



ikingos



una historia de:



VIKINGOS

Introducción

El universo vikingo se divide en 8 reinos, con características, funciones y habitantes distintos. Siete de esos ocho reinos pertenecen a los humanos, mientras que el octavo, Asgard, está reservado para los dioses. Cada reino tiene un dios de referencia y un símbolo distintivo.

Desde tiempos inmemorables, los diferentes reinos han colaborado los unos con los otros, conviviendo en paz y armonía, trabajando juntos y como un solo pueblo. La unión entre ellos hizo que pudieran desarrollarse como sociedad, compartiendo una cultura común, dando lugar a unos tiempos de paz y bonanza para todos ellos. Pero los intereses de cada pueblo empezaron a estar por encima de los comunes, lo que llevó al distanciamiento entre ellos.

La cultura, que se caracterizaba por el respeto y la convivencia comenzó a quebrarse, rompiendo los lazos que unían a los pueblos. Los buenos tiempos dieron paso a otros en los que cada pueblo miraba por su propio interés, dejando de lado al resto de reinos.

Y Pasado el tiempo, los reinos rompieron sus relaciones, olvidando las funciones que cada uno de ellos tenía encomendada, así como importancia de ayudarse los unos a los otros.

Los pueblos invasores o “Gunnars” están al tanto de la debilidad de los vikingos, esperando el momento oportuno para atacarlos ahora que están divididos.

Pero los dioses no son ajenos al problema, por lo que deciden enviar a dos de sus hijos, Ut y Gard, a intentar solucionar el distanciamiento que hay entre los reinos.



VÍKINGOS

Ut y Gard ponen al corriente de cómo está la situación del universo vikingo a los acampados, que pertenecen a cada uno de los siete reinos. A su vez, les hacen entrega de la carta que Odín les ha escrito. En ella les pide que se unan y nombren un rey, para así, solucionar los problemas que existen entre ellos.

Al mismo tiempo, les comunica que deberán viajar por todos los reinos para conocer sus costumbres, habilidades y peculiaridades. De este modo podrán ayudarse los unos a los otros. En cada reino tendrán que complacer los deseos de los dioses que gobiernan en él, ganándose su confianza.

Para que la tarea sea más fácil, Ut y Gard cuentan con la ayuda de los héroes de cada reino, quienes guiarán a los acampados en el viaje. Con todo lo necesario para comenzar el viaje, Ut y Gard les muestran el mapa del universo vikingo para poder emprender el viaje por los siete reinos, empezando por Asviheim.



VIKINGOS

DÍA 3 Asviheim



La primera parada del viaje es al reino de Asviheim, gobernado por el dios Frey. Es el mundo de la naturaleza y los bosques. Cuenta con grandes extensiones de zonas verdes y frondosos bosques.

La mayoría de sus habitantes son leñadores, carpinteros o se dedican al cuidado de los bosques. Son grandes constructores, sobre todo de barcos.

En tiempos pasados abastecían de madera al resto de reinos, mantenían gran relación con Gangheim y Helheim, ya que el mundo del agua necesitaba de su madera para la construcción de barcos y puertos. y el mundo de la guerra la requería para la elaboración de armas.

A su vez, Asviheim necesitaba el apoyo y conocimientos de Midgard, pues al habitar tantos animales en sus bosques precisaban de los conocimientos del mundo de la vida.

Durante su estancia en Asviheim, los acampados encuentran a Frey, desaparecido desde hace tiempo. El dios les pide que limpien sus estancias si quieren empaparse de los conocimientos del reino verde, y lograr la tan ansiada paz.



vestein



VIKINGOS

DÍA 4 MIDGARD

El segundo destino del viaje es Midgard, el reino de la vida y de Ymir. Es el mundo de los seres vivos y uno de los reinos vikingos más pacíficos. Cuna de los animales, de él surgieron todas las especies.

Gran parte de su población desempeña las labores de ganadería, agricultura y el cuidado de los enfermos, ya que poseen conocimientos ancestrales acerca de la vida de todos los tipos de especies.

Antes de que los lazos se rompiesen, prestaban su ayuda al resto de reinos vikingos y demandaban los conocimientos de Vanaheim, para el cuidado de enfermos y cosechas. Desde hace un tiempo, solo se preocupan por las criaturas que habitan en sus territorios.

En Midgard, los acampados se someten a una serie de preguntas de la diosa Ymir acerca de las costumbres del reino. Estos conocimientos les valdrán para la velada nocturna que deben llevar a cabo si quieren complacer los deseos de la diosa.

Pasada la prueba, Ymir le enseña la llave al conocimiento de la vida, fundamental para poder alcanzar la reunificación de los reinos vikingos.

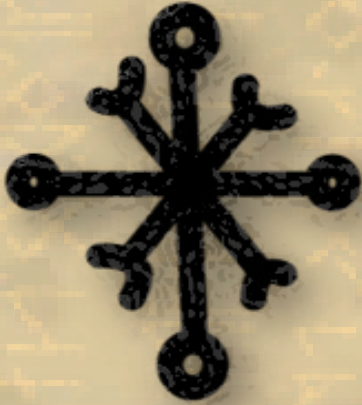


ASLOC



VIKINGOS

DÍA 5 NIFELHEIM



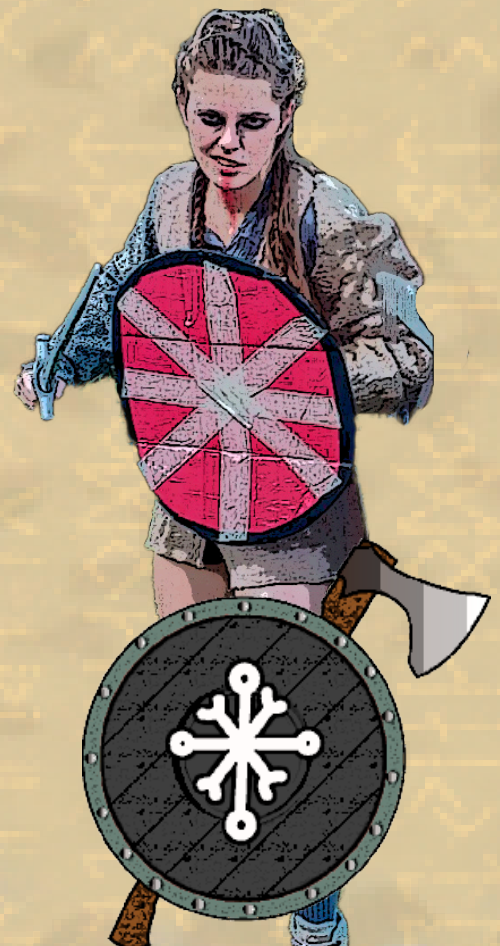
Los acampados viajan a Nifelheim, el mundo del hielo, donde Hela gobierna. Se trata del reino más gélido y extenso de todos. En él abundan los glaciares y los manantiales.

Sus habitantes son extremadamente fuertes, ya que deben soportar las bajas temperaturas y adversas condiciones climáticas durante todo el año. Solitarios y feroces, los habitantes de Nifelheim o Bersekers, se dedican a la caza.

Antaño, todos los reinos dependían de él, especialmente Gangheim, pues de este mundo surgen los dos manantiales que alimentan al resto de reinos. Al mismo tiempo Nifelheim necesitaba a Solfaheim para poder derretir sus grandes glaciares.

Los acampados deben viajar hasta el glaciar donde habita la diosa Hela. Pero el camino está bloqueado por un Berseker. Quien les dice que en el manantial hay una gran serpiente que impide que los manantiales se sigan llenando.

Los vikingos descubren que la serpiente es la propia Hela, quien decide volver a surtir de agua a los grandes manantiales tras su insistencia.



LAGERTHA



VIKINGOS

DÍA 6 helheim

La siguiente parada es en Helheim, el mundo de la guerra, un pequeño reino árido y en el que gobierna el dios Balder. En él, se han forjado la mayoría de grandes héroes vikingos.

Sus habitantes son grandes guerreros. A pesar de que todos los vikingos se caracterizan por sus habilidades bélicas, los nativos del mundo de la guerra destacan por su coraje y sus estrategias defensivas, clave en las invasiones a otros territorios.

Dadas sus dotes para la guerra, todos requerían los servicios de sus guerreros. A su vez, Helheim necesitaba a Asviheim para la fabricación de armas, barcos y estructuras útiles para la guerra y el asedio.

En el mundo de la guerra, los acampados deberán devolver la fama, el arte del combate y el coraje que caracteriza a sus guerreros. Para lograrlo deberán participaren los “Juegos Vikingos”, para ver el nivel al que están.

No con ello satisfecho, Balder les obliga a pasar por el ritual nocturno de los campeones para comprobar si han obtenido el valor y coraje del reino para poder seguir con su misión de reunificar todos los reinos.



ROLO



VIKINGOS

DÍA 8 GANGHEIM



Ha llegado el momento de viajar Gangheim, el mundo del agua y gobernado por la diosa Skadhi. Es un reino plagado de ríos, por los que viajan con normalidad.

Sus habitantes, la gran mayoría pescadores y comerciantes, son los que mejor conocen el universo vikingo, pues han viajado por el resto de los mundos a través de los ríos. Tenían un gran papel en las relaciones entre los diferentes reinos

Con el distanciamiento entre pueblos, los ríos han dejado de estar tan transitado, haciendo caer el comercio fluvial. Necesitan a Nifelheim para abastecerse del agua de sus manantiales.

Al llegar a Gangheim, Skadhi les informa de cómo es la vida en el reino y su dependencia del comercio. Por lo que les propone que le ayuden a reimpulsar el comercio y devolver la grandeza y riqueza al reino. De este modo Gangheim resurgirá y los acampados obtendrán la aceptación de la diosa para la reunificación.

Por la noche Ut y Gard les comunican que la corona oficial que siempre deben portar los reyes ha desaparecido. Sospechan que Loki, el dios de Solfaheim, es el culpable.



HARALD



VIKINGOS

DÍA 9 SOLFAHEIM

La siguiente parada es en Helheim, el mundo de la guerra Solfaheim, mundo del fuego y uno de los reinos más temidos entre los propios vikingos. Poseen el control del fuego, lo que tradicionalmente les ha otorgado gran poder.

El constante calor causado por el fuego hizo que en sus tierras se crearan cuevas con los minerales más preciosos de todos los reinos. Sus habitantes se dedican a la forja, minería y joyería, lo que les hace ser uno de los reinos vikingos más ricos.

Nifelheim siempre ha necesitado del fuego para mantener vivos sus manantiales. Por otro lado, Solfaheim necesita a Gangheim para controlar el fuego del reino.



Solfaheim es el reino de Loki, un dios embaucador y algo loco que, como sospechaban, tiene la corona real. Pero Loki no les pone nada fácil recuperar la corona, para ello deberán superar las pruebas que el mundo del fuego les depara.

Tras atravesar sus cuevas y arrastrarse por sus lodazales, Loki les devuelve la corona, y con ella su aprobación para llevar a cabo la reunificación del reino..

SEDALF



VIKINGOS

DÍA 12 VANAHEIM



Solo Queda un reino por visitar, Vanaheim. Es el reino del conocimiento y el último en ser creado por los dioses. Con el paso del tiempo se fue haciendo cada vez más importante, ya que era el lugar donde los vikingos se formaban académicamente.

La mayoría de sus habitantes son sacerdotes e intelectuales, que predicán el conocimiento por encima de todo en sus templos sagrados.

Antiguamente, Helheim necesitaba de sus conocimientos, pues no eran grandes estrategias bélicas. Pero Vanaheim también necesitaba de los conocimientos de Midgard acerca sus ganados y enfermos.

Ya en el reino de Idunna, esta baja desde el monte sagrado para proponer a los acampados un trato. Si completan el juego que los ha preparado, que mezcla habilidad y conocimiento, les otorgará el conocimiento necesario para resolver los problemas y unir a los reinos vikingos.

Los acampados logran complacer los deseos de la diosa y consiguen completar el puzle. Ya conocen todos los reinos y sus peculiaridades

ZORUM



VIKINGOS

DÍA 13 ASGARD

El viaje ha terminado. Después de visitar los siete reinos humanos, aprendiendo sus costumbres y consiguiendo la aprobación de todos y cada uno sus dioses, ha llegado el momento de visitar el hogar de los dioses, Asgard. Pero para entrar a la morada de los dioses, deben preparar un gran banquete como ofrenda.

Tras el convite, Odín les recuerda que deben elegir a uno de ellos como rey de los vikingos para poder volver a unificar los siete reinos humanos. Cada reino escoge a un candidato, que deberá dar un discurso argumentando por que debe ser el nuevo rey de los vikingos.



Los habitantes de cada reino votan (no pueden votar a su candidato) en función de los discursos y la motivación de cada pueblo por estar unificado. Finalizadas las votaciones, el consejo de dioses liderado por Odín y Freya, procede a coronar al nuevo rey. Todo es alegría en Asgard, hasta que Freya, esposa de Odín es raptada por los Gunnars, falsos vikingos que buscan acabar con la unidad nórdica. Los acampados, con la ayuda del todopoderoso Odín, deberán rescatar a Freya de manos de los Gunnars. Entre todos, y luchando en equipo logran rescatar a la diosa, demostrando la unidad de todos los reinos.

Tras la batalla, Odín y Freya agradecen a los acampados su valor y coraje, propios de los vikingos y los animan a celebrar la coronación del nuevo rey en una fiesta, símbolo de unidad y paz.

Fin

