

Um BANQUETE a ODIN

O Almanaque do Jogo



*“O sol se põe, o país afunda no mar,
as estrelas solares caem dos céus.
As chamas golpeiam nutrindo da vida;
o intenso calor sobe em direção ao céu.”*

*Völuspá,
o poema de abertura da saga Edda*

O Almanaque é um guia de referência, em ordem alfabética, que tem o propósito de fornecer contexto histórico para alguns dos termos utilizados no jogo. Ele também esclarece como alguns dos conceitos do jogo se relacionam ao tema.

A

ALCE:



No jogo, o alce foi escolhido para marcar o jogador inicial. Alces viviam como animais solitários nas florestas, ao contrário das renas menores que se agrupavam em manadas nas áreas baixas e abertas. Os escandinavos caçavam ambas as espécies de veados. Com altura até o ombro de 1,4 a 2,3 metros e peso médio era de 650 quilos, um alce era um grande prêmio. Galhadas de alces eram uma mercadoria muito procurada.

ALFINETE PARA MANTO:

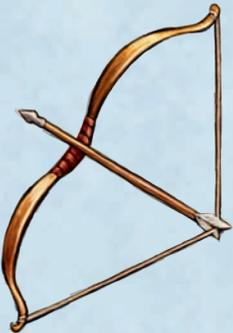


8000 anos atrás, alfinetes de bronze já haviam sido trocados por fíbulas como presilhas para túnicas, mas foram lembrados como um acessório funcional até a Era Viking. Neste jogo, você pode encontrar este alfinete em um tabuleiro de exploração na Terra Nova – um tributo ao impressionante casal, Anne-Stine e Helge Ingstad, que eram arqueólogos por hobby e, em 1961, descobriram traços de um acampamento viking na ponta norte do “*L'anse aux Meadows*”, região que tinha sido interpretada erroneamente pelos os habitantes locais como um acampamento soterrado de índios. Em um local onde crianças costumavam brincar, eles encontraram um importante alfinete enferrujado. Em 1978, a UNESCO adicionou o local a Lista de Patrimônios da Humanidade.

ALTHING:

O encontro de todas as pessoas, ou “Althing”, é a forma mais antiga de parlamento que existe. Fundada em 930 na Islândia, acontecia todo ano durante duas semanas, por volta do solstício de verão. Inicialmente, era um tipo de reunião de “*godendoms*” regionais com 39 “*goden*” – delegados que constituíam um estado livre. No ano 1000, quando diferentes leis para cristãos e não-cristãos seriam decretadas, Thorgeirr disse: “*O que irá acontecer se rasgarmos as leis ao meio é que também rasgaremos a paz ao meio*”. O monge Ari, o Estudioso, no Livro dos Islandeses (por volta de 1125), escreveu: “Ele terminou seu discurso de tal maneira que todos os lados concordaram que deveria haver apenas uma lei para todas as pessoas. E, então, foi feita a lei de que todos deveriam ser cristãos e que os não-cristãos deveriam permitir seu próprio batismo”. E, desta maneira, o cristianismo chegou à Islândia.

ARCO E FLECHA:



No jogo, são utilizadas para caçar animais e conseguir couro cru ou carne de caça. Nas pontas das flechas eram feitas “marcas de propriedade” com penas coladas com resina ou seiva de bétula (*a cola quente antiga*). Os arcos, provavelmente, eram feitos de madeira da região. O Rei Eric I, era conhecido como o “Esticador de Tendões de Olmo” e, em Hedeby, cinco fragmentos de arcos de teixo e dois de olmo e aveleira foram encontrados. Pontas de flecha com formatos diferentes tinham propósitos variados. Flechas pistão, por exemplo, eram apropriadas para a caça de peles. Arcos longos eram menos utilizados para caça e mais utilizados como armas de longo alcance. Eles se tornaram mais importantes durante a Idade Média, tal como o arco longo inglês em 1415, na Batalha de Agincourt. Até então, arcos eram utilizados principalmente no começo da batalha, antes que o combate homem-a-homem começasse. Flechas flamejantes também eram utiliza-

das. Disparar flechas de uma fazenda para a outra era uma forma de se mobilizar para uma campanha. Para este propósito, a “Lei da Geada” regulava o direito a resistência: “*Nenhum homem pode atacar outro homem, nem o rei, nem nenhum outro. Mas, caso o rei o faça, então a flecha de guerra é transmitida – arremessada a todos os oito distritos. Os fazendeiros então lutam contra o rei e o matam, caso consigam. Caso o rei escape, ele nunca mais pode voltar ao país. Caso algum dos fazendeiros não queira se voltar contra o rei, ele deve pagar três marcos*”.

ARMAS:



Dentro do jogo é um termo coletivo para a arma de combate (*a espada longa*), as armas de caça (*lança, arco e flecha*) e o método de montar armadilhas para proteger as peles. A importância das armas é evidenciada pela frequência com que são encontradas em túmulos.

“*Um homem leva sua riqueza, suas armas e o que considerava valioso com ele.*” **Adam de Bremen (cerca de 1075)**

ARTES:



Em relação aos diversos tipos de atividades artesanais, havia poucas ocupações específicas como ferreiro, pedreiro, carpinteiro ou construtor de barcos. No entanto, isso mudou gradualmente com a emergência de “*Kaupangs*” e cidades.

ASSENTO ALTO:

Uma cadeira parecida com trono pertencente ao homem da casa. Era um símbolo de poder e prestígio, equipada com um encosto largo e algumas vezes com degraus. Seu modelo adornado parece ter sido parte de um culto aos ancestrais.

“*Naquele tempo, o costume era de que o herdeiro oferecesse uma refeição após a morte de reis ou jarls. O anfitrião que seria designado herdeiro se sentava em um palco em frente ao assento alto, até que a taça do juramento fosse levada até ele. Então, ele se levantava para receber a taça do juramento, fazia o juramento e bebia da taça. Depois, sentava-se no assento alto que havia pertencido a seu pai. Com isto ele tomava toda a herança do falecido.*” **Saga Ynglinga.**

B

BALEEIRO:

O “*kvalsund færingr*” (*século VII*) era remado por duas pessoas e tinha um leme. O “*ferærðr bát*” (*barco feroense*) tinha 9,55 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. O “*sexæringr*” era para três remadores. Todos eram utilizados na caça a focas. Não se sabe quais eram utilizados para caça as baleias. Nas Ilhas Faroé, as baleias eram levadas forçadamente para a praia, onde eram mortas com lanças.

BANQUETE:



O cozido era uma refeição muito popular e comum. Todos comiam da mesma panela com uma colher que era compartilhada. Um pão achatado era utilizado para pegar o que derramasse. No entanto, refeições muito mais elaboradas eram feitas em celebrações. Como também se tratava de uma questão de prestígio, um jarl não media gastos para o banquete, oferecendo todos os tipos de alimentos, comumente bastante temperados. Na saga Edda, há descrições detalhadas de festas repletas de bebidas e suas consequências no dia seguinte. Comer e beber também eram atos de sacrifício. A diferença entre celebração e sacrifício estava relacionada a quem os alimentos e as bebidas eram dedicados. Na saga de Haakon, o Bom, no século X, há a descrição de uma bebida ritual consumida durante um grande festival de sacrifício:

“Era um antigo costume que, quando um sacrifício ocorresse, todos os fazendeiros iriam até o local do templo, trazendo seus suprimentos, e os utilizariam enquanto a festa continuasse. Nesta festa, todas as pessoas participavam de bebedeiras. Lá, todo tipo de gado era morto – até mesmo cavalos. Todo sangue obtido era chamado de sangue sacrificial, [...] a carne era cozida e servida a todas as pessoas. No chão no meio do templo havia fogo debaixo de caldeirões. A pessoa poderia circular com um copo cheio ao redor do fogo e o líder que sediava a festa consagrava o copo e toda comida sacrificial. Primeiramente, o Taça de Odin era passada – para que fosse bebida à vitória e ao poder de seu rei. Então, a Taça de Njörd e a Taça de Frey, para que tivessem uma boa colheita e paz. [...] As pessoas também bebiam aos seus parentes, que haviam sido enterrados nas colinas, eram as chamadas bebidas de memória.”

BAÚ:



Um local de armazenamento para itens de uso diário e produtos de valor – o qual é representado no jogo como um bem de luxo azul. Caixas de madeira e baús eram comumente encontrados em escavações, assim como armações e cadeados. Uma

descoberta incomum em Hedeby é explicada a seguir: um baú foi roubado e sua tranca quebrada para obter os itens contidos nele. Então, o criminoso utilizou pedras para fazer peso no baú, de maneira que afundasse na bacia portuária. Baús eram utilizados até mesmo em barcos. Estes tipos de barcos incluía não apenas suprimentos e posses pessoais, mas também podia ser utilizados como uma banquetta para o remador, e podiam se tornar um baú do tesouro, após uma invasão bem-sucedido dos vikings.

BAÚ DO TESOURO:



Unido com ferro e fechado com um cadeado, era utilizado para guardar coisas valiosas como os espólios “vikings” ou parte de um tesouro de prata, pago como Danegeld (tributo pago aos saqueadores). No jogo, é um recurso azul de luxo disponível através do comércio exterior, invasão ou pilhagem.

BERSERKER:

Uma das diversas ocupações deste jogo. De acordo com as sagas, estes guerreiros, temidos tanto no campo de batalha quanto no “Golmgang”, entravam em um frenesi sanguíneo antes da batalha. Bem treinados, eles lutavam nas linhas de frente sem se preocupar com a própria segurança. A descarga frenética de adrenalina, gerada através de gritos de guerra, os tornava insensíveis à dor e aos ferimentos. É possível que algum tipo de doença ou drogas fizesse parte do processo. Nos navios, eles eram colocados na proa, o local mais perigoso durante um combate.

*“O Berserker Gritou, O combate teve Início,
Os peles de lobo uivaram e balançaram seus ferros.”
Poema de Harald Fairhair (depois de 872).*

BJARNI HERJULFSSON:



O explorador do Canadá, de acordo com a saga da Groenlândia. Ele descendia de uma família cujas relações de comércio se estendiam até o norte da Alemanha. No caminho da Islândia para a Groenlândia em 986, a tripulação de seu navio se perdeu na névoa e descobriu uma área costeira florestal – talvez Terra Nova ou, mais provavelmente, Labrador. Os homens não adentraram naquelas terras, mas falaram delas mais tarde na Groenlândia. Leif Erikson soube disso e realizou uma busca bem-sucedida no ano 1000.

BÔNUS:

O termo “bônus” foi escolhido para enfatizar sua função no jogo. De acordo com o tema, a expansão de suas propriedades e o aumento de sua área de influência fornece novos tributos de inquilinos e renda, a partir do trabalho de sua família (ou clã) e escravos (chamados de Thrall).

BROCHE DE OURO:



Jóias no formato de fíbulas que costumavam ser presas às roupas e usadas como adereço no peito. O tesouro de ouro de “Hiddensee”, próximo da ilha de Rügen, no Mar Báltico Alemão, era composto de jóias que provavelmente pertenciam a Harald Bluetooth – incluindo um broche circular adornado como filigranas.

O descobridor diz tê-lo encontrado na costa do Mar Báltico (1873). Os destroços e entulhos marítimos pertencem a quem encontrá-los, já tesouros encontrados em terra firme pertencem ao proprietário do terreno.



CABANAS:



A autora sueca de livros infantis Astrid Lindgren, famosa pela personagem Pipi Meialonga, também criou Emil, um garoto extremamente levado. Sempre que ele fazia malcriações ele era trancado em uma cabana onde deveria pensar sobre o que tinha feito, mas ele simplesmente aproveitava o tempo entalhando bonecos de madeira. No jogo, a cabana é um bom local para armazenamento de madeira e pedra, e se você se interessou pela história de Emil, pode procurar o livro Emil e a Grande Fuga.

CAÇA AS BALEIAS:

Nós instantaneamente nos lembramos das narrativas sobre caça a baleias de Moby Dick e o arpoador Queequeg. Os escandinavos não conheciam ainda arpões modernos e métodos de caça. Inicialmente, apenas baleias encalhadas eram recolhidas. Nas Ilhas Faroé, as baleias eram levadas para a praia por navios. Mesmo hoje, navios e cordas com pesos são utilizadas para forçar as baleias para uma de diversas enseadas, onde são encurraladas e rapidamente mortas – em um evento social tradicional chamado “grindadráp”. Pinturas em cavernas escandinavas mostram tradições de milhares de anos de caça em fiordes e na costa do povo Sami, as quais provavelmente foram copiadas pelos noruegueses em algum momento. Mais detalhes sobre isso são conhecidos apenas em relação aos Inuit: tradicionalmente, eles caçavam baleias em caiaques e utilizavam lanças de arremesso. No início do século XX, a caça de mamíferos marinhos com a utilização

de arpões com dinamite na ponta culminou em uma matança em massa.

CAÇA:



Nas áreas estereis do norte da Europa, especialmente nas regiões polares onde a criação de gado era limitada e a lavoura impossível, caçar e montar armadilhas tinham um papel importante. “Tão altos, os caminhos parecem seguir para sempre. Por subidas e ladeiras, eu caço e o caminho parece ser infinito.” Trecho da canção “*Hunting high and low*”, da banda pop norueguesa “A-ha”. Animais pequenos eram pegos principalmente em armadilhas, enquanto cervos, ursos e javalis eram caçados com cães e mortos com lanças e arcos e flechas. Focas, leões marinhos e baleias eram mortos com a ajuda de barcos e lanças, já peixes eram pegos com redes ou armadilhas. (*Os escandinavos, incidentalmente, também coletavam mexilhões e ovos de pássaros.*)

CAÇAR ANIMAIS:

No jogo há um espaço de ação no qual você pode obter carne de caça e couro cru, com apoio de madeira e arco e flecha. Pode-se assumir que existiam cortinas de caça, rastreamento e caça com cães durante a Era Viking. Porcos (*javali selvagens*) eram caçados com lanças de arremesso, cervos com arco e flecha ou lanças (*na Noruega, arcos e azagaia também eram utilizados em práticas esportivas – acredita-se que existiam até mesmo jogos com bolas*).

CANECA DE CHIFRE:

“O rei as tomou, e elas eram decoradas com ouro. Estes eram tesouros magníficos. O Rei Olaf tinha dois chifres, os quais eram chamados de ‘cornudos’, mas embora estes fossem muito bons, aqueles que Gudmund havia enviado eram melhores [...] O rei permitiu que os chifres [...] fossem abençoados pelo bispo.” *Histórias dos Nórdicos - Gest (século XIV)*.

Canecas de chifre costumavam ser feitas de chifre de boi e eram preenchidas com cerveja, hidromel e, provavelmente, vinho (*importado*). Porém, as canecas de chifre não eram objetos do dia a dia, como as simples canecas de argila. O conteúdo do chifre tinha que ser bebido completamente de uma vez, porque ele não podia ser colocado sobre a mesa, embora algumas vezes fosse compartilhado. Compartilhar a bebida tinha um papel importante, mas também servia para separar os níveis da sociedade. O chifre também podia ser utilizado como alarme, neste caso, eles apresentavam uma embocadura feita de metal e eram utilizados para sinalizar expedições militares. Heimdallr, o guardião de Asgard, possuía “*Gjallarhorn*”, o “chifre retumbante”.



CARNE DE BALEIA:



Uma única baleia podia suprir uma comunidade por muito tempo. A carcaça era completamente utilizada. A carne que não pudesse ser comida imediatamente era defumada, salgada ou curada por secagem ao ar livre. Milhares de litros de óleo para lanternas eram produzidos utilizando o óleo de baleia.

Os ossos costumavam ser utilizados como material de construção. No jogo, uma caça às baleias bem-sucedida pode gerar recursos como carne de baleia, óleo e couro e ossos.

CARNE DE CAÇA:



A carne de caça consistia principalmente de porco (*javali selvagem*) e veado; alce e rena também poderiam estar inclusos. Por fim, no entanto, quase todo tipo de vida selvagem era caçada.

CARNE SALGADA:



Carne preservada. Ovelhas, vacas e cavalos eram criados por sua lã, leite, capacidade de trabalho pesado e transporte. Eles eram abatidos apenas em ocasiões especiais. Porcos e aves eram criados principalmente para consumo da carne. No começo do inverno, os animais eram abatidos, caso seu dono não pudesse (*ou não quisesse*) alimentá-los. A carne era preservada por secagem, defumação ou conservação. Sal, alhos-porros e especiarias eram utilizados para fazer conservas. Carne salgada costumava ser utilizada como suprimento em navios.

CASA DE PEDRA:



Além de utilizarem paredes de pedra para quebrar o vento, as construções na Escandinávia, geralmente, eram feitas de madeira. A utilização de pedras ampliou a área de colonização norueguesa, permitindo a expansão até Ilhas do Atlântico Norte, pobres em madeira. Na Groenlândia, ainda é possível ver as ruínas de centenas de casas de pedra.

CASA LONGA:



A ficha de construção de mesmo nome no jogo representa a casa principal da fazenda. Algumas casas longas do início da Era Viking tinham paredes externas feitas de pedras empilhadas com uma largura de até três metros. Havia áreas de convivência e áreas para dormir, lavar, cozinhar e, dependendo do tamanho, também para suprimentos e animais. Janelas eram raras, por isso o fogo dentro casa não era bom apenas para aquecer e iluminar, mas também para as doenças pulmonares. Escavações revelaram casas ou edifícios com metragem de 4x10 até 9x83 metros – um reflexo de riqueza e prestígio. O museu a céu aberto Borg (*em Lofoten, norte da Noruega*) apresenta uma fantástica reconstrução de uma casa longa de 83 metros. Considere as proporções: tinham quase o comprimento de um campo de futebol e a largura de um círculo de início de futebol. As paredes eram feitas de tábuas comuns de palafita ou eram feitas com tábuas, argila ou vime entre postes enterrados no chão. Algumas vezes, para fornecer proteção adicional contra o vento, uma parede de pedra ou relva também era construída. Na Islândia, quase tudo era construído com terra, pedra, turfa e relva devido à falta de madeira.

CEREAIS:



A cevada era utilizada principalmente como farinha para pão, especialmente para o flatkaka. Cevada germinada servia como malte para a produção de cerveja. Aveia e centeio também eram cultivados extensivamente. Trigo e espelta importados, no entanto, eram raros e caros. Aveia era utilizada como ração para cavalos e bois, e utilizada para fazer um mingau quando combinada com água salgada e cozida. O “*havregröt*” do dia a dia tinha pouco sabor, mas tinha seu charme. Havia uma versão mais saborosa feita em ocasiões festivas e em casas mais ricas, a qual levava leite (*leite azedo*), creme, mantei-

ga, nozes, ervas e/ou frutas secas. Era, praticamente, o primeiro musli. Em tempos difíceis, várias plantas selvagens (*nem todas saborosas*) eram misturadas ao mingau para “render”.

Receita de Mingau de Farelo de Aveia para Vikings Obstinos:

(para 4 pessoas)

1 litro de água/ 1 Pitada de sal, 125 gr. de farelo de aveia ou flocos de aveia, 1/2 litro de “skyr” (leite azedo salgado).

Ferva a água com sal e adicione a aveia. Cozinhe de 20 a 25 minutos, mexendo ocasionalmente. Sirva em potes com o skyr.

CINTO:



Durante a Era Viking eram utilizadas fivelas simples, ponteiros para cintos e também cintos cravejados finos. De acordo com a Edda, Thor possuía o “*meing-jörð*”, um cinto que lhe fornecia ainda mais força. Ele demonstrava seu poder ao levantar facilmente objetos muito pesados, como um levantador de pesos moderno.

COMÉRCIO:

“Em um verão ocorreu que um navio vindo da Islândia, que pertencia a islandeses, chegou. O navio estava carregado de túnicas que deveriam ser vendidas, e os islandeses levaram seu navio para ‘Hardanger’, porque ouviram que a maioria das pessoas se encontrava por lá.”

Saga de Harald Greycloak

Locais de comércio recentes como Birka e Hedeby mostram a crescente troca de bens feito pelo comércio exterior, assim como o aumento do uso de balanças dobráveis e a utilização difusa de prata cortada como moeda de troca. Navios de carga, como o Knarr, supriam as Ilhas Escandinavas. Os proprietários realizavam um comércio ativo, por exemplo, com linho da “*Friesland*” (uma região do Mar do Norte Alemão), vinho da Rhineland, espadas longas da França, estanho da Inglaterra, galhadas de cervo da Noruega, ferro da Suécia, pele de Bjarmaland, túnicas da região do povo Sami, pedra sabão das Ilhas Shetland, wadmal (tecido grosso de lã) da Islândia e presas da Groenlândia. O comércio com mercadores cristãos era possível para mercadores escandinavos que haviam sido cristianizados ou que ao menos tivessem recebido o “*Primsigning*” – um sinal da cruz na testa que era um ritual de preparação para o batismo, o que era acompanhado por uma suposta rejeição explícita aos antigos deuses:

“Os homens que carregavam o sinal da cruz podiam lidar livremente com cristãos e pagãos e se comprometiam com a fé que preferiam.” *Saga Edil*

CONSTRUÇÃO DE CASAS:



Em suas jornadas, os vikings tinham tendas para pernoitar. Quando colonizavam um local, casas de madeira eram construídas; utilizavam, também, dependendo da região e dos materiais de construção disponíveis, casas de argila, turfa e pedra. Estábulo se localizam em casas longas ou em construções específicas, como celeiros, barracões, oficinas e barracões para barcos. Os tipos mais comuns de construção eram a casa de madeira espaçada com pilares e paredes preenchidas e a palafita com troncos empilhados horizontalmente. Pregos também podiam ser feitos de carvalho rígido. Os telhados eram cobertos de turfa, palha ou junco, podendo chegar quase ao chão. No centro da casa ficava um fogão, sua fumaça era utilizada para defumar a carne e peixes amarrados às vigas do teto, antes de escapar por aberturas no telhado. Janelas não eram comuns até um período posterior na Era Viking.

CONSTRUÇÃO DE NAVIOS:

De acordo com a tradição oral, os vikings construíam diversos tipos de navios – sob uma marquise ou ao ar livre. Eles coletavam os componentes de troncos de árvores selecionados com machados especiais. O carpinteiro sempre seguia o veio da madeira, o que tornava as partes muito mais fortes e resilientes. As tábuas eram tiradas do tronco e aplainadas. A embarcação finalizada era bem balanceada e aumentava a velocidade de diferentes tipos de navios, e este é o motivo pelo qual os navios vikings são considerados os melhores de seu tempo. Junto aos tipos de navios que estão no jogo, *karfi* (veja Comércio Exterior) e *Škuta*, também eram muito importantes na Era Viking. Os navios vikings tinham duas pontas, a proa e a popa eram iguais. O “*fjörö-boat*”, derivado do navio viking, é um tipo especial de barco de construção leve devido à constante falta de madeira nas Ilhas Faroé. Sobre a manutenção de navios:

“Leve um wadmal de duzentos ou trezentos cúbitos com você a bordo, que pode servir para reparar a vela quando necessário, muitas agulhas e barbante o bastante ou bandas para velas; parece sem importância citar tais coisas, mas muitas vezes a necessidade por elas surge. Você sempre precisa de pregos a bordo – pregos chatos náuticos que se adaptem ao seu navio. Leve ganchos, machados de carpinteiro, formões, brocas e todas as outras ferramentas que são necessárias para reparar um navio.”

King’s Mirror (século XIII)

COMÉRCIO EXTERIOR:



No início da Idade Média, um comércio se desenvolveu. Na região do Atlântico Norte, ele era realizado primariamente com o “*Knarr*”. Enquanto no sistema de rios da Europa Oriental, os Varangians utilizavam barcos menores e mais ágeis, tal como o “*karfi*”. A bordo dos navios mercantes se encontravam um arrais, um cozinheiro, uma equipe de remadores, um piloto, um intérprete e, algumas vezes, passageiros. A primavera era o momento para preparações; o verão, para a viagem e o inverno, para retornar. Destinos específicos incluíam a rica e cosmopolita cidade de Bizâncio e os pontos finais da grande Rota da Seda, tal como Bulgar no rio Volga, próximo ao atual Kazan, região onde muitos tesouros de prata foram descobertos enterrados. Dos árabes e bizantinos, joias, seda, especiarias, vinho e moedas de prata eram comprados. Em troca, os vikings levavam, dentre outras coisas, peles, galhadas, escravos, cera, âmbar e mel para o Oriente. O comércio exterior já era, durante a Era Viking, um negócio de luxo para pessoas com boas conexões. Reciprocamente, comerciantes de longas distâncias árabes e judeus encontraram caminhos para grandes centros comerciais como Birka, Ribe, Hedeby, York e Dublin, “na beirada do mundo”.

CONTAS DE VIDRO:



As joias mais antigas da humanidade. Contas de vidro eram, normalmente, esféricas ou em forma de barrilha e tinham buracos por onde era passado o cordão. Elas foram, muitas vezes, encontradas como objetos funerários durante escavações na cidade sueca de Birka. A maioria dos, aproximadamente, 4500 artefatos eram partes de correntes para pescoço ou fíbula. No jogo, as contas também são representadas como uma corrente. Contas azuis e transparentes eram muitas vezes cobertas com ouro ou prata.

COROA INGLESA:



A Coroa Inglesa foi reclamada por Etelredo, o Despreparado, ao pagar uma quantidade imensa de prata, quantia que foi chamada de Danegeld (*tributo pago ao saqueadores*). A coroa ficou fora do alcance dos noruegueses depois de uma invasão fracassada em 1066. Com a morte de Harald III, o Duro, e o desbande de suas forças, a era clássica dos vikings chegou ao fim. Três semanas mais tarde, os normandos, juntamente com William, o Conquistador, foram bem-sucedidos na Batalha de Hastings para ganhar a coroa.

COURO E OSSOS:



Cordas grossas de navios eram feitas de pele de baleia. Os ossos eram utilizados, assim como galhadas e chifres, de diferentes maneiras: como facas, empunhaduras, pentes, esculturas, pás, alfinetes, conchas, peças para jogos, skates para gelo, flautas, ou mesmo como uma espécie de tábua de passar para secar roupas sem amassar. Junto à tábua de ossos de baleia, pedras para amaciar feitas de vidro foram encontradas, elas eram utilizadas deliberadamente para passar partes amarrotadas da roupa (*um precursor do ferro de passar*). Vigas eram feitas a partir dos longos ossos das costelas das baleias. Os rígidos, ainda que flexíveis, ossos das baleias da Groenlândia foram utilizados também para fazer cestas, e então espartilhos, no início do século XVII. Os vikings, no entanto, preferiam encher seus estômagos a apertá-los. O punho da espada popular chamada seax, e até mesmo a corrente para joias era feito a partir dos ossos de outras espécies de baleias. No jogo, fichas de “couro e ossos” são obtidas a partir da ação caçar baleias.

COURO CRU:



Pele animal com pelos. Se ela possui uma abundância de pelos, então ela era conhecida como pele. O lado interno era chamado de lado do couro. O mercado de couro também chamava o couro de jovens animais de peles: pele de cordeiro, por exemplo. O mercado de couro e peles era muito importante, particularmente para o povo Sami. Couro de animais era comumente utilizado como decoração. No jogo, você pode obter couro cru através da caça e você poderá convertê-lo em roupas junto com linho.

CRUCIFIXO:



Esta variação artística especial de uma cruz raramente apresentava Jesus sofrendo, antes de 1200. Crucifixos eram, muitas vezes, parte dos espólios obtidos em invasões. Em Birka, mesmo os mortos pagãos eram enterrados com joias apresentando símbolos cristãos, como cruzes de prata e crucifixos.



DADOS:

Os vikings gostavam muito de jogos de tabuleiro e de dados. Os dados de seis lados eram feitos de ossos de baleia, galhadas, chifres ou mesmo azeviche (*com a garantia de problemas nas jogadas*).

DRACAR:

“Jarl Erling tinha um navio com 32 bancos para remadores e o espaço correspondente para carga. E este navio, ele usava para ir atrás dos vikings ou para organizar suas tropas. Neste caso, havia 240 homens ou mais a bordo”.
Saga de Olaf



O “langskip” era equipado com um mastro dobrável. Estes navios de guerra rápidos eram facilmente controlados por um leme na popa e tinham largas velas quadradas capazes de serem rotacionadas no vento. O leve “herskip” tinha uma proa especialmente elevada (*o que permitia que ele planasse sobre a água depois de alcançar certa velocidade*) que junto a tábuas de 3 centímetros sobrepostas (*parecidas com telhas em um telhado*) permitiam a passagem de ar sob o navio, resultando em velocidades de navegação de 20 nós (37 km/h), como provado em experimentos posteriores. O estreito Dracar tinha, graças a sua forma, capacidade de flutuar o bastante para se emergir seguramente em ondas altas tanto na proa quanto na popa. Dracares clássicos tinham até 30 metros de comprimento, cerca de quatro metros de largura e tinham espaço para 100 guerreiros. O navio podia ser transportado por terra, caso fosse necessário e, graças ao casco baixo, de cerca de 1,5 metro, ele também podia ser utilizado em rios. A proa costumava ser decorada com alguma figura assustadora esculpida, com a intenção de manter afastados os espíritos malignos dos inimigos.

“Helgi permitiu que uma cabeça de dragão fosse feita na proa do barco, colocada bem acima da linha d’água. Para fazer isto, ele utilizou o dinheiro que Ingibjörg, a filha de Gudmund, deu a ele, mas escondeu um pouco do dinheiro no pescoço do dragão.”
História dos Nórdicos-Gest (século XIV).



ELMO:



Quem nunca viu um herói de quadrinhos ou personagem de desenhos animados com um estereotipado elmo com chifres viking? No entanto, os raros achados de elmos com chifres e estatuetas da Era de Bronze Nórdica (2500-4000 anos atrás) indicam que eles eram mais precisamente objetos rituais. A sua atual popularidade se deve ao compositor alemão Richard Wagner (1813-1883). Ele adicionou chifres aos elmos das Valquírias para sua ópera de quatro partes, “O Anel dos Nibelungos”. O propósito verdadeiro dos dois canecos de chifre no elmo será um segredo para sempre. Nada seria mais letal do que uma espadada guiada por dois chifres diretamente para a cabeça. Elmos geralmente eram lisos e sem resistência, para permitir que as armas fossem desviadas para longe. Em contraste, o elmo da era Vendel, conhecido na Suécia de 550 a 800, é historicamente preciso. No entanto, ele apareceu em apenas uma sepultura na Noruega. Ele era feito de ferro, com uma proteção para o pescoço composta de um tipo de cota de malha.

EMIGRAÇÃO:

Realocações normalmente ocasionavam grandes riscos, mas eram muitas vezes necessárias, devido à ameaça de superpopulação. Os motivos que levavam à emigração costumavam ser diversos e variados. O descontentamento com o estabelecimento de um Reinado na Noruega, anteriormente composta de diversas





pequenas repúblicas agrárias, e o reinado de Harald Fairhair (*por volta de 872*) foi um desses motivos, que resultou na colonização de diversas ilhas do Atlântico Norte por emigrantes noruegueses. Motivos pessoais também podem ter sido importantes: pouca ou nenhuma terra cultivável devido à falta de herança, o desejo por um recomeço, ou o banimento, como no caso do pai de Eric, o Vermelho, que cometeu assassinato e navegou para a Islândia. O próprio Eric matou um homem e foi exilado por três anos, provavelmente na Groenlândia. Quando retornou em 986, ele convenceu muitos islandeses a voltarem com ele para o “país verde”,

como ele chamava a “Groenlândia” de hoje, no entanto, apenas 14 dos 25 navios colonizadores chegaram ao seu destino. Anos mais tarde, por volta de 1010, pessoas tentaram colonizar Terra Nova buscando por melhores condições de vida. A tentativa fracassou, e os 160 vikings da Groenlândia juntamente com seu líder, Thorfinn Karlsefni, voltaram para casa. Esse foi o último dos esforços de colonização feito pelos vikings de que temos conhecimento atualmente.

ENCOSTAS DE MONTANHA:

No jogo, as encostas alongadas estão repletas de madeira, pedra, minério e prata. Elas simbolizam o interior montanhoso das colônias costeiras, regiões onde os colonos obtinham seus materiais. Estes materiais eram utilizados para construção de residências e navios, ou como matéria-prima para a manufatura de diversos produtos – no jogo, estes produtos incluem pedras rúnicas, baús e recursos azuis forjados. Além disso, durante o verão, árvores eram derrubadas nas montanhas para produzir o carvão utilizado na extração de metal.



ERA VIKING:

O período entre a invasão de Lindisfarne em 793 e a fracassada batalha pela coroa da Inglaterra em 1066 é comumente conhecido como Era Viking. É possível dividir a era dos navegantes nórdicos em três fases. A primeira fase começou em 793. As invasões eram limitadas aos meses de verão, depois dos quais os vikings voltavam para casa. A segunda fase começou em 843. Os vikings não mais voltavam para casa, mas passam o inverno no local. Grupos se juntavam para formar associações, explorar o interior e navegar pelos rios. O começo da terceira fase se dá no ano 876, quando a primeira imigração de vikings para a Inglaterra começou, a qual, anos mais tarde, resultou em uma divisão de terra entre os seguidores. Esta “Danelaw” (*região da Grã-Bretanha no qual as leis dos dinamarqueses sobrepujavam as leis anglo-saxônicas*) se estendia de York até Londres e trouxe imensos tributos: os chamados Danegeld.

ERIC I., MACHADO SANGRENTO:



Eric (885-954) foi o segundo rei da Noruega (933-935). O filho mais velho de Harald, o Loiro, ele executou a maior parte de seus irmãos (*eram cerca de oito*) – ainda que seu pai o tenha designado, contra a lei de herança, para ser seu herdeiro e sucessor universal. Apenas o sucessor de Eric, Håkon, o Bom, um de seus irmãos mais jovens, que foi criado em uma residência nobre inglesa, sobreviveu. (*Essa foi a sorte de Håkon*)

ERIK, O VERMELHO:



O viajante marítimo Erik Thorvaldsson (950-1003) era conhecido como “o Vermelho”, devido aos seus cabelos ruivos e mãos manchadas de sangue. Erik foi banido da Islândia durante três anos em 982, por assassinato. De acordo com a saga de Erik, ele passou este tempo explorando o país localizado a oeste (Groenlândia), onde foi encontrado por Gunnbjörn Úlfsson em 900. Snøbjörn Galte

Holmsteinsson havia tentado anteriormente colonizar o país, em 978, sem sucesso. A tripulação do navio de Erik descobriu algumas planícies férteis cobertas de grama e áreas de pesca abundante. Em 986, Erik saiu com 25 navios e muitos colonizadores para o país que ele chamou de “*terra verde*”. 14 navios chagaram e cerca de 700 pessoas criaram colônias em dois fiordes climaticamente favoráveis ao sul e a oeste. As colônias foram chamadas de “*Eystribygd*” e “*Vestribygd*”. No assentamento a oeste, Erik estabeleceu sua fazenda “*Brattahlíð*”. Ainda que o filho de Erik, Leif Eriksson, tenha descoberto “*Vinland*” por volta do ano 1000, Erik não estava lá, pois havia sido persuadido a ficar em casa devido a uma perna quebrada por ter caído de um cavalo. Em 1002, novos colonos trouxeram uma epidemia, a qual vitimou Erik. Ainda assim, as colônias da Groenlândia cresceram e chegaram a mais de 3000 habitantes.

ERVILHAS:



Na Era Viking, as ervilhas, repletas de proteína, eram colhidas completamente maduras para serem desidratadas, e a coloração delas provavelmente era cinza. Pão da farinha de ervilhas já era conhecido na Idade do Ferro sueca. Na Alemanha, ervilhas e lentilhas, junto com outros cereais eram a comida típica mais importante dos primeiros agricultores.

ESCUDO REDONDO:

“Qual é o animal que protege os bravos?”

Ele tem uma corcova sangrenta, esconde as pessoas, defende de lanças, preserva a vida, alguns colocam toda sua vida em suas mãos.

Rei Heðrek, pode adivinhar?

Boa é esta charada, Gestumblindi – disse o Rei Heðrek – e aqui está sua resposta: É o escudo. Normalmente é sangrento nas batalhas, e protege aqueles que o utilizam habilmente.”

Charada de Heðreks, Saga do Rei Hervör e Heðrich (século XIII)”



Uma arma de defesa. Geralmente feitos de basswood ou tábuas de madeira, tinham cerca de um metro de diâmetro e, normalmente, desgastavam-se rapidamente em combate. Eles eram cobertos de couro e reforçados com ferro nas bordas. De maneira a passar pela inspeção de armas, eles precisavam ter no mínimo três tiras de metal cruzadas. Escudos sem pintura eram chamados de “*escudos brancos*”. Colocá-los no topo de um mastro era considerado um sinal de paz. Escudos de guerra eram pintados de vermelho e pendurados nas laterais.

ESPADA LONGA:

“A história dos Nibelungos (século XIV) conta que Regin forjou para Sigurd uma espada chamada Gram. Era tão afiada que ele a mantinha no Rhine e fez boiar um floco de lã que foi cortado em dois. Então, Sigurd cortou a bigorna de Regin em duas com a espada.”



A arma viking de maior prestígio apresentava dois gumes e tinha cerca de 70 a 80 centímetros de comprimento. As melhores espadas longas recebiam nomes como “*Fetbreiður*” (*pé largo*) e “*Kvernbit*” (*mordedora de moinhos*). A espada de um gume era chamada “seax longa”. As espadas eram utilizadas, na maioria das vezes, no lado esquerdo do cinto, no baldrico ou dragona. A bainha consistia em dois pedaços de madeira cobertos de couro. O punho comumen-

te era decorado. Algumas gravações recuperadas revelam que o trabalho em ferro era muitas vezes importado do Império Franco, a provável fonte da tecnologia de produção. O Rei Ocidental Franco Charles, o Calvo (823-877), neto de Charlemagne, ordenou sob pena de morte uma proibição explícita de exportação de espadas para os vikings. Tenha o embargo de armas funcionado ou não, a qualidade das espadas forjadas domesticamente decaiu. O efeito do ferro de brejo de baixa qualidade é descrito na saga de Olaf (cerca de 1230), quando o Rei Olaf “*viu que as espadas cortavam mal. Ele gritou: Porque entregam essas espadas cegas? Vejo que nenhuma delas corta mais. Um homem respondeu: Nossas espadas ficaram cegas e terrivelmente fendidas*”. Espadas também eram utilizadas simbolicamente na corte, invocações oficiais ou, mais tarde, nas cerimônias de coroação (*já no início do século XIII*).

ESPECIARIAS:



O uso excessivo de especiarias caras e importadas, como pimenta do reino, para se gabar de suas riquezas, já era um mau hábito no começo da Idade Média. Ervas eram abundantes na natureza, e todas eram utilizadas

para temperar comida. Não apenas as ervas clássicas de hoje em dia como dill, agrião, cebolinha, alho, allium, salsinha e especialmente cebolas, mas também erva-alheira, angélica, orégano selvagem e tomilho selvagem. Especiarias também eram utilizadas para preservar alimentos, como o alho-porro na carne salgada. Algumas vezes, os temperos tinham a função de disfarçar o gosto muito salgado ou ocultar a cor que denunciava as carnes levemente estragadas. Por este motivo, o açafrão, importado no comércio exterior, era utilizado em grandes quantidades.

ESTÁBULOS:



Os animais de criação eram geralmente alojados em um estábulo dentro de uma área cercada dentro de um prédio residencial, onde até 20 podiam ser acomodados, ou em estábulos separados da casa principal.

Isto se tornou mais comum no período final da Era Viking. Não era incomum que grandes fazendas tivessem estábulos que pudessem acomodar cerca de 100 animais. Os nórdicos deliberadamente construíam passagens retorcidas nos estábulos para que o ar frio não chegasse aos animais. A esposa principal era a guardiã das chaves do estábulo, que eram guardadas junto a outras chaves em um anel em seu cinto. (*Uma dessas chaves era utilizada no baú do tesouro.*)

ESTÁTUA DE ÂMBAR:

Âmbar é uma resina marrom amarelada, fossilizada de um tipo extinto de pinheiro. Os escandinavos da Era Viking utilizavam a “pedra inflamável” como combustível, eles a encontravam nas costas do Norte e do Mar Báltico. De acordo com os relatos contemporâneos de New Jersey, trabalhadores do século XIV



encontraram grandes quantidades de âmbar em poços de argila, eles coletaram para usar como combustível e queimaram em barris durante o inverno para se aquecer (*hoje em dia, isso seria visto como “queimar dinheiro”, pois o atual valor de mercado de âmbar é de aproximadamente milhares de dólares por quilo*). Âmbar foi um dos principais produtos de exportação dos “varangianos”. Carretéis, peças de jogos de tabuleiro, dados, joias valiosas e amuletos supostamente mágicos podiam ser produzidos através deste material de fácil manuseio.

EXPLORAÇÕES:

Para os noruegueses, novas descobertas normalmente ocorriam ao acaso, por exemplo, quando a tripulação de um navio era desviada por um clima severo. O que é classificado como uma descoberta parece ser uma questão de opinião: para alguns a mera visão do local é suficiente, para outros é necessário adentrar na nova terra, explorá-la e até mesmo colonizá-la. Há também a questão subjetiva de quem foi que descobriu. Os Inuit já conheciam a América do Norte e os monges irlandeses já conheciam as ilhas do norte do Atlântico. Ambos parecem irrelevantes o bastante para uma perspectiva histórica (*colonial*) europeia. O mesmo vale para problematizar se os Inuit descobriram a Europa. Além disso, a execução da descoberta em tratados históricos normalmente é reduzida a uma única pessoa – um “descobridor” – apesar de a descoberta ter sido o resultado de um esforço em equipe (*Edmund Hillary é bem conhecido como o primeiro a escalar o Monte Everest, mas poucos sabem de seu companheiro, o Sherpa Tenzing Norgay*).



FEIJÃO:



Feijão, um alimento rico em proteínas, foi importante para garantir a sobrevivência durante o longo e escuro inverno. Secos, os feijões podiam durar por anos. No jogo, você pode receber essas fichas laranja durante a colheita ou no mercado semanal. Esta não é a primeira vez que feijões aparecem em um jogo de Uwe Rosenberg. Diversas variações de feijões, tais como feijões de corda, feijões de soja e feijões verdes, tornaram o jogo de cartas “Bohnanza”, publicado pela Paper Games/Amigo, muito popular. Seguiram-se diversas expansões anuais, pela Amigo, com nomes divertidos como Al Cabohne (“*Bohne*” é *feijão em alemão*), High Bohn, e Ladybean.

FEIRA DE PRODUTORES:

Neste jogo, uma distinção é feita entre mercado de gado e mercados semanais. Em geral, as pessoas já conheciam feiras de produtos na Era Viking. Mercados semanais costumavam ser feitos perto da costa, próximos a um porto, com diversas bancas de mercado. Animais também eram vendidos. Os viajantes skald já apareciam nos mercados da Era Viking. E não é nenhuma surpresa que os vikings, em 845, durante a invasão incrivelmente rápida de Hamburgo, tenham saqueado os predecessores dos famosos mercados de peixe atuais. (*Os nórdicos nunca se cansam de peixe.*)

FERRADURA:



Nos tempos antigos, as frágeis e fáceis de vestir “sandálias de hipopótamo” eram utilizadas, mas no fim do período celta, a ferradura pregada se tornou popular. No início da Idade Média, por volta de 600, as descobertas arqueológicas de ferraduras se tornaram mais

numerosas. Estribos e esporas, requisitos básicos que tornaram o combate a cavalo possível, também eram encontrados em túmulos. A proteção fornecida pela ferradura não era apenas útil para o transporte, mas também durante a guerra, na qual era exigido que os cavalos agissem além de seus limites naturais.

FÍBULA:



O alfinete para mantos metálico, um tipo de alfinete de segurança gigante, parou de ser usado com a utilização de botões no século XIV. A fíbula de concha era muito comum na Era Viking, ela era utilizada para fechar um avental em ambos os lados e abaixo do ombro, a maioria era feita de cobre ou latão, raramente de ouro. A agulha era feita de ferro ou aço. Algumas eram feitas de partes completamente lisas de joalheria, mas a maioria era pobremente decorada, com animais sentados ou plantas enroladas, por exemplo.

Como símbolo de status, elas normalmente eram adicionadas aos túmulos das mulheres.

FLATKAKA:

Um parente norueguês do pão crocante sueco. Este pão, feito a partir de farinha de cereais e água, era cozido em panelas de vapor por muito tempo e tinha uma grande duração. Ele era utilizado como suprimento no inverno e nos navios. Cascas de pinheiro moídas, adicionada ao pão e comida junto a outras comidas de viagem, como peixe seco e repolho em conserva, forneciam vitaminas importantes e garantiam que o escorbuto, uma doença de marinheiros, permanecesse um mal desconhecido para os vikings.

FLÓKI VILGERDARSON:



A falta de feno durante o inverno na Islândia resultou na morte por inanição das ovelhas de sua família (*antes de 870*). Desta maneira, a primeira tentativa de colonização fracassou e os pioneiros noruegueses voltaram para casa.

FORJA:

A maioria era construída no limite dos assentamentos vikings, pois eram consideradas um risco de incêndio. Junto ao processamento de ferro, que era bastante difícil, ferreiros também manuseavam cobre e chumbo, os quais eram relativamente fáceis de trabalhar. Ferreiro era uma ocupação muito respeitada durante a Era Viking.

FRACASSO:

Fracasso é uma parte da vida, que nos ensina a sermos melhores na próxima vez, como os deuses fizeram após o “*ragnarök*”. Neste jogo, as coisas que ajudam a alcançar o sucesso, como armas e materiais de construção, aumentam simbolicamente com o fracasso. No caso de montar armadilhas, caçar baleias e pilhar, o potencial de ação é recuperado: podemos imaginar que fracassos costumam conduzir a uma melhor preparação para reduzir os gastos. Tecnicamente, é importante que o fracasso tenha pouco impacto negativo no jogo. (*Consulte a página 18, na qual Uwe comenta as regras do jogo*).

FRUTAS:

Maçãs, peras e outras frutas cultivadas floresciam mesmo no norte da Europa, graças ao clima ideal a partir do ano 900. Frutas



selvagens e bagas da floresta enriqueciam as refeições no verão e eram – assim como as frutas cultivadas – secas e utilizadas como suprimentos para consumo no inverno e em navios. As maçãs de Idun eram particularmente importantes na mitologia nórdica (*lat. “Iduna” significa rejuvenescimento*). Estas maçãs douradas davam aos Æsir a sua imortalidade.



GRÍMUR KAMBAN:



Foi o primeiro colono nórdico nas Ilhas Faroé (*de acordo com a saga Færeyinga*). Conta-se que ele se assentou na ilha central “*Eysturoy*” em 825 com um grupo de colonos. O neto de Kamban, Tórolvur, ganhou o apelido “*smör*” (*manteiga*). Tórolvur discordava de Flóki Vilgerðarson, que afirmava que Islândia era feita apenas de gelo, e disse, aludindo à possível criação de gado, que tiraria manteiga de cada folha de grama.

GROENLÂNDIA:



A maior ilha do mundo, com geleiras gigantescas. Hoje, a ilha é habitada por 56.000 pessoas e é uma parte autônoma da Dinamarca, não ligada a UE. Traços de escandinavos nos sistemas de fiordes mais internos e quentes ainda são claramente visíveis (*no Sul e Oeste da Groenlândia*). Grandes complexos em ruínas de pátios, estábulos,

armazéns e outros prédios de blocos de arenito e granito caracterizam as colônias fundadas em 986 por colonos que seguiam Erik, o Vermelho (*na região previamente descoberta por Gunnbjörn Úlfsson entre 876 e 932*). Espalhados por diversas centenas de terrenos, cerca de 5 a 6 mil escandinavos viviam na ilha no pico da colônia, até um momento entre o século XV ao XVI quando ela desapareceu completamente do “radar da história” por razões desconhecidas. A mudança climática do Período Quente Medieval (*séculos XI a XIV*) para a chamada “Pequena Era do Gelo” (*séculos XV ao XIX*) causou uma diferença de 2 a 4 graus e, provavelmente, foi a razão principal do desaparecimento. Durante o Período Quente Medieval, por exemplo, o gelo marítimo se afastou do Atlântico Norte para o norte e as geleiras terrestres desapareceram parcialmente. Este aquecimento permitiu a colonização da Islândia e de áreas costeiras da Groenlândia. O Mar Polar era navegável em ambas as direções, efeito que foi revertido mais tarde. Durante estes 500 anos, as pessoas viviam da criação de animais, pesca e caça de focas, baleias e leões marinhos. Os materiais que faltavam, como madeira, minério e ferramentas, eram adquiridos em troca de falcões da Groenlândia, presas (*de narvais*), couro cru, pele e ossos, que eram comercializados com os Inuit ou caçados nas áreas de pesca do norte da Baía Disco (*mesmo naqueles dias, uma viagem da Islândia para a Groenlândia levava apenas quatro dias*). Recentemente foi confirmado que durante o século XIV a carne de foca compunha de 50 a 80% da dieta. Por volta do ano 1000, o cristianismo chegou à Groenlândia, graças a Leif Erikson, que havia sido batizado na Noruega. A mãe de Leif, Thjodhild, construiu uma igreja cujos restos foram descobertos no século XX. No entanto, seu pai, Eric, recusou-se a abandonar seus amados deuses antigos.



GUNNBJÖRN ÚLFSSON:



As sagas islandesas contam sobre como os navios noruegueses saíram de seu curso a caminho da Islândia. A tripulação viu algumas ilhas próximas à costa da Groenlândia. Como a Groenlândia é geologicamente e culturalmente atribuída à América do Norte, este pode ser considerado o primeiro avistamento europeu da América – ocorrido por volta do começo do século X! Tanto Snøbjørn Galte Holmsteinsson (em 978) quanto Eric, o Vermelho, alguns anos depois, utilizaram suas descrições para guiar suas viagens de descoberta ao Oeste. A maior montanha na Groenlândia foi nomeada em sua honra: “Gunnbjørn Fjeld” (3700 m).

h

HARALD III. O DURO :



Rei da Noruega em 1047. Harald “Hardråde” (1015-1066) morreu depois de uma vida movimentada que o levou até mesmo a ser o guardacostas do imperador de Bizâncio no Ocidente, enquanto tentava ganhar a coroa da Inglaterra. Ele e 300 navios aportaram na Inglaterra no final do verão. Ao Sul de York (na Ponte Stamford), ele foi atingido fatalmente por uma flecha. Alguns poucos vikings sobreviveram e voltaram a sua terra natal. Esse evento e a destruição simultânea de Hedeby marcam o fim da Era Viking. Três semanas depois, os normandos, liderados por William, o Conquistador, derrotaram o último rei dos anglo-saxões e, desta maneira, abriram caminho para a Idade Média (cerca 1050-1250). A história do conflito da Grã-Bretanha foi representada pictoricamente nas famosas tapeçarias “Bayeux” e explicadas na escrita.

HIDROMEL:



O “Mjød” era bebido enquanto ainda estava quente, da mesma maneira que o vinho importado e a cerveja mais barata. Este vinho era feito da fermentação espontânea de água e mel. Quando feito com cerejas, o hidromel fermentado era chamado de “Sangue Viking” ou “Sangue de Odin” – quando adicionado a uma mistura de temperos, era chamado de “Sangue de Dragão”. Descobertas arqueológicas recentes indicam que as pessoas ricas, por vezes, podiam pagar um caneco de chifre de hidromel – embora isso fosse mais raro do que sugerem os estereótipos. Os alemães consumiam o “Presente dos Æsir”, uma bebida forte, em banquetes festivos. O imperador franco Charlemagne (748-814) decretou que em toda fazenda modelo, deveria haver um apiário e produção de hidromel. Na mitologia, dois anões produziram hidromel a partir de mel e o sangue de Vanir Kvasir, sangue que dava o dom da poesia a qualquer um que o bebesse. Kvasir era um sábio, criado a partir da saliva dos Æsir e Vanir. Eles cuspiram em um jarro para selar o fim de um conflito. Todos que conheciam Kvasir paravam suas atividades para ouvi-lo. O fim de Kvasir chegou quando os anões supracitados o mataram para ganhar sua sabedoria.

1

ILHA DE BAFFIN:

Hoje em dia, cerca de 14.000 pessoas, a maioria Inuit, vive em seis assentamentos costeiros na quinta maior ilha do mundo. A ilha ártica é parte do território canadense de “Nunavut”, sob direitos especiais para os inuit. No jogo, apenas a parte sul da ilha é apresentada no tabuleiro de exploração. Acredita-se que esta



seja a terra das pedras chatas, a “Helluland”, mencionada tanto nas sagas da Groenlândia quanto na de Eric: “Então eles chegaram à terra firme, remaram em barcos ao redor da costa e a exploraram. Eles encontraram muitas pedras grandes e achatadas. As pedras eram tão grandes que dois homens esticados podiam deitar sobre elas com os pés se tocando. Havia raposas do ártico em abundância. Eles deram um nome a esta terra e a chamaram de Helluland”. De acordo com o conhecimento atual, estas ilhas inóspitas eram visitadas pelos vikings ocasionalmente, mas nunca foram colonizadas. Arqueólogos descobriram uma casa de pedra que era utilizada como posto comercial temporário para comércio com os nômades Inuits. Couros e peles de espécies nativas como os caribus (as renas norte-americanas), ursos polares, raposas do ártico e arminho eram negociados, bem como materiais para navegação para vedação e caça às baleias. Um produto especialmente interessante era a presa do narval: o “ainkhürrn” podia ter até três metros e pesar de oito a dez quilos. Conhecido como “unicórnio”, ele era extremamente popular na Europa.

ILHA DO URSO:

“Uma ilha está localizada no sudoeste deste país. Nesta ilha encontraram ursos e, por isso, nomearam-na de Ilha Bjarney. Eles chamaram a costa na qual a floresta se localizava de Markland.”
Saga de Eric, versão Hauksbook (antes de 1338).



Um nome – muitas ilhas. A localização precisa da Ilha “Bjarney”, descoberta em 1010 por Thorfinn Karlsefnis e seu grupo de colonizadores, é desconhecida, embora se acredite que seja próxima a Labrador. A confusão se dá porque a mesma saga também fala de outras ilhas, como “Ilhas do Urso” para a qual colonizadores de “Vinland” (Groenlândia) navegaram em seu caminho para “Helluland” (Aparentemente ursos eram comuns). Devido a esta incerteza, Uwe decidiu criar o design do tabuleiro de exploração baseando-se na ilha estéril de “Björnøya”, outra “Ilha do Urso”, localizada entre a Noruega e Spitsbergen, assumindo que ela era conhecida pelos escandinavos da Era Viking. (Incidentalmente: o explorador polar norueguês, Roald Amundsen, morreu em 1928, quando seu avião se perdeu próximo à Ilha do Urso. Ele estava tentando resgatar o italiano Umberto Nobile, cujo avião havia caído em um bloco de gelo. O avião de Amundsen não foi encontrado até hoje. Nobile, por outro lado, foi resgatado).

ILHAS FAROÉ:



Neste jogo, o tabuleiro de exploração mostra apenas o meio do arquipélago de 18 ilhas. As Ilhas Faroé estão localizadas entre a Escócia e a Islândia. Hoje, quase 50.000 faroêses vivem em “Føreyjar” (a “ilha ovelha”). Apesar de serem parte do reino dinamarquês, eles se consideram uma nação independente, descendente de colonizadores noruegueses, e possuem um idioma próprio. O idioma feroês se origina do nórdico arcaico. O processo de independência pode ser observado no “Løgting”, o parlamento que existe desde o fim do século IX, a república independente de colonos livres que existiu até 1035 a atual gerência independente das ilhas. O mon-

ge irlandês Brandan, que no século VI saiu em busca de uma terra espiritual prometida, chamou as ilhas expostas ao clima de “Paraíso para os pássaros”. Quando os noruegueses chegaram em 825 para colonização, carregando consigo mulheres celtas e escravos, monges irlandeses eremitas já viviam nas ilhas. De acordo com a saga Færeyinga, o desejo por emigração levou um homem chamado Grimur Kamban a se tornar o primeiro norueguês nestas terras estéreis. Cultivar cereais era impossível devido à falta de solo fértil e encostas íngremes. A maioria do povo vivia nas áreas costeiras, onde a pesca e caça de aves marítimas era possível, assim como a criação de ovelhas. A maioria das paredes das casas nesta ilha sem árvores eram feitas de pedra e relva. Os telhados eram cobertos com casca de bétula e relva. Telhados com gramados são comuns ainda hoje e parecem estar ressurgindo graças ao aumento da conscientização ecológica.

INGÓLFUR ARNARSON:



Fundador da atual capital da Islândia, Reykjavik (874). Ele foi o primeiro residente permanente e colonizador da Escandinávia Ocidental. Ao aportar em 870, ele jogou seu trono alto no mar e, seguindo um costume religioso tradicional, se assentou no local que o mar o levou. Quando o trono alto foi encontrado depois de quatro anos, ele se mudou para o novo local. Um tradicionalista!

ILHAS ORKANEY:

As “Orkneyjar” (ilhas das focas) foram colonizadas em 780 pelos noruegueses. O arquipélago, com cerca de 70 ilhas, era habitado por pictos cristianizados na época. A saga “Orkneyinga” conta a história dos primeiros jarls noruegueses. Em 876, Harald Fairhair empossou Rognvald Eysteinnsson de More na Noruega como jarl, depois das ilhas estarem sob controle viking há décadas. O idioma nórdico arcaico, Norn, desapareceu das Ilhas Orkney no século XVIII. Cerca de 20.000 pessoas vivem lá hoje em dia, três quartos delas na maior ilha - o “continente”. Junto com as Shetlands, localizadas a cerca de 100 km de distância, as Orkneys foram referidas pelos vikings como “Ilhas do Norte” (Norðreyjar). Ambos os grupos de ilhas são agora escoceses, mas eram norueguesas até 1469.

INVASÃO:

Os habitantes da Escandinávia provavelmente ouviram histórias de comerciantes sobre riquezas que eram mal protegidas. Grupos de marinheiros esparsos embarcaram em invasões focadas em saquear, fazendo ataques súbitos em comunidades costeiras vulneráveis, antes de fugir rapidamente com os espólios. (Seriam os vikings os inventores de dar caronas para ir ao trabalho?) As associações relativamente fracas de cerca de 60 vikings buscavam evitar conflitos o máximo possível. A primeira vítima historicamente relatada de um “strandhögg” (como essa forma de ataque era conhecida) de que se tem conhecimento é de 793, foi em um monastério importante na ilha de Lindisfarne na costa noroeste da Inglaterra. Alcuin, um estudioso inglês da corte de Charlemagne, descreveu: “Tal horror nunca havia sido visto na Bretanha. A Igreja de St. Cuthbert está marcada com o sangue dos sacerdotes de Deus e seus tesouros foram roubados”. Inicialmente, as invasões vikings eram direcionadas a monastérios remotos. Quando o bem defendido império de Charlemagne se dissolveu em 830, invasões a centros comerciais começaram. Em 885, os vikings chegaram a utilizar 700 navios para executar um grande ataque à Paris. Os cidadãos se refugiaram na Île de la Cité (e encharcaram seus inimigos com piche fervente). Eles se defenderam firmemente por um ano. Finalmente, ajuda externa chegou e os livrou da invasão.

ISLÂNDIA:



Esta ilha foi descoberta antes do ano 860 por Naddod e, mais tarde, navegada e explorada por Gardar Svavarsson. Depois da primeira tentativa fracassada por Flóki Vilgerdardson, a Islândia foi permanentemente colonizada em 870 por Ingólfur Arnarson. Assim como nas Ilhas Faroé, alguns monges espanhóis já viviam na ilha. Aproximadamente cerca de 20 a 30 mil colonos abandonaram sua terra natal para começar uma vida nova na Islândia. Embora o interior da ilha fosse inabitável e grandes áreas fossem cobertas por geleiras e campos de lava, existiam algumas florestas de bétulas, vastas planícies gramadas e vales nas áreas costeiras, principalmente a oeste e sudoeste. Estas regiões eram adequadas para criação de ovelhas e gado. Os cavalos islandeses também se sentiam muito confortáveis ali. A “República das Colônias” durou até 1262. Depois de décadas de conflitos que se assemelhavam a guerras civis, ela veio a terminar graças a um acordo de anexação com a Noruega. O Althing, fundado em 930, é o parlamento mais antigo do mundo.



JARL:

Título do chefe de um fjord, mais tarde utilizado para se referir aos membros do Conselho Real e líderes de grupos de guerreiros – comparável a um duque. “Jarldom” era o termo utilizado para se referir a um pequeno reino e seu território associado. O “Heimskringla” afirma que Harald Fairhair, o primeiro rei da Noruega, indicou o jarl de cada distrito, o qual deveria manter a lei e coletar impostos para o rei. Um terço dos impostos era mantido pelo jarl. Cada Jarl tinha quatro “Hersir”. O jarl deveria fornecer ao rei 60 guerreiros, e cada Hersir deveria fornecer 20 guerreiros, totalizando 140 guerreiros.

JOGO DE TABULEIRO:

“Eles jogaram ‘Hnefatafl’ em seu jardim com entusiasmo, não se distraíndo por nada, nem mesmo ouro.”
canção Edda Völuspá

O jogo de tabuleiro “Hnefatafl”, similar ao xadrez ou damas, era jogado com figuras adornadas muito valiosas. Os vikings o espalharam da Groenlândia até a Ucrânia. O objetivo do jogo era demonstrar a esperteza de uma pessoa (ou o oposto). Alguém quer jogar? http://boardspace.net/english/about_tablut.html

JOIAS:



Humanos têm utilizado itens de grande beleza para aumentar sua atratividade há 100.000 anos. Durante a Era Viking, até mesmo conchas eram itens de alta demanda - o apetite dos vikings por joias era insaciável. Eles enrolavam arame, vestiam broches de ouro, moldavam contas de vidro coloridas para colares, esculpam estátuas de âmbar e forjavam anéis, fivelas e pingentes feitos com prata derretida. Joias eram mais do que apenas uma demonstração de status e riqueza: tanto homens quanto mulheres utilizavam para enfatizar sua personalidade. Elas também tinham o propósito funcional de serem utilizadas como um bem de troca sempre a mão: braceletes de prata eram quebrados em pedaços para um pagamento com prata cortada. A esposa de Odin, Frigg, era tão ligada a sua

caixa de joias que dedicava um servo para guardá-la. No jogo, joias são vendidas através de comércio exterior, invasões e pilhagem, ou pela forja de fichas azuis de recursos de luxo.

KARL:

Todo homem nascido livre era chamado de karl. Um karl tinha o direito de ter sua própria terra, de carregar armas, de comércio e de participar da Ting. Quando adquiria riqueza e fama o bastante, ele poderia adquirir o status de jarl. Por outro lado, um jarl que não cumprisse com suas obrigações (*preservar a segurança, prosperidade e honra em seu território*) poderia rapidamente perder o título. (*Portanto, no jogo, lembre-se sempre de oferecer comida o bastante no banquete.*) Além disso, Karl também é um nome comum na Alemanha.

KNARR:



O nome do galho que rangia quando utilizado junto à popa para ajudar na condução. “Knarren” é a palavra em alemão para ranger. Este vagaroso navio mercante foi desenvolvido para ser confiável e suportar grandes quantidades de mercadoria: em um naufrágio encontrado em Hedeby pode se ver que era possível levar um volume enorme de 60 toneladas. Embora, este navio à vela tivesse apenas algumas posições de leme para ser manobrado, era o melhor tipo de navio disponível para o mar aberto. O Knarr era utilizado para comércio exterior e supria as ilhas escandinavas com os bens necessários em troca

de seus produtos.



LÃ:



Pelos macios de um couro, especialmente de ovelha. As ovelhas eram tosadas e após a retirada de sujeira da lã, o resultado era a lã crua. Esta era encharcada de um dia para outro, torcida, penteada e seca. Tecia-se então o barbante em uma roca de fiar manual (*preferivelmente durante um longo inverno*).

O barbante era a base de cordas, lã para tricô e tecido de lã, especialmente o pesado wadmal.

LABRADOR:



A saga de Eric fala sobre o grupo liderado por Thorfinn Karlsefni (*cerca 1010*): “Então eles navegaram com os ventos nórdicos por dois dias e meio, e um continente surgiu à frente deles, e sobre ele, uma grande floresta e muitos animais selvagens”. Leif Erikson já havia descoberto esta “Markland” ou “bosque” em 1000. Não há nenhum

assentamento nórdico conhecido lá. Esta área, agora parte do Canadá, foi repetidamente visitada por habitantes da Groenlândia, apenas com a função de obter madeira e consertar navios.

LANÇA :

A arma de combate à distância que ganhou um significado especial para os vikings em combates navais e nas implementações de Muralhas de Escudos. Em uma variação do “skjaldborg” (*nórdico arcaico*), os carregadores de escudo ficavam tão perto uns dos outros que seus escudos se sobrepunham para formar uma camada dupla, enquanto lanceiros na segunda fileira se ajoelhavam e atacavam as pernas de seus oponentes. Para atacar de maneira eficaz, as lâminas eram mais fortes e pesadas do que

azagaias. Devido a seu peso, perfurava com eficiência o escudo de um oponente quando lançada. Ideal para batalhas contra outra muralha.

LANÇA DE ARREMESSO:



No jogo, a lança de arremesso tem farpas para caçar baleias, de maneira que a presa não escape. As lanças eram equipadas com uma tira de arremesso para aumentar a distância que chegavam e sua penetração. Elas também eram utilizadas em combate por unidades de cavalaria. No início de uma batalha, era costumeiro lançá-las sobre o exército inimigo, gritando as palavras “*Que Odin tenha a todos vocês*”. Enquanto Thor era conhecido por seu martelo, “Mjölmir”, Odin

era conhecido por sua lança, “Gungnir”. Lanças eram armas simples e de fácil construção, que custavam muito pouco. Algumas tinham decorações elaboradas. A lâmina era longa, chegando a meio metro. Lanças curtas tinham uma ponta longa, como de uma espada, o que permitia que fossem utilizadas como espadas.

LEIF ERIKSSON:



De acordo com as sagas da Groenlândia e de Erik, no ano de 1000, vikings descobriram Vinland (*provavelmente a Terra Nova de hoje em dia*) sob a liderança do filho de Eric, o Vermelho. Eles também exploraram o interior de Labrador e das Ilhas Baffin – avistadas, inicialmente, em 986, pela tripulação de Bjarni Herjulfsson – com um navio adquirido de Herjulfsson. Pois veja só, de quem é toda a fama agora? Leif realmente merece seu apelido: “O Sortudo”.

LEITE:



Vacas, ovelhas e cabras forneciam leite para manteiga, queijo, creme, leite azedo, soro do leite, coalhada, um tipo de iogurte e skyr. Skyr era um leite azedo salgado, que provavelmente era levado em navios devido a sua longa data de validade. Leite e água eram as principais bebidas dos escandinavos (*não hidromel, nem cerveja*).

LINHAÇA:



Neste jogo, é um recurso laranja que pode ser obtido pela colheita ou no mercado semanal e pode se tornar linho. Esta planta de crescimento rápido tinha muitos usos e era um commodity popular. Ela é retirada juntamente com as raízes do solo, de forma a evitar que as fibras sejam destruídas. A fibra de linhaça é naturalmente resistente a bactérias, resistente a rasgos e, de certa maneira, antiestática, o que a torna resistente à sujeira. Ela era utilizada para a manufatura de tecidos. Cerca de 40% dos tecidos encontrados na Era Viking eram feitos de linhaça. A palha de linhaça absorve a água 10 vezes mais do que a palha comum, tornando-a ideal para forrar estábulos. A partir da semente de linhaça também era feito pão e, devido ao alto conteúdo de óleo da planta, ela também era uma excelente ração animal.

LINHO:



Um material feito de linhaça, utilizado para roupas e velas. O tecido costumava ser utilizado para roupas de baixo. A palavra inglesa “shirt” foi derivada da palavra

islandesa “*skyrtá*”, que significa uma camisa utilizada por baixo. Linho pode absorver 35% de água, que eventualmente evapora. O linho, portanto, tem um efeito refrescante e, caso se mantenha seco, ele ainda é quente. Saias também eram feitas de linho e eram utilizadas tanto por homens como mulheres. Para os homens, elas ficaram mais curtas durante a Era Viking; para mulheres, o tamanho se manteve o mesmo. De acordo com a saga de Olaf, linho também era ideal para preservar a carne: “*Envolve a carne em uma peça de linho e adicione alho-porró e outras ervas, de maneira que não apodreça, e coloque em seu baú.*”

LØGTING:

Parlamento das Ilhas Faroé, que ainda se reúne nos dias de hoje. Surgiu, no máximo em 900, e foi suspenso apenas de 1816 a 1852. O “Løgting” foi, na Era Viking, um plenário de grandes fazendeiros, um autogoverno democrático rudimentar. O presidente não tinha direito a voto e tinha de proclamar as leis que eram aprovadas. Nada era escrito – o presidente era uma “memória ambulante” da Ting. Ele deveria se lembrar de todas as decisões e recitá-las, quando fosse necessário.



MACHADO:



Uma arma e uma ferramenta, ao mesmo tempo. Neste jogo, é uma ficha especial que pode ser forjada com minério como um “machado de arremesso” ou ser capturado. Devido ao comprimento, esta arma branca, muito popular no século XI, era utilizada com as duas mãos. O machado de lâmina longa, comumente ornamentado, era chamado de “*breiðöx*”

e tinha pouco em comum com os machados mais simples, utilizados por muitos fazendeiros em ataques. Uma lei da Ting descreve como a injustiça é feita ao Rei por “*homens declarando machados de lenha como armas válidas*”. Túmulos noruegueses sugerem um aumento na utilização de machados com o tempo; sua frequência como objetos funerários é quase a mesma de espadas e lanças. Em geral, machados eram utilizados na Era Viking tanto como arma quanto ferramenta. Isto também se aplica ao “*skeggöx*”, um tipo de bardiche comum desde o século VIII. Ele tinha a lâmina estendida na base, que podia ser utilizada pelos guerreiros para agarrar escudos de seus oponentes, tirando sua cobertura, ou para puxar um navio inimigo para mais perto. Alguns bardiches eram utilizados como armas de longa distância, que eram jogadas em direção às tropas inimigas. O bardiche também podia ser utilizado pacificamente para aparar tábuas e vigas. A forma da lâmina do bardiche permanece até hoje no machete de carpinteiro. “*O machado da casa costuma salvar o carpinteiro*”, trecho de “*William Tell*”, um drama escrito em 1804 pelo famoso poeta, filósofo, historiador e dramaturgo alemão Friedrich Schiller.

MADEIRA:

O material de construção onipresente para construção de navios e construção de casas. Material para armas, ferramentas e outros fins, assim como matéria-prima do carvão. Tudo que a floresta fornecia era utilizado, carvalhos, limeiras, fraxinus, faias e bordo. Mais próximo do Polo Norte, havia principalmente florestas de abetos, pinheiros e bétulas – ocasionalmente amieiros e salgueiros. A Islândia era coberta de florestas durante a Era Viking “das montanhas até a costa”. As bétulas eram cortadas para obter material para construção e lenha, as ovelhas não permitiam que mais árvores crescessem e a erosão fez o resto. Graças aos esforços de reflorestamento lançados em 1940, hoje a ilha é pobre em florestas (*ao invés de estéril, como era o caso até então*).

Na área de colonização em fiordes na Groenlândia, pequenas árvores voltaram a crescer. Precusores do aquecimento global desencadeado pela humanidade? A maioria da madeira utilizada pelos noruegueses das ilhas advinha de destroços marítimos. A instituição de “*warec*” (*algas em francês: “varech”*) regulava os direitos de exploração de destroços: tudo que o mar levava para a costa pertencia ao proprietário da terra. Isto inclui destroços de navios (*em nórdico arcaico “hvrac”*) e baleias encalhadas.

MARTELO DE FERREIRO:



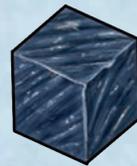
A ferramenta clássica de um ferreiro, uma das ocupações mais antigas da humanidade. Sepultamentos com instrumentos de forja eram bastante comuns; de acordo com as sagas, o martelo de Thor, “*Mjölhnir*”, foi forjado em ferro por dois anões: “O Esmagador” sempre atingia seu alvo, voltando depois a quem o havia arremessado. Cada arremesso era precedido de trovões e raios (*como o apropriado para um deus do trovão*).

MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO:



Material para a construção de edifícios e navios. Na Escandinávia, havia uma abundância de madeira, argila, minério e pedra. Os colonizadores noruegueses das ilhas do norte do Atlântico, no entanto, tinham que viver, em parte, sem florestas e depósitos minerais. Eles importavam madeira e minerais e se viravam com restos de naufrágios, ou utilizavam vigas feitas de ossos de baleia e céspepe, enquanto aumentavam gradualmente a construção de casas de pedra.

MINÉRIO:



Ferro era primariamente produzido a partir de minério de pântano de baixa qualidade, o que afetava em muito a qualidade das espadas. Para produzir ferro, era necessário muito carvão. O “*Mösstrand*” norueguês era um centro de mineração de superfície de ferro com mais de 160 cabanas ($10 \times 4 \text{ m}^2$). Lingotes de ferro que, mais tarde, foram manufaturados a partir de minério subterrâneo sueco de alta qualidade, não eram conhecidos durante a Era Viking. (*Aliás, a pigmentação vermelho sangue de boi de muitas casas escandinavas, que protege contra o clima úmido, é um subproduto da grande produção de ferro das minas suecas do século XVI que ajudou a Suécia a se tornar uma nação tão poderosa.*)

MOEDAS DE PRATA:



Há um período de sobreposição depois que as moedas começaram a circular, no qual nórdicos ainda pagavam com prata cortada. Havia o dinar de prata com a imagem de Charlemagne, o dirham árabe (*cerca de 100 milhões de moedas árabes foram levadas para o norte pelos vikings*) ou, graças ao tributo fruto de extorsão da Inglaterra (*Danegeld*), mais e mais moedas anglo-saxãs. Apenas em 1150 houve uma mudança completa de uma “economia baseada no peso da prata” para “economia com base em moedas” na Suécia. As balanças dobráveis para prata cortada não eram mais utilizadas. Em seu lugar, havia moedas de prata, cujo valor se manteve associado ao seu valor em prata como, por exemplo, o conhecido Padrão de Prata que perdurou na Dinamarca até o século XIX. De 997 em diante, a Dinamarca cunhou suas próprias moedas de prata e, gradualmente, livrou-se das moedas árabes e europeias (*talvez até antes em York*). Muitas moedas encontradas mostram evidências de terem sido pegadas por vikings que utilizavam um

“testador de dinheiro falsificado” (*uma faca simples*), de maneira que sua autenticidade e pureza pudessem ser detectadas.

MONTAR UMA ARMADILHA:



Além de pequenas armadilhas para animais de pelagem, os escandinavos da **Era Viking** também faziam grandes armadilhas de fosso. Estas eram escavadas com pás de madeira. Galhos eram cortados com um machado de mão e usados para camuflar a armadilha. Para conseguir pelagens sem dano, flechas chatas e ovoides eram utilizadas. Depois, a pele era tirada por cima das orelhas do animal. No jogo, uma ação bem-sucedida de montar uma armadilha fornece **pele** e a armadilha bem construída “de volta”. Caso fracasse, como prêmio de consolação você recebe **madeira** e uma armadilha.



NADDOD:



Descobridor da **Islândia**. Ele e sua tripulação se perderam em uma tempestade antes de 860 em uma viagem da Noruega para as **Ilhas Faroé**. Naddod viu um litoral. Ao chegar à costa, escalou uma montanha e viu apenas um território desabitado. Quando zarparam novamente no outono, começou a nevar pesadamente. E foi por isso que chamaram o local de “país da neve”.

NAVEGAÇÃO:



O mar aberto era perigoso e a navegação não era confiável. Portanto, os vikings navegavam e remavam seguindo a costa, sempre que possível. Eles utilizavam marcos terrestres e marcos marítimos para se orientar e viajavam, geralmente, durante o dia e em climas favoráveis. À noite, buscavam uma enseada que os protegesse. Os vikings inventavam Dracares manobráveis que quase “voavam” com velocidades de até 20 nós sobre as águas, graças a seu baixo calado. Eles os utilizavam em águas rasas e podiam seguir os rios em direção ao interior. Diversos espaços de ação no tabuleiro do jogo são dedicados à navegação.

NAVEGANTES:

“De Hearnar na Noruega, você deve navegar a oeste para Hvarf na Groenlândia e, de lá, navegar ao extremo norte de Shetland, e saiba que elas só podem ser vistas quando a visibilidade é muito boa e tão a sul de Faroé, que o mar chega ao meio das montanhas, e ao extremo sul da Islândia onde se pode notar que há pássaros e baleias.”

Escrito a mão por Haukr Erlendsson (antes de 1334).

Já que os navegantes viajam pelo mar aberto utilizando o sol, a lua e as estrelas, chegar diretamente ao alvo desejado era mais uma questão de sorte aliada a uma boa quantidade de experiência. Migração de peixes e pássaros podem ter ajudado os “*Kendtmann*” a descobrir para onde ir. A cor da água poderia mostrar uma corrente, e com um bom nariz era possível sentir o cheiro da terra quando ela estava próxima. Caso um clima propício fosse o esperado, eles podiam navegar para o mar aberto,

utilizando marcos terrestres para uma navegação de cabotagem mais segura. Uma boa visão a distância era possível apenas com um clima ótimo. É possível que corvos tenham sido utilizados, sendo soltos para buscarem terra. Porém, o clima imprevisível do Atlântico, com suas tempestades e ondas monstruosas, podia rapidamente atrapalhar até os melhores planos. Na neblina, vikings ficavam rapidamente desorientados e não conseguiam mais encontrar seu caminho. As odisséias resultantes podiam, também, levar a novas descobertas.

NÓRDICO ARCAICO:

O idioma dos escandinavos durante a **Era Viking**. Na Noruega, o povo falava o Nórdico arcaico Ocidental - assim como nas ilhas colonizadas do Atlântico Norte e partes da Irlanda, Escócia e Inglaterra (*próximo a York*). Na Dinamarca, Suécia e Gotland, o Nórdico arcaico Oriental era falado em vários dialetos. O idioma é ainda bem próximo de suas raízes germânicas, e traços dele ainda estão presentes no inglês moderno. Window, por exemplo, é uma palavra que vem de “*vindauga*” em nórdico arcaico, que significa olho do vento ou buraco de vento. Apesar da superficial fragmentação linguística no Norte da Europa, os povos da Era Viking, geralmente, não tinham problemas para se compreenderem.

NÓRDICOS:

Anteriormente, a palavra “*norðmenn*” ou normando era usada para denominar todos os escandinavos. No entanto, normandos eram especificamente os habitantes do norte da França. Eles são descendentes de saqueadores dinamarqueses, que se assentaram, cansados da guerra, na Normandia, depois de negociações em 911 para proteger o Império Franco dos ataques de outros vikings. Eles se misturaram com os francos locais: “*Nós lutamos o bastante e derrotamos os francos. Agora, preferimos descansar e aproveitar os frutos desta terra em paz*”, Liber II, Rollo. Eles aceitaram o cristianismo e estabeleceram um ducado severo. Nos séculos XI ao XIII, eles estenderam seu domínio até a Bretanha, Inglaterra, a maior parte da **Irlanda**, Gales, sul da Itália e Sicília. Eles fundaram o estado cruzado de Antioquia, em 1098.

NORN:

Idioma das ilhas escandinavas, descendente do **nórdico arcaico**, que foi falado até o século XVIII em **Shetland** e nas **Ilhas Orkney**. Ele influenciou os dialetos locais escoceses, assim como o inglês escocês. Hoje, o feroês é o idioma similar ao norn. (*Por acaso, na mitologia nórdica, “norns” eram três figuras femininas sobrenaturais que viam e interpretavam o passado, presente e futuro.*)



OCUPAÇÕES:



No jogo, elas são uma categoria de espaços de ação. Estes espaços permitem, adicionalmente a ação respectiva utilizando 3 ou 4 vikings, comprar ou jogar cartas de ocupação. Uma grande variedade de cartas é uma das características de muitos dos jogos de Uwe Rosenberg, desde o famoso jogo de tabuleiro

medieval “*Agrícola*”. Os títulos das ocupações, parcialmente históricos, parcialmente inventados, devem deixar claro aos jogadores como os efeitos das cartas são representados, de acordo com o tema, na **Era Viking**. Na realidade, as pessoas do início da Idade Média raramente se especializavam tanto como sugerem as cartas, exceto os que viviam nas distintas colônias Kaupang. Talentos diversos e complementares eram necessários para evitar problemas no clã.

ODIN:

Principal deus da mitologia nórdica. De acordo com a saga Edda, ele é o pai de todos os deuses, tinha poderes mágicos e um cavalo de oito pernas. Ele cavalgava em “*Sleipnir*” pelo céu noturno. Seus irmãos eram Hœnir, que deu a compreensão a Ask e Embla, o primeiro casal humano, e Lóðurr, que deu a visão e a audição aos homens. Juntos, os três mataram o gigante do gelo Ymir, criaram o mundo de Midgard e os primeiros humanos. Odin tinha apenas um olho: como ele queria beber da fonte da sabedoria, o guarda exigiu um de seus olhos (*sorte que ele não quis beber da fonte da esperteza*). Os corvos de Odin, Hugin (“*pensamento*”) e Munin (“*memória*”) estavam constantemente viajando a mando de Odin para lhe contar os eventos da Terra. No jogo, Hugin e Munin são representados no broche de ouro. Odin tinha mulheres como guarda-costas – as Valquírias. Na mitologia germânica, elas eram suas filhas. Elas tinham a tarefa de carregar os vikings caídos no campo de batalha para o Valhalla. (*Um precursor da Cruz Vermelha?*)

ÓLEO:



Óleo de peixe é derivado da gordura de baleias e focas, a chamada “*blubber*”. Ele era utilizado como óleo para lanternas, óleo lubrificante e para curar peles. O povo Sami, nativo do norte da Escandinávia, utilizava este óleo para fazer um couro muito macio a partir da pele de veado, bastante impermeável e lavável, usado em mantos finos e luvas finas. No jogo, foi selecionado o termo geral óleo porque outros tipos de óleo também eram utilizados. Da semente de linhaça é possível produzir o menos saboroso óleo de linhaça. Ele pode ser utilizado para criar um sabão natural que limpa, muito bem, madeira e pedra. Sabão de óleo de linhaça remove a sujeira e, ao mesmo tempo, deixa uma película fina de óleo que repele sujeira. Estudos recentes em pés de camas e tábuas de navios sugerem que existia uma tinta feita a partir do óleo de linhaça. O nome islandês para sábado, o “*laugardagur*” ou “*dia do banho*”, é uma evidência do uso ativo de sabão. O cronista anglo-saxão Wallingford zombou da limpeza dos dinamarqueses, que ele chamou de vaidosos, portanto pecadores. (*Hoje em dia, a Noruega é relacionada a óleo devido a uma razão completamente diferente. A Noruega detém cerca de 50% das reservas de petróleo remanescentes da Europa Ocidental. Mas este é um outro jogo.*)

OVELHA:



Disponível no mercado de gado dentro do jogo. As fichas vermelhas de animais podem ser utilizadas como um bem valioso para troca e produção de lã (*elas raramente são comidas durante o banquete*). Ovelhas fornecem leite, carne, pele, ossos, chifres, óleo de sebo para lâmpões e, mais importante, lã para roupas e velas. O pastoreio de ovelhas e cabras era uma tarefa para adolescentes. Era necessário manter os animais longe de colheitas e protegê-los de possíveis perigos. Os colonizadores noruegueses levavam consigo uma raça antiga de ovelhas nórdicas, que era bem pequena, em suas viagens, para espalhar a espécie em outros lugares. De especial interesse era a utilização de sua pelagem externa, resistente à água, para produção de “*wadmal*”.



PEDRA RÚNICA:

Pedras altas colocadas verticalmente com uma inscrição rúnica comemorando um falecido ou uma pessoa morta em combate.



Ocasionalmente, eram usadas como sinalizadores em um cruzamento ou marco central ou, ainda, como um monumento vangloriando feitos, não apenas em referência aos ancestrais, mas também com propósitos propagandísticos. A Suécia tinha a cultura de memórias mais abrangente; lá foram descobertas centenas de pedras que testemunham eventos históricos e viagens a terras distantes. “*Thorolf, um lacaios de Sven, construiu essa pedra em memória de seu camarada Erik, que foi morto quando guerreiros fizeram cerco a Hedeby, e ele era um timoneiro, um guerreiro bem nascido.*” (*cerca de 1010*).

PEDRAS:

Uma coisa que nunca faltou para os escandinavos. Pedras eram utilizadas na produção de chaminés, túmulos e pedras rúnicas – a cristianização fez com que também fossem usadas para construir cruzeiros de pedra. A carne era cozida em pedras de cozimento. Os cereais eram moídos em moinhos manuais de pedra, ocasionando pequenos fragmentos de pedra na comida, fragmentos que destruíam o esmalte dos dentes e geravam cáries. Tipos especiais de pedras eram mineradas para produção de pedras de amolar e para implementos culinários de pedra sabão – ambos itens de exportação muito procurados. Paredes de pedra quebravam o vento na frente da casa e, nas ilhas do Atlântico Norte especialmente na Groenlândia, as casas eram parcialmente ou inteiramente construídas de pedra. De acordo com as sagas, as paredes do castelo dos deuses Asgard foram construídas pelo pedreiro “*Hrimthur*”

PEIXE SECO:



A secagem de peixes como bacalhau, pollock e haddock permitia que fossem preservados por diversos anos. A temperatura e o mofo deixavam de ser um problema depois que os peixes estavam secos. Os peixes limpos e sem cabeças eram amarrados juntos em pares e colocados em estantes durante semanas para secagem no litoral, onde recebiam o sal do ar marinho gelado. Esse processo permitia que perdessem 70% de sua umidade sem atrapalhar seu teor nutricional. Estes peixes ricos em vitaminas eram comumente utilizados para abastecer navios, pois eram considerados tão bons quanto cinco peixes frescos e podiam ser facilmente transportados para o interior. O monopólio comercial da “*comida do homem pobre*” tornou a cidade hanseática de Lübeck rica durante os séculos XIV e XV. Você pode aprender como a produção de peixe seco e o comércio de peixe cresceram em larga escala no século XIX, visitando o pequeno e idílico vilarejo-museu de “*Nusfjord*” em Lofoten que está na Lista de Patrimônios da Humanidade da UNESCO. Hoje em dia, pedaços de “*törrfisk*” ainda são encontrados como um petisco em pequenas porções, mas com um preço alto devido à pesca predatória de bacalhau. Uma especialidade norueguesa feita a partir de peixe seco, o “*lutefisk*” (*peixe lixívia*), é apenas levemente defumada e tradicionalmente servida com purê de ervilhas.

PELE:



Couro com uma abundância de pelos de animais. Peleiros processavam os couros em peças de pele. Capas de pele eram uma proteção excelente contra o frio. Peles eram mais presentes no início da Era Viking do que em seu fim, principalmente devido a mudanças no clima. Pessoas ricas utilizavam pele de gato, raposa, marta ou zibelina, enquanto os mais pobres utilizavam pele de rena.

“Thorir Hund fez as rotas Sami durante estes dois anos, ficou nas montanhas dois invernos e conseguiu ganhar muito dinheiro. Ele exercia todo tipo de comércio no Samen. Ele encomendou 12 peles de rena, encantadas com uma magia que não permitia que armas as penetrassem, protegendo mais do que uma cota de malha.” *Saga de Olaf*

Na era Carolíngia, peles tinham pouco status pela Europa, mas rapidamente se tonaram um item de luxo no século XI.

PENALIDADE TING:

Uma punição podia ser muito diferente na Era Viking. Crimes capitais eram punidos com escravização (*a pessoa se tornava um “servo”*) por um período de tempo. Erik, o Vermelho, e seu pai foram exilados por três anos por assassinato. No jogo, uma penalidade ting é uma punição por negligenciar o cuidado de sua família ou por realizar um banquete muito parco, o que causa uma queda dramática em sua reputação.

PESCA:

Achados arqueológicos que descobriram ossos de peixes, redes, armadilhas para peixes e varas de pesca demonstram que as águas ricas em peixes do norte da Europa foram intensamente utilizadas para pesca. Salmões eram caçados com lanças farpadas. Outros peixes eram pescados no inverno, através de buracos no gelo. Na Groenlândia, cavavam-se fossas nas quais os peixes ficavam presos durante a maré baixa. Os peixes eram cozidos, assados, tostados ou grelhados em garfos longos de ferro. Peixes e carnes eram cozidos em pacotes de argila entre pedras quentes. O “peixe enlatado” mais comum era o peixe seco, um produto popular de exportação.

Receita: Arenque em Conserva Frito

(para 4 pessoas)

1 kg de arenque fresco (inteiro), sal, manteiga e tomilho
Remova as entranhas, lave bem e seque. Depois, salpique sal no arenque e deixe descansar por duas horas.
Coloque um pedaço do arenque no espeto e pendure-o para secar no sol por oito horas. Então, esfregue tomilho por dentro e por fora do peixe. Por fim, frite em uma frigideira com manteiga até que fique dourado.

PILHAGEM:

“Minha mãe disse, eu mereço um navio de guerra.
Logo com homens vigorosos, Para roubar como os vikings.
De pé como devo ir na proa,
Navegando audaciosamente na quilha do mar:
Heróis como no porto, eu caço os homens.”
Saga Egil

Depois do sucesso inicial com invasões menores, os vikings também difundiram invasões em larga escala junto aos grandes rios dentro do interior da Europa. Os noruegueses se focaram na Irlanda, Escócia e norte da Inglaterra, enquanto os dinamarqueses se concentraram no sul e centro da Inglaterra, assim como no enfraquecido Império Franco. O testemunho de Regino, que mais tarde foi abade de Prüm na região de Eifel, escreveu em 907: “Os vikings navegaram pelo Reno com seus navios vindos do norte. Em sua jornada, eles deixaram um rastro de destruição. Cologne, Bonn, Zülpich, Jülich, Neuss e o Palatinado Aachen foram ao chão em chamas. Com uma grande quantidade de soldados a pé e cavaleiros, os nórdicos surgiram. Em grupo se moveram para o interior e sobrepujaram as montanhas Eifel.” Os “varangianos” da área da Suécia foram para leste. Eles tiraram vantagem do siste-

ma de rios ramificados de Dniepoer e Volga, para viajar ao redor da Europa Oriental. Por fim, através do mar Negro e Cáspio, eles atacaram Baku, e depois de 860, fizeram três ataques malsucedidos a Bizâncio.

PRAÇA TING:



No jogo, é o lugar central onde seus vikings começam. Geralmente em uma colina ou um local com um marco distinto tal como pedras ou árvores (*de preferência carvalhos ou limeiras*). Na Islândia, está localizada entre quatro vulcões. Muitas cidades do centro da Europa costumavam ter uma praça, tenda jurídica ou de dança em seu centro. Este local era utilizado principalmente para realização da ting, mas podia também ser utilizado como local de reunião para a corte do vilarejo, troca de mensagens ou um local para procurar uma esposa. No começo de maio, costumavam realizar danças por lá.

PRATA:

Depósitos ricos de prata existiam no Sudoeste da Inglaterra e na Europa Central, mas não no Norte da Europa. A prata vinha para o norte através do pagamento do Danegeld (*extorsão, essencialmente*), invasões e comércio. O metal resistente à corrosão era fácil de ser fundido e processado. Era utilizado para produção de metal de alta qualidade e joias, assim como um dispositivo para cunhar moedas de prata. No jogo, prata é uma referência tanto para prata cortada como para moedas de prata.

PRATA CORTADA:

Como diz o nome, refere-se a pedaços cortados de prata. Comerciantes não viam problemas em cortar moedas de prata, lingotes de prata, joias ou talheres de prata em pedaços menores, caso tudo que precisassem fosse um pequeno pedaço de prata para comprar um produto em particular. Muitas vezes originados a partir de invasões e comércio exterior, a prata cortada da Era Viking geralmente substituíam moedas maiores da Europa do Norte (*embora, na Islândia, por exemplo, a lã franzida “wadmal” tenha se mantido como uma moeda de troca popular até o século XVI*). Em 995, a primeira moeda de prata dinamarquesa foi cunhada e foi seguida por uma transição de sistema monetário, que na Dinamarca foi vinculado ao preço da prata até o século XIX. (*Para efeitos de comparação, o dólar americano foi vinculado, até 1971, ao preço do ouro.*)

PRODUTOS AGRÍCOLAS:

Nos portos frísios e ingleses, mercadores noruegueses trocavam mel, cera e peixe seco por segadeiras, foices e arados (*um conceito que os vikings estavam começando a se familiarizar*). No jogo, “produtos agrícolas” é um termo coletivo para os recursos laranja que representam ervilhas, linhaça, feijões, cereais, repolhos e frutas. É verdade: colonos noruegueses plantavam deliberadamente árvores frutíferas.



R

RENDA:

O termo “renda” foi escolhido para enfatizar sua função no jogo. Tematicamente, a expansão das propriedades ou o aumento das



áreas de influência levam ao aumento da renda. Arrendatários pagavam impostos em dinheiro e o clã em crescimento adquiriria mais renda a partir da venda do fruto do trabalho da família, assim como dos escravos e servos.

REPOLHO:



”*Kálgardr*” é o termo nórdico arcaico para uma horta ou plantação de repolhos cercada. Nas antigas leis norueguesas, havia penalidades para quem entrasse nas hortas de outros e roubasse repolhos, angélicas ou cebolas. Se alguém roubasse tanto que o valor pudesse ser estimado em dinheiro, ele era considerado um ladrão e podia ser punido no ato. Repolho, mostarda negra e muitas variedades de nabo se originaram do repolho selvagem que eram bem diferentes dos tipos bem conhecidos hoje em dia de repolhos redondos.

Receita de Repolho Cozido:

(para 4 pessoas)

1kg de repolho branco (picado), 250 g de maçãs azedas (fatias finas), pimenta, algaravia, ½ l de “*skyr*” (leite azedo com sal), 2 colheres de sopa de manteiga.

Derreta a manteiga em uma panela que pode ser levada ao forno, disponha em camadas o repolho, a algaravia, as pimentas, as fatias de maçã e o leite azedo. Cozinhe até ficar macio, cerca de uma hora em forno médio.

ROUPAS:



O princípio primordial do vestuário era a conveniência. Os pés eram protegidos por sapatos simples de couro. Os homens costumavam utilizar uma túnica, um cinto e calças que eram soltas ou dobradas junto aos pés. As mulheres utilizavam um tipo de vestido solto e um tipo de avental parecido com uma saia, que era preso com fíbulas. Uma colcha retangular era utilizada solta como um manto, a não ser que um robe costurado estivesse disponível. Nos túmulos de algumas mulheres, foram encontradas fitas estreitas que eram utilizadas ao redor da testa ou serviam como base de um gorro. Restos de faixas para testa similares também foram encontradas nos túmulos de homens. Restos preservados de seda indicam que podem ter sido parte de chapéus.

S

SAGAS:

A deusa nórdica da poesia é chamada “Saga”. Relatos e histórias da Era Viking são chamados de “sagas”. Elas falam principalmente sobre a história de uma pessoa ou família e contam sobre eventos e deuses. No entanto, elas apresentam a imagem de uma alta classe viking. Foram escritas, é claro, posteriormente, mas os poemas apresentados são certamente muito antigos. Elas costumavam ser contemporâneas e uma fonte muito valiosa de informações. Os escandinavos tinham muito tempo para contar histórias uns aos outros ao redor do fogo, durante as longas noites de inverno. Baseadas nas tradições orais reforçadas pelos skalds, as sagas foram gradualmente escritas no século XII, principalmente na Islândia, por monges beneditinos e agostinos. As sagas familiares mais conhecidas incluem a Saga Egils e a Saga Njal. Na “Saga do povo em Eyr”, eventos sobrenaturais são relatados. A “Edda” é uma coleção de canções sobre deuses e heróis. Ela relata o começo e o fim do mundo nórdico, no qual a chamada “poesia maxim” tinha o propósito de ensinar o comportamen-

to correto na vida diária. A coleção mais famosa é chamada de “*Heimskringla*” e conta a história dos reis noruegueses. Ela foi escrita em 1230. Embora nenhum autor seja referido, acredita-se que o skald, historiador e político, Snorri Sturluson (1179-1241), tenha escrito muitas de suas partes. Seu trabalho mais importante é a Prosa Edda (ou “*Snorra Edda*”), um manual de teoria poética para skalds com citações de outros trabalhos, alguns dos quais já não existem mais. A coleção científica e filológica é uma fonte importante de interpretação dos mitos nórdicos e mundos religiosos conceituais; outros trabalhos daquela época são muito esparsos para serem confiáveis. A diversidade de evidências para perspectivas diversas sugere que havia uma alta tolerância religiosa, como ainda é o caso na Escandinávia hoje.

SAQUES:



Tomar uma quantidade de dinheiro (“*danegeld*”) ou recursos naturais sob coação, através da ameaça de queimar a região. Um chefe do fogo era responsável pela destruição (*acendendo o fogo ao invés de apagá-lo, assim como em Fahrenheit 451, o romance distópico de Ray Bradbury*). Saquear era uma maneira comum de financiar uma guerra, ocorreu com frequência durante a Guerra dos Trinta Anos (1618 a 1648), um período extremamente destrutivo e mortal na história europeia, que matou em média dois de cada cinco alemães.

SEAX:

Arma de gume único da Era Viking. Um seax curto era utilizado como uma faca de combate junto a uma espada longa.

SEDA:



É disponibilizada no jogo através do comércio exterior, e também através de invasões e pilhagens. A única verdadeira fibra natural infinita do mundo é obtida do casulo da lagarta da seda. A seda foi um recurso de luxo muito popular. Pequenos fragmentos foram encontrados em 45 túmulos de Birka, sugerindo que era usada primariamente como decoração. O comércio de seda (*principalmente dos varangianos*) acontecia no curso dos rios Volga e Dnieper, e cruzava os mares Cáspio e Negro até os impérios persa e bizantino, que começaram sua produção de seda, independente da China, em 550. Até mesmo brocados chegaram na Escandinávia: um tecido sólido, pesado e com padrões de seda aplicadas sobre ele, no qual fios de ouro e prata eram inseridos.

SHETLAND:



No jogo, você pode explorar o arquipélago subártico e tomar o tabuleiro de exploração topograficamente simplificado de mesmo nome. Localizado a 170 quilômetros a noroeste do continente escocês, as “ilhas do tecido de lã” (*Hjaltland*) foram habitadas pelos noruegueses em 700. Não se sabe o que aconteceu com os pictos que viviam lá. O idioma nórdico arcaico, norm, tornou-se extinto no século XVIII. Hoje, cerca de 22.000 de pessoas vivem nas ilhas. Junto às Orkneys, localizada a cerca de 100 quilômetros de distância, referem-se às Shetland como “*Norðreyjar*” (*Ilhas do Norte*). Do século IX até 1469, a ilha era um reino de jarls noruegueses. A área que se estende das Hébridas até a Ilha de Man era chamada de “Ilhas do Sul”.

SNØBJØRN GALTE HOLMSTEINSSON:



Desconhecido pela história mundial, um pequeno grupo de colonos, liderados pelo norueguês Galte, foram os primeiros a aportarem na América em 978 (*na verdade, na Groenlândia*). Galte foi morto durante uma discussão, resultando em uma tentativa fracassada de colonização da Groenlândia. Oito anos depois, Erik, o Vermelho, e seus colonos tiveram sucesso onde Galte fracassou.



TABULEIRO PESSOAL:

Uma representação abstrata da área de colonização de um clã (*ou tribo*) na terra natal norueguesa. Você, simbolicamente, coloca suas propriedades nele, refletindo o prestígio do clã no jogo. Os tabuleiros de descoberta que são anexados ao tabuleiro pessoal simbolizam territórios recém-descobertos, que não necessariamente precisam ser colonizados.



TAÇA:



Um recipiente adornado para bebidas com um prestígio similar ao da caneca de chifre. Normalmente, era utilizada para propósitos cerimoniais. Ocasionalmente, era originária de saques. Também podia ser chamada de cálice em certas ocasiões.

TALHERES:



Neste jogo, você pode obtê-los como recursos azuis de luxo através de comércio exterior, invasão e pilhagem, e ao derretê-los, você pode transformá-los em joias. Na Idade Média, talheres de prata eram cortados em pedaços (prata cortada) e eram uma parte de todos os tesouros de prata. No final da Idade Média, eles se tornaram comuns como talheres de qualidade.

TERRA NOVA:



A ilha da América do Norte no distante estuário do Rio Saint Lawrence. Teorias não comprovadas sugerem que Brendan tenha chegado ali primeiro. Uma certeza é que Leif Erikson esteve lá em 1000. A ponta norte foi colonizada por vikings, o que foi demonstrado pela descoberta de um alfinete de manto. Presume-se que esta ilha era a “Vinland”, que foi colonizada, de acordo com as sagas, entre 1010-1013. Crônicas posteriores falam de relações de comércio que duraram até o século XIV.

TESOURO DE PRATA:



Fossem adquiridos por meio de comércio, pilhagem, invasão, resgate ou tributo, os vikings enterravam, assim como um esquilo, alguns de seus tesouros e armas. Caso tudo não pudesse ser transportado de uma vez, eles acumulavam os espólios de uma invasão em um local próximo – de preferência perto de sua terra natal. Centenas destes esconderijos foram encontrados na Bretanha e no norte da Europa, a maioria consistia em moedas de prata, lingotes, prata cortada e pedaços de joias. Até mesmo hoje em dia, de tempos em tempos, um tesouro viking é descoberto.

THRALL:

Palavra do nórdico arcaico que significa escravo, mas também pessoas sem terra e sem liberdade ou servos, em contraste ao karl (camponês livre) e ao jarl (conde). Na maioria das vezes, prisioneiros de guerra eram parte dos espólios e eram vendidos como escravos (*Dublin era um importante centro de comércio*) ou levados para casa. Aqueles que não podiam pagar suas dívidas tinham que ficar a serviço da outra parte até que suas dívidas fossem quitadas. Na Islândia, os filhos de homens libertos eram completamente livres. Enquanto na Noruega, podiam ser livres apenas depois de quatro gerações. Para o funcionamento de uma fazenda escandinava, era necessário um trabalho braçal extenso, e a parte mais difícil era delegada ao thrall. As mulheres normalmente eram alocadas em serviços da casa como fazer manteiga, cozinhar ou costurar. Os homens retiravam esterco, cortavam madeira e pastoreavam as criações. As pessoas capturadas em invasões eram também vendidas para o Oriente. Um escravo era uma propriedade sem nenhum direito. A qualquer momento, seu dono podia decidir se iam viver ou morrer. Thralls tinham que manter os cabelos curtos, não podiam possuir, herdar ou dar nada, nem fazer qualquer tipo de transações comerciais. Um casamento entre escravos era considerado inválido. (*Não ajudava que Lofn, uma das servas da esposa de Odín, tinha a tarefa de combinar homens e mulheres que se amavam quando era proibido.*) Devido a sua localização geográfica favorável (próximo a grandes nações não-cristãs), os escandinavos tinham um monopólio prático do comércio de escravos. A escravidão foi abolida na Noruega no século XII – um resultado direto da cristianização.

TING:

De acordo com a antiga lei germânica, é a Corte e Assembleia do Povo. Na Suíça, ela ainda é utilizada nos dias de hoje. Originalmente, era a assembleia de todos os homens livres, o que foi alterado em 930 devido ao aumento da população, para uma ting representativa com delegados de diferentes grupos. Na Noruega e suas colônias, uma ordem da ting, similar a um código de leis, regulava a vida em conjunto e instituiu as penalidades da ting. Havia tings regionais e supraregionais na Noruega, assim como nas recém-colonizadas ilhas do Atlântico Norte: a “Løgting” foi fundada nas Ilhas Faroé em 900 (*com uma pausa de 1816 até 1852*). A “Althing” islandesa teve reuniões intermitentes desde 930. A “Tynvaal” na Ilha de Man se reuniu continuamente desde 976. As tings voltavam a se reunir no verão de cada ano, normalmente no solstício (*como uma reunião geral anual*). Havia também a “allmannathing”, da qual todos os aldeões livres eram obrigados a participar. E também havia reuniões temáticas (*tal como para a eleição de um rei, para processos, retomadas e assassinato*) e organizacionais (*sobre convocação para o exército, tripulação de navios ou apenas para diversão*).

TINGIMENTO:

Os escandinavos amavam roupas coloridas. Tingimento na Idade Média era um negócio muito sujo. Tingidores eram considerados impuros, pois tinham que lidar com substâncias de cheiro terrível, tal como urina. Fibras animais, como sedã e lã eram mais fáceis de trabalhar e podiam ser tingidas com cores mais intensas do que fibras vegetais como linho, cânhamo e urtiga. Portanto, podemos assumir que, embora os escandinavos utilizassem roupas de lã coloridas, suas roupas de baixo feitas de linho eram, provavelmente, brancas ou de cor natural. Em geral, o tingimento de roupas durante a Era Viking era um trabalho pesado. Mesmo naquele tempo, era possível tingir, sem dificuldade, com todas as cores do arco-íris utilizando plantas nativas.



TÚNICA:

Roupas históricas magníficas para ocasiões cerimoniais. As roupas do início da Idade Média consistiam principalmente de lã, linho e cânhamo. Em alguns casos, sedã era utilizada. Havia, também, casacos que eram feitos de peles valiosas. As vestes do povo sami, feitas principalmente nas cores azul e vermelha, eram muito populares. A cor era uma marca de moda mesmo na Era Viking. No entanto, nenhuma prova arqueológica foi encontrada de que as mulheres preferiam vestir vermelho e os homens vestir azul, como é sugerido pela convenção rosa/azul atual. Afirma-se que a capa de Odin era azul. (A antiga palavra sueca para túnica é, aliás, “mantol” - muito parecida com a palavra alemã “Mantel”, a palavra francesa “manteau” e a portuguesa “manto”).



VACAS:



Trabalhar nos campos era exaustivo, por isso prender gado em arados era algo muito útil. Neste jogo, vacas são obtidas no mercado de animais como uma ficha vermelha, para que possam ser utilizadas como um bem de troca

ou para produzir leite. O gado era, muitas vezes, sacrificado para o banquete. Isso costumava ser feito antes do inverno, para conservar ração. Enquanto as vacas de hoje pesam de 500-600 kg e produzem milhares de litros de leite a cada ano, as vacas da Era Viking pesavam apenas 200 kg e produziam cerca de 500 litros por ano. O gado também era fonte de fertilizante e combustível. Ao ser morto, sua carne era comida, a pele se tornava couro (a pele de animais mais jovens se tornava couro cru). Os chifres eram transformados em canecas de chifre e outros itens úteis. O “Fjäll”, gado do Norte da Suécia (que vive nas montanhas), é

uma antiga raça de gado doméstico, que existia na Era Viking. Suas orelhas, área ao redor dos olhos e a ponta de seu focinho são negras. Hoje, o gado islandês é o mais próximo das raças antigas como descendentes diretos dos primeiros animais dos colonizadores. No entanto, agora as cores e padrões são mais variados.

VIKING:

Não é possível distinguir claramente invasão em áreas costeiras remotas de viagens comerciais, porque, caso houvesse oportunidade, os mercadores também seriam saqueados. E quando as invasões não valiam a pena, sempre haveria trocas simples. “Bjorn era um grande navegador, um perito como viking e como comerciante”, afirma a Saga Egil. As viagens dos vikings podiam ser individuais, empreendimentos privados para invadir ou com interesses mistos. Estas viagens, no entanto, nem sempre eram ligadas ao roubo.

VIKINGS:

Hoje, muitas pessoas relacionam vikings a uma tribo, nação ou pessoas. Um conceito que qualquer nórdico da Idade Média rejeitaria – ele não apenas iam ‘viking’. O verbo “viking” em nórdico arcaico significava “estar a caçar”, mas também poderia se referir a uma expedição comercial. “Viking” eram ladrões oportunistas e mais tarde, saqueadores profissionais. Os guerreiros do mar eram apenas uma pequena porcentagem da população que se constituía 95% de fazendeiros e pescadores. Europeus que vivenciaram invasões ou pilhagens feitas por homens do Norte que falavam nórdico arcaico não tinham ideia de onde estes piratas vinham, se era da Noruega, Suécia ou Dinamarca. Todos eram vikings. No entanto, os frísios chamavam esses atacantes de “dani”, sabendo muito bem de quem deveriam se afastar, e os finlandeses e eslavos chamavam as tribos suecas de “varangianos” ou “rus” (“remadores”), da qual a palavra Rússia foi criada.

VINLAND:

O “país das videiras” descoberto por Leif Erikson durante uma viagem de descoberta no ano 1000 (provavelmente Terra Nova): “Então Tykir falou primeiro e por um longo tempo em alemão, girando seus olhos de muitas maneiras, mas eles não entenderam o que ele disse. Com o passar do tempo, ele falou em nórdico: [...]. Posso relatar algumas novidades: Eu encontrei videiras e uvas. ‘Isto é verdade, meu padraço?’, perguntou Leifr: ‘Certamente é verdade’ ele disse, ‘porque nasci onde não havia falta de videiras nem de uvas.’” Algumas teorias mais exageradas sugerem que isso não se refere a videiras selvagens com uvas que mau podem ser comidas, que cresciam sobre árvores, mas sobre bagas selvagens, como mirtilos, ou uma reinterpretação de pastos. Um assentamento permanente de um grupo de colonos ligados a Thorfinn Karlsefni no auspicioso país fracassou devido a conflitos com nativos em número muito maior, mas o que foi escrito sobre Vinland soava muito promissor.

“A natureza do país era, como parecia para eles, tão boa que o gado não precisaria de comida no inverno; não havia geada no inverno e a grama apenas crescia levemente. Dia e noite eram de mesmo tamanho, ao contrário da Groenlândia e da Islândia. O sol ficava no céu durante os curtos dias de inverno das 9 da manhã até as 4 da tarde.”
Saga da Groenlândia (século XII)



NOTAS DO DESIGNER :

Embora houvesse grandes diferenças na lei, religião e sociedade em diversos países escandinavos, estas foram, por vezes, “unificadas” para facilitar a leitura e não transformar isto em um tomo científico. Nunca houve nada parecido como uma “cultura viking” universal. As fontes primordiais sobre o período viking são as inscrições rúnicas, arqueologia e literatura contemporânea, esta última escrita por viajantes árabes e cronistas alemães, tal como Adam de Bremen. Devido à escassez de fontes, muitas informações provêm da Islândia e das sagas islandesas. Devido ao foco temático do jogo, as fontes dos vikings noruegueses foram as mais utilizadas. Na falta de tais fontes, fontes gerais da Escandinávia ou mesmo do início da Idade Média no norte e centro da Europa foram utilizadas. Os textos foram compilados por mim depois de uma pesquisa feita em sua maior parte na internet. As fontes são muito diversas, ao se consultar a Wikipédia, que muitas vezes cita artigos de jornais e diversos blogs de fãs da Era Viking. Uma reprodução verdadeiramente detalhada seria grande demais. Independentemente, um agradecimento especial ao Dr. Reinhard Hennig; ele é provavelmente o especialista com mais conhecimento sobre o assunto e as pesquisas sobre a Era Viking devem muito a ele.

Autor: **Gernot Köpke**

Redator: **Uwe Rosenberg, Dirk Schmitz, Frank Heeren**

Tradução: **Rafael Colmanetti - Yada³ Traduções**

Revisão: **Romir G. E. Paulino**