drakkar possui depósitos de provisões e equipamentos além de espaço para guardar o butim. Entre os equipamentos levados por um drakkar constam cordas, duas tendas, equipamento de pesca, barris de água e cerveja, três trenós desmontáveis, utensílios de cozinha, cobertores e sacos de dormir, além de remos e velas sobressalentes.

Não é nada rara a existência de navios decorados com entalhes muito bem trabalhados. Todo ano, após o inverno, cada navio sofre manutenção e nesse momento recebe mais uma série de decorações entalhadas. Quanto mais velho ou importante, mais decorado. Todo navio é batizado com um nome (corvo do vento, bisão dos mares, etc.) logo que é construído ou após sua primeira batalha.

O uso de navios como arma de intimidação é tão importante que muitas vezes as táticas de ataque acabam se baseando principalmente neles. Oleg, príncipe de Kiev, juntou seus exércitos e desceu os rios da Ucrânia até a Turquia para ampliar seus territórios. Entretanto, uma importante cidade, centro comercial da região, não pôde ser atingida, pois se situava no meio de uma grande planície de areia. Sem uma estratégia melhor de ataque, resolveu colocar rodas em seus navios. Com a ajuda do vento e da força dos escravos que empurravam, as embarcações chegaram rapidamente aos portões da cidade, meio encobertos por uma nuvem de areia que se levantava à sua passagem. Ao ver os vikings chegando em navios que "velejavam sobre as areias", a cidade se rendeu imediatamente.

Características dos Navios

Capacidade: A quantidade máxima de peso que um navio pode carregar.

Velocidade/Velocidade Máxima: O deslocamento normal de um navio, em metros por rodada, e o deslocamento máximo que ele pode alcançar em condições favoráveis.

Pontos de Vida: A quantidade de dano que um navio pode sofrer antes de afundar.

Navegabilidade: A Navegabilidade é a medida da capacidade dos marinheiros que o navio possui, e varia de acordo com a tripulação. O valor de Navegabilidade de um navio é igual à média do bônus total de Profissão (marinheiro) de todos os seus tripulantes.

Navios

Faering

O faering é um bote a remo, de formato semelhante ao do drakkar, porém com apenas 6 m de comprimento. É usado para transporte, pesca e, às vezes, é carregado em navios maiores. Não é comum, mas pode ter mastros leves com velas.

Capacidade: 500 kg

Velocidade/Velocidade Máxima: 18/24

Pontos de Vida: 35

Knarr

Um knarr é um navio de carga, com poucos remos que são utilizados apenas para manobras em portos. O knarr depende mais de suas velas para deslocar-se, e é bem mais largo que um drakkar. Possui um compartimento de carga no chão ao redor do mastro.

Knarr de 15 m

Capacidade: 12 t

Velocidade/Velocidade Máxima: 15/21

Pontos de Vida: 95

Knarr de 22 m

Capacidade: 40 t

Velocidade/Velocidade Máxima: 15/21

Pontos de Vida: 135

Drakkar

O drakkar é o principal navio viking. É estreito e leve e conta tanto com a força dos remadores quanto com suas grandes velas para propelir-se pelos mares. É usado para transportar homens para guerras e viagens a terras distantes. Costuma ter a proa entalhada na forma de alguma criatura de presença, como um dragão ou uma serpente. É bastante utilizado também para viagens por rios.

Drakkar de 22 m

Capacidade: 25 t

Velocidade/Velocidade Máxima: 21/32

Pontos de Vida: 135

Drakkar de 30 m

Capacidade: 60 t

Velocidade/Velocidade Máxima: 24/32

Pontos de Vida: 175

Drakkar de 37 m

Capacidade: 110 t

Velocidade/Velocidade Máxima: 24/35

Pontos de Vida: 210

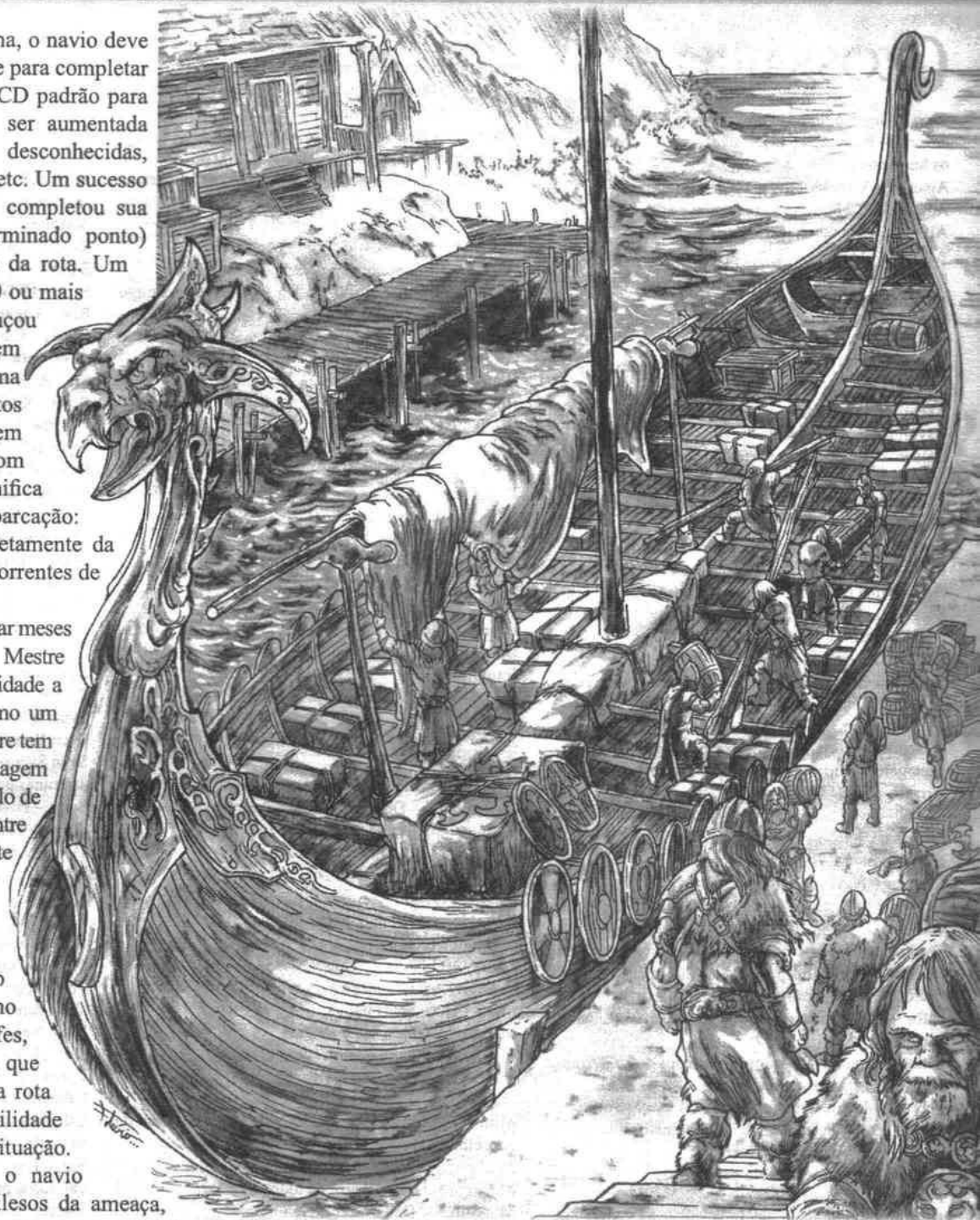
Viagens Marítimas

Durante uma viagem marítima, o navio deve fazer um teste de Navegabilidade para completar sua viagem sem problemas. A CD padrão para esse teste é de 12, mas pode ser aumentada se o navio estiver em águas desconhecidas, durante épocas de climas ruins, etc. Um sucesso neste teste indica que o navio completou sua viagem (pelo menos até determinado ponto) em segurança e sem desviar-se da rota. Um sucesso com uma margem de 10 ou mais pontos indica que o navio alcançou sua velocidade máxima e a viagem foi feita em menos tempo. Uma falha com margem de 4 pontos ou inferior indica que a viagem levou mais tempo. Uma falha com margem de 5 pontos ou mais significa que algo de ruim aconteceu à embarcação: ela pode ter desviado-se completamente da rota, pode ter sofrido avarias decorrentes de ondas revoltas, etc.

Uma viagem marítima pode levar meses ou até mesmo anos. Portanto, o Mestre pode pedir um teste de Navegabilidade a intervalos de tempo regulares, como um dia ou uma semana. Quando o Mestre tem encontros programados para uma viagem marítima, ele pode reduzir o intervalo de tempo, pedindo um teste apenas entre um encontro e outro, independente do tempo transcorrido.

Perigos no Mar

Viagens marítimas estão sujeitas a diversos perigos, como tempestades, maremotos, recifes, passagens estreitas, etc. Sempre que alguma dessas ameaças surgir na rota de um navio, um teste de Navegabilidade deve ser feito para contornar a situação. Um sucesso indica que tanto o navio quanto a tripulação escaparam ilesos da ameaça, enquanto uma falha indica que houve consequências, para o navio, para a tripulação, ou para ambos. O resultado final é decidido pelo Mestre de acordo com a situação. Determinadas situações podem pedir mais de um teste de Navegabilidade, como atravessar uma passagem estreita com quilômetros de extensão. CDs típicas para testes de Navegabilidade feitos contra perigos no mar são as seguintes: ventos contrários CD 10, recifes CD 12, águas congeladas CD 14, tempestades CD 16, passagens estreitas CD 18, maremotos CD 20.



Ataques Contra o Navio

Por serem feitos de madeira, todos os navios têm dureza 5. Flechas são ineficazes contra um navio, a menos que sejam flechas de fogo; nesse caso, apenas o dano de fogo será considerado. A quantidade de pontos de vida irá variar de acordo com o tamanho do navio. Quando um navio chegar a 0 pontos de vida ou menos, ele começa a afundar. Um navio afunda em 3d4 rodadas.

Um navio pode ser consertado com a perícia Ofícios (construção naval). Para cada dia de conserto, o(s) personagem(ns) envolvidos no conserto deve(m) fazer um teste de Ofícios (construção naval). Um sucesso indica que o navio recupera 10 pontos de vida. Em uma falha, apenas 5 pontos de vida são recuperados.

GLOSSÁRIO

Ægir – Gigante deus do mar
 Aesires – Primeiros deuses; descobriram e orientaram os humanos e anões
 Agantyr – Volsung rei de Danemark
 Aggersborg – Fortaleza em Danemark
 Alfheim – Mundo dos elfos da luz
 Alfrödur – Deusa vanir do sol ("Raio Elífico")
 Andvari – Anão nibelungo que amaldiçoou seu tesouro
 Angrboda – Gigante do gelo mãe de Fenrir, Hel e Jormungand
 Anões – Pequeno povo artífice que vive em salões sob as montanhas
 Asgard – Mundo dos aesires
 Asynjures – Mulheres dos aesires
 Balder – Aesir deus da perfeição
 Berserkers – Guerreiros capazes de entrar em uma fúria destrutiva e irracional ("Camisa de Urso" ou "Sem Camisa")
 Bifrost – Ponte que liga Asgard a Midgard
 Birka – Cidade em Svearheim
 Bolm – Ilha dos berserkers em Svearheim
 Borgund – Acampamento em Norsklund
 Bragi – Aesir deus da poesia
 Brunhild – Valquíria esposa de Sigurd
 Conjuradores Rúnicos – Estudiosos das runas que são capazes de usar a magia vinda delas
 Dag – Filho de Hodbrodd
 Daneborg – Fortaleza em Danemark
 Dancgeld – Imposto cobrado pelos vikings em outras terras
 Danes – Povo humano que vive em Danemark
 Danemark – Reino dos danes em Midgard
 Danevirke – Muralha de Danemark
 Drakkar – Navio de guerra viking
 Draupnir – Anel feito pelos anões nibelungos para Odin
 Dvalin – Anão deus da magia
 Edda – Coleção de poemas escritos pelos escaldos sobre a mitologia nórdica e os heróis mortais
 Elfos – Seres misteriosos mencionados em lendas e canções
 Elfos Negros – Habitantes misteriosos do subterrâneo
 Escaldos – Bardos escandinavos
 Faering – Pequeno barco a remo
 Fafnir – Anão nibelungo que transformou-se em dragão com o anel de Andvari
 Farbauti – Gigante do gelo pai de Loki
 Fenrir – Lobo deus das feras
 Finns – Povo humano que vive a leste de Svearheim
 Freyja – Deusa vanir da beleza
 Freyr – Deus vanir da fertilidade
 Frigga – Asynjur deusa do lar e da família
 Garm – Cão que guarda os portões de Niflheim
 Gastropnir – Salão de Menglod em Norsklund
 Gefjun – Deusa vanir da pureza
 Ginnungagap – Abismo primordial que existia antes da criação do universo
 Gjallarhorn – A trombeta de Heimdall ("Trombeta que grita")
 Gnipahellir – Entrada para Niflheim ("Caverna no Penhasco")
 Gnitahellir – Lar de Fafnir
 Göddar – Guerreiros-sacerdotes de renome nas

cidades vikings
 Gram – Espada de Sigurd
 Grani – Cavalo de Sigurd, filho de Sleipnir
 Gudrun – Esposa de Sigurd
 Gungnir – Lança de Odin feita pelos anões
 Gunnbjorn – Navegador norske
 Guerra Ancestral – Primeira batalha, travada entre os aesires e os vanires
 Hedeby – Maior cidade viking, em Danemark
 Heimdall – Aesir deus da vigilância
 Hel – Deusa dos mortos, governante de Niflheim
 Helgi Hundingsbani – Meio-irmão de Sigurd, antigo rei de Danemark
 Hlidskjolf – Torre de vigia de Odin ("Estante do Portão")
 Hobrok – Deus dos animais e dos ventos
 Hodbrodd – Inimigo de Helgi
 Hjölmar – Floresta em Svearheim
 Honir – Aesir deus do conhecimento
 Hrimsey – Ilha ao oeste de Norsklund
 Hringstathir – Território abandonado em Danemark que abriga as ruínas da fortaleza de Helgi
 Hrodsorm – Dragões dos mundos subterrâneos
 Hrym – Deus dos gigantes do gelo
 Hunding – Antigo de rei de Hundland
 Hundland – Região de Danemark
 Hurn – Filho de Sven Svensson
 Ifing – Rio que nunca congela entre Asgard e Jotunheim
 Idunn – Asynjur deusa da juventude
 Ivaldi – Anão deus dos artífices
 Jarl – Nobres vikings, geralmente governantes de cidades
 Jelling – Cidade amaldiçoada em Danemark
 Jormungand – Deus-serpente da destruição
 Jotun – Outro nome para os gigantes do gelo
 Jotunheim – Mundo dos gigantes do gelo
 Jutlândia – Península de Danemark
 Knarr – Navio de transporte de carga
 Kobolds – Pequeno povo que vive espalhado por Midgard e Nidavellir
 Laufey – Giganta do gelo mãe de Loki
 Loki – Deus da trapaça e do fogo
 Mani – Deus vanir da lua
 Menglod – Deusa vanir da cura
 Midgard – Mundo dos mortais ("Terra do Meio")
 Midtrolls – Criaturas selvagens que vivem sob as montanhas
 Mimir – Gigante do gelo sábio cuja cabeça serve de conselheiro para os aesires
 Mjollnir – Martelo de Thor feito pelos anões
 Motsognir – Maior herói de todos os anões
 Mundilferi – Deus vanir do tempo
 Muspellsheim – Mundo dos gigantes do fogo
 Myrkwood – Floresta que abriga a entrada de Muspellsheim
 Nibelungos – Casta de anões mesquinhos e de pele escura
 Niflheim – Mundo dos mortos
 Nidaros – Cidade em Norsklund
 Nidavellir – Mundo dos anões
 Nidhogg – Dragão hrodsorm que vive nas raízes de Yggdrasil
 Njord – Vanir deus dos navegantes
 Nornes – Tecedoras do destino, senhoras do passado, presente e futuro
 Norske – Povo humano que vive em Norsklund
 Norsklund – Reino dos Norske em Midgard

Notung – Nome de Gram antes que ela fosse reforjada
 Odin – Aesir deus da sabedoria e das runas
 Oslo – Cidade em Norsklund
 Povo Huldre – Homens-árvore que protegem as florestas
 Ragnarok – Destino final dos deuses, quando todos seus inimigos se unirão contra eles, trazendo caos e destruição
 Regnir – Anão nibelungo irmão de Fafnir que criou Sigurd
 Ribe – Cidade em Danemark
 Ron – Gigante do mar deusa dos maremotos
 Runas – Caracteres usados para escrita e com o poder de conjurar magias
 Sif – Asynjur deusa das guerreiras
 Sigralfson – Rival de Sven Svensson em Svearheim
 Sigmund – Volsung pai de Sigurd
 Sigtuna – Cidade em Svearheim
 Sigrun – Valquíria esposa de Helgi
 Sigurd – Volsung filho de Sigmund, maior herói dano
 Skraelingars – Povo humano que vive em Vinland
 Skuld – Uma das três nornes maiores ("O Futuro")
 Sleipnir – Cavalo de Odin, filho de Loki e Svadilfari
 Steinar – Antigo governante de Jelling
 Surt – Deus dos gigantes do fogo
 Svartalfheim – Mundo dos elfos negros
 Svadilfari – Cavalo do gigante que construiu Asgard
 Svaran – Governante de Nidaros
 Svearheim – Reino dos svir em Midgard
 Sven Bransson – Pai de Sven Svensson
 Sven Svensson – Neto de Odin que entregou o segredo das runas para Loki
 Svir – Povo humano que vive em Svearheim
 Thing – Assembléia feita pelos vikings para discutir assuntos diversos
 Thor – Aesir deus do trovão
 Trelleborg – Fortaleza em Danemark
 Trollgjaldi – Criaturas brutas e rudes que vivem no subterrâneo
 Trolls – Pequenas criaturas malignas e ambiciosas
 Trondheim – Outro nome para Nidaros
 Tyr – Aesir deus da guerra
 Ulf – Aesir deus da caça
 Urd – Uma das três nornes maiores ("O Passado")
 Urnes – Acampamento em Norsklund
 Uthgard – Capital de Jotunheim
 Uthgardaloki – Rei dos gigantes do gelo
 Valhalla – Salão dos mortos valorosos em Asgard
 Valquírias – Filhas de Odin que levam os mortos valorosos para Valhalla
 Vanaheim – Mundo dos vanires
 Vanires – Deuses inimigos dos aesires
 Vanirjans – Descendentes de vanires e mortais
 Verdandi – Uma das três nornes maiores ("O Presente")
 Vindsval – Vanir deus do frio
 Vinland – Terras ao oeste, além do oceano
 Volsung – Bisneto de Odin cujo nome tornou-se sobrenome de sua linhagem
 Yggdrasil – Árvore que sustenta o universo
 Ymir – O primeiro gigante do gelo, cujo corpo deu origem ao universo
 Ytre Moa – Acampamento em Norsklund

GUIA DE PRONÚNCIA DE NOMES PRÓPRIOS

• **Vogais:** Todas as vogais têm o mesmo som que em português, inclusive ditongos. O *i* e o *y* têm sempre o som de *i*, nunca o som de *ai* do inglês. O *ø* tem o mesmo som do *ö* do alemão.

• **Consoantes:** O *g* tem sempre o som de *gue*, nunca de *j*, e quando é precedido por *n*, tem o mesmo som de *ng* em inglês. O *h* é sempre pronunciado, com o mesmo som de *rr*. O *j* tem o mesmo som que *i*. O *l* é sempre pronunciado, como no sul do Brasil, em vez de ter o som de *u*. O *m* e o *n* são sempre pronunciados, mesmo em final de sílabas, em vez de tornarem a vogal anterior nasal. O *r* tem sempre o som de *r* entre vogais. O *s* tem sempre o som de *ss*, nunca de *z*. O *th* tem a mesma pronúncia do *th* do inglês (*with*, *think*). O *w* tem som de *u*. Consoantes duplas têm a pronúncia estendida.

CRONOLOGIA HISTÓRICA

Vikings: Guerreiros do Norte não é um RPG histórico, mas um cenário que mistura realidade e mitologia. Por isso, nas páginas deste livro e dos suplementos que estão por vir você encontrará diversas imprecisões históricas. Fatos que ocorreram em tempos diferentes são colocados em datas aproximadas, tecnologias que foram desenvolvidas no final da era viking estão descritas como se fizessem parte do cotidiano viking durante toda sua era e construções que foram realizadas em determinado momento, são colocadas em outro. Não se trata de erro histórico, mas sim de uma "licença poética" utilizada por nós, autores, no intuito de deixar o universo de Vikings ainda mais completo, interessante e divertido para mestres e jogadores.

Como já foi dito, este não é um RPG histórico, mas detalha sim uma Escandinávia mitológica, que conta com modificações em sua geografia, sua cultura e também na cronologia dos fatos. Todas as imprecisões podem ser facilmente explicadas pela interferência excessiva dos deuses, pela existência de outras criaturas e também pela magia que não existe no cenário histórico e real.

De qualquer modo, apresentamos abaixo a cronologia real dos acontecimentos da era viking. A saga de Sven Svensson na busca das oito runas aconteceu por volta do ano 740 e, depois que Lóki usou as runas fundindo os mundos com Midgard, já se passaram cerca de 10 anos. Todavia, nada impede que o mestre crie suas campanhas em períodos anteriores à Saga de Sven, na mesma época desta (e até junto a ela), ou em tempos bem à frente no futuro. Portanto, conheça a cronologia histórica da era viking, participe de seus eventos e use seus personagens para alterar o fio da história! Nem mesmo as Nornes podem impedir que você mude a linha do tempo!

Século VIII

Década de 90: início das incursões vikings na Europa Ocidental.

793: ataque viking ao mosteiro de Lindisfarne

Década de 90: primeiras incursões vikings na Escócia e na Irlanda

799: começam as incursões na França

Século IX

800: coroação do imperador Carlos Magno.

1ª década: Godofredo, rei de Danemark, em guerra com Carlos Magno, constrói a segunda parte do Danevirke e estabelece colonos em Roric em Hedeby.

814: Morte de Carlos Magno; sucede-lhe Luís, o Piedoso.

810: assassinato de Godofredo.

Década de 20: primeira viagem do missionário Ansgar a Danemark e a Birka, Svearheim (829-831).

825: primeiras cunhagens dinamarquesas em Hedeby.

Década de 30: reconhecimento dos ataques vikings à Inglaterra. Intensificação das incursões vikings no Império Franco.

834: navio-túmulo de Oseberg, Norsklund.

834-837: incursões anuais em Dorestad.

839: primeiro acampamento de inverno viking na Irlanda.

Década de 40: primeiro acampamento de inverno viking na França.

841: Longphort viking em Dublin.

844: incursão viking na Espanha.

845: saque de Hamburgo e de Paris. Primeiro danegeld pago pelos francos.

Década de 50: os reis Horik, o Velho, e Horik, o Jovem, autorizam Ansgar a edificar igrejas em Hedeby e Ribe. Ansgar volta a Ribe.

850: primeiro acampamento viking na Inglaterra.

856-857: os vikings saqueiam Paris.

859-862: expedições vikings a Espanha e ao Mediterrâneo Ocidental.

Década de 60: intensa atividade viking na Inglaterra.

860: estabelecimentos nórdicos nas ilhas Féroé.

861: novo saque a Paris.

862: Carlos, o Calvo, constrói pontes fortificadas para bloquear os rios Rórik/Ruyurik, governante de Novgorod.

866: O grande exército, na Anglia Oriental. Incurção viking na Espanha.

867: Os danes conquistam York.

870: Os vikings matam (Santo) Edmundo, rei da Anglia Oriental. Estabelecimento do condado das Órcades.

870-930: Estabelecimentos nórdicos em Hrimsey.

870-940: Harald, o Cabelos Belos, é o rei de Norsklund.

871-879: Alfredo, o Grande, rei de Wessex.

873-874: acampamento de inverno dos vikings em Repton, Derbyshire.

876-879: estabelecimento permanente dos vikings na Inglaterra.

878: batalha de Edington e tratado de Wedmore (partilha da Inglaterra).

Década de 80: Harald, o Cabelos Belos, tenta unificar a Norsklund.

882: Novgorod e Kiev, unidas.

885-886: cerco a Paris.

890: Batalha de Hafstrfjord, Norsklund.

Século X

902: os vikings são expulsos de Dublin.

902-954: os Anglo-saxões recuperam o Danclaw.

911: fundação da Normandia pelo chefe viking Rollo.

914: os vikings conquistam a Bretanha.

917: refundação de Dublin.

921: piratas vikings no mar Cáspio.

926-933: expansão da Normandia.

930: vikings são expulsos da Bretanha. Fundação do Althing islandês.

934-960: Haakon, o Bom, rei da Norsklund, procura converter o seu povo ao cristianismo.

937: Batalha de Brunanburh, Inglaterra.

948: nomeação dos bispos de Hedeby, Ribe e Arhus, Danemark.

950-1014: Sigurd, o Forte, conde das Órcades.

954: Eric, o Machado Sangrento, é expulso de York e morre na batalha de Stainmore.

958/959: Gorm, o Velho, rei da Danemark, é enterrado em

Jelling.

958-987: Harald, o Dente Azul, rei da Danemark.

960: conversão ao cristianismo de Harald, o Dente Azul.

964-1000: Olaf Tryggvason, rei de Norsklund.

968: reforço do Danevirke.

970: fundação de Sigtuna, Svearheim.

970/971: câmara de Mammen, Danemark.

Década de 80: Conversão da Rússia ao cristianismo. Formação da guarda Varangiana.

980: Construção das fortalezas circulares da ponte Ravning Enge, Danemark. Recomeço dos ataques danes à Inglaterra. Batalha de Tara, Irlanda.

980-1015: Vladimir, príncipe da Rússia.

985: Eric, o Vermelho, chega à Groenlândia.

987-1014: Svein, o Barba Bifurcada, rei da Danemark.

955-1021/1022: Conversão ao cristianismo de Olof Skötkonung, rei de Svearheim. Bispo de Skara.

991: batalha de Maldon, Inglaterra.

995: Olaf Tryggvason, unifica Norsklund.

Século XI

1000: batalha de Svöld e morte do Olaf Tryggvason. Conversão de Hrimsey ao cristianismo. Edificação da igreja de Thjodhild em Brattahlid. Viagens à Vinland, América do Norte.

1002: Ethelred ordena o massacre dos danes na Inglaterra.

1014: Svein, o Barba Bifurcada, conquista a Inglaterra. Batalha de Clontarf, Irlanda.

1014-1065: Thorfinn, o Poderoso, conde das Órcades.

1015-1054: Jaroslav, príncipe da Kiev.

1016-1035: Canuto, o Grande, rei da Inglaterra.

1019-1035: Canuto, o Grande, rei de Danemark.

1027: primeira igreja em pedra em Roskilde, Danemark.

1028: Canuto alimenta rebelião contra Olaf Haraldsson, rei de Norsklund.

1030: batalha de Stiklestad e morte de Olaf Haraldsson (Santo Olaf).

1035-1047: Magnus, o Bom, rei de Norsklund.

1040: expedição de Ingvar ao oriente.

1042-1047: Magnus unifica Norsklund e Danemark.

1042: morte de Hardacnuto, rei da Inglaterra.

1050: bispado nas Órcades.

1047-1066: Harald Hadradi, rei de Norsklund.

1047-1074: Svend Estridsson, rei de Danemark.

1056: Skálholt, primeiro bispado de Hrimsey.

1066: Harald Hadradi invade a Inglaterra, mas é derrotado e morto na batalha de Stamford Bridge. Os eslavos destroem Hedeby. Os normandos conquistam a Inglaterra na batalha de Hastings.

1066-1087: Guilherme I, rei da Inglaterra.

1066-1093: Olaf Kyrre, rei de Norsklund.

1069: uma esquadra dinamarquesa ataca a Inglaterra.

1070: Adam de Bremen descreve o templo pagão de Upsália.

Edificação da igreja de aduelas de Urnes, Norsklund.

1078-1148: Ari Thorgilsson, historiador em Hrimsey.

1079: Godofredo Crovan, rei de Man, vence na batalha de Skyhill.

1085: os danes preparam a invasão da Inglaterra, mas desistem.

1086: morte de Canuto, rei da Danemark (Santo Canuto).

1091: os normandos conquistam a Sicília.

1096-1103: Eric Ejegod, rei da Danemark.

1096-1099: primeira cruzada.

Século XII

1103: Arcebispo de Lund para toda a Escandinávia. Morte de Magnus, rei de Norsklund, durante uma incursão na Irlanda.

1106: Hólar, segundo bispado de Hrimsey.

1117: Santo Magnus, padroeiro das Órcades, é assassinado em Egilsay.

1125: Gardar, primeiro bispado da Groenlândia.



Ficha de COMBATE EM MASSA

Campanha: _____ Batalha: _____ Exército: _____



COMBATE EM MASSA

☐ Unidade ☐ Pelotão ☐ Batalhão

Raça: _____ (maioria)
Classe: _____ (maioria)
Nível: _____ (média dos níveis)
Iniciativa: _____ (maior iniciativa)
Desloc.: _____ (menor desloc.)
Fortitude: _____ (média)
Reflexos: _____ (média)
Vontade: _____ (média)
Ataque: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus FOR 18 + bônus da classe + bônus de arma.)
Defesa: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus DES 18 + bônus de armadura.)

Níveis de Vitalidade		
Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

Obs.: _____



COMBATE EM MASSA

☐ Unidade ☐ Pelotão ☐ Batalhão

Raça: _____ (maioria)
Classe: _____ (maioria)
Nível: _____ (média dos níveis)
Iniciativa: _____ (maior iniciativa)
Desloc.: _____ (menor desloc.)
Fortitude: _____ (média)
Reflexos: _____ (média)
Vontade: _____ (média)
Ataque: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus FOR 18 + bônus da classe + bônus de arma.)
Defesa: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus DES 18 + bônus de armadura.)

Níveis de Vitalidade		
Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

Obs.: _____



COMBATE EM MASSA

☐ Unidade ☐ Pelotão ☐ Batalhão

Raça: _____ (maioria)
Classe: _____ (maioria)
Nível: _____ (média dos níveis)
Iniciativa: _____ (maior iniciativa)
Desloc.: _____ (menor desloc.)
Fortitude: _____ (média)
Reflexos: _____ (média)
Vontade: _____ (média)
Ataque: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus FOR 18 + bônus da classe + bônus de arma.)
Defesa: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus DES 18 + bônus de armadura.)

Níveis de Vitalidade		
Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

Obs.: _____



COMBATE EM MASSA

☐ Unidade ☐ Pelotão ☐ Batalhão

Raça: _____ (maioria)
Classe: _____ (maioria)
Nível: _____ (média dos níveis)
Iniciativa: _____ (maior iniciativa)
Desloc.: _____ (menor desloc.)
Fortitude: _____ (média)
Reflexos: _____ (média)
Vontade: _____ (média)
Ataque: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus FOR 18 + bônus da classe + bônus de arma.)
Defesa: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus DES 18 + bônus de armadura.)

Níveis de Vitalidade		
Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

Obs.: _____



COMBATE EM MASSA

☐ Unidade ☐ Pelotão ☐ Batalhão

Raça: _____ (maioria)
Classe: _____ (maioria)
Nível: _____ (média dos níveis)
Iniciativa: _____ (maior iniciativa)
Desloc.: _____ (menor desloc.)
Fortitude: _____ (média)
Reflexos: _____ (média)
Vontade: _____ (média)
Ataque: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus FOR 18 + bônus da classe + bônus de arma.)
Defesa: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus DES 18 + bônus de armadura.)

Níveis de Vitalidade		
Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

Obs.: _____



COMBATE EM MASSA

☐ Unidade ☐ Pelotão ☐ Batalhão

Raça: _____ (maioria)
Classe: _____ (maioria)
Nível: _____ (média dos níveis)
Iniciativa: _____ (maior iniciativa)
Desloc.: _____ (menor desloc.)
Fortitude: _____ (média)
Reflexos: _____ (média)
Vontade: _____ (média)
Ataque: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus FOR 18 + bônus da classe + bônus de arma.)
Defesa: _____ (Nível/2 + média do renome + bônus DES 18 + bônus de armadura.)

Níveis de Vitalidade		
Nível	Penal.	% Danos
(0)	-0/-0	(0)
(1)	-0/-0	(10% 1d4)
(2)	-0/-0	(20% 2d4)
(3)	-1/-0	(30% 2d6)
(4)	-1/-1	(40% 2d8)
(5)	-2/-1	(50% 3d6)
(6)	-2/-2	(60% 2d10)
(7)	-3/-2	(70% 4d6)
(8)	-4/-3	(80% 5d6)
(9)	-5/-3	(90% 6d6)
(10)	*	(95% 7d6)

Obs.: _____

ENTRE EM UM FANTÁSTICO MUNDO DE BATALHAS, DEUSES E SAGAS!

VIKINGS TRAZ ATÉ VOCÊ A OPORTUNIDADE DE AVENTURAR-SE NOS ERMOS GELADOS DO NORTE, PASSANDO POR MONTANHAS, FLORESTAS E RIOS, OU NAVEGANDO A BORDO DOS TEMÍVEIS DRAKKAR ATRAVÉS DOS MARES ATINGINDO TERRAS LENDÁRIAS E FABULOSAS CIVILIZAÇÕES.

EM **VIKINGS**, VOCÊ ENCONTRA UM UNIVERSO EM QUE OS NOVE MUNDOS QUE SITUAVAM-SE AO REDOR DA ÁRVORE UNIVERSAL YGGDRASIL AGORA TORNARAM-SE UM, CAUSANDO A CONVIVÊNCIA DOS POVOS NÓRDICOS COM AS ENTIDADES MITOLÓGICAS QUE ANTES VIVIAM ISOLADAS EM SEUS PRÓPRIOS MUNDOS. ALÉM DOS TRÊS POVOS VIKINGS, É POSSÍVEL CRIAR PERSONAGENS VINDOS DAS OUTRAS TERRAS MÍTICAS, COMO OS ANÕES, E AS RAÇAS DESCENDENTES DOS GIGANTES, DOS VANIRES, E DO PRÓPRIO **LOKI**, O DEUS DA TRAPAÇA. SEJA COMO UM BERSERKER, UM NAVEGADOR SAQUEADOR, UM DEVOTO DE ODIN, OU UM ADEPTO DAS RUNAS, ENTRE OUTROS, EM **VIKINGS** A DIVERSÃO ESTÁ GARANTIDA POR INCONTÁVEIS SESSÕES DE JOGO.



ERGA SEU MACHADO, PREPARE SEUS NAVIOS, E CHAME POR SEUS DEUSES, POIS O RAGNAROK – O CREPÚSCULO DOS DEUSES – APROXIMA-SE, E VOCÊ PODERÁ GARANTIR SEU LUGAR NAS SAGAS QUE AINDA SERÃO ESCRITAS SOBRE A MAIOR BATALHA DE TODOS OS TEMPOS.

PARA JOGAR **VIKINGS** SÃO NECESSÁRIOS O LIVRO DO JOGADOR, O LIVRO DO MESTRE E O LIVRO DOS MONSTROS DO DUNGEONS & DRAGONS, VERSÃO 3.5.



- TODOS OS DETALHES SOBRE MIDGARD
- NOVAS RAÇAS
- NOVAS CLASSES DE PRESTÍGIO
- NOVOS MONSTROS
- REGRAS PARA COMBATE NAUTICO
- REGRAS PARA COMBATE EM MASSA
- RENOME E PONTOS DE FAÇANHA