

para
Magnus
Chase

intenseca

HV

HOTEL VALHALA
GUILA DOS
MUNDOS NÓRDICOS

INTRODUÇÃO ÀS
DEIDADES, CRIATURAS
FANTÁSTICAS E
SERES MÍTICOS

RICK RIORDAN

RICK RIORDAN

HOTEL VALHALA
GUIA DOS
MUNDOS NÓRDICOS

INTRODUÇÃO ÀS
DEIDADES, CRIATURAS
FANTÁSTICAS E
SERES MÍTICOS

Tradução de Regiane Winarski



Copyright do texto © 2016 by Rick Riordan
Copyright das ilustrações © 2016 by Yori Elita Narpati
Aquisição TC. Edição em português negociada por intermédio de Nancy Gallt Literary Agency e Sandra Bruna Agencia Literaria, SL.

TÍTULO ORIGINAL

Hotel Valhalla: Guide to the Norse Worlds

PREPARAÇÃO

João Pedro Maciel

REVISÃO

Rayssa Galvão

Mariana Bard

ADAPTAÇÃO DE CAPA

Aline Ribeiro | linesribeiro.com

ARTE DE CAPA

Rachna Chari

IMAGENS DE CAPA

© Ryszard Filipowicz e K. Narich-Liberra/ Shutterstock

REVISÃO DE E-BOOK

Rodrigo Rosa

GERAÇÃO DE E-BOOK

Intrínseca

E-ISBN

978-85-510-0231-5

1ª edição

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 – Gávea

Rio de Janeiro – RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br



intrinseca.com.br

*Um agradecimento especial a Stephanie True Peters, pela ajuda
com este livro*

*Para todos os einherjar.
Que vocês se provem dignos de Valhala.*

SUMÁRIO

FOLHA DE ROSTO

CRÉDITOS

MÍDIAS SOCIAIS

AGRADECIMENTO

EPÍGRAFE

UM RECADO DO GERENTE

AFINAL, QUE MUNDOS SÃO ESSES?

OS DEUSES E AS DEUSAS

ODIN

THOR

LOKI

FREY

FREYA

SKÍRNIR

MÍMIR

HEL

HEIMDALL

RAN

FRIGGA

BALDER

HOD

IDUN

HONIR

TYR

ULLER

NJORD

SERES MÍTICOS

OS GIGANTES

SURT

YMIR

UTGARD-LOKI

GERDA

ELFOS

ANÕES

VALQUÍRIAS

AS NORNAS

CRIATURAS FANTÁSTICAS

NIDHOGG

ÁGUIA

RATATOSK

HEIDRÚN

EIKTHRYMIR

SAEHRÍMIR

SLEIPNIR

JÖRMUNGAND

LOBO FENRIR

OTIS E MARVIN

UM ÚLTIMO RECADO DO GERENTE

GLOSSÁRIO

SOBRE O AUTOR

CONHEÇA A TRILOGIA DE RICK RIORDAN SOBRE MITOLOGIA NÓRDICA

CONHEÇA AS OUTRAS SÉRIES DE RICK RIORDAN

OUTROS TÍTULOS DO AUTOR



Hotel Valhala

Um recado do gerente

Estimado hóspede,

Venho, em nome de toda a equipe do Hotel Valhala, lhe desejar as boas-vindas. Sabemos que somos apenas uma das muitas opções para sua pós-vida, por isso agradecemos pelo sacrifício altruísta que o fez se juntar aos guerreiros de Odin em vez de optar por outras acomodações.

Você vai encontrar muitas deidades poderosas, seres mágicos e criaturas fantásticas aqui. Talvez tenha perguntas sobre eles. E talvez decida me fazer essas perguntas. Na verdade, levando em conta meu mais de um milênio de experiência, *sei* que você *vai* perguntar. Claro que, como gerente deste renomado estabelecimento, ficarei feliz em responder a todas as suas dúvidas, mas ficarei ainda mais feliz se você consultar este guia antes de ligar para a recepção. Sabe como é, tenho um hotel para gerenciar.

Este guia contém entrevistas esclarecedoras e histórias cativantes, além de informações privilegiadas e comentários aleatórios — o tipo de informação que permitirá que você explore a vida dos habitantes dos nove mundos sem deixar o conforto do seu quarto. Ao longo da leitura, você talvez queira considerar a possibilidade de incluir sua própria história heroica em algumas das páginas das próximas edições deste livro.* No futuro, seus feitos terão garantido um lugar na tão desejada mesa dos lordes ou serão insatisfatórios, fazendo-o passar a eternidade como servo daqueles que atenderam ao chamado de Odin? Se alcançar o status da primeira opção, lhe desejarei as boas-vindas antes de qualquer um

— afinal, eu mesmo sou um lorde. Caso contrário, procure Hunding, o porteiro, para conversarem sobre os seus deveres.

Por ora, relaxe e aprecie a morte, a ressurreição diária e a hospedagem eterna.

— Helgi
GERENTE DO HOTEL VALHALA
DESDE 749 EC

* Todas as publicações e a renda proveniente delas serão propriedade do Hotel Valhala.



Afinal, que mundos são esses?

por Hunding

PORTEIRO DO HOTEL VALHALA DESDE 749 EC

Para ser sincero, não sou muito bom com as palavras, então não queria escrever nada neste livro. Mas Helgi mandou, e é melhor eu obedecer, senão... Bem, isso fica para outra hora. Talvez um dia eu explique — mas, provavelmente, não.

Tenho que contar sobre onde moramos. Nós moramos em uma árvore. É uma árvore muito, muito grande chamada Yggdrasill. E essa árvore só tem nome porque é importante, já que todas as coisas importantes têm nome. Não sei quem foi que escolheu. Pensando bem, não sei quem escolheu o nome de nada. Existe um deus para isso?

Yggdrasill também é conhecida como a Árvore do Mundo. Além de ser mais fácil de pronunciar, é uma ótima descrição. Os galhos dela sustentam nove mundos (podem contar): Asgard, Vanaheim, Midgard, Álfheim, Jötunheim, Níðavellir, Muspellheim, Niflheim e Helheim. Quando entrei para a equipe do hotel, achava bem difícil conseguir lembrar todos os nomes. Então, criei uma frase que ajuda bastante: A Velha Mulher Alta Jurou Nunca Molhar Nenhuma Hortênsia. A é de Asgard, V de Vanaheim, e assim por diante... Entendeu? Pode usar minha frase, se quiser. É só deixar um chocolate como recompensa.

Agora vou falar um pouco sobre cada mundo:

ASGARD: É o reino dos aesires, os deuses e deusas guerreiros. Essas deidades (Odin, Thor e Frigga, entre outros) vivem em palácios feitos de prata, ouro e outros metais preciosos. O Hotel Valhala, a amada residência da pós-vida dos einherjar (os soldados do exército eterno de Odin), fica nesse mundo.

VANAHEIM: É o lar dos vanires, os deuses e deusas da natureza. É um mundo quente e ensolarado, com campinas verdejantes. Neste reino, Fólkvangr é a pós-vida hippie equivalente a Valhala. Fólkvangr é governado pela deusa vanir Freya, que mora em seu palácio, Sessrúmnir — também conhecido como Salão dos Muitos Assentos. O lugar na verdade é um navio de ponta-cabeça feito de ouro e prata.

MIDGARD: Se você é humano, foi neste mundo que morou antes de vir para Valhala. Midgard fica nos galhos da Yggdrasill e é ligado a Asgard por Bifrost, uma ponte enorme construída a partir de um único arco-íris. A cidade de Boston, Massachusetts, nos Estados Unidos, fica bem perto do tronco da Yggdrasill, o que a torna um importante ponto de entrada e saída dos outros mundos.

ÁLFAHEIM: Este é o lar dos elfos, e é bem parecido com Midgard, só que seus habitantes são elfos e lá não existe noite. Este mundo é governado pelo deus vanir Frey. Álfheim parece um bairro rico, então é melhor se comportar direitinho durante suas visitas, senão você pode ser preso por vadiagem, invasão de propriedade ou só pelo simples fato de... não ser um elfo.

JÖTUNHEIM: É o mundo dos gigantes, também conhecidos como jötunn. Coberto de montanhas, sempre há grandes avalanches acontecendo, e tem muitos rios e lagos parcialmente congelados. Isso sem falar nos gigantes, é claro. Como são muito grandes, eles não costumam prestar muita atenção onde pisam. Tome bastante cuidado enquanto estiver viajando por Jötunheim. Conheço mais de uma pessoa que foi esmagada por uma bota enorme.

NÍDAVELLIR: É o reino subterrâneo dos anões, e é um mundo frio e escuro, já que a única luz natural vem de um musgo bioluminescente especial. As construções também são bem sombrias, mas abrigam móveis que são criações únicas — afinal, os anões são mestres artesãos. Se quiser comprar uma lembrancinha, como um martelo mágico ou um barco dobrável, esteja preparado para pagar um preço bem generoso. Anões aceitam ouro, as principais bandeiras de cartões de crédito e também sua cabeça

(caso você perca uma aposta). Uma parte de Níðavellir se chama Svartalfaheim, a terra dos “elfos negros”, embora não dê para considerar um mundo separado, e os svartalfar não são elfos — na verdade, são anões que têm um pouco de sangue vanir, já que descendem de Freya. (É uma longa história. E Freya não gosta muito de tocar nesse assunto.)

MUSPELLHEIM: É a terra onde moram os gigantes de fogo e os demônios. É como se o Sol fosse habitado por pessoas flamejantes, furiosas e armadas até os dentes. Esse mundo é governado por Surt, o senhor dos gigantes de fogo, que não gosta nada de visitantes. Fique longe.

NIFLHEIM: Uma região inóspita e fria, coberta de névoa, gelo e neblina. É lá que moram os gigantes do gelo, além de ser um ótimo lugar para fazer uma escultura de neve ou guardar carne, se acabar o espaço no freezer. Como as temperaturas ficam por volta dos 35 graus negativos, mesmo em pleno verão, aconselho você a usar roupas bem quentinhas.

HELHEIM: Os mortos que não vão para Valhala nem para Fólkvangr acabam em Helheim. É um lugar frio, escuro e sem vida, cheio de almas infelizes que morreram de velhice ou doença. O caminho até lá passa por uma estrada gelada no Vale da Morte, um lugar escuro como breu, depois cruza o rio Gjoll por uma ponte de ferro protegida por uma gigante e atravessa o Muro de Cadáveres, até enfim chegar ao Salão de Hel, a deusa das mortes desonrosas. Lá, é servido fome, escassez e desgraça no café da manhã, no almoço e no jantar. Não é à toa que Helheim nunca consegue entrar na lista de melhores destinos de férias nos nove mundos.

Existem alguns outros lugares interessantes. Nas raízes da Yggdrasill, por exemplo, fica um poço mágico de conhecimento, supervisionado pelo deus antigo Mímir (ou pelo menos pela cabeça de Mímir, que é só o que sobrou dele). Se beber da água do poço, você vai descobrir coisas muito importantes, mas primeiro precisa pagar uma taxa a Mímir, que não é nada barata. Pergunte a Odin. (Mas é melhor esperar ele estar de bom humor.)

É permitido viajar entre os mundos, mas pode haver algumas restrições. Só tem um lugar que é melhor evitar: o abismo gigantesco feito de vazio chamado Ginnungagap. Vou contar uma história verídica sobre esse lugar: muito tempo atrás, antes de qualquer coisa ser qualquer coisa, o gelo de Niflheim se espalhou por Ginnungagap e encontrou o fogo de Muspellheim. Como era de se esperar, o gelo derreteu. Da água surgiu um gigante colossal chamado Ymir. Gerações depois, Odin e seus irmãos, Vili e Ve, mataram Ymir e transformaram seu corpo nos oceanos, no céu, na terra e nas plantas de Midgard. Desde então, os gigantes odeiam os deuses. Moral da história: evite Ginnungagap. Nunca se sabe o que pode acontecer por lá.

OS DEUSES E AS DEUSAS

por Hunding

Oi, sou eu de novo. Achou que minha contribuição seria só com a explicação dos nove mundos, é? Pois é, nós dois estávamos errados.

Muito bem: os deuses e as deusas. Esses seres divinos permeiam todos os aspectos do nosso cosmos, e sempre pertencem a um destes dois clãs: aesires e vanires. Os aesires são guerreiros. Moram em Asgard e cuidam de quase tudo que é relacionado à lei e à ordem: defendem as leis em batalha, cuidam do sistema ágil (e muitas vezes brutal) de justiça, e, às vezes, desestruturam tudo com algumas pegadinhas, truques e crimes. Acima de tudo, os aesires valorizam a lealdade, a honra e o ideal de “lutar pelo que é certo”. (Menos quando estão fazendo pegadinhas, bolando truques ou planejando algum crime.) É sempre bom estar ao lado deles no campo de batalha, já que eles vão defender você. É má ideia ficar perto deles quando estão bebendo hidromel: é nessas ocasiões que os insultos começam a voar de um lado para o outro. Aí, meu amigo... Alguns desses xingamentos podem fazer nossos ouvidos sangrarem.

Os vanires são mais pacíficos e ficam lá no mundinho deles, Vanaheim, cuidando do lado natural das coisas — como a fertilidade, as estações do ano, a colheita etc. Eles adoram ficar relaxando, tranquilos, fazendo bolsas de macramê cheias de firula.

Mas os vanires não são tão pacifistas assim, basta pensar na guerra entre os aesires e os vanires. De acordo com relatos históricos, o conflito foi desencadeado por uma feiticeira de Vanaheim, que alguns dizem que era a própria Freya. A bruxa viajou entre os mundos executando sua magia élfica, ou *álfar seidr*. Ela deu um show em Asgard para Odin e os outros deuses, e os aesires

ficaram impressionados com os poderes dela. Até que repararam que a mulher só estava fazendo aquilo tudo para roubar o ouro deles. (Sem querer ofender, Freya, mas deve ter sido essa sua fixação por ouro que gerou o boato de que você era a tal feiticeira.)

A ganância da bruxa ofendeu os aesires, que fizeram a única coisa lógica: queimaram a mulher na fogueira. Queimaram três vezes, para falar a verdade. E, todas as vezes, ela saiu do meio das chamas, ilesa, até finalmente dar um basta naquilo. A bruxa voltou para Vanaheim, deu apenas uma estrela pela estadia em Asgard e *bum!* A guerra explodiu.

Ninguém sabe por quanto tempo os clãs lutaram, mas os dois lados acabaram ficando de saco cheio e sugeriram uma trégua. Para selar o acordo, fizeram uma troca de reféns: Freya, Frey e o pai deles, Njord, de Vanaheim, foram trocados por Mímir e Honir, de Asgard. Queria poder dizer que correu tudo bem, mas acho que Mímir não concordaria muito comigo, já que ele acabou com a cabeça decepada por ter sido insolente com os vanires. E ninguém sabe como Freya conseguiu voltar para Vanaheim para governar Fólkvangr.

Mas os deuses são assim mesmo, têm suas próprias regras. Continue lendo se quiser saber mais sobre os deuses nórdicos.



ODIN

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Guerreiro experiente, musculoso e de peito largo. Tem cabelo grisalho cortado curto e barba bem-cuidada. Usa um tapa-olho sobre o olho esquerdo, e o direito é azul-escuro. Exala poder e sabedoria.

FAMÍLIA: Casado com a deusa Frigga, é pai de muitos filhos, inclusive do deus Balder.

CONHECIDO POR: Ser o Pai de Todos, rei dos deuses, deus da guerra e da morte, da poesia e da sabedoria. Supervisiona Valhala, onde recebe metade dos guerreiros que morrem bravamente em batalha, os einherjar. É capaz de se metamorfosear. Está sempre em busca de mais conhecimento e costuma pedir conselhos para a cabeça do sábio Mímir. É autor de muitos livros, o mais recente é *Sete qualidades heroicas*.

ARMA FAVORITA: Odin quase sempre aparece com sua lança, Gungnir. (Não falei que tudo que é importante aqui tem nome?)

ANIMAIS COMPANHEIROS: Odin anda muito com os lobos Geri e Freki e os corvos Hugin e Munin, que levam informações de toda Midgard para ele. Além disso, cavalga o corcel de oito patas, Sleipnir, pelos céus e no submundo.

MEU BATE-PAPO COM ODIN

por Snorri Sturluson

RESIDENTE DO HOTEL VALHALA DESDE 1241 EC

Como autor, historiador e poeta, em vida, e lorde com boa reputação, em morte, nos últimos séculos tive o privilégio de conversar muitas vezes com nossas deidades. Esses bate-papos se tornaram a base do meu livro, *Edda em Prosa* (disponível nas melhores livrarias), que contém explicações de fácil compreensão a respeito dos nossos “mitos” mais famosos, além de revelações sobre nossos célebres heróis. Quando Helgi me contou que gostaria de dar um guia dos nossos mundos para todos os hóspedes do hotel, achei que estivesse falando do meu *Edda*, mas parece que ele queria algo com um toque mais moderno. Helgi me perguntou se eu poderia recomendar alguém para entrevistar os deuses e as deusas mais proeminentes, com certeza pensando que a tarefa não estava à minha altura, mas agradei a oportunidade de ter um tempinho para conversar a sós com as deidades. Naturalmente, minha primeira entrevista foi com Odin, o Pai de Todos. Não nos encontramos no Alto Trono Hlidskjalf, como eu sugeri, e, sim, em um café distante e despretensioso em Midgard.

[Nota do Editor: Snorri Sturluson já foi acusado de escrever relatos pouco precisos no passado. Para garantir que isso não criasse um problema de credibilidade nesta e nas demais entrevistas registradas neste guia, um corvo-escriva o acompanhou nos encontros. As transcrições incluem observações imparciais, além das conversas em si.]

SNORRI STURLUSON: Obrigado, meu senhor, por aceitar conversar comigo. Tenho certeza de que os leitores ficarão extremamente interessados no que você tiver a dizer.

ODIN: Provavelmente.

SS: Posso fazer minha primeira pergunta?

O: Acabou de fazer.

SS [rindo com satisfação]: Ah, você me pegou! Sábio e bem-humorado, tudo num pacote só! Mas agora, a pergunta: Odin, pode nos contar com suas próprias palavras... como foi perder o olho?

O [alegremente]: Eu não perdi, Snorri. Arranquei com minhas próprias mãos.

SS [um pouco pálido]: É... verdade. E, hum, como foi?

O: Não foi nada divertido. Mas o que recebi em troca valeu a pena.

SS: E o que foi?

O: Este tapa-olho estiloso.

SS: E mais nada?

O: Ah, também pude beber um gole da água do poço do conhecimento, lá nas raízes de Yggdrasill. Foi o próprio Mímir, a cabeça decepada, que me deu permissão.

SS [com imponência]: E esse foi o primeiro passo heroico em sua busca eterna pela sabedoria!

O: Claro. [Coça a barba, pensativo.] Mas faz a gente pensar, não é?

SS [inclinando-se para a frente]: Pensar no quê, lorde Odin?



O: No que Mímir fez com meu olho. [Dá de ombros.]

SS: Um mistério que talvez nunca seja solucionado.

Falando em mistérios, você já se enforcou para ganhar sabedoria. Estamos morrendo de vontade de saber...

O: *Morrendo de vontade de saber!* Boa, Snorri!

SS: O quê? Ah, tá. Entendi. Pode nos contar a história por trás do seu enforcamento, que durou nove dias, para descobrir o segredo das runas?

O: Claro. [Pausa.] Eu me enforquei por nove dias para descobrir o segredo das runas.

SS: Sim, mas *por que* você se enforcou?

O: Para descobrir o segredo das runas.

SS: Hum... Fascinante.

O: Mas tudo isso é história antiga, Snorri. Que nem aquela história de como roubei e bebi um barril de hidromel feito da saliva dos deuses para virar poeta.

SS [novamente pálido]: Saliva dos deuses.

O: Bem, *tecnicamente*, o hidromel era feito de mel e... Bem, vamos chamar de ingrediente secreto.* [Piscadela.]

SS: Parece delicioso.

O: Ah, era horrível. Cuspi uma parte enquanto sobrevoava Midgard. As gotas ainda estão por lá. De vez em quando,

alguns humanos engolem sem querer e acabam se tornando poetas e acadêmicos renomados. [Fecha as mãos em concha ao redor da boca e grita:] Shakespeare, Longfellow, Silverstein... De nada!

SS: Poetas e acadêmicos renomados, é? [Dá uma risada depreciativa.] Você deve achar que eu mesmo engoli um pouco!

O: Ah, essa possibilidade nunca passou pela minha cabeça.

SS: Ah. Bem. É história antiga, como disse. Talvez você queira nos contar sobre sua última busca por sabedoria e conhecimento, então?

O: Eu gostaria de contar muitas coisas, Snorri. Mas, respondendo à sua pergunta: criei um grupo de poesia com alguns dos meus einherjar. Temos apresentações todas as noites do dia de Thor, no Salão de Banquete dos Mortos, seguidas de degustação de Saehrímir. As Nornas devem participar como convidadas, algum dia desses, o que pode ser interessante. Além disso, estou fazendo aulas de zumba para entender por que em Meu Nome elas são tão populares. Por fim, também estou pesquisando um símbolo mágico conhecido em Midgard como [junta os dedos indicador e médio da mão direita com os da mão esquerda] *hashtag*. Pelo que entendi, quando combinado com outras palavras, a *hashtag* tem o poder de distrair a mente de assuntos mais importantes. Se eu estiver certo, esse vai ser o assunto do meu próximo livro. A princípio, o título vai ser... você vai adorar... *Hashtag*.

SS: Uma escolha digna de um poeta, lorde Odin.

O: Sim, eu sei.

Infelizmente, a entrevista foi encerrada de forma abrupta, pois Odin foi chamado para resolver uma questão de grande importância para os aesires. Ele não pôde revelar a natureza da emergência, mas tenho certeza de que ouvi as palavras *martelo* e *desaparecido*.

* Boatos sugerem que o ingrediente secreto era o sangue de Kvásir, um deus sábio que surgiu totalmente formado de um barril de saliva divina. A saliva veio de deuses e deusas

que se revezaram cuspiendo no barril para selar a trégua que encerrou a guerra entre aesires e vanires. Dois anões malvados, Fjalar e Gjalar, mataram Kvásir e misturaram o sangue dele com mel para fazer o hidromel. O termo “sedento de sangue” pode ter se originado desse evento.



THOR

TIPO: Deus

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Bíceps enormes, ombros e peito largos e cabelo ruivo. Usa um colete de couro sem mangas e uma calça também de couro que raramente são lavados, além de cotas de malhas de ferro, um cinto mágico e manoplas. Tem tatuagens nas juntas dos dedos.

FAMÍLIA: Thor tem muitos filhos, mas seus favoritos são Magni e Módi. Com sua esposa, a deusa Sif, teve muitos descendentes.

CONHECIDO POR: Ser o deus do trovão. Um dos dias da semana foi nomeado em sua homenagem. Seus xingamentos criativos e peidos explosivos são quase tão lendários quanto sua força, com a qual protege a humanidade. No tempo livre, gosta de fazer maratonas de séries de TV de Midgard.

ARMA FAVORITA: Seu poderoso martelo, Mjölfnir, que também tem conexão Wi-Fi e canais em alta resolução. Sem seu martelo, Thor ficaria sem suas séries favoritas. Ah, e os nove mundos estariam bem encencados. Ele tem um cajado de ferro forjado por gigantes como arma secundária.

ANIMAIS COMPANHEIROS: Tanngnjóstr (que quer dizer “Rangedor de Dentes”; mas você pode chamá-lo de Otis) e Tannggrísnir (que significa “Rosnador”; mas que atende por Marvin), dois bodes falantes que podem ser mortos, cozidos, comidos e depois ressuscitados. Bem conveniente quando bate aquela fominha.

UM HERÓI E SEU MARTELO

por John Henry

RESIDENTE DO HOTEL VALHALA DESDE 1871 EC

Quando eu era criança, não desconfiava que fosse filho do deus nórdico do trovão. Afinal, por que desconfiaria? Nasci nos Estados Unidos (West Virginia, Carolina do Norte, não tenho certeza) por volta do ano 1840. Ah, quase esqueci: minha mãe era escrava. Isso quer dizer que eu também era escravo.

E meu pai? No meu coração, ele era o homem com quem minha mãe se casou, o homem que me criou e me amou como filho. Mas, no fim das contas, não tínhamos parentesco.

Quando nasci, Thor me mandou um presente anônimo: Mjölfnir Júnior, uma versão pequenininha de seu martelo (mas na época eu não sabia do que se tratava). Sendo filho de quem sou, eu me apeguei àquele martelo, o que quer dizer que eu acabava com a raça de tudo que via pela frente. (Também comia, peidava e roncava que nem Thor. Ainda faço isso. Mas não falo palavrão, minha mãe me educou bem.)

Conforme eu crescia, o martelo também crescia. Acho que isso devia ter sido uma pista de que era mágico, mas eu tinha coisas mais importantes em mente. A Guerra de Secessão, por exemplo, e o fim da escravidão. Eu tinha vinte e poucos anos quando me tornei um homem livre. Com a bênção da minha mãe nos ouvidos e o beijo dela na testa, enfiei o martelo no cinto e parti para encontrar meu caminho no mundo.

Eu já estava na estrada havia algum tempo quando encontrei um homem. Era o maior sujeito que eu tinha visto na vida até então: alto e de ombros largos, com braços tatuados do tamanho de troncos de árvore e músculos que pareciam feitos de granito. O cabelo ruivo era desgrenhado, e a barba, farta. Eu estava prestes a fugir na direção contrária, mas uma coisa me fez hesitar: o homem carregava um martelo. Um martelo igual ao meu.

Então me sentei com ele em frente à fogueira. Compartilhamos uma refeição de ensopado de bode e uma caneca de uma bebida que ele chamou de hidromel. (Ele disse que o ensopado se chamava Otis. Quando cheguei a Valhala, descobri o motivo.) Nós trocamos histórias. Ele me contou sobre um ladrão chamado Thrym, que uma vez roubou seu martelo. Para recuperá-lo, ele fingiu ser a mulher com quem Thrym queria se casar, usou um vestido de noiva e tudo! Pouco antes da cerimônia, Thrym ofereceu o martelo roubado para a “noiva”, como prova de seu amor. O ruivo o pegou e acertou a cabeça de Thrym, e ainda deu fim aos padrinhos, aos convidados e ao bolo.

Era de se imaginar que ouvir essa história me deixaria assustado, mas, por algum motivo, eu confiei naquele homem. E ele confiou em mim. Quando perguntei se poderia experimentar seu martelo, ele deu uma gargalhada (que mais parecia um ronco) seguida de um pum colossal.

— Boa sorte!

Acabei desmaiando só com o esforço de tentar levantá-lo. Quando acordei, o ruivo e o martelo tinham sumido. Mas deixaram um bilhete. O problema era que, na época, eu não sabia ler. Então só enfiei o papel no bolso.

Pouco tempo depois, minha habilidade com o martelo me rendeu um trabalho de enfiar estacas de aço na ferrovia. Quilômetro após quilômetro, mês após mês, botei os trilhos no lugar. Eu era o melhor funcionário... até que um vendedor de fala mansa e cicatrizes no rosto apareceu na cidade. Ele vendia furadeiras a vapor e alegava que eram mais rápidas e fortes do que qualquer homem. Aquela máquina iria tirar o meu emprego e o de muitos outros.



Não tive escolha a não ser provar que ele estava errado. Apostei que, ao longo de um dia, meu martelo e eu conseguiríamos botar mais trilhos que a máquina dele, e ainda passando por uma montanha. Se ele vencesse, a ferrovia compraria as máquinas. Se eu vencesse, ele iria embora para nunca mais voltar. Ele aceitou a proposta.

Naquela noite, o ruivo apareceu na minha barraca.

— John Henry — disse ele —, eu conheço esse vendedor. Ele é um trapaceiro [palavrões excluídos], e trapaceiros [palavrões excluídos] não jogam limpo. Então, vou lhe emprestar uma coisa, para deixar a disputa mais justa.

Ele tirou o cinto e colocou ao redor da minha cintura. Assim que aquele negócio tocou na minha pele, senti seu poder se espalhando pelo meu corpo. Depois, botou o próprio martelo nas minhas mãos. Dessa vez, eu o segurei com facilidade.

Ao amanhecer, andei na direção do túnel. O vendedor com rosto cheio de cicatrizes ergueu a sobrancelha quando viu o martelo e comentou:

— Ora, ora, isso está ficando interessante.

O que aconteceu depois foi o seguinte: nós competimos. Eu venci. E morri. Acabei aqui em Valhala, ainda segurando o

martelo... e com o bilhete do homem ruivo no bolso. Uma moça bonita em um cavalo esquisito e meio transparente leu para mim:

Este homem é meu filho. Tratem ele direito, senão vou esmagar a cabeça de vocês.

Estava assinado *Thor*. E foi assim que eu soube quem era meu verdadeiro pai.



LOKI

TIPO: Deus, filho de gigantes

ONDE MORA: Asgard

APARÊNCIA: Cabelo desgrenhado em tons de ruivo, louro e castanho. É bonito, exceto pelo rosto cheio de cicatrizes horríveis e pelos lábios furados.

FAMÍLIA: Pai de Hel; do lobo Fenrir; de Jörmungand, a Serpente do Mundo; de Narvi e de Vali, dentre outros. Mãe do corcel de oito patas, Sleipnir. (Uma família *um pouquinho* disfuncional, não acham?)

CONHECIDO POR: Ser trapaceiro, mágico e metamorfo. O deus da trapaça é muito perigoso. Hoje em dia, como punição por planejar a morte do deus Balder, está preso a rochas, sendo torturado por uma serpente que pinga veneno em seu rosto. Mesmo assim, ainda consegue sair por aí e causar confusão pelos nove mundos.

COMO NEGOCIAR COM UM TRAPACEIRO

por *Brokk*, o Anão

Aquele Loki... Ele é todo bonitão, não é? Isso até você reparar naquelas cicatrizes no rosto e marcas em volta dos lábios. Aposto que você não sabe como ele as conseguiu. Sente-se naquela pedra ali que eu vou lhe contar.

Certo dia, Loki estava entediado, então decidiu entrar no palácio de Thor para mexer nas coisas do deus do trovão. Não foi uma ideia muito inteligente, se quer saber minha opinião. Thor não estava em casa, só sua esposa, Sif, uma deusa com cabelos louros platinados e muito, muito bonita. Bem, os cabelos não eram exatamente platinados, estavam mais para dourados. Mas era uma cabeleira de dar inveja. Loki se aproximou sorrateiramente de Sif, que dormia, e cortou o cabelo dela com uma faca. Uma coisa horrível de se fazer, ainda mais porque Sif tinha um orgulho danado das madeixas.

Sif acordou, viu que estava praticamente careca e caiu no choro. Quem entrou justamente nessa hora foi Thor. Vamos combinar que Thor não era um deus conhecido pela esperteza, se é que me entende, mas até ele percebeu por que Sif estava tão chateada. E Loki estava bem atrás dela, com a faca em uma das mãos e o cabelo de Sif na outra. O culpado era bem óbvio, não acha?

Loki tinha sido pego no flagra. Mas, persuasivo como sempre, ele prometeu a Thor — que estava prestes a usar os punhos para transformá-lo em purê — que arrumaria uma peruca para Sif ainda melhor do que os cabelos de verdade. O deus do trovão concordou na hora, porque, afinal, o que mais poderia fazer? Deixar a esposa careca e chorando? Não mesmo.

Só havia um lugar aonde Loki poderia ir para conseguir uma peça de tamanha qualidade, e era bem aqui, em Níðavellir. Então ele subiu na árvore em Asgard, mudou de galho em Álfaheim e saiu na Taverna do Nabbi. Lá, ficou procurando quem aceitasse o serviço, até encontrar dois anões, os filhos de Ivaldi. Os dois fizeram uma

peruca para Sif, e, só para se exibir, ainda incluíram no pacote uma lança mágica e um navio que se dobra como um lenço até caber no bolso.

E você acha que Loki voltou para o palácio de Thor com aquilo tudo? Nada disso. Ele estava se divertindo em Níðavellir. É aqui que eu e meu irmão, Eitri, entramos na história. Loki apareceu na nossa loja e começou a xeretar. Ele nos mostrou a peruca, a lança e o navio, e apostou a própria cabeça (é sério, a *própria cabeça*) que não conseguiríamos fazer nada tão bom quanto aquilo. Eitri e eu aceitamos a aposta, porque sabemos que nossas criações são mesmo esplêndidas.

Então começamos a aquecer a forja, martelar o metal e nos exibir para o deus. Loki ficou olhando por um tempo, e então disse que voltaria para Asgard. Mas sabe o que fez? Ele se transformou numa mosca e ficou picando meu irmão e eu enquanto trabalhávamos. Nós não tínhamos a menor ideia de que era Loki nos atrapalhando, mas não importou: conseguimos fazer uns artigos que eram *um arraso*. A primeira coisa que criamos foi um javali muito veloz de pelos dourados. A segunda foi um anel de ouro que fazia oito cópias de si mesmo a cada nove dias. Não é fantástico? Mas o melhor de tudo foi um martelo que sempre acertava o alvo e voltava para a mão do dono.

Como Loki nunca apareceu para buscar as coisas, levamos tudo até Asgard e fomos atrás dele. Estávamos confiantes, então também levamos um saco para guardar a cabeça daquele trapaceiro. Não que a gente acreditasse que ele fosse pagar. E adivinhe só? Apesar de todos os deuses dizerem que o javali, o anel e o martelo eram as coisas mais incríveis do mundo e de ganharmos a aposta, Loki tentou quebrar o acordo.

— Eu só prometi que vocês poderiam tirar a minha *cabeça* — retrucou ele. — Não falei nada sobre o pescoço. Vocês não podem ferir meu pescoço!

Como é que se corta a cabeça de uma pessoa sem acertar o pescoço?

— Você não passa de um trapaceiro mentiroso — acusou Eitri. — E, por isso, vamos dar um jeito para que não consiga convencer mais ninguém a fazer o que você pede.

Eitri e eu atacamos. Loki não estava esperando o golpe e caiu como um saco de batatas. Os outros deuses só fingiram que nada estava acontecendo enquanto Eitri pegava agulha e linha e... Bem, você já viu a boca de Loki. Tudo bem que *agora* ele consegue falar, já que com o tempo conseguiu tirar os pontos. Mas quando fomos embora naquele dia, ele não conseguia dizer uma só palavra.

Caso você esteja se perguntando, demos o javali para Frey, o anel para Odin e o martelo para Thor. Os dois primeiros presentes não são muito conhecidos, mas, sim: o martelo que nós fizemos é *aquele* martelo.



FREY

TIPO: Deus

ONDE MORA: Primeiro em Vanaheim, depois em Asgard, quando acabou a guerra entre aesires e vanires. Agora, governa Álfheim.

APARÊNCIA: Louro de olhos azuis e absurdamente lindo, de pele bronzeada e barba por fazer. Adora estar ao ar livre. Prefere camisas de flanela, calça jeans surrada e botas de caminhada. Irradia calor, paz e alegria.

FAMÍLIA: Filho de Njord, deus do mar; irmão gêmeo de Freya; marido da gigante do gelo Gerda.

MAIS CONHECIDO POR: Ser o deus da primavera e do verão e senhor de Álfheim. Ele é a luz do sol em um dia nublado. Quando está frio lá fora, ele é como um dia de verão.

ARMA FAVORITA: Sumarbrander, a Espada do Verão (oba!). Infelizmente, ele a deu para outra pessoa (aff!). Sabe se defender brandindo um chifre de cervo, caso precise.

ANIMAIS COMPANHEIROS: Quando não está em seu navio, que ele guarda dobrando-o até caber no bolso e que sempre conta com uma brisa soprando a seu favor, Frey pode ser visto montado em um javali de pelos dourados feito por anões.

A BATALHA DE RAP ENTRE A ESPADA JACQUES E O DEUS FREY

JACQUES

O meu nome é Jacques, a Espada do Verão,
Sou a *Sumarbrander*, Lâmina de Frey.
Ou melhor: eu *era*, até que passei de mão:
Agora eu me pergunto a que ponto cheguei.

FREY

Jacques, foi mal.
Você sabe que eu me sinto culpado.

JACQUES

Ah, tá. Já te esqueci, cara.
Fala aqui com meu cabo decorado.

FREY

Não faz isso! Me dá uma chance.
Me deixa ao menos explicar
Por que ofereci você a Skírnir...

JACQUES

Eu sei por quê. Você tinha surtado.
Sentou no trono de Odin todo preocupado!
Freya, sua irmã, estava desaparecida.
Mas chegou uma gigante e, puf!, já era!
Freya ficou esquecida!

FREY

Gerda era linda, a maior gata.
Sonho de verão, amor solto no ar.
Rosto brilhante, cabelo lindo, pura...

JACQUES

Para, acho que vou vomitar!

FREY

Foi ruim, eu sei,
Lâmina de Frey,

Sumarbrander,
Espada do Verão.

JACQUES
O pior ainda está por vir, pode crer.
Quando eu estiver com meu novo capitão.

FREY
Você fala do Surt, no Ragnarök.

JACQUES
O Negro de Muspellheim.
No Juízo Final, é ele que vai me empunhar...

FREY
... é, eu sei, e é o Lobo que ele vai libertar.

JACQUES
Mares ferventes. Céu sangrento.

FREY
Deuses descrentes. Gigantes ascendendo.

JACQUES
Vai ser triste ver você partir.

FREY
Ah, vai mesmo?

JACQUES
Não, nem vou sentir.

FREY
O destino é o destino.
Todos temos um papel a cumprir.

JACQUES
Vou mostrar o meu agora, Garoto do Mato.
“Até mais, Frey”, e isso é fato.
Faz-me rir!

FREY
Nunca vou conhecer amigo melhor que você:
Amigão, do coração, Espada do Verão.
Se não nos encontrarmos mais nem nada,
fica aqui o adeus, meu velho camarada.

PRÉVIA GRATUITA · OFERTA POR TEMPO LIMITADO

Você chegou ao fim desta prévia.

Continue lendo "Hotel Valhala: Guia dos Mundos Nórdico..." e mais de 1 milhão de livros — de graça por 30 dias.

★★★★★ Mais de 1 milhão de leitores já aproveitam

Com o Kindle Unlimited, sua leitura não tem fim:

- ✓ Leia à vontade — explore mais de 1 milhão de títulos sem pagar por livro.
- ✓ Leve para qualquer lugar — baixe o app gratuito e leia onde e quando quiser.
- ✓ Em qualquer tela — celular, tablet, computador ou Kindle — você escolhe.
- ✓ Grandes autores — best-sellers e novos talentos, inclusive títulos em inglês.

COMEÇAR MEUS 30 DIAS GRÁTIS

Cobrança só após o período grátis.

- ✓ Pagamento seguro
- ✓ Acesso imediato
- ✓ Cancele quando quiser

Não precisa ter um Kindle: baixe o app gratuito e comece a ler agora.

Se não quiser ler no aplicativo Kindle, compre o livro [clikando aqui](#).