



OPERA
VIKINGS!

Autor: Tiago Quintana
Adaptação: Leonardo A. de Andrade

Agradecimentos a: Marcelo Telles, por me mostrar as limitações do sistema original, permitindo que eu o melhorasse.

*Todas as informações sobre o cenário e os mitos e lendas foram pesquisados nos livros **Eu Estive Lá – os Vikings** e **Os Vikings – Mitos e Lendas**.*

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

rquintana@alternex.com.br

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (leoandrade@yahoo.com)
e Rogério de Mello Godoy (robobservador@yahoo.com.br).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (www.rpgopera.tk)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Capítulo I

Cenário

1.1. Sobre Este RPG

OPERA Vikings! É uma adaptação de **Vikings! O RPG** de Tiago Quintana, para o sistema OPERA de RPG. As aventuras se passam na Escandinávia Viking. Embora geograficamente a Escandinávia seja composta apenas pela Noruega, Suécia e Finlândia, a Escandinávia Viking é composta pela Noruega, Suécia e Dinamarca, no século IX.

1.2. A Sociedade Viking

Há três classes de pessoas na sociedade Viking. Os *Jarls* são os líderes militares e chefes de clãs. Na base da sociedade estão os escravos. Entre eles estão os *Bóndis* (homens ou mulheres livres), cuja terra pertencia a eles.

Um homem (ou uma mulher) livre possui um *baer* (fazenda); os mais ricos possuem escravos também. Escravos podem ser identificados pelo cabelo cortado rente e capas brancas. Eles cavam a terra, semeiam e colhem – embora um escravo possa ser promovido a *bryti* (administrador da fazenda) ou *deigja* (encarregado dos assuntos domésticos). Eles pertencem a seus amos, a quem é permitido por lei bater neles até a morte, desde que anunciassem publicamente o que o escravo havia feito. Alguns fazendeiros deixam seus escravos trabalhar por dinheiro ou participar dos lucros das invasões. Desse modo, esses afortunados escravos podem ganhar dinheiro suficiente para comprar sua liberdade.

Na maioria dos *baers* toda a família tem que ajudar no trabalho do campo e cuidar dos animais. Quando os homens saem em guerras, invasões ou pilhagens, as mulheres, crianças e velhos cuidam da fazenda.

A construção principal do *baer* é a casa comunal, baixa, de madeira. Algumas vezes os fazendeiros cobrem seus telhados com alcatrão ou turfa, para torná-lo resistente à água. No verão as crianças brincam no telhado. Outras construções incluem um estábulo (de vacas), um celeiro, uma baía e uma casa de banhos.

Os Vikings se dividem em clãs, um grupo de famílias ligadas por parentesco ou casamento. Existem muitos clãs, alguns enormes, outros pequenos.

1.3. A Casa Comunal

A sala principal tem 12 metros de comprimento. Há também um quarto diurno para as mulheres, um quarto para despensa de alimentos e um quarto que pode ser um depósito de inverno. Ao longo de cada lado da sala há bancos de terra que servem como assentos durante o dia e como cama à noite.

As salas Vikings não tem janelas de vidro, mas algumas vezes na parede triangular há uma *skjár* (abertura). Uma *skjall* (membrana que cobre o bezerro recém-nascido) é esticada sobre ela. Quase transparente, deixava entrar luz suficiente apenas para que as pessoas pudessem se reconhecer. Em muitas salas, porém, a única luz vem do fogo trêmulo.

O fogo é feito numa grande lareira, coberta de argila. Se um bebê nascer deformado ou os Gotis o considerarem fadado à morte, ele é deixado fora, ao ar livre, para morrer. Algumas vezes diz-se a um escravo para matar a criança e enterrar o corpo sob a lareira.

No telhado há a *ljóri* (chaminé), que também é uma útil via de saída se um inimigo pusesse fogo na casa.

A esposa do chefe da casa dirige os assuntos domésticos. Os escravos a ajudam a fazer as tarefas cotidianas – cozinhar, fiar e tecer – e são disciplinados quando se comportam mal. A mulher da casa também é encarregada das chaves do cofre, que contém os objetos de valor da família. A limpeza, porém, não é uma parte importante dos cuidados domésticos, de modo que o chão fica coberto de entulho.

1.4. Atividades de Inverno

Os invernos na Escandinávia são rigorosos. Quando chega o inverno os Vikings fazem o sacrifício de inverno (14 de Outubro), para pedir aos Deuses um clima ameno. Em 12 de janeiro fazem o sacrifício de Yule. Este sacrifício dura 3 dias, durante os quais os Sacerdotes sacrificam o porco do perdão e pedem a Freir, deus da fertilidade, prosperidade e paz.

Para os Vikings o inverno é uma grande época de lazer. Eles consertam suas armas e ferramentas. O passatempo dos adultos inclui luta romana, um jogo de bola chamado *knattleikr* e truques com facas. Os

homens desafiam uns aos outros para escalar uma rocha íngreme ou pular de um rochedo. Competições de arremesso de pedregulhos são muito apreciadas também.

A violência é parte de tudo o que os Vikings fazem. Eles gostam de assistir a lutas de ganhões, até um matar o outro. Nas competições de natação os competidores tentam afogar seus oponentes. Lutas romanas e *knattleikr* muitas vezes terminam em morte. Mesmo o *hnefatafl*, um jogo de tabuleiro, pode acabar em discussão e socos que fazem o sangue jorrar.

As mulheres fazem fitas e guarnições decorativas para roupas, enquanto as crianças brincam com bonecos, vão patinar usando patins para gelo feitos de osso e brincam com um jogo de raquete e bolas apelidado de "raquetes do Rei".

1.5. Armamento e Guerreiros

Os Vikings mais temidos são os *bersekgangr*, guerreiros que lutam furiosamente na batalha. Diz-se que eles mastigam mosca agárica, um cogumelo venenoso que lhes causa uma fúria hipnótica. Quando os *bersekgangr* estão assim enlouquecidos, acreditam que nem a espada e nem o fogo podem lhes ferir.

Antes de uma batalha eles rangem os dentes e mordem as bordas dos escudos. Algumas vezes a fúria os atinge quando estão festejando; nesses casos eles vão para fora praticar luta romana com pedras até o frenesi passar.

Os Vikings conhecem o arco e flecha, a lança, o machado, o martelo de guerra e a espada. A maioria luta usando apenas um elmo como proteção, mas os mais ricos usam também cotas de malha ou coletes de correntes.

1.6. Organização Militar

Quando o Rei precisa formar um exército, ele envia um mensageiro percorrer o país com uma flecha de ferro. Os reinos Vikings são divididos em *Skipreitha* (distritos), cada um com seu *Thegn* (líder de guerra). Todo homem que ver a flecha, inclusive os escravos, deve se apresentar ao *Thegn* de seu *Skipreitha* lavado, penteado, alimentado e com suas armas, que devem estar em bom estado, ou será proscrito da sociedade.

Os navios Vikings são chamados de dracares, e são perfeitos para a guerra e o comércio. No entanto, existem também os *knorr*s, que levam animais e suprimentos, e são bem mais lentos que os dracares.

1.7. Cerimônias Fúnebres

Quando um Viking morre, a cerimônia do *nábjargir* é realizada. Primeiro os olhos e a boca do falecido são cuidadosamente fechados, e as narinas tapadas. Em seguida uma anciã, conhecida como o "anjo da morte", lava as mãos e o rosto do morto, penteia seus cabelos e o veste com suas melhores roupas. Após isso, põe-se o corpo do falecido em um barco, onde se atea fogo e deixa-se que navegue livre pelo oceano.

Os bravos guerreiros Vikings são levados pelas Valquírias para Valhalla, onde participam de enormes banquetes presididos pelo próprio Odin. Os Vikings, ao contrário dos cristãos, anseiam um Paraíso repleto de batalhas gloriosas.

1.8. Diversões

Depois de lutar, festejar é a ocupação preferida dos Vikings.

No dia da festa as mulheres da casa mandam que seus criados ponham as mesas fora e cortinas bordadas nas paredes. Espalha-se palha pelo chão, e barris de cerveja são levados para dentro. Então os criados são enviados para convidar as pessoas.

É uma grande honra ser convidado para sentar-se perto do anfitrião, embora algumas vezes os convidados tirem a sorte para decidir onde se sentariam. Se um rapaz tirar continuamente um lugar próximo da mesma moça, espera-se que ele se case com ela.

Um anfitrião Viking deve servir a melhor comida que tiver. A carne é em geral assada no espeto ou cozida. Come-se uma grande quantidade de peixe – cru, seco, defumado, salgado ou na salmoura. Salsichas são feitas de toucinho, sangue e carne. A comida é temperada com alho, rábano e mostarda, embora os mais ricos usem também especiarias do Oriente.

As filhas do anfitrião, ajudadas pelos escravos, servem cerveja e vinho aos convidados. O chifre Viking de beber não pode ser colocado de pé quando está cheio, de forma que tinha de ser esvaziado todo de uma vez. A embriaguez é comum; algumas vezes uma sala é atacada por guerreiros rivais, quando os homens estavam muito bêbados para perceberem o que acontecia.

Os Vikings adoram ouvir histórias, de forma que os Skalds são muito respeitados. As histórias são passadas oralmente de geração em geração.

1.9. Organização Política

Todo homem e toda mulher livre pode tomar parte no governo da aldeia comparecendo à Assembléia. Cada *Skripeitha* tem sua própria Assembléia, que se reúne na primavera e no outono. As Assembléias estabelecem taxas, verificam o estado das armas de cada homem e investigam assassinatos.

Um *Jarl* ou *Bóndi* que não compareça à Assembléia tem de enviar um representante ou pagar uma multa. Porém, viúvas e homens que trabalham sozinhos podem ficar em casa, a menos que a Assembléia seja convocada por causa de um assassinato ou para escolher um novo *Thegn*.

Uma Assembléia dura cerca de uma semana. No final, todos mostram sua opinião nas decisões batendo as armas juntas. Isso é conhecido como agitação de armas, ou *vápnatak*.

A Assembléia não tem nenhum poder de forçar a decisão de seus integrantes. Cada Viking limita-se apenas a um senso de dever para com a comunidade. Seu espírito comunitário, entretanto, é muito forte. Por exemplo, é um dever Vikings arar o campo das pessoas idosas antes de arar o seu próprio campo.

Embora os principais assuntos da Assembléia sejam de ordem jurídica, legal e política, muitas pessoas também vão às Assembléias para comerciar, jogar e conversar.

1.10. A Lei Viking

Os Vikings elegem oradores para falar suas leis em voz alta na Assembléia.

Os direitos das mulheres são protegidos. Uma moça que atinja a idade de 15 anos pode escolher seu próprio marido. Um homem não pode beijar uma mulher que não seja sua esposa, nem pode cantar canções de amor para ela. Um homem bater em sua mulher ou usar a camisa aberta para mostrar o peito é uma desgraça e causa o divórcio, que pode ser pedido a qualquer hora.

Qualquer crime, inclusive assassinato, cometido por uma criança abaixo de 15 anos é considerado um acidente.

Se um adulto for acusado de um crime grave por dez pessoas, ele deve comparecer perante a *lögrétta* (corte da lei) no dia de reunião da Assembléia.

A *lögrétta* consiste no orador da lei e em 48 Sacerdotes, sendo que cada um tem dois conselheiros.

A corte não é um júri. Ela não decide se uma pessoa é culpada ou inocente, mas simplesmente anuncia o que diz a lei.

O acusado é trazido diante de um grupo de vizinhos e tem a chance de provar sua inocência. Ele pode jurar pelos Deuses sobre o anel de um Sacerdote, ou chamar 12 homens para jurar sua inocência. Ele pode também comprometer-se com uma provação, tal como andar sobre ferro incandescente. Uma mulher acusada tem de pegar pedras sagradas de um caldeirão de água fervendo. Quando um homem acusa outro, eles podem lutar em um duelo. Os Vikings acreditam que os Deuses manterão a pessoa inocente a salvo.

Não há prisão. Os criminosos em geral devem pagar uma multa, e a conta do médico se houver dano físico envolvido. A multa por matar um homem é chamada de *wergeld* (preço do sangue) e é paga à família do falecido. Ladrões pés-de-chinelo são barbeados, pichados e obrigados a sofrer a punição de serem passados pelas varas (entre duas fileiras de pessoas, que os apedrejavam).

Para crimes piores, como matar um inimigo durante uma trégua ou assassinar um homem covardemente, o criminoso é proscrito e decapitado.

1.11. O Duelo

Se um Viking é assassinado, é dever da família – especialmente da pessoa que realiza o *nábjargir* – vingá-lo. Zombarias e insultos também podem iniciar uma contenda.

Quando dois homens estão envolvidos em uma contenda de sangue, muitas vezes desafiam um ao outro para um duelo. Os duelos, porém, podem acontecer por outras razões. Há uma forma de julgamento por provação e um modo de escolher as disputas. Algumas vezes uma mulher promete que irá se casar com o homem que a ganhar em combate.

Alguns Guerreiros tiram seu sustento do duelo; esses guerreiros percorrem o reino apostando, duelando e ganhando as apostas do duelo.

Um duelo *hólmanga* tem regras estritas. Ele é lutado sobre um manto quadrado de 3 metros. Se um dos homens pisar fora do manto é taxado de covarde pelo resto da vida.

Um juiz, que normalmente é um Sacerdote, 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 o homem com mais ferimentos paga seu oponente com prata. Se morrer, todas as suas propriedades (mulheres não são propriedades) vão para o vencedor.

Capítulo II

Personagens

2.1. Características e Habilidades do Cenário

2.1.1. Características Psíquicas

Aura de Exorcismo (4 PC)

O personagem torna-se capaz de realizar a expulsão (ou exorcismo) de mortos vivos. Para isso, ele realiza um teste de Vontade com bônus da Habilidade de Exorcismo, com as penalidades impostas pelo *Observador*. Para cada tipo de morto-vivo, é imposta uma penalidade, bem como o número que se encontram:

Morto-Vivo	Penalidade
Esqueletos	0
Zumbis	-1

Número de mortos-vivos	Bônus/Penalidade
1	+1
2	0
3	-1
4	-2
5	-3
6	-4

2.1.2. Características Raciais

Transmutação em Animais (-5 PC)

O personagem não pode matar nenhum animal, nem pode participar diretamente de sua captura; caso contrário, irá virar um animal do mesmo tipo que foi capturado ou morto, até que seja mergulhado sobre água fria em uma noite de lua cheia.

Transmutação em Pedra (-8 PC)

Se o personagem ficar por mais de 2 *rounds* submerso, ele tem seu corpo transformado em pedra, e ficará neste estado até que prata derretida seja derramada sobre ele.

Transmutação em Fantasma (-10 PC)

O personagem deve mentir sobre assuntos triviais para qualquer um que não seja seu amigo ou conhecido; caso contrário, ele se transformará em um fantasma vivo, até que o primeiro estranho para quem ele não mentiu lhe jure eterna amizade.

2.1.3. Habilidades

Exorcismo

Permite ao personagem que possui a Característica Aura de Exorcismo expulsar morto-vivos (vide descrição da Característica)

2.2. Raças

Em **OPERA Vikings!**, não existe apenas a raça humana, mas também anões, anões da floresta e kobolds. As demais raças, são humanóides, e possuem Atributos e um conjunto de Características e

Habilidades peculiar, descritos a seguir. Depois do nome de cada raça, é apresentado o custo em Pontos de Criação para elaboração de personagens equilibrados.

2.2.1. Humanos (0 PC)

O humanos em neste cenário, pertencem a Noruega, Suécia, Dinamarca e suas colônias, e são justamente os Vikings: bravos, rústicos, grandes e vestidos com couro e peles de animais. Exemplos de nomes nórdicos para Vikings: Erik, Egil, Sven, Thor, etc.

Atributos (0 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	3	3	3
Máximo	10	10	10
Média	6	5	5

- **Pontos de Atributos:** 16 (0 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

2.2.2. Anões (-1 PC)

Simpáticos, mas discretos e temerosos, os Anões são os senhores do fogo e da arte dos metais. Donos de todos os segredos das forjas, eles são zelosos de seu poder. Gostam de pregar peças inofensivas, e vivem muitos séculos. Além disso, possuem uma habilidade natural para construir e consertar armas e armaduras.

Atributos (6 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	4	3	3
Máximo	11	10	10
Média	7	5	5

- **Pontos de Atributos:** 17 (6 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

Características (-8 PC)

- **Físicas:** *Rigidez* (leve), *Estatuta Diferenciada* (nanismo).
- **Raciais:** *Transmutação em Pedra*.

Habilidades (3 PC)

Armeiro (2).

Restrições de Profissão

Anões não podem ser Magos ou Navegantes.

2.2.3. Anões da Floresta (2 PC)

Peludos, rústicos, vestidos com couro e peles de animais, os Anões das Florestas vivem o ano inteiro ao ar livre, conhecem todas as plantas e sabem onde se escondem todos os animais.

Um Anão das Florestas pode reconhecer e preparar ervas, e pode prever o comportamento de um animal.

Atributos (6 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	4	3	3
Máximo	11	10	10
Média	7	5	5

- **Pontos de Atributos:** 16 (6 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

Características (-7 PC)

- **Físicas:** *Empatia com Animais*, *Estatuta Diferenciada* (nanismo).

- **Raciais:** *Transmutação em Pedra.*

Habilidades (3 PC)

Herbalismo (2).

Restrições de Profissão

Anões das Florestas não podem ser Sacerdotes ou Navegantes.

2.2.4. Kobolds (-6 PC)

Pequenos, trabalhadores e robustos, os Kobolds vivem nas granjas, cocheiras, celeiros e estábulos, ajudando os humanos que mereciam.

Um Kobold pode se esconder ou se camuflar em qualquer lugar.

Atributos (-6 PC)

	Físico	Destreza	Inteligência
Mínimo	2	3	3
Máximo	8	10	10
Média	4	6	5

- **Pontos de Atributos:** 15 (-6 Pontos de Criação)
- **Pontos de Criação:** Inteligência x 3 + 5

Características (-9 PC)

- **Físicas:** *Estatua Diferenciada* (nanismo), *Resistência.*
- **Raciais:** *Transmutação em Fantasma.*

Habilidades (9 PC)

Furtividade (3), *Camuflagem* (2).

Restrições de Profissão

Kobolds não podem ser Guerreiros ou Navegantes.

2.3. Profissões

A seguir encontram-se algumas profissões presentes no cenário **OPERA – Vikings!**:

2.3.1. Guerreiro (17 PC)

O Guerreiro é o bravo protetor da aldeia, aquele que morre com prazer, desde que seja em batalha e levando mil inimigos com ele. Guerreiros são grandes e fortes.

Ajuste de Atributos (6 PC)

Físico: +1

Características (10 PC)

Destreza Ampliada (2)

Habilidades (1 PC)

Conhecimento sobre Armas (1).

2.3.2. Bardo (10 PC)

Bardos são os músicos e narradores dos Vikings. Eles divertem e inspiram seus ouvintes, contando histórias e cantando. Bardos são espertos e respeitados como fontes de diversão e notícias.

Um Bardo nunca esquece uma história que ele ouve, se ele assim o quiser. Ele conhece também muitas histórias sobre heróis e seus feitos. Ele também sabe cantar e dançar. Ele também sabe um pouco sobre medicina.

Características (3 PC)

Memória Eidética (para histórias).

Habilidades (7 PC)

Cantar (2), *Dançar* (2), *Medicina* (1).

2.3.4. Sacerdote (17 PC)

Sacerdotes são fiéis servos dos Deuses. Eles realizam os ritos sagrados, eles são os intermediários entre os Deuses e os homens. Sacerdotes são muito respeitados, e muitas vezes consultados para resolverem disputas menores.

Um Sacerdote sabe como discursar para uma multidão. Ele também conhece muitas histórias sobre os Deuses e seus feitos. Ele também sabe ler e escrever na escrita rúnica. Ele também sabe sobre medicina.

Um Sacerdote nunca sente frio; ele não é ferido por frio ou gelo naturais, e recebe apenas a metade do dano normal causado por frio. Ele também pode expulsar mortos-vivos.

Características (6 PC)

Imunidade ao Frio, *Exorcismo*.

Habilidades (11 PC)

Oratória (2), *Religião Viking* (2), *Escríbismo* (2), *Medicina* (1), *Exorcismo* (1).

2.3.5. Mago (6 PC)

Magos são aqueles que treinam seu espírito de tal modo que eles mesmos passam a dominar a Runa do Espírito. Um Mago pode ser um grande aliado ou um inimigo terrível. Devido a seus poderes, Magos são temidos e odiados, e é bem capaz de serem queimados se se revelarem Magos.

Um Mago conhece muitos tipos de demônios, mortos-vivos e elementais. Ele também sabe ler e escrever na escrita rúnica.

O Mago pode também utilizar mágicas (vide próximo capítulo).

Habilidades (6 PC)

Conhecimento sobre seres Mágicos (2), *Escríbismo* (2).

2.3.6. Navegante (11 PC)

Navegantes são os corajosos Vikings que se lançaram ao mar como marinheiros e mercadores. Navegantes são muito comuns, e embora não tenham o prestígio dos Guerreiros, Bardos ou Sacerdotes, possui muito mais influência que eles.

Um Navegante nunca se esquece de um lugar por onde passou. Ele também sabe escrever e anotar transações comerciais. Ele também sabe avaliar o preço de qualquer item comum.

Características (3 PC)

Memória Eidética (para lugares).

Habilidades (8 PC)

Senso de Direção (2), *Barganha* (2), *Lábia* (1), *Contabilidade* (1).

Capítulo III

Magia Viking

3.1. Introdução

A magia de **OPERA Vikings!**, funciona da mesma forma da magia descrita no livro básico no que compete a energia que é utilizada para realização das mágicas, o atributo auxiliar Carga Mágica.

Cada personagem possui esse atributo, fixo em 15 pontos e variando conforme o nível que o personagem possui nas Características *Aptidão Mágica** (2 PC) e *Inaptidão Mágica** (-2 PC), que respectivamente, aumentam e diminuem em um ponto a *Carga Mágica* do mago.

Os pontos de Carga Mágica são recuperados a razão de um ponto por hora de descanso mental (como dormir, por exemplo), visto que no mundo de **Vikings!**, a mana possui nível normal.

As mágicas, são apresentados da seguinte maneira: apresentam um custo para aquisição (em Pontos de Criação) e um custo de execução (descontados da *Carga Mágica* do mago). O custo de execução, varia conforme sua potência: baixa, normal e alta.

A seguir se encontra a descrição das mágicas:

Forma Éterea (4 PC)

O Mago pode ficar totalmente intangível e até flutuar.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	2	O Mago fica intangível por 2 <i>rounds</i> apenas, e não pode flutuar.
Normal	4	O Mago fica intangível por 4 <i>rounds</i> , e pode flutuar a 5 metros e retardar quedas.
Alta	6	Igual ao anterior, mas o Mago também fica semi-invisível, e pode flutuar a qualquer altura.

Dreno de Energia (5 PC)

O Mago pode drenar a alma de alguém que ele toque, regenerando seus ferimentos.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	4	O Mago deve tocar a vítima, que ficará paralisada se fracassar em um Teste de Disputa de Vontade. O Mago pode então drenar 1 ponto de Físico da vítima, e irá curar 1 ponto de Físico, para cada <i>round</i> em que o Mago permanecer tocando a vítima. Para 1 ponto de Físico drenado da vítima, ela tem direito a um Teste de Físico original; se tiver sucesso, ela não perde seus pontos de Físico. A vítima ficará paralisada por apenas 3 <i>rounds</i> , não podendo mais ser drenada por esse dia.
Normal	8	Igual ao anterior, mas a vítima não tem direito ao teste de Físico original; o Mago pode permanecer drenando a vítima que ela permanecerá paralisada, mas após 3 <i>rounds</i> ela pode fazer um teste de Disputa de Vontade por <i>round</i> para se libertar.
Alta	12	Igual ao anterior, mas a vítima também não tem direito ao teste de Vontade.

Previsão da Morte (4 PC)

O Mago pode convocar uma Valquíria para lhe prever sobre a morte do Mago ou de alguém que o Mago conheça pessoalmente.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	3	A Valquíria permanece por apenas um <i>round</i> , e responderá apenas uma pergunta relacionadas à morte do alvo deste Feitiço, sempre através de simbolismos.
Normal	6	A Valquíria permanece 3 <i>rounds</i> , durante os quais responderá qualquer pergunta relacionadas à morte do alvo, sempre através de engimas.
Alta	9	Idem ao anterior, mas a Valquíria responderá claramente, embora por meio de monossilábicos sempre que possível.

Convocar Guerreiros Desmortos (6 PC)

O Mago pode convocar Guerreiros Desmortos para lutarem por ele. Os Guerreiros Desmortos devem possuir um cadáver enquanto estiverem em Midgard.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	5	O Mago convoca 1 Guerreiro Desmorto.
Normal	10	O Mago convoca 2 Guerreiros Desmortos.
Alta	15	O Mago convoca 3 Guerreiros Desmortos.

Arma Óssea (3 PC)

O Mago pode moldar seus próprios ossos, de maneira a criar armas com eles.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	2	O Mago fortalece seus ossos, aumentando em 1 ponto seu dano em um ataque desarmado ou impactante.
Normal	4	O Mago cria um gancho ósseo em uma de suas mãos; trate o gancho como uma adaga (+1G, +1A, D2)
Alta	6	O Mago cria 3 garras ósseas em uma de suas mãos; trate as garras como uma espada (+2G, +2A, D2)

Convocar Espírito (6 PC)

O Mago pode convocar um espírito, desde que o Mago tenha alguma coisa que pertenceu ou se relaciona ao espírito (como uma pena de corvo para um Espírito-Corvo, ou a espada de um *Jarl* para seu espírito).

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	4	O espírito pode, se tiver sucesso em um Teste de Disputa de Vontade, desaparecer, e o Mago não poderá mais convocá-lo por esse dia. Mesmo que o Espírito fracasse, ele não permanecerá por mais de 3 <i>rounds</i> .
Normal	8	O espírito permanecerá por quanto tempo o Mago quiser, mas se após 3 <i>rounds</i> o espírito desejar ir embora e o Mago não permitir, o espírito poderá fazer um teste de Disputa de Vontade por <i>round</i> para se libertar.
Alta	12	O espírito permanecerá enquanto o Mago quiser; ele está preso, vinculado ao objeto que permitiu que o Mago o convocasse. A única chance de resistência do espírito é um único Teste de Disputa de Vontade, após 5 <i>rounds</i> .

Canção do Espírito (5 PC)

O Mago pode Despertar o espírito de um objeto qualquer, cantando para ele; o Mago pode então pedir um favor ao espírito, mas deve ser algo que o objeto seja capaz de realizar.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	4	O Mago pode Despertar apenas objetos pequenos, que talvez não lhe concedam o favor.
Normal	8	O Mago pode Despertar qualquer objeto, desde que não ultrapasse seu peso ou altura. O favor será concedido.
Alta	12	O Mago pode Despertar qualquer objeto, de qualquer forma e tamanho. O favor será concedido. O Mago pode também temporariamente Despertar uma vez por dia por ser vivo o espírito de uma criatura viva, por um <i>round</i> , durante o qual a criatura agraciada poderá realizar duas ações de uma só vez.

Percepção do Espírito (4 PC)

O Mago pode perceber e compreender as emoções do alvo deste Feitiço.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	2	O Mago pode saber se o alvo está com medo, com raiva ou mentindo.
Normal	4	O Mago pode perceber quaisquer emoções que o alvo esteja sentindo.
Alta	6	O mago pode saber também por quê o alvo está sentindo justamente aquelas emoções.

Conexão Espiritual (4 PC)

O Mago pode conectar-se a uma área de 15 metros, podendo perceber os acontecimentos nessa área.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	3	O Mago pode saber se alguém se aproxima.
Normal	6	O Mago pode saber se alguém se aproxima, e se possui quaisquer intenções com relação a ele ou a alguém que o Mago conheça pessoalmente.
Alta	9	O Mago pode perceber até mesmo uma noz caindo.

Ataque Ósseo (4 PC)

O Mago usa ossos para atacar à longa distância; os ossos são criados pelo Feitiço.

Potência	Custo de Execução	Efeito
Baixa	2	O Mago cria dois braços ósseos para que lutem por ele, à distância; eles causam o mesmo dano que o Mago causaria, mas se um braço for atingido por um ataque quebrará imediatamente.
Normal	4	O Mago dispara uma flecha óssea por <i>round</i> ; a flecha causa o dano normal (D2 +1).
Alta	6	O Mago dispara um crânio flamejante por <i>round</i> ; o crânio, ao atingir algo, explode, causando D2+2 danos. Devido à explosão, criaturas próximas sofrem a metade do dano. O crânio é teleguiado, e explodirá automaticamente se for atingido por um ataque.

Capítulo IV

Dinheiro e Equipamento

4.1. Moedas

As moedas utilizadas em **OPERA Vikings!**, são: ouro, prata e cobre, e seguem a seguinte conversão:

MO: Moeda de ouro; 1 MO vale 10 MP, 1 MO vale 20 MC.

MP: Moeda de prata; 1 MP vale 10 MC.

MC: Moeda de cobre.

4.2. Equipamento dos Personagens

Todos os personagens começam com uma arma à escolha, uma cota de malha (para Guerreiros e Bardos apenas), uma mochila, 3 MO, 5 MP e 7 MC, 2 itens adicionais e provisões para 2 dias.

4.3. Armas Brancas

Arma	Preço	Golpe	Aparo	Dano
Espada Pequena/Adaga	5 MP	+1	+1	D2
Espada Média	15 MO	+2	+2	D3
Espada Grande/Espada Pesada	20 MO	+3	+2	D4
Machado Pequeno	4 MP	+1	+1	D2
Machado Médio	15 MO	+2	+2	D3
Machado Grande/Machado de Guerra	20 MO	+3	+2	D4
Lança	10 MP	+2	+2	D3
Vara Pequena	3 MP	+1	+1	1
Vara Média	7 MP	+2	+2	D2
Vara Grande	12 MP	+3	+3	D3

4.4. Armaduras

Botas longas de couro (G e H): 1/0 (0) - 8 MP - 2 kg

Botas longas que chegam a cobrir até as coxas.

Botas médias de couro (G e H): 1/0 (0) - 10 MP - 1,5 kg

Botas que cobrem até pouco abaixo do joelho.

Coura (B, C e D): 1/0 (0) - 10 MP - 2 kg

Colete de camada simples de couro.

Coura reforçada (B, C e D): 2/0 (-1) - 15 MP - 4 kg

Colete de camada dupla de couro.

Laudel (B, C e D): 1/0 (0) - 6 MO - 3 kg

Colete de couro fino ou tecido grosso, acolchoado de algodão, entrelaçado com tiras de couro (utilizadas para sustentação).

Malha de aço (B, C e D): 3/0 (-1) - 45 MO - 10 kg

Colete composto de anéis ou pequenas placas de aço interligadas, possuindo razoável flexibilidade.

Malha de bronze (B, C e D): 2/0 (-1) - 30 MO - 12 kg

Malha de ferro (B, C e D): 2/0 (-1) - 35 MO - 8 kg

Manoplas de couro (E e F): 1/0 (0) - 10 MP - 100 g

Luvas de couro, que cobrem desde as mãos até o antebraço.

Capítulo V

Mitos e Lendas

5.1. A Aurora dos Tempos

Antes mesmo que os homens surgissem, os Gigantes e Anões já povoavam o mundo. Nascido dos gelos primitivos, o primeiro ser vivo foi Ymir, pai dos Gigantes. Um dia, com muito vagar e paciência, uma vaca enorme chamada Audumla começou a lamber um bloco de gelo, e dele aos poucos surgiu Buri. Buri casou-se com uma Giganta e teve um filho, Bor, que teve com uma Giganta três filhos: Odin, Vili e Vê, os primeiros Deuses.

Odin, Vili e Vê mataram Ymir; de seu corpo fizeram as montanhas, de seus cabelos as raízes e as florestas, e de seu crânio as nuvens. Em seguida, criaram as plantas, os animais e os homens. O mundo tomou forma – um mundo onde Gigantes e Deuses prosperaram separados. Infelizmente surgiu a discórdia entre eles. Após uma longa guerra, os Deuses expulsaram os Gigantes para os confins de Midgard.

Desde essa época os Gigantes nutrem vingança contra os Deuses e os homens. Do País do Fogo os Gigantes do Fogo provocam terremotos e erupções. Entrincheirados no País do Gelo, os Gigantes do Gelo enviam terríveis nevascas e rajadas de gelo. No fundo dos oceanos, os Gigantes do Mar provocam maremotos, enquanto os Gigantes Tursos saem das montanhas em busca de pilhagens.

5.2. O Universo

O centro do Universo é Yggdrasil, um gigantesco freixo. Num dos galhos de Yggdrasil está Midgard, o mundo; em outro, Asgard, o lar dos Deuses, ligado a Midgard pela ponte arco-íris. Em cima estão o Sol e a Lua, sempre a vagar em volta de Midgard e Asgard.

Todos os dias, a Serpente Universal tenta derrubar Yggdrasil roendo-lhe as bases. Mas uma águia amiga dos Deuses todo dia lhe ataca e expulsa, e o eterno Yggdrasil regenera-se sem cessar.

5.3. OS Perigos do Mar

Os Navegantes Vikings sempre correm muitos riscos. O maior deles é a Serpente Universal; ela é tão grande que envolve o mundo com seu corpo, provocando tempestades e tormentas. Nem mesmo Thor, Deus do Trovão, já conseguiu derrotá-la, embora tivesse tentado muitas vezes.

Outro grande perigo é Ran e suas filhas, sereias que tão belas e detentoras de uma voz musical tentam seduzir os Navegantes de um navio, para devorarem os incautos que se atiram as águas por elas.

5.4. Fenrir e seus Filhos

Fenrir era um gigantesco lobo, temido por todos, até mesmo pelos Deuses. Fortíssimo, só pôde ser preso por uma fita mágica criada por Anões, embora na missão Tyr tenha tido sua mão arrancada por Fenrir. Fenrir tinha dois filhos com uma giganta, dois lobos-nuvenos que caçavam sem cessar o Sol e a Lua, que todo dia se distanciam de seus algozes.

5.5. O Dragão Fafnir

Um dia, Odin, pai dos Deuses, e Loki, deus do fogo e da astúcia, percorriam Midgard quando Loki sentiu fome. Loki matou um salmão, mas este era na verdade um Mago Anão. O pai desse Anão também era um poderoso Mago, e logo roubou os sapatos mágicos de Loki e a lança de Odin, exigindo pagamento. Loki, astuto, tomou o dinheiro de Andvari, um poderoso Mago das redondezas. Andvari tentou esconder um anel especialmente belo e valioso, mas ao ter a peça arrancada de si ele rogou uma maldição sobre ela. Loki pagou a dívida e seus sapatos e a lança de Odin foram devolvidos.

No entanto, a maldição do anel surtiu efeito sobre a família de Anões. Fafnir, primogênito do Anão que roubou a lança e os sapatos, matou o pai e seu outro irmão para somente ele ficar com o anel. Fafnir transformou-se em um horrendo e poderoso Dragão, e desde hoje vive no Pântano dos Mortos, já tendo devorado muitos aventureiros.

5.6. O Ragnarok

Um dia, o Sol e a Lua serão devorados. Loki, Fenrir e Surtur, Demônio do Fogo, liderarão os monstros e os gigantes contra os Deuses, que lutarão em sua batalha final. Ambos os lados se eliminarão, e nevascas e enchentes irão destruir Midgard. Esse será o fim do primeiro mundo, um mito desprezado pela maioria, aceito com fervor pelos apocalípticos. Talvez seja só um mito. Ou talvez não...