

## MITOLOGIA NÓRDICA

### A Lenda da Criação

No início não havia nada além de um grande abismo que se estendia no espaço infinito. Ao norte desse abismo, formou-se Niflheim, o mundo de trevas e nuvens. Dali nasciam doze cursos de águas glaciais, vindos da nascente conhecida como Hvergelmir. Esses rios se dirigiam para o sul ou Muspellsheim, o país de fogo e calor.

O gelo vindo de Niflheim e o fogo de Muspellsheim se misturavam no centro do abismo. O gelo se derretia e dali nasceu Ymir, conhecido como o primeiro ser vivo dos mitos germânicos. Da mesma maneira nasceu a cada Audumla, que alimentava Ymir com seu leite. Os dois foram os primeiros seres divinos das lendas. Depois deles surgiram os gigantes, nascidos do próprio Ymir.

Mas a criação estava longe de terminar. Mais criaturas estavam para aparecer. Uma dessas era Buri, descoberto por Audumla no meio das geleiras. Muitos se perguntam se ela o descobriu ou se Buri era seu filho. A pergunta nunca foi e provavelmente nunca será respondida. Seja como for, Buri teve um filho, chamado de Bor.

Bor logo desposou uma das filhas dos gigantes e deu origem aos primeiros deuses, chamados de Odin, Vili e Vê. E foram esses três deuses os grandes criadores do Universo, que logo começaram a se opor a Ymir.

A luta entre os deuses e o pai dos gigantes durou bastante tempo e foi incrivelmente violenta. No fim, Ymir foi morto. Seu sangue encheu o abismo e formou os mares, rios e lagos. Sua carne formou a terra firme, chamada de Midgard (que estava entre Niflheim e Muspellsheim). Os ossos tornaram-se as montanhas; os cablos, as florestas; o crânio, o céu.

Não satisfeitos, os três deuses ainda afogaram todos os gigantes filhos de Ymir. Apenas dois deles sobreviveram, Bergelmir e sua esposa. Foram eles os responsáveis por gerar a nova raça de gigantes.

Após a batalha, os deuses continuaram a criação. Fizeram o sol e as estrelas a partir do fogo de Muspellsheim. A partir das larvas que surgiram do corpo de Ymir, fizeram os anões. Estes continuaram a viver entre as rochas e a terra, nunca deixando a vida subterrânea.

Vários outros deuses foram aparecendo durante a criação, recebendo o nome de Aesires. Muitos deles ajudaram a criar o mundo e a moldá-lo. Odin, Hoenir e Lodur criaram o primeiro casal de humanos, chamados de Ask e Embla. Odin deu-lhes o sopro da vida, Hoenir a alma e o pensamento e Lodur

o calor. E esse casal deu origem ao povo germânico, indo viver em Midgard.

Os deuses passaram a viver em Asgard, a grande fortaleza dos deuses, ligada ao mundo dos homens pela ponte arco-íris, chamada Bifrost. Também no plano celeste estava a mansão conhecida como Valhalla, onde vivia Odin com as almas dos heróis trazidos pelas Valquírias. No plano inferior estava o lar de Hel, a deusa dos mortos. Ali deveriam repousar as almas de todas as pessoas mortas, que não eram os heróis das batalhas escolhidos por Odin.

Yggdrasil, a árvore da vida, ligava todos esses reinos. O mundo dos mortos de Hel, Midgard e Asgard estavam ligados à árvore como se estivessem em andares diferentes. Suas raízes chegavam a vários lugares, inclusive a Niflheim. Junto do tronco havia um espaço sagrado, um lugar pacífico onde os deuses se reuniam para deliberar sobre os mais variados assuntos. Ali os Aesires também marcavam reuniões com membros de outros panteões para firmar tratados de qualquer tipo.

### As Origens dos Deuses

A lenda da criação contada pelos mortais esconde muitas das verdades sobre a origem dos deuses de Asgard. Pesquisas feitas pelos magos já garantiram que Ymir era uma criatura de Éden, plano superior de onde vêm a maioria dos primeiros deuses de todos os Panteões.

Buri também era uma criatura de Éden e deu origem aos mais poderosos deuses do panteão de Asgard, passando parte de seu próprio poder. Tanto ele quanto Ymir haviam atravessado a barreira de Éden e dirigido-se para Paradísia.

Os filhos de Buri, liderados por Odin, não suportaram a presença de uma criatura do poder de Ymir. Não podiam deixar que os gigantes continuassem existindo. Então começaram a guerra pelo domínio do norte de Paradísia. Assim conseguiram também tomar posse do norte de terra, tornando-se os deuses dos mortais que ali viviam.

Além dos primeiros deuses, outros surgiram, sendo seus filhos e netos. Mas a maioria, como Thor e Sif, tinham o poder de seres de Paradísia, estando longe da quase onipotência de seus pais, mas ainda sim distantes da fragilidade dos mortais.

Outros vieram de locais mais obscuros. A deusa Hel viajou diretamente de Infernun (Niflheim) para governar os reinos dos mortos. Loki ninguém sabe de onde veio, mas a maioria dos deuses tem certeza que sua origem está em Arkanun.

## Por Antônio Augusto Shaftiel

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

### A Muralha de Aasgard

A construção da grande muralha que protegia Aasgard deu-se antes do tratado de paz entre os Aesires e os Vanires.

Um dia, um estranho ser apareceu diante de Odin e ofereceu seus serviços. Disse que poderia construir uma muralha tão grande e poderosa que nunca poderia ser destruída. Prometeu construí-la em um ano, desde que fosse pago. Odin pensou bastante e apreciou a idéia. Imaginou que assim não precisaria se preocupar constantemente com os ataques de seus inimigos.

Então o estranho começou a construção da muralha. Não tinha nenhum ajudante além de um enorme cavalo chamado Svathifar. Ele fazia de tudo. Preparava a argamassa, carregava as pedras e trabalhava em qualquer condição.

Já estava bem adiantado quando Odin resolveu perguntar o que pediria em troca. Ele apenas sorriu e disse que queria a mão da deusa Freyja. Nenhum Aesir pôde aceitar o pedido. Disseram para Odin mandar parar a construção. Mas Loki apareceu e disse que tinha um plano. Além disso, contou que o estranho era um gigante.

Quando a muralha estava quase pronta, faltando apenas uma pedra sobre o portão, uma bela égua apareceu perto de Svathifar e começou a tentá-lo. Caçou dele e o seduziu até o cavalo a seguir pelas montanhas durante vários dias.

O prazo para a construção da muralha terminou e o gigante não conseguiu encontrar seu cavalo. Quando foi pedir seu pagamento, Odin negou e disse que o trabalho não estava terminado. O gigante se irritou e foi embora.

Loki apareceu e disse que ele fizera o cavalo desaparecer transformando-se na égua que o seduzira. Todos os deuses se alegraram, com exceção de Thor e Odin. O deus dos trovões mostrou-se irado, enquanto seu pai ficou apreensivo. Sabia que aquele fato tornaria os gigantes seus inimigos mortais.

### A Guerra com os Vanires

Os Vanires eram deuses da fecundidade, divindades pacíficas originárias de Paradísia. Tinham grande influência na região que hoje é a Suécia e protegiam os campos e as pastagens, levando a luz do sol e a chuva fecundante. Mas seu poder não parava aí. Diferente dos Aesires, que tinham mais domínio sobre as artes mais violentas e da guerra, os Vanires ligavam-se à vida. Protegiam os homens, plantas e animais e os faziam se multiplicar. Alguns ainda abençoavam o comércio e a navegação.

Mas um dia houve diferença entre os Vanires e os Aesires. Os primeiros enviaram a Aasgard uma mensagem, chamada de Gullveig. Mas os segundos

logo suspeitaram das intenções da deusa. Suspeitaram que era uma cilada, pois Gullveig era conhecida pelas práticas de feitiçaria (que lhe garantiram uma imensa fortuna).

Os Aesires logo prenderam a deusa e a torturaram, ainda se apossando de toda sua fortuna. Tal fato não agradou em nada os Vanires que logo pediram uma reparação. Exigiram muito ouro e ainda que fossem reconhecidos como deuses do mesmo nível que os Aesires.

É claro que o povo de Aasgard não aceitou. Não podiam crer que aqueles seres pacíficos e quietos (alguns diziam até acovardados) pudessem ser deuses. Uma grande guerra se sucedeu. O Aesires já se julgavam vitoriosos, mas a batalha foi mais violenta e cruel do que pensavam. Após sucessivas derrotas, foram obrigados a aceitar os Vanires como deuses.

Para garantir que o tratado fosse cumprido, eles trocaram reféns. Hoenir e Nimir foram entregues pelos Aesires. Njord e Freyr, seu filho, foram morar em Aasgard.

Depois de selarem a paz, os Vanires e Aesires reuniram-se e cuspiram todos em um mesmo vaso e de suas salivas criaram um Kasvir, o sábio. Só que pouco tempo depois, Kasvir foi morto por dois anões. A dupla de assassinos usou seu sangue para fabricar o Hidromel da Inspiração, mas acabou perdendo a bebida para os gigantes.

Odin precisou usar de muita astúcia e de seu poder de se metamorfosear em animais para conseguir a bebida. O Hidromel da Inspiração podia tornar quem o bebesse um poeta e um sábio. Dizem que enquanto fugia dos gigantes, Odin deixou um pouco do Hidromel cair na Terra. Dessas gotas os maus poetas passaram a retirar sua inspiração. Os bons recebiam a bebida quando eram favorecidos por Odin.

### A Morte de Balder

Existia em Aasgard um deus que era amado por todos. Seu nome era Balder e vivia no Lugar da Paz, local em que nenhum crime jamais fora cometido. Um dia, o Aesir começou a ter estranhos sonhos. Tivera um presságio. Hel viria buscá-lo em breve.

Quando contou aos deuses, todos se calaram e lamentaram. Ficaram preocupados com o destino de um deus tão amável. Odin mandou seus corvos voarem pelo mundo e conseguirem informações. eles desceram ao mundo dos mortos e descobriram que havia um lugar especial preparado por Hel para Balder.

Preocupada, Frigga, a esposa de Odin e mãe de Balder, começou a proteger o filho de todas as formas. Fez todos os seres de Paradísia prometerem que nada afetaria o deus. Protegeu-o contra todas as armas e materiais. Ao contar aos Aesires o que fizera, Frigga deixou todos felizes e uma festa se iniciou em Aasgard.

**Por Antônio Augusto Shaftiel**

**Autor de *Entre Anjos e Demônios, Assassino de Almas e Busca por Sangue***

Loki acabara de chegar do exílio nesse momento. Notou que todos jogavam objetos e armas em Balder, para provar que estava imune e festejar. Disfarçou-se no meio da festa, suando seus poderes ilusórios. Descobriu o que estava acontecendo e ainda que Frigga não protegera seu filho contra o ataque da madeira de visgo. O demônio então preparou uma flecha de visgo e dirigiu-se até Hoth, o cego. Convenceu-o a atirar, afirmando que guiaria seu braço.

E assim Balder foi morto. Então Frigga mandou alguém até Hel para resgatar seu filho. Hermodr ofereceu-se e desceu até o mundo dos mortos. Lá encontrou a deusa e ouviu que todas as criaturas do mundo precisariam chorar para ter Balder de volta.

Hermodr contou isso aos deuses e todas as criaturas do mundo choraram, gerando um imenso dilúvio. Só uma não chorou, uma bruxa que se metamorfoseava em corvo. Na verdade, ela era Loki, que se disfarçara mais uma vez. E por sua causa Balder não voltou a vida, continuando no reino de Hel.

Quando os deuses descobriram, caçaram Loki em todos os locais do mundo, não importando onde se escondesse. Foi Thor quem o encontrou e o levou a julgamento. Prendaram-no em uma caverna, onde uma serpente o envenenava e causava dores terríveis. Ali ele deveria ficar até o Ragnarok.

### **A Época de Christos**

O Aesires mal notaram o nascimento de Christos, estando muito ocupado com seus próprios afazeres para se preocupar com a Cidade de Prata. Nessa época, apenas havia contato entre as Valquírias e alguns anjos Captare que treinaram juntos durante algum tempo.

### **A Idade das Trevas**

Asgard começou a enfrentar problemas com a Cidade de Prata e seus anjos apenas na Idade das Trevas. Os Aesires nunca mantiveram contato demasiado com os mortais ou se preocuparam com muitas promessas de pós-vida. A maioria das pessoas não era julgada ou tinha alguma perspectiva. Apenas com a chegada do Cristianismo, os povos germânicos passaram a ter essa influência. E isso os atraiu na nova religião.

Quando perceberam, os Aesires já haviam perdido muitos seguidores. Tentaram lutar contra os anjos, mas a batalha já parecia inútil, já que poucos pensavam em louvá-los. Desistiram de continuar sua influência direta sobre a humanidade, recolhendo-se em Asgard. Passaram se contentar apenas em conspirar e lutar contra os anjos quando aparecessem as oportunidades.

O treinamento conjunto das Valquírias e os Captare acabou. Tornaram-se inimigos, enfrentando-se no mundo espiritual e na Terra. Deuses chegaram a batalhar contra Arcanjos, na tentativa de manter seu poder. Quando Odin mandou a guerra cessar, a surpresa foi geral. Mas o Senhor dos Aesires sabia que a luta era inútil.

Thor e alguns outros continuaram sua batalha na Terra, influenciando vários magos, como a Ordem dos Senhores da Tempestade. Ainda ajudaram o Akanun Arcanorum a caçar anjos e a fugir da Inquisição.

Nessa mesma época, Loki se libertou de seu cativo e começou a planejar o Ragnarok. Ainda organizou os demônios nórdicos na luta contra os anjos. Os Aesires haviam se afastado, mas não os demônios. Estes haviam apenas trocado de inimigo. Mesmo que um ou outro servo de Asgard aparecesse para batalhar, os anjos tornaram-se seus grandes adversários.

### **A Época Atual**

Os Aesires sabem que o Ragnarok está próximo. Loki está mais ativo do que nunca e tem conseguido cada vez mais aliados para a batalha final. Os anos que se passaram tornaram os Aesires mais desconfiados dos mortais e da tecnologia, principalmente após os grandes ferimentos de Thor na Segunda Guerra Mundial.

A influência desses deuses ainda é maior na Europa, mas muitos de seus servos também rumaram para a América do Norte. Encontraram grandes desafios e batalhas contra todo tipo de criatura. E ainda continuaram seguindo os Senhores da Tempestade, auxiliando esses magos e usando-os como sua principal influência na Terra.

Os Aesires não se esqueceram da derrota para Cidade de Prata e continuam lutando contra os anjos onde quer que os encontram. Tentam tornar o norte da Europa uma região insuportável para as forças angelicais. Mas quem tem feito melhor esse trabalho é Loki, com seus aliados do Inferno.

### **A Lenda do Ragnarok**

Os povos nórdicos não acreditavam que seus deuses eram eternos. Tinham a crença de que um dia eles morreriam, vencidos por seus poderosos inimigos. A seguir está o épico descrito nos Edas.

Dizem que o Ragnarok começou já com a morte de Balder. Os deuses juraram vingar o deus que tanto amavam. Não podiam deixar que sua vida fosse perdida assim. Então prenderam Loki e o fizeram sofrer durante muito tempo. Isso apenas aumentou o rancor e o ódio do demônio.

**Por Antônio Augusto Shaftiel**

**Autor de *Entre Anjos e Demônios, Assassino de Almas e Busca por Sangue***

Muito tempo depois, Loki conseguiu se libertar de suas correntes e uniu-se aos demônios e aos gigantes para lutar contra os Aesires. E iniciou-se um tempo cheio de maus presságios. Tempestades não permitiam que o sol e a lua aparecessem. Não houve outra estação senão o Inverno. Em cada um, um terror se abateu sobre os homens. Primeiro houve tempestades e geadas insuportáveis; depois veio aquele tempo em que os homens se matavam e roubavam para sobreviver para conseguirem comer. A seguir, no terceiro inverno, uma bruxa alimentou o lobo Managarm com os corpos daqueles que não foram enterrados e dos guerreiros vencidos.

Três galos cantaram: um no mundo inferior; outro em Jotunheim, alertando os gigantes; outro em Valhalla, causando alvoroço entre os heróis. O lobo Garm rosnou no fundo da terra, fazendo os anões gemerem de medo. Yggdrasil estremeceu quando os Gigantes começaram a viajar em seus barcos e as tropas de Muspellsheim começaram a cavalgar.

O último sinal foi a libertação de Fenrir. Então ouviu-se a risada de Loki e a trombeta de Heimdall. E os heróis saíram de Valhalla para batalhar.

Odin foi aconselhado a levar a batalha para Vigrith, um lugar onde os poderes do mal pudessem ser destruídos, mesmo que o mundo fosse aniquilado junto.

Os cavaleiros de Muspellsheim tentaram tomar Aasgard, mas Bifrost quebrou-se enquanto tentavam atravessá-la. A ponte não pôde agüentar seu peso. A serpente Mithgarthsorm saiu das águas e provocou tantas ondas e inundações que muitas pessoas morreram afogadas. E sua água levou barco gigantesco dos gigantes e o barco de Hel, guiado por Loki e com Fenrir a bordo. Eles se dirigiram para o local da batalha, seguidos por Surt e os gigantes do fogo.

Os Aesires, Vanires, Valquírias e heróis do Valhalla desceram dos céus para batalharem. Os Vanires encontraram os exércitos de Muspellsheim na Floresta Negra e batalharam liderados por Njord, Skadi, Freyja e Freyr. Sem sua espada mágica, Freyr acabou vencido por Surt.

O restante dos exércitos se reuniu em Vigrith. Lá, Odin decidiu que todos deveriam se sacrificar para que o mal não sobrevivesse à batalha. O Senhor dos Aesires acabou morto por Fenrir. Mas o lobo foi morto por Vidar, o filho de Odin. Heimdall e Loki lutaram com todas as suas forças e acabaram se matando. Tyr também derrotou vários demônios e gigantes, mas foi abatido pelo Garm. Árvore Mundo ardeu, destruindo Surt, que fora lançado à Terra, e seu exército.

Os mares invadiram a terra, mas, algum tempo depois, as águas retrocederam. O mundo voltou a ser verde e vivo. Apenas quatro deuses sobreviveram: Vidar e Vali, filhos de Odin; Modi e

Magni, filhos de Thor. Os últimos encontraram Mjolmir e destruíram Garm e Managarm. Vidar e Vali redescobriram as runas de sabedoria dos deuses. Vili e Vê reapareceram como os mais antigos deuses. Balder saiu do mundo dos mortos.

E o último casal de humanos reapareceu depois de muito tempo escondido. E a partir deles a humanidade se reiniciou.

## **Os Deuses**

### **Balder**

O amado deus da luz ainda se encontra no Inferno, mais precisamente no castelo de Hel. Ele não tem feito muito além de esperar o Ragnarok e procurar saber o que Loki tem planejado para os Aesires. Balder sabe que muitos no Inferno lutaram ao lado de Loki e oferece recompensas por informações precisas.

Com todo seu carisma, conseguiu muito prestígio entre as succubi que tentam seduzi-lo de todas as formas. Mas Balder se aproveita disso para conseguir as informações que anseia e usá-las como aliados.

### **Freyja**

A líder das Valquírias e uma dos Vanires. Também considerada esposa de Odin, vivia no céu, em um lugar chamado Folkvang, onde recebia muitos dos heróis mortos. Ao acompanhar Odin para as batalhas, tinha o direito de levar para sua morada metade dos guerreiros mortos.

É uma deusa incrivelmente bela que já atraiu a atenção de vários pretendentes, mas apenas mantém relação com alguém quando é de seu interesse. Considerada uma divindade da fertilidade, ajuda no crescimento das plantas, nas pescarias e socorre as mulheres no momento do parto. Ainda defende a liberdade sexual e tem muitos amantes, tanto deuses quanto mortais.

Freyja está cada vez mais preocupada com o avanço dos Captare e tem entrado em batalhas constantes com esses anjos. Suas Valquírias se tornaram grandes rivais dos caçadores da Cidade de Prata, lutando quando se encontram no mundo espiritual ou na Terra.

### **Freyr**

Um dos Vanires, filho do deus do mar Njord e da gigante das montanhas Skadi, este deus era poderoso e casado com uma gigante chamada Gerda. Tinha um cavalo incrivelmente veloz e uma espada que movia-se sozinha, procurando por seus inimigos. Tinha servos fiéis entre os anões. Tanto é que eles

## Por Antônio Augusto Shaftiel

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

fizeram um javali de ouro de presas terríveis para puxar seu carro. É um deus da abundância e da fertilidade.

Os anões também lhe deram de presente um navio que ninguém conseguia acompanhar, de tão rápido. Podia navegar sem que ninguém o conduzisse e ainda era tão grande que todos os Aesires cabiam nele.

Freyr precisou combater muitos gigantes antes de se casar com Gerda. Em um desses combates, ele perdeu sua espada e até hoje ninguém a encontrou. Dizem que sem ela, o deus será morto no Ragnarok.

Freyr ainda continua sua busca pela espada, oferecendo recompensas a grupos de aventureiros. Durante a Idade Média, vários magos o serviram e conseguiram pistas, mas nunca conseguiram encontrar a arma. Hoje, o deus está apreensivo e nervoso com a proximidade do Ragnarok e paga muito bem por qualquer informação sobre a espada.

### Frigga

Também chamada de Frija ou Frigg. É a esposa de Odin e protetora dos casamentos e da fecundidade. É a deusa da chuva e também pode prever o futuro, mesmo que não seja capaz de mudá-lo. Nunca concordou com tudo o que Odin fazia ou dizia e sempre usou sua astúcia para combatê-lo, tendo vencido-o várias vezes. Gostava de proteger os guerreiros que o marido tentava prejudicar.

Frigga foi infiel a seu marido várias vezes, mas este nunca deu muita atenção. Principalmente agora. Talvez seja a deusa que mais mantém contato com outros panteões. E ainda se preocupa com a situação de Odin. Tem um grande amor por jóias, oferecendo recompensas por raridades e mandando aventureiros para os confins do universo para conseguir novos enfeites.

Frigga tem um manto que se parece com as nuvens e que muda de cor conforme seu humor. Fica mais escuro quando está zangada e mais claro quando está feliz.

### Heimdall

Também considerado um deus da luz, Heimdall é o grande vigia de Asgard. É um deus belo e alto, de visão e audição aguçadas, capaz de passar dias sem dormir. Tem dentes de ouro puro e uma espada mágica capaz de dilacerar facilmente seus inimigos. Também tem uma corneta mágica, presente de Odin e chamada de Gjall, que usa para avisar os Aesires quando seus inimigos se aproximam.

Heimdall sempre esteve vigiando a ponte Bifrost e nunca saiu de lá. Não tem outro papel entre os Aesires além de ser um grande guardião. Também é inimigo mortal de Loki e prepara-se para enfrentá-lo

na batalha final. Diz a lenda que os dois se destruirão ao se enfrentarem.

### Hel

Uma das mais poderosas deusas da mitologia nórdica. Seu lar é o Inferno, mas já habitou o mundo de Infennun (também conhecido como Neflheim). Atualmente mantém um castelo gigantesco, lar dos mortos, no Nono Círculo do Inferno. Seu território tem nove áreas diferentes, cada uma para fixar a alma ao lugar que lhe compete.

O reino de Hel não é um local de sofrimento e tortura como o restante do Inferno. Ali ela recebe todas as almas de seguidores dos Aesires, a não ser dos heróis guerreiros que vão para Valhalla. A vida não é desagradável, mas continua como era no tempo dos Vikings.

Ela só consegue mantê-lo assim devido a seu poder. Poucos deuses ou demônios no Inferno ousam desafiá-la, principalmente devido à suas tropas de guerreiros e magos.

Sempre manteve-se afastada dos afazeres dos Aesires, fazendo pouco além de receber as almas de seus mortos e até seus deuses falecidos. Tem uma aparência que inspira grande terror. A cabeça pende para frente e metade de seu corpo é vivo, mas a outra parte está morta.

### Loki

O mais astuto e inteligente dos deuses nórdicos é Loki. Não é precisamente um Aesir, mas um demônio intrigante que nunca revelou de onde vinha. Sempre foi, ao mesmo tempo, um aliado e inimigo dos Aesires. Não foram poucas as vezes em que os ajudou. Contam-se várias aventuras em que teve Thor como seu grande aliado. De certo modo, balanceava tudo o que fazia. Para cada boa ação, fazia outra para prejudicar os Aesires.

Seu elemento sempre foi o fogo e é inconstante como este. Sempre mostrou-se insinuante e lisonjeiro, de modo que as deusas não eram capazes de resisti-lo.

Sua aliança com os Aesires terminou quando voltou de seu exílio e provocou a morte de Balder. Acabou preso até a Idade Média, quando foi libertado e jurou vingança. Reuniu os demônios para lutar tanto contra os anjos quanto os Aesires. Suas manipulações apenas aumentaram o ódio entre Asgard e a Cidade de Prata

Loki continua atuando pelo mundo, principalmente no norte da Europa. Pretende reunir muitos aliados para o Ragnarok.

### Odin

## Por Antônio Augusto Shaftiel

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

Odin é o líder do panteão de Aasgard. O deus supremo, nascido diretamente das forças de Éden. É considerado um deus belo, que fala com uma facilidade incrível. É um deus das tempestades. Dizem que em noites de tormenta, ele atravessa os céus em uma cavalgada conhecida como Caçada selvagem. Seu exército de guerreiros mortos o acompanha.

Protege os guerreiros, ensinando técnicas de luta e a melhor maneira de vencer os adversários. Mas também é responsável pela morte desses, fazendo as Valquírias buscarem suas almas e levarem para o Valhalla, onde serão reinados para enfrentar os gigantes e os demônios.

Além das Valquírias, tem como servos os corvos Hugin e Munnin que voam por todo o mundo e contam a seu mestre tudo o que acontecia.

Usa como arma uma grande lança de ferro forjada pelos anões. É chamada Gungnir e tem várias runas mágicas que a permitem nunca se desviar de seu alvo. Sua montaria é o cavalo Sleipnir, que tem oito patas e é o mais rápido do mundo.

Sua residência é o Valhalla, uma mansão imensa com portas tão grandes que exércitos poderiam passar por ali. Durante a noite, o lugar ficava iluminado pelo reflexo das fogueiras nas espadas dos guerreiros que banqueteiavam. Os Einherjar vivem ali, treinando durante todo o dia e divertindo-se durante a noite.

Odin é um deus extremamente sábio, tendo conseguido todo seu conhecimento quando bebeu do Poço da Sabedoria de Mimir. Foi obrigado a entregar um olho para conseguir a água, mas sacrificou-se para conseguir a sabedoria. Precisaria dela no futuro para impedir a destruição do mundo.

Desde a Idade Média, Odin mantém-se afastado da Terra, evitando visitas e mantendo-se apenas em Valhalla. Apenas treina seus guerreiros para o Ragnarok e aconselha os Aesires quando necessário.

### Thor

O deus do trovão é um homem enorme e vigoroso de barba e cabelos ruivos e um corpo vigoroso e forte. É o filho de Odin e o mais famoso dos Aesires, além do mais atuante. Tem uma personalidade forte, sendo um deus nobre e disposto a combater a qualquer momento. No entanto, também é rude e simples.

Thor é um combatente quase invencível. Sua força pode ser comparada com a dos mais poderosos deuses de outros panteões. No entanto, é conhecido por ser enganado por demônios que utilizam astúcia e manipulação.

Usa como arma o martelo Mjolnir (o Destruidor), que tem q capacidade de voltar a sua mão e diminuir de tamanho. Forjado por um anão, ainda pode consagrar tratados e promessas. Outros de seus

itens mágicos são uma luva para segurar o martelo e um cinto capaz de dobrar sua força.

Thor teve vários feitos magníficos. Uma vez quase venceu a grande Serpente de Midgard e ainda se aliou a Loki em vários planos para salvar os Aesires. Os dois tornaram-se grandes inimigos quando o demônio cortou os cabelos de Sif, a esposa do deus do trovão.

Ele foi o Aesir mais ativo na Idade Média, liderando os exércitos de Aasgard nas primeiras lutas contra os anjos. Tinha Tyr a seu lado e nunca desistia das batalhas. Venceu várias, até surpreender-se com as ordens de retirada de seu pai. Então precisou usar sua influência sobre a Ordem dos Senhores da Tempestade. E passou a lutar apenas na Terra, sendo responsável pela destruição de anjos muito poderosos.

Thor só se acalmou na Segunda Guerra Mundial, quando foi ferido gravemente. Foi necessário muito tempo para se recuperar. Depois disso, o deus passou a ponderar mais suas ações, mas não se tornou menos perigoso para os anjos. Muito pelo contrário. Ainda continua lutando na Europa.

### Tyr

O deus da guerra e da justiça preside as assembleias solenes quando é necessário decidir questões políticas e judiciárias. É um grande protetor dos guerreiros, considerado um deus bravo e que garante a vitória dos exércitos.

Provou sua bravura quando ajudou a prender o lobo Fenrir, filho de Loki. Como nenhuma corrente era capaz de prender a criatura, os Aesires pediram aos anões para fabricar uma corrente mágica par ao trabalho. Só que nenhum deus ousou prender o lobo.

Um desafio foi feito a Fenrir. Os Aesires disseram que duvidavam que ele era capaz de romper aquelas correntes. O lobo desconfiou e disse que só aceitaria o desafio se alguém colocasse a mão em sua boca enquanto era preso. Tyr o fez.

Quando percebeu que não poderia se soltar e ouviu as risadas dos Aesires, Fenrir fechou a boca e arrancou a mão de Tyr. O deus perdeu o membro, mas continuou sendo um grande guerreiro.

Depois da Idade Média, tornou-se um dos principais Aesires. O afastamento de Odin fez Tyr ocupar uma posição de liderança que não esperava. Foi obrigado a conversar com Thor e impedir que o deus do trovão iniciasse uma guerra contra a Cidade de Prata. Essa não se passaria na Terra, mas sim em Paradisia e seria desastrosa. Graças às suas palavras e aos conselhos de Odin, o desastre foi evitado.

### Outros deuses

**Bragi:** Esposo de Idun (a deusa que portava as Maças da Juventude). É o deus da eloquência, considerado um grande poeta e escritor. Odin talhou as runas em

## Por Antônio Augusto Shaftiel

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

sua língua, conferindo-lhe esses poderes e tornando-o porta-voz e mensageiro dos Aesires.

**Forseti:** é o filho de Balder e um deus da justiça. Sua casa é um palácio de ouro, onde recebia os deuses em disputa. Lá fazia muitos julgamentos. O defeito de Forseti era falar demais, tanto é que os deuses aceitavam suas decisões por puro tédio.

**Njord:** Um dos Vanires e pai de Freyr. Também é casado com a gigante Skadi. É o deus do mar e dos ventos.

**Sif:** Esposa de Thor. É uma deusa incrivelmente bela de longos cabelos dourados. Estes foram cortados em uma brincadeira de Loki. Mas Thor se enfureceu e Loki se assustou, pedindo ajuda aos anões. Estes fizeram novos cabelos de ouro maciço para a deusa.

**Sigfried:** Um dos grandes heróis nórdicos. Também chamado de Sigurd. Foi ele quem libertou a Valquíria Brunhilde quando Odin a aprisionou. Ela se apaixonou por ele, mas acabou se suicidando quando descobriu que seu amado se deitara com outra (sem saber que Sigfried fora encantado e enganado para fazê-lo).

**Surt:** Gigante do fogo e líder dos exércitos de Muspellheim.

**Ull:** O filho de Sif era um grande caçador e foi um deus importante. Chegou a substituir Odin no comando de Asgard quando este foi expulso por seduzir as donzelas. Quando o Senhor dos Aesires voltou, Ull fugiu. Hoje vaga pela Terra, tendo perdido seu reino durante a Idade Média, nos ataques dos anjos.

### Os Servos dos Deuses

#### Valquírias

As Valquírias são as guerreiras servas do deus nórdico Odin. Elas fazem o papel dos anjos para esse deus, sendo as principais guerreiras de Asgard. Elas aparecem com jovens bonitas e formosas, vestindo armaduras imponentes, além de elmos e lanças. Muitas vezes as Valquírias montam cavalos alados para viajar mais rapidamente entre os mundos.

Sua missão é procurar pelas almas dos guerreiros mais poderosos e fiéis para levar para Asgard. Odin precisa de homens valorosos para lutar a seu lado no Ragnarok. Os Einherjar são selecionados pelas Valquírias, sendo que suas almas são coletadas nos campos de batalha.

Essas guerreiras também entregam mensagens em nome de Odin. Elas fazem o contato com outros dos reinos de Paradísia como a Cidade de Prata e a Cidade Dourada de Rá. Caminhando entre planos, as Valquírias procuram pelas almas dos guerreiros e por sinais do Ragnarok. Elas enfrentam os demônios e ainda caçam os jotuns, os gigantes do gelo, inimigos dos Aesires.

A líder das Valquírias é Freyja, uma guerreira poderosa que coordena o treinamento e a seleção das almas das mulheres que também se tornaram as mensageiras de Odin. Ela coordena tudo de Asgard e recentemente iniciou uma verdadeira disputa com algumas Captare da Cidade de Prata. Ela se tornou uma grande rival de Alephia e ainda uma grande inimiga de Sorah, a líder das Captare caçadoras de almas perdidas.

**Poderes:** Aumento de Atributos, Bênção, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Disfarces, Energização, Glifo, Regeneração

**Poderes Únicos: 1 – Perceber o guerreiro:** A Valquíria pode perceber as habilidades de um guerreiro simplesmente ao observá-lo. Ela terá uma idéia de seu poder e de sua bravura, podendo julgá-lo. Costumam utilizar esse nível para selecionar as almas a serem levadas para Valhalla, mas também para perceber a habilidade dos inimigos.

**1 – Montaria:** A Valquíria consegue montar qualquer tipo de criatura, dominando-a e forçando-a a levá-la para qualquer lugar. Certas criaturas podem exigir um teste de resistência de WILL.

**1 – Rastrear:** A Valquíria pode rastrear seus inimigos desde que já o tenha visto ou tenha um de seus objetos pessoais.

**2 – Aurora Boreal:** Conta a lenda que as Valquíria eram as responsáveis pela criação da Aurora Boreal. Elas usam esse poder para vários motivos. A Aurora impede o rastreamento de teleporte e ainda duplica a velocidade da guerreira, estando ela montada ou não.

**3 – Lança Assassina:** Quando arremessa sua lança, a Valquíria nunca erra o ataque. Ela acerta o alvo causando 2 pontos a mais de dano. Só pode ser usado uma vez por alvo.

**4 – Viajar entre mundos:** A Valquíria pode viajar entre mundos carregando uma pessoa consigo (uma alma, geralmente). Ela abre um portal instantâneo e dá um salto espiritual, aparecendo no outro local. Ela deve conhecer seu destino.

#### Einherjar

Os Einherjar são os guerreiros escolhidos pelas Valquírias para lutar em nome de Odin. São almas poderosas encarregadas de lutar ao lado dos Aesires no Ragnarok. Eles são escolhidos por serem os mais bravos entre os guerreiros que tombaram em batalha. Eles são a elite de ataque de Valhalla, sendo comparados aos Arcanjos e anjos Dominações da Cidade de Prata.

Enquanto as Valquírias atuam como mensageiras, os Einherjar são os guerreiros propriamente ditos. Pode até parecer estranho, mas eles também atuam como guardiões das Valquírias em várias missões. Mesmo que elas sejam ótimas

## Por Antônio Augusto Shaftiel

Autor de *Entre Anjos e Demônios*, *Assassino de Almas* e *Busca por Sangue*

guerreiras, há perigos no mundo espiritual que exigem guerreiros mais especializados.

O próprio Odin comanda os Einherjar, mas eles possuem seus generais. Eles acordam no início da manhã para treinar e durante todo o dia eles batalham entre si, praticamente se matando. Durante a noite eles festejam e fazem um banquete ao lado do deus e seus ferimentos se curam milagrosamente para poderem continuar a luta no dia seguinte.

Os Einherjar não possuem relações diretas com a Cidade de Prata ou as outras cidades de Paradísia. Eles simplesmente seguem as ordens de Odin e seus generais. Alguns dos mais poderosos já conseguiram fama em toda Paradísia por enfrentarem demônios poderosos e ainda voltarem para Asgard para banquetearem.

**Poderes:** Aumento de Atributos, Defesas, Defesas Especiais, Glifo, Regeneração

**Fraquezas (escolha três) :** Obediência, Obrigação, Segredo, Decapitação, Objeto Especial,

**Poderes Únicos: 1 – Iniciativa:** O Einherjar sempre vencerá os testes de iniciativa. Caso lute com outro que possua este poder, ganha que possuir maior agilidade.

**1 – Banquete:** Enquanto come e bebe, o Einherjar pode recuperar seus pontos de vida. Durante o banquete ele recupera 1d6 pontos de vida.

**2 – Arma Mágica:** A arma do Einherjar se torna mágica enquanto está em suas mãos e recebe um bônus de + 2 no dano e + 10% nos ataques.

**2 – Banho de Sangue:** Enquanto luta e se suja com o sangue de seus oponentes, o Einherjar ganha mais força e aumenta seu poder. Além de recuperar 2 PV, ele ganha um bônus de 20%/10% nos testes de ataque.

**3 – Grande Banquete:** Como Banquete só que recupera 3d6 PV.

**3 – Frenesi:** O Einherjar pode entrar em um estado de fúria total em que ataque todos os seus inimigos sem parar. Ele não dá atenção para a dor de seus ferimentos e se torna um guerreiro mais resistente. O Einherjar recebe um bônus de 2 no IP, + 2 na FR e + 2 na CON.

**4 – Banquete dos Deuses:** O Einherjar pode banquetear com outros guerreiros e recuperar seus poderes e os deles. Enquanto ele recupera 4d6 PV, eles regeneram 2d6. Esse poder só pode ser usado na presença de outros guerreiros aliados do Einherjar.