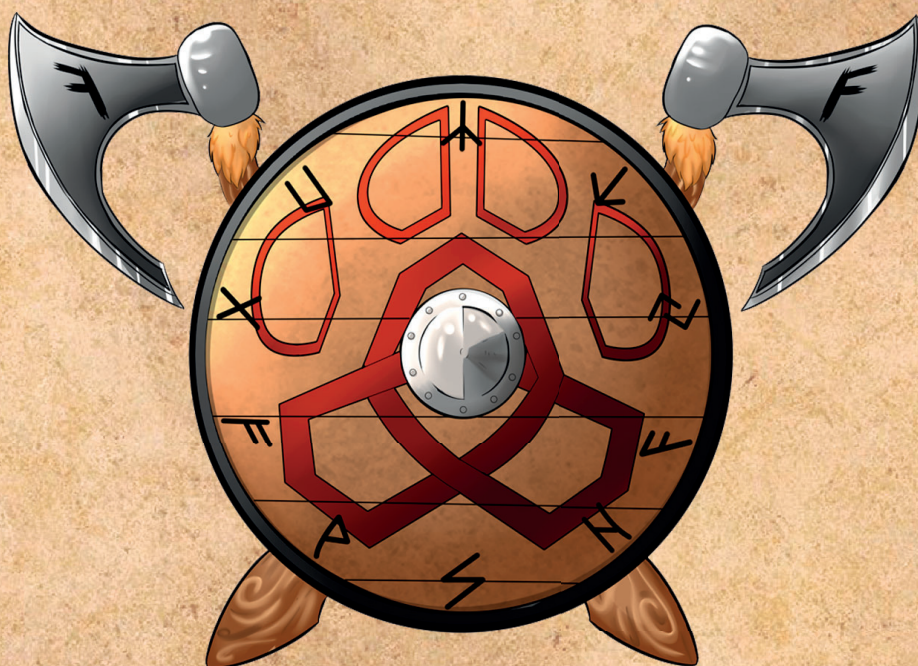


O RETORNO DOS VIKINGS





CRONOGRAMA

FURCAMP 2019

	sábado 2/mar	domingo 3/mar	
08:00hs	Todo mundo ansioso pelo FurCamp :D	Café da manhã	
09:30hs	Saída do ponto de Encontro	Livre	
	Todos a bordo para nossa Viagem	Batalha Campal Guerreiros do Valhalla	O Olho de Odin (Fotografia)
13:00hs		Almoço	
	Abertura do FurCamp	Livre	
	Livre	Arremesso de Escudo (Frisbee)	Campeonato Just Dance
	Diversão aos Deuses Apresentação de Talentos dos Furries	Corrida do ovo de Dragão (Rugby de Bexigas)	Campeonato Smash Bros
19:30hs	Jantar	Jantar	
20:00hs			
	Apresentação Temática	O Porto de Frey (Dealer's Room)	

	segunda-feira 4/mar	terça-feira 5/mar	
08:00hs	Café da manhã	Café da manhã	
	Livre	Livre	
	Jogos de Fursuit O Olho de Odin (Fotografia)	Encerramento Temático	
12:30hs	Almoço	Almoço	
	Livre	Assinatura dos Conbooks	
	Guerra das Mil Eras (Guerra de Bexigas)	Final Just Dance e Smash Bros	Fechamento dos Quartos
	Foto Oficial	Retorno	
19:30hs	Jantar	Todo mundo com preguiça de ir embora do FurCamp :(	
20:00hs			
	Balada		



UM NOVO HORIZONTE

A caminho de um novo horizonte, onde vamos criar nossa vila e cuidar de nossas famílias, em meu Drakkar juntamente com os líderes das casas, vamos em direção a um mundo novo!

Várias Luas se passaram até que eu conseguisse ver ao horizonte uma ilha, me viro e vejo os representantes das casas, que logo estavam na proa do Drakkar olhando a mesma ilha no horizonte.

Digo para todos - Nossa Vila vai ser aqui!

Esta vila que irá ter o nome de Myrr, antigo fundador de nossa terra natal e pai dos quatro líderes!

Esta é a história dos líderes. Myrr, impossibilitado de ter filhos de seu sangue, sempre acolheu quem necessitava e chamava-os de filhos, dando amor, ensino e proteção.

Seu primeiro filho foi Bram o Carneiro, jovem de muito vigor e força física, sempre mostrou aptidão para a batalha e humildade em seus atos, Bram fundou a casa Slode, onde treina jovens desde pequenos para serem valentes e humildes guerreiros.

Seu segundo filho, Asgaut era o mais inteligente. Myrr durante suas viagens conheceu uma coruja druida a qual viajou por muitos anos pelas terras, mas não pode se curar de uma grave enfermidade, deixando um filho ainda no ovo quando partiu deste mundo. Myrr acolheu esse ovo e após Asgaut nascer, cuidou e buscou ensinar tudo que pode sobre a natureza. As dríades e os espíritos da floresta também ensinaram Asgaut a respeitar a floresta e a conviver com a natureza.

Asgaut fundou a casa Ofieg, onde ensina os jovens o mesmo que seu pai adotivo lhe ensinara.

A terceira filha foi Greta, uma jovem gata filha de uma das serviçais. Myrr ensinou-a sobre a arte da cura, e ela sempre cuidará de toda a sua família. Greta mesmo sabendo que Myrr não era seu pai, chamava-o assim, pois o considerava como tal.

Greta fundou a casa Sodottir, que ficou conhecida por seus vastos conhecimentos na área da cura e por manter o mesmo sentimento de família e aconchego que aprendera com Myrr, sendo às vezes chamada de a grande mãe.

Por fim veio Jokul, o mais novo de todos. Myrr encontrou sua família em necessidades e a trouxe para a vila, onde ensinou e os ajudou a prosperarem. Em pouco tempo Jokul fundou a casa Wulven, a casa mais abastada de todas, onde Jokul ensina desde jovem a cuidar de seus semelhantes e a prosperar.



Myrr morreu devido sua idade avançada, porém rodeado de seus filhos e em uma vila próspera, partiu sabendo que seus filhos possuíam o que precisam para a vila e a proteção de todos.

O tempo passou e a vila prosperou a tal ponto que chegara a hora de procurar novas terras para continuar sua expansão. Os quatro líderes enviaram então seus representantes para uma expedição a essas novas terras..

Que Odin e os deuses nos ajudem a prosperar nessa nova terra! Atracamos em uma praia e fizemos um reconhecimento da área, não encontramos nenhum habitante nativo, mas encontramos frutos e um lago de água doce para saciar nossa sede, mandei nossos guerreiros largarem suas espadas e pegaram machados para cortar as árvores necessárias para nossas casas, meu Drakkar já está sendo levado para fazer o centro da vila onde ficará nossos mantimentos e será o centro de nossas reuniões.

Ao horizonte temos vastas montanhas as quais iremos desbravar, logo nossa vila irá crescer e prosperar também.

Pelos anos que se passaram a vila cresceu e se desenvolveu, seguindo os ideais de cada casa, os representantes entraram em um acordo para quem iria comandar a vila durante o ano, esse acordo dizia que:

- A casa que tiver mais pontos durante os jogos e comemorações anuais, iria ser a governante da vila pelo ano que viria!

Agora cabe a você, jovem campista, seguir a casa que escolheu e participar dos jogos para que sua casa seja a vencedora!



ASGAUT

CASA OFIEG



A casa Ofieg, talvez a casa mais antiga de todas, ou a mais preservada em sua cultura e seu misticismo, cresceu junto à floresta sagrada, onde a própria lua deu o coração como presente para os guardiões da magia, criando a tradição sagrada de proteger e cuidar das matas e rios, e dos espíritos que ali habitam.

Asgaut cresceu em meio aos druidas e os espíritos, tendo-os como professores, e a própria floresta como casa e protetora em sua infância.

Enquanto jovem, aprendeu e criou vários antídotos e rituais para proteção de sua casa, sempre tendo carinho e cuidado com as plantas, tendo assim sua primeira revelação cuja qual deveria transmitir toda essa cultura e conhecimento, para mais os outros, incluindo seus rituais de proteção e antídotos.

O tempo se passou e Asgaut cresceu, virando assim o Grande Druida, aquele que teria como missão proteger o coração da lua, que por sua vez recebeu sua segunda revelação, pegando e colocando o coração em seu cajado, fazendo com que o coração da lua sempre o acompanhasse, levando consigo a própria lua e a energia para aumentar os domínios da floresta sagrada e o conhecimento de todos.

mesmo centenas de anos passados, Asgaut continua a levar o conhecimento e a aumentar os domínios da floresta sagrada.



BRAM

CASA SLODE



Casa Slode, criada por Bram o carneiro, inspirado pelos ideais de seu pai, Bram cresceu em uma família guerreira, fortalecida no calor da Forja, e educada nas batalhas. Durante sua infância aprendeu a forjar suas armas e utilizá-las, descobriu desde cedo que, a maior virtude que um guerreiro pode ter é sua humildade, e sua vontade de proteger aqueles que precisam.

Desde pequeno Bram sempre dividia seu alimento com quem precisava, conforme crescia decidiu criar uma casa, onde todos que necessitavam, teriam abrigo e alimento, e trataria a todos como filhos, dando a eles treinamento para serem guerreiros, ensinando eles no calor da forja e no calor da batalha.

Anos se passaram, e assim a casa Slode criou a fama de vários Guerreiros.



GRETA

CASA SODOTIR



A casa Sodotir, criada por Greta a Gata, é a casa da cura, lar da melhor medicina possível.

Greta cresceu em uma família simples, mas de grande conhecimento, ao lado de grandes curandeiros conheceu o lado bom e o lado ruim da vida, pois, junto com as histórias de glória que os guerreiros carregam, acompanham as histórias de seus ferimentos e os ungentos utilizados para sua cura.

Greta, conforme com o passar dos anos, tornou-se uma linda fêmea, forte e presente, seu grande coração a fez com que recebesse a alcunha de A Grande Mãe, pois sempre estava resgatando e cuidados de todos que necessitavam em sua casa.

Fundando assim a Casa Sodotir, a qual continua criando os melhores curandeiros.



JOKUL

CASA WULVEN



Casa Wulven, a casa mais jovem dentre todas, porém tão próspera quanto as mesmas, fundada por Jokul, que desde pequeno sabia como cativar, sempre audacioso, astuto e esperto. Raramente perdia uma disputa, e sempre estava a juízo das mesmas.

Quando jovem já discorria suas discussões e sempre as encerrava com o apoio unânime. Todos ao seu redor prosperavam, sendo ele sempre amigo e acolhedor.

Sempre de cabeça erguida e de comportamento hegemônico, se intitulava o aristocrata.

Com confiança própria, habilidades de persuasão inigualáveis, resolveu abrir sua própria casa, mantendo a prosperidade sempre e nunca desanimando frente aos problemas.

Muitos dizem que, quem à sua casa ingressa, é agraciado com a inteligência, sabedoria, persuasão, auto estima, e a prosperidade de Jokul.



ENFIM A BATALHA

Ao brio de Thor, empunho meu machado.
Avante sem pestanejar,
Sem minha cauda castigar.
Ando diante o monte,
Ando sempre avante.

Sempre avante olhando,
Ao mirante coalhando.
Arrebatando a estalo,
Amassando em pelo sem cavalo.
Mas para trás não me abalo.

Mesmo com pelos brancos em sangue,
Continuo ao alforje em derrame.
Coberto pelo elmo em avante,
Em rodeio escudado continuo,
Afogando em sangue inferno.

Mais vale em batalha o pêlo perder,
Do que em retirada bater.
A Odin conquisto o visco,
Deixando-os sem menisco.
Porém dilacerando sem risco.

Com a beleza de Freya à frente,
Mantenho despedaçando aos montes.
Se gigantes são, mantenho – os em mãos.
Gelo ou fogo, rodeado deles ao chão,
Os esmigalho como pão.

Como Svadilfari avançamos.
E sem pestanejar à Bifrost,
Matemos o trote.
Andamos com glória,
Sempre cuidando a escória.

Mesmo sem Gram à mão,
Porém mantendo a posição.
Continuo por Ragnarök lutando!
Porém Helgardh evitando!
E assim continuo marchando



◊ MITO DE FENRIR

Conheça a história e origem de Fenrir, um lobo vastamente poderoso capaz de devorar até o sol de Asgard!

O filho lobo de Loki

Loki, deus asgardiano das ilusões e trapagens, teve três filhos com a gigante Angerboda: Jörmungand, serpente de Midgard, Hela, deusa da morte, e Fenrir. Com mais de 4 metros de altura, Fenrir era uma criatura impressionante graças à sua vasta força e sede de destruição.

Quando os filhos de Loki nasceram, os outros deuses de Asgard temeram as criaturas e debateram sobre o que fazer com três seres tão potencialmente perigosos. Segundo as antigas profecias, cada um deles teria um papel na destruição do cosmos quando chegasse o apocalipse dos deuses.

A cada filho foi dado um destino diferente em uma tentativa de impedir que a profecia se concretizasse. Hel foi enviada para o reino gélido e sombrio de Niflheim, Jörmungandr foi mergulhada no mar para permanecer longe da terra, mas Fenrir cresceu junto dos deuses que o temiam.

Segundo as lendas, como filho de seres com capacidade de se transformarem no que quisessem, Fenrir nasceu com a mesma aptidão de metamorfose. Assim, esta criatura tinha a habilidade de escolher a forma que quisesse, mas escolhendo se apresentar como um lobo.

Uma criatura de força pura

A força de Fenrir é tão extraordinária que consegue ultrapassar até um ser poderoso como Thor. O filho de Loki é quase invulnerável, possuindo fator de cura acelerado e sendo vastamente superior em sua força, agilidade, resistência e estamina.

Uma máquina de matar, Fenrir aumenta sua força e tamanho a cada batalha. De acordo com as lendas, esta criatura está destinada a crescer tanto que vai devorar o sol de Asgard durante o apocalipse dos deuses (Ragnarök).

Destinado a matar Odin

A força de Fenrir assustava até os deuses de Asgard, que viam como ele se tornava cada vez mais forte a cada ano que passava. O seu crescimento foi vigiado de perto pelas divindades que sempre temeram o que aconteceria quando ele chegasse à idade adulta. Quando Fenrir finalmente atingiu a maioridade, os deuses asgardianos decidiram que ele era demasiado perigoso para ser uma criatura livre. As divindades planejaram um jogo para descobrir o quão facilmente Fenrir conseguiria quebrar as correntes que colocavam nele.



O filho de Loki destruíra facilmente as correntes e isso levou a que Odin pedisse aos anões que construíssem uma corrente como nenhuma outra. Com magia poderosa, os anões criaram uma corrente semelhante a seda a que chamaram Gleipnir.

Os deuses desafiaram Fenrir a quebrar esta corrente mas o lobo sentiu que algo de estranho se passava com esta corrente. O filho de Loki apenas concordou que pusessem a corrente nele se um deus tivesse coragem suficiente de pôr a sua mão na boca dele, como sinal de confiança.

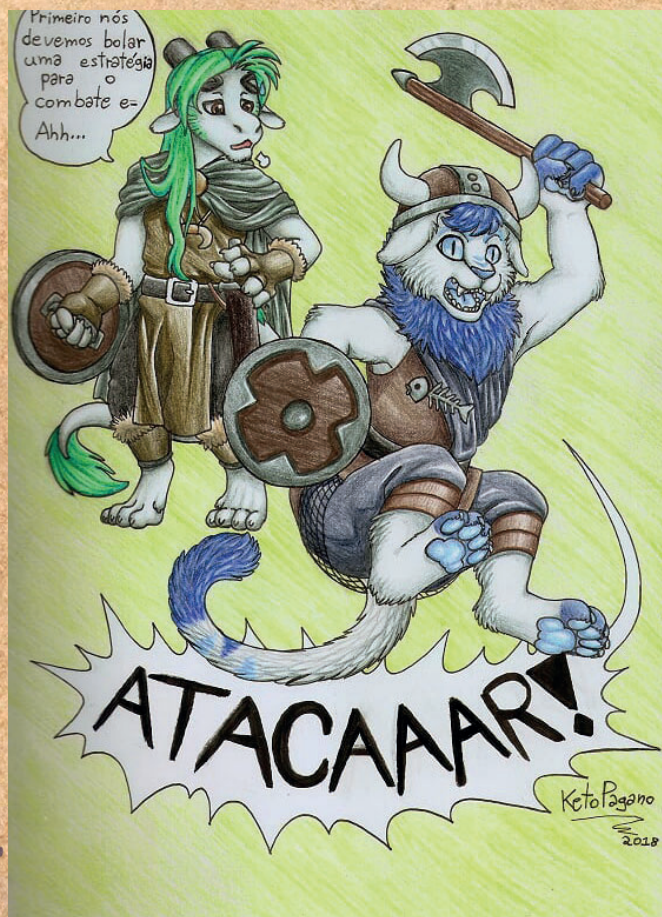
A única divindade suficientemente corajosa foi Tyr, deus da guerra e da vitória. Tyr colocou sua mão na boca do lobo e Fenrir descobriu que quanto mais tentava libertar-se, mais apertada ficava a corrente. Furioso por ter sido enganado e atraído, Fenrir arrancou a mão de Tyr – mas os deuses de Asgard tinham conseguido o que queriam.

As divindades aprisionaram o lobo de Loki a uma rocha, onde permanece até o fim dos tempos. Quando o Ragnarök acontecer, Fenrir está destinado a devorar Odin e a ser morto por um dos filhos de Pai-de-Todos asgardiano.

A lenda de Fenrir tem como mensagem o medo do desconhecido, com os deuses temendo o futuro em nome de uma profecia. Criado desde sempre como um monstro, é fascinante pensar se ele realmente era um perigo para os deuses ou se eles criaram esse mesmo perigo.



MENÇÃO HONROSA



Significados mundanos das Runas

Fehu Nota: Riqueza no passado
era pouco? gado. Ilgo em
dia é visto como dinheiro fô
Riqueza (fartura) - Reputação

Uruz

Uruz Saúde física, vigor (involve força e coragem)

Thurisaz Nota: Está ligada com o
entusiasmo — proteção de Thor
Tempestade, Arma, ferramenta

Ansuz Nota: Ligada à Odin
Transmissão de inteligência

Ansuz Palavras, comunicação, música

Raidho Nota: Lei cíclica cósmica
A jornada

Raidho A escola das ruas, Viagem, ação (movimento)

Kennaz Nota: Iluminação, conhecimento
As estrelas

Kennaz Arte, técnica, melhora de habilidade

Gebo Nota: Conceder e receber
Equilíbrio

Gebo Presente material, Agradecimento

Wunjo Nota: Alegria e perfeição
Bem estar e contentamento

Wunjo Festa, amizade, família

Hagalaz Nota: "Granizo"
O incontrolável

Hagalaz Tempo ruim, surpresa, Abrigo

Nauthiz Nota: Ligada com a lição da
Vida.
Poder de crescimento

Nauthiz Fazer o que deve ser feito, tarefa

Isa Nota: Concentração
Estado estático ou congelado

Isa Frio, Auto preservação.

Jera Nota: Bz na terra
e no coração

Jera Espera. Cultivo e colheita. Estações

Ihwaz Nota: Mundo superior e
inferior se encontrando em
Midgard.
Longevidade, iniciação, árvores

Pertho Nota: Universo em jogo
Destino e probabilidade.

Pertho Apostas, ocorrência aleatória. Adivinhação

Algiz Nota: Eu superior

Algiz Proteção, segurança. Espiritualidade.

Sowilo Nota: Orientação
metas e sucesso

Sowilo Sol, fogo. Confidência, tomar Ação

Tiwaz Nota: Runa de Tyr
Deus do combate
Estrono de justiça

Tiwaz A regra da lei. Manter a paz

Berkano Nota: A Deusa do Vidoeiro.
Runa do tornar-se.

Berkano Maternidade, Jardinagem - Cura - o Útero.

Ehwaz Nota: Confiança

Ehwaz Animais. Trabalho em equipe. Amizade

Mannaz Nota: Runa da Humanidade
e potencial coletivo.

Mannaz Pensar, planejar, analisar. Pessoas em massa.

Laguz Nota: A vida que anseia
por ela mesma.

Laguz Água, imaginação. Ocultismo e sonhos.

Inguz Nota: Gestação e crescimento
interno.

Inguz Sexualidade masculina. Agricultura

Dagaz Nota: Hiperconsciência

Dagaz O novo dia. O inevitável amanhecer

Othala Nota: Poder espiritual Ancestral

Othala Agregado familiar. Herança. Propriedade.



ASSINATURAS

